

Leistungsnachweis 2013 - Medien

Webquest zum Thema Werbung und Konsum

<http://www.webquests.ch/werbungundkonsum.html>

Fach: Hauswirtschaft FD II

Dozentin: Ursi Bamert

Studenten: Sarina Scheiwiler, 6m

Datum der Abgabe: 17. Mai 2013



Was ist ein Webquest?

Ein Webquest ist dazu da, verschiedene Aufgaben zu einem Thema online zu lösen. Dafür sucht man Informationen aus dem Internet, um die im Webquest gestellten Aufgaben zu beantworten. Nach dem Bearbeiten des Webquests sollten die erwähnten Lernziele erfüllt sein.

Wie arbeite ich mit dem Webquest?

Unter „Einführung“ findet man die nötigen Informationen für die Vorgehensweise beim Bearbeiten des Webquests. Unter Prozess sind die einzelnen Schritte nochmals erwähnt. Zusätzlich findet man dort Informationen zu Lernort, Material, Sozialform und Zeitangaben zu jeder Aufgabe.

Die SuS führen ein Lernjournal zur Bearbeitung des Webquests. Dieses wird später von der Lehrperson bewertet. Kriterien dafür sind unter „Evaluation“ zu finden.

Konkrete Lernziele für die SuS:

- Ich kann erklären, wieso es Werbung gibt.
- Ich kenne eine Definition für Werbung und für Konsum.
- Ich kann drei Tricks der Werbemacher aufzählen.
- Ich kann herausfinden, welcher Werbetyp ich bin.
- Ich kenne die verschiedenen Arten/Methoden von Werbung.
- Ich kenne die Zielgruppen von Werbung.
- Ich kann Zusammenhänge von Standort und Art der Werbung aufzählen.
- Ich kann Zusammenhänge von Standort und Zielgruppe der Werbung aufzählen.
- Ich kann Zusammenhänge von Art und Zielgruppe der Werbung aufzählen.
- Ich kann das AIDA-Prinzip erklären und anwenden.
- Ich kann den Ablauf einer Werbekampagne aufsagen.
- Ich kann Aussagen zu meinem Konsumverhalten machen und dieses reflektieren.

Diese Lernziele sollten am Ende des Webquests erfüllt von den SuS erfüllt sein. Eine allfällige Prüfung kann auf diesen Lernzielen basieren.

Informationen für die Lehrperson

Das Webquest "Werbung und Konsum" wurde für Schüler und Schülerinnen der Sekundarstufe 1 erstellt. Dabei können die Schüler und Schülerinnen während ca. 5 – 6 Lektionen selbständig am Webquest arbeiten. Dazu finden sie die nötigen Informationen zum Ablauf mit Sozialform, Material und Zeitangaben unter „Prozess“.

Grundsätzlich kann das Webquest auch ohne grosses Vorwissen behandelt werden, da die SuS sich intensiv mit dem Thema Werbung und Konsum beschäftigen. Es wäre also möglich, nur dieses Webquest zu diesem Thema im Unterricht durchzuführen und doch hätte man die Sicherheit, dass die SuS nun hinreichend über das Thema informiert sind.

Bezug zum Lehrplan:

Im neuen Lehrplan 21 wird das Fach Hauswirtschaft als Haushalt, Wirtschaft und Arbeit erwähnt. In diesem Sinne gibt es verschiedene Kompetenzen, welche die SuS innerhalb dieser Lektionen erlernen sollten. Die Kompetenzeinheit, die sich auf das Thema „Werbung und Konsum“ bezieht ist die folgende:

1) Die Schülerinnen und Schüler können Einflüsse auf Konsumgewohnheiten und Konsumhandlungen wahrnehmen.

D) können bei Konsumgütern angewendete Marketingstrategien untersuchen, deren Einfluss beim Konsum diskutieren (z.B. Produkt- und Preisgestaltung, Marktpositionierung, Werbung, Verkaufsförderung, Produktplatzierung).

Hinweis zu den Aufgaben:

Einführung – Wofür gibt es Werbung?: Da sich das gesamte Webquest mit dem Thema Werbung und Konsum beschäftigt, ist es sinnvoll, als erstes die Frage nach dem Grund der Werbung zu beantworten. Die SuS sehen sich einen Filmausschnitt an, der sie selbst zum Denken anregen soll. Sie schreiben ihre eigenen Ideen und Antworten auf und schauen sich zum Schluss die "Auflösung" an.

01 Begriffsklärung: "Werbung" und "Konsum" sind beides sehr weitläufige Begriffe. Damit für die Bearbeitung der folgenden Aufgaben klar ist, wovon gesprochen wird, suchen die SuS als erstes geeignete Definitionen für die beiden Begriffe. Sie verwenden dazu Quellen aus dem Internet oder können auch andere Lexika, Wörterbücher, etc. als Hilfestellung verwenden.

02 Tricks der Werbung: Die Frage besteht, wieso wir überhaupt von der Werbung angesprochen werden und schliesslich das Produkt tatsächlich kaufen wollen. Die SuS lesen einen Artikel zum Thema und notieren sich einige Merkmale. Sie reflektieren dann ihr eigenes Konsumverhalten anhand von gestellten Fragen. Wie leichtgläubig sind die SuS im Zusammenhang mit Werbung und dem Kauf von den beworbenen Produkten?

03 Werbung - für wen und wo?: Die SuS setzen sich im Zweierteam intensiv mit verschiedenen Arten von Werbung auseinander. Dazu gehen sie aus dem Schulzimmer hinaus und fotografieren die Werbungen, welche ihnen begegnen. Am Schluss werten sie aus, welche Werbungen für welche Zielgruppen sind und

recherchieren zusätzlich im Internet noch nach den Formen, in denen Werbung vorkommen kann. Sie notieren sich das Herausgefundene ins Lernjournal und schreiben eigene Erkenntnisse auf.

04 Werbung erstellen: Die SuS kreieren eine eigene Werbung. Dazu wählen sie als erstes ein geeignetes Produkt aus. Sie werden Schritt für Schritt angeleitet, was zu tun ist. Sie setzen sich damit auseinander, wie eine Werbung aufgebaut ist, indem sie selbstständig eine solche erstellen. Sie gestalten zu dem ein Plakat zu ihrem Produkt, das sie dann in der Klasse vorstellen.

05 eigenes Konsumverhalten: In einer letzten Aufgabe beschäftigen sich die SuS mit ihrem eigenen Konsumverhalten. Dazu füllen sie einen Fragebogen aus. Dieser enthält Fragen zum Taschengeld, Handygebrauch und weitere Aspekte zum Konsum. Des Weiteren schauen sie sich einen Filmausschnitt zum Thema Jugendliche und Konsum an, der sie ebenfalls zum Denken anregen soll. Es ist wichtig, dass die SuS sich nach dem Ausfüllen des Fragebogens im Team austauschen können. So denken sie automatisch über ihr Konsumverhalten nach. Sie sollen sich dann auch aufschreiben, was sie vielleicht ändern möchten und welche Erkenntnisse sie im Gespräch gewonnen haben. Zu einem späteren Zeitpunkt könnte der Fragebogen von der Lehrperson nochmals aufgegriffen werden, um einige Aspekte daraus genauer zu besprechen. Die Aufgabe im Webquest beläuft sich aber nur auf das selbständige Ausfüllen des Fragebogens sowie der Reflexion zum eigenen Konsumverhalten.

Abschluss: Als letztes können die SuS online eine eigene Limonade kreieren; diese benennen und einen Werbeslogan entwickeln. Es geht dabei mehr darum, dass die SuS die Schritte von der Idee bis zum Produkt im Supermarkt-Gestell nochmals präsent haben. Dies wird spielerisch gemacht, so dass es den SuS nicht wie Lernen vorkommt.

Bewertung des Webquests

Die Auswertung des Webquest kann auf zweierlei Arten von der Lehrperson beurteilt werden. Einerseits kann das Lernjournal von der Lehrperson korrigiert und bewertet werden. Andererseits macht es Sinn, den Gruppen eine Note oder zumindest eine Rückmeldung auf ihre Präsentation der selbst erstellten Werbung zu geben. Kriterien für die Bewertung dieser beiden Dinge findet man unter "Evaluation". Es macht nicht allzu viel Sinn, dieses Thema in einer Prüfung abzufragen. Sollte dies die Lehrperson trotzdem wollen, kann eine Prüfung an den Lernzielen, die unter "Hilfe für Lernende" aufgelistet sind, ausgerichtet werden.