

Unterrichtsmodul



Medien in der Demokratie



Weiterführende
Schule
Klasse 7–10



5 Stunden
+ zwei optionale
ca. ein- bis zwei-
stündige Projekte

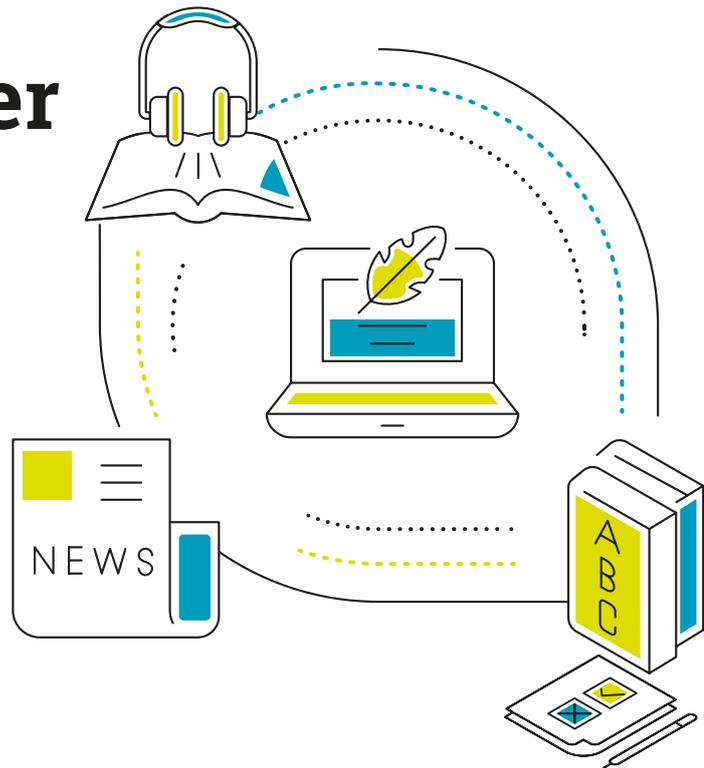


Deutsch, Ethik, Ge-
meinschaftskunde



Die Unterrichtsidee ist Bestandteil des Themenhefts „Demokratiebildung“. Das gesamte Themenheft und die weiteren Themenhefte stehen Ihnen unter bitte-was.de zur Verfügung.

Medien in der Demokratie



Autorinnen und Autoren

Jennifer Madelmond
 Marco Herbst
 Sebastian Seitner

Zielgruppe/Umfang

Schulart: Sekundarstufe I,
 Gymnasium
 Klassenstufe: 7–10
 Fach: Deutsch, Ethik, Gemein-
 schaftskunde
 Zeitumfang: 5 Schulstunden (+ zwei
 optionale ca. ein- bis zwei-
 stündige Projekte)

Medien- und Materialbedarf

Drucker, Stifte, Arbeitsblätter, Tafel, Kreide,
 Notizzettel, Plakate, Filzstifte, Computer mit
 Internetzugang (Computerraum), Smart-
 phone mit Aufnahme-App/Aufnahmegerät,
 Computerlautsprecher, ggf. Tablets/PC mit
 Beamer

Kurzbeschreibung

Die Schülerinnen und Schüler wiederholen bzw. vertiefen den Demokratiebegriff (dessen Grundlagen im Modul „Demokratie – ein Begriff, viele Perspektiven“ erarbeitet werden können), setzen sich tiefergehend mit Politik und Demokratie auseinander und behandeln im Anschluss ausführlich die Thematik von Medien in der Demokratie. Welche Medien gibt es? Welche Funktionen haben sie und warum spielen sie für die Demokratie eine so wichtige und gleichzeitig auch gefährliche Rolle?

Die Lernenden untersuchen Medien, die für Politik, Gesellschaft und Demokratie wichtig sind, und nutzen unterschiedliche Vortrags- und Präsentationstechniken.



**Bildungspläne 2016
Gymnasium – Deutsch:**
<http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GYM/D>, S. 38ff.

**Bildungspläne 2016
Sekundarstufe I –
Deutsch:**
<http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/D>, S. 51ff.

**Bildungspläne 2016
Gymnasium – Ethik:**
<http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GYM/ETH>, S. 15ff.

**Bildungspläne 2016
Sekundarstufe I –
Ethik:**
<http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/ETH>, S. 17ff.

**Bildungspläne 2016
Gymnasium –
Gemeinschaftskunde:**
<http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/GYM/GK>, S. 22ff.

**Bildungspläne 2016
Sekundarstufe I –
Gemeinschaftskunde:**
<http://www.bildungsplaene-bw.de/Lde/LS/BP2016BW/ALLG/SEK1/GK>, S. 30ff.

Bildungsplanbezug mit Quellenangabe

Inhaltsbezogene Kompetenzen:

Deutsch

Die Schülerinnen und Schüler können

- ▶ Medien hinsichtlich ihrer Darbietungsform und Kommunikationsfunktion beschreiben (Printmedien, Hörmedien, visuelle, audiovisuelle Medien; Suchmaschinen, Informations-, Kommunikations- und Unterhaltungsplattformen, soziale Netzwerke)
- ▶ Funktionen von Medien unterscheiden und vergleichen (Information, Unterhaltung, Kommunikation, auch Werbung)
- ▶ Zusammenhänge zwischen Bild und Text herstellen und erläutern (z. B. Werbetexte und -filme)
- ▶ Informationen aus Medien hinsichtlich ihrer Zuverlässigkeit und Glaubwürdigkeit prüfen

Ethik

Die Schülerinnen und Schüler können

- ▶ die Bedeutung grundlegender Rechte zur Sicherung von Gerechtigkeit aufzeigen und erklären (beispielsweise Menschenrechte, UN-Konvention, Kinderrechte)
- ▶ verantwortliches Handeln im Hinblick auf gerechte Lebensverhältnisse entwerfen und bewerten
- ▶ unterschiedliche Formen von Gerechtigkeit vergleichen und erörtern (z.B. Chancengleichheit, Verhältnismäßigkeit, Gleichberechtigung, Nachteilsausgleich)

Gemeinschaftskunde

Die Schülerinnen und Schüler können

- ▶ Parteien, Verbände und Bürgerinitiativen vergleichen (verfassungsrechtliche Stellung, Zielsetzung, Dauer des politischen Engagements, vertretenes Interessenspektrum)
- ▶ Aufgaben der Parteien nennen (Beteiligung an Wahlen, Besetzung politischer Ämter, Bündelung gesellschaftlicher Interessen, Einflussnahme auf die öffentliche Meinung, Einflussnahme auf die politische Entwicklung in Parlament und Regierung)
- ▶ die Aufgaben der Medien in einer demokratischen Gesellschaft erläutern (Information, Agenda-Setting, Meinungsbildung, Kritik und Kontrolle)
- ▶ die Bedeutung der Pressefreiheit für die Demokratie erläutern

Medienbildungsschwerpunkte

Information und Wissen

- ▶ die gewonnenen Informationen weitgehend selbstständig auswählen und strukturieren, z.B. Zusammenfassen, Sortieren, mediales Darstellen der Rechercheergebnisse (Text, Grafik, Tabelle, Mind-Map oder andere)

Produktion und Präsentation

- ▶ eigenes digitales Medienprodukt vor einem Publikum vorstellen
- ▶ ein digitales Medienprodukt (Text oder digitale Präsentation oder Audio- beziehungsweise Videobeitrag oder andere) erstellen und gestalten

Mediengesellschaft und Medienanalyse (beinhaltet auch Jugendmedienschutz, informationelle Selbstbestimmung und Datenschutz)

- ▶ die Wirkung von Medien an Beispielen untersuchen, ihre Empfindungen dazu äußern und erste Gesetzmäßigkeiten ableiten und äußern.

Informationstechnische Grundlagen

- ▶ elementare Funktionen von Standardprogrammen und Mediengeräten unter Hilfestellung anwenden

Didaktische Hinweise

Politische Entscheidungen zu treffen und dabei die Beliebtheit bei der Bevölkerung und den Parteien zu bewahren, ist gar nicht so einfach.

In einer Demokratie spielen Medien eine maßgebliche Rolle, die die Schülerinnen und Schüler anhand der Simulation „Der Kanzlersimulator“ spielerisch erkennen und die ihnen so verdeutlicht wird. Um sich ein genaueres Bild zu machen, erstellt die Klasse gemeinsam eine Liste der unterschiedlichen Medien, mit denen man an der Demokratie teilhaben, sich informieren und „leiten“ lassen kann.



LMZ Kompetenzraster Medienbildung:

<https://kompetenzraster-mb.lmz-bw.de/sekundarstufe-I>

Unterrichtsverlauf

Medien in der
Demokratie

1. Stunde: Wiederholung des Demokratiebegriffs

Zeitraumen 45 Min.

Arbeitsform/Methode

Gruppenarbeit, Plenum / Erarbeitung oder Vertiefung des Demokratiebegriffs und Klärung offener Fragen

Medien/Arbeitsmaterial

Arbeitsblatt 1 – „Was gehört zu einer Demokratie?“, Stift

Unterrichtsinhalt

Wiederholung des Demokratiebegriffs

Hinweis: Die erste Stunde beschäftigt sich mit dem Begriff der Demokratie und dessen Bedeutung. Wiederholt werden die Inhalte, die im Unterrichtsmodul „Demokratie – ein Begriff, viele Perspektiven“ vertieft bearbeitet wurden. Gleichmaßen sollte diese erste Stunde genutzt werden, um offene Fragen zu klären und sicherzustellen, dass die Schülerinnen und Schüler alle auf dem gleichen Stand sind, was den Demokratiebegriff angeht.

- ▶ Die Schülerinnen und Schüler setzen sich in Kleingruppen mit dem Begriff und der Bedeutung von Demokratie auseinander, indem sie das Arbeitsblatt 1 – „Was gehört zu einer Demokratie?“ bearbeiten.
- ▶ Im Klassenverbund werden die unterschiedlichen Lösungsansätze besprochen sowie die Ergebnisse verglichen und diskutiert. Die Begriffe, die nicht zu einer Demokratie passen, werden auf dem Arbeitsmaterial markiert.

Tipp: Zum besseren Verständnis bzw. zur Klärung offener Fragen können die Schaubilder aus dem Unterrichtsmodul „Demokratie – ein Begriff, viele Perspektiven“ unterstützend eingesetzt werden (siehe dort Lösung Arbeitsblatt 2 – „Das politische System Deutschlands“).

2. und 3. Stunde: Für eine Schulstunde Kanzler/-in sein



Ⓐ Der

Kanzlersimulator:

<https://www.planet-schule.de/demokratie/kanzlersimulator/docs/>

Zeitraumen 45–90 Min.

Arbeitsform/Methode

Arbeit in Zweiergruppen / Kanzlersimulation, aktive Auseinandersetzung mit Demokratie, Medien und Politik

Medien/Arbeitsmaterial

Arbeitsblatt 2 – „Der Kanzlersimulator“, Computerraum mit Internetanschluss, das Onlinespiel „Kanzlersimulator“ auf Planet Schule Ⓐ, Stifte

Unterrichtsinhalt

Für eine Schulstunde Kanzler/-in sein ...

Medien haben einen maßgeblichen Einfluss auf das Image der Bundeskanzlerin oder des Bundeskanzlers und stärken bzw. schwächen auch hier das Bild, das in die Öffentlichkeit getragen wird. Doch welche Entscheidungen sind im Parlament zu treffen, wie sollte man sich am besten gegenüber dem Volk und den verschiedenen Parteien verhalten und was passiert, wenn eine Werbekampagne misslingt? Diese und viele weitere Fragen können mithilfe des Kanzlersimulators von Planet Schule beantwortet werden.

Hinweis: Bei einer Einzelstunde haben die Schülerinnen und Schüler ca. 40 Minuten Zeit, um am Simulator zu arbeiten. Falls eine Doppelstunde zur Verfügung steht, können auch 60 Minuten angesetzt werden.

- ▶ In Zweiergruppen gehen die Schülerinnen und Schüler zusammen an einen Computer, öffnen die Seite des Kanzlersimulators Ⓐ und schauen sich die kurze Einführung an, um ein grundlegendes Verständnis für das Spiel zu entwickeln.
- ▶ Anschließend beginnen die Schülerinnen und Schüler, Entscheidungen und Gesetze rund um die selbst gewählten Wahlversprechen zu bilden.
- ▶ Die Lehrkraft teilt während der Arbeitsphase das Arbeitsblatt 2 – „Der Kanzlersimulator“ aus, auf dem die Schülerinnen und Schüler grundlegende Erkenntnisse festhalten.

4. Stunde:

Funktionen von Medien in der Demokratie

Zeitraumen 10–20 Min.

Arbeitsform/Methode

Einzelarbeit, Plenum / Begriffssammlung in der Klasse, Relevanz von Medien für Politik, Gesellschaft und Demokratie grundlegend hinterfragen

Medien/Arbeitsmaterial

Infoblatt 1 – „Medien in der Demokratie“, Blatt Papier, Stift, alternativ: Tafel/PC/Tablet mit Beamer und Padlet, ggf. ausgefülltes Arbeitsblatt 2 – „Der Kanzlersimulator“

Unterrichtsinhalt

Hinweis: Das Infoblatt 1 – „Medien in der Demokratie“ gibt der Lehrkraft eine erste Übersicht zu Medien, welche eine bedeutende Rolle in der Demokratie spielen.

- ▶ Zu Beginn erstellt die Klasse gemeinsam eine Liste der unterschiedlichen Medien, mit denen man an der Demokratie teilhaben, sich informieren und sich „leiten“ lassen kann.
- ▶ Die Schülerinnen und Schüler diskutieren gemeinsam, welche der Medien besonders wichtig für Politik, Gesellschaft und Demokratie sind.
- ▶ In Einzelarbeit wählen sie die drei aus ihrer Sicht wichtigsten Medien aus und begründen schriftlich ihre Wahl.
- ▶ Die Ergebnisse werden in der Klasse vorgestellt und anhand folgender Leitfragen untersucht:
 - ▶ Welche Medien erhalten die meisten Stimmen?
 - ▶ Woran liegt das?
 - ▶ Welchen Vorteil haben sie gegenüber den anderen Medien?
 - ▶ Welchen Einfluss hatten die Medien/Kampagnen im Rahmen des „Kanzlersimulators“?

Zeitraumen 10–15 Min.

Arbeitsform/Methode

Einzelarbeit / Plenum / Selbstreflexion: ich und Medien, ich und politische Meinungsbildung

Medien/Arbeitsmaterial

Zugriff auf vorherig erstellte Liste der unterschiedlichen Medien

Unterrichtsinhalt

Nachdem die Schülerinnen und Schüler die drei wichtigsten Medien für Politik, Gesellschaft und Demokratie untersucht haben, geht es auch um ihre persönliche Meinung.

- ▶ Die Schülerinnen und Schüler können sich beispielsweise mit folgenden Fragen beschäftigen:
 - ▶ Welche Medien nutzen sie besonders intensiv?
 - ▶ Was machen die Schüler/-innen mit den Medien?
 - ▶ Nutzen die Schüler/-innen diese auch, um sich über Politik zu informieren und sich eine eigene Meinung über politische Inhalte und Prozesse zu bilden?
- ▶ Anschließend stellt jede/-r mit wenigen Sätzen ihr/sein Ergebnis vor, begründet die Wahl und erklärt außerdem, wozu sie/er das jeweilige Medium nutzt.

Zeitraumen 10–15 Min.

Arbeitsform/Methode

Einzelarbeit, Plenum / Reflexion über die Funktion von Medien

Medien/Arbeitsmaterial

Arbeitsblatt 3 – „Funktionen von Medien“

Unterrichtsinhalt

Hinweis: Bei diesem Arbeitsblatt gibt es kein Richtig oder Falsch. Es geht vor allem um eine konkrete Positionierung der Schülerinnen und Schüler ebenso wie um eine persönliche Einschätzung der Funktionen, die Medien innehaben.

- ▶ Um weitere Funktionen von Medien im Rahmen von Demokratiebildung und Politik zu hinterfragen, teilt die Lehrkraft Arbeitsblatt 3 – „Funktionen von Medien“ aus. Dieses wird in Einzelarbeit von den Schülerinnen und Schülern bearbeitet und anschließend besprochen.

Zeitrahmen 20–25 Min.

Arbeitsform/Methode

Einzelarbeit, Plenum / Auseinandersetzung mit einem Text, Diskussion in der Klasse

Medien/Arbeitsmaterial

Artikel „Wen bedroht das Internet? Die Demokratie oder die Autokraten?“ aus „Die Presse“ [Ⓐ]

Unterrichtsinhalt

Risiken des Internets für die Demokratie

Hinweis: Um sich einen ersten Überblick über die Risiken im Internet zu verschaffen, kann der Artikel „Wen bedroht das Internet? Die Demokratie oder die Autokraten?“ aus „Die Presse“ [Ⓐ] helfen.

- ▶ Die Schülerinnen und Schüler lesen den Text und überlegen zunächst in Einzelarbeit, welche weiteren Risiken das Internet bzw. auch die Medien im Allgemeinen hinsichtlich der Demokratie mit sich bringen.

- ▶ Die unterschiedlichen Lösungsansätze werden im Klassenverbund besprochen. Mögliche Lösungsansätze sind:
 - ▶ Es besteht die Gefahr, dass die Art der Inszenierung einer politischen Maßnahme zu sehr im Vordergrund steht und das eigentliche Thema überlagert.
 - ▶ Die Schnelligkeit und Kurzlebigkeit von Themen im Internet verhindert oftmals, dass langfristige Prozesse vermittelt werden können. (Gravierende Probleme gehen manchmal schnell im Strudel neuer Informationen unter.)



[Ⓐ] **Artikel aus „Die Presse“:**

<https://diepresse.com/home/meinung/kommentare/leitartikel/5579086/Wen-bedroht-das-Internet-Die-Demokratie-oder-die-Autokraten>

6. und 7. Stunde: Freiwillige Zusatzprojekte:

<p>Projekt 1: Erstellung von Audiobeiträgen</p>	<p>Zeitraumen mind. zwei Schulstunden</p>
<p>Arbeitsform/Methode Gruppenarbeit / Intensive Auseinandersetzung mit einem bestimmten Thema, Erstellung eines Audiobeitrags</p>	<p>Medien/Arbeitsmaterial Computer mit Internetzugang Papier, Stift, ggf. Infoblatt 2 – „Tipps für einen Audiobeitrag“, Aufnahmegerät/Smartphone oder Tablet mit Aufnahme-App, Computerlautsprecher zum Anhören der Ergebnisse</p>
<p>Unterrichtsinhalt</p>	
<p>Umsetzung eines Medienprojekts zur Vertiefung der Thematik „Medien in der Demokratie“ und zur aktiven Auseinandersetzung mit der Erstellung von Audiobeiträgen</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler erstellen in Kleingruppen einen Audiobeitrag zu einem der folgenden Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Medien: Die vierte Gewalt im Staat? ▶ Medien: Gefahr oder Chance für die Demokratie? <p>Schritt 1: Im ersten Schritt wird jeweils recherchiert. Welche Inhalte umfasst das Thema? Was ist an dem Thema besonders interessant und kann infolgedessen im späteren Audiobeitrag in den Vordergrund gerückt werden? Was ist jeweils mit dem Thema gemeint bzw. was steckt dahinter? Für die Recherchearbeit nutzen die Gruppen jeweils Computer mit Internetzugang und machen sich entsprechende Notizen.</p> <p>Schritt 2: Die Notizen dienen schließlich als Basis für den späteren Audiobeitrag. Um einen solchen zu erstellen, können die Schülerinnen und Schüler auf das Infoblatt 2 – „Tipps für einen Audiobeitrag“ zurückgreifen. Die Länge des Beitrags sollte eine Gesamtzeit von ca. drei bis max. fünf Minuten nicht überschreiten.</p>	<p>Schritt 3: Ist der Beitrag geschrieben, verteilen die Gruppenmitglieder die Sprecherrollen, üben den Text ein und bereiten sich so auf die tatsächliche Aufnahme vor.</p> <p>Schritt 4: Mithilfe eines Smartphones oder Tablets mit Aufnahme-App oder eines Aufnahmegeräts wird der Beitrag nun aufgenommen.</p> <p>Schritt 5: Die fertig aufgenommenen Beiträge können nun in der Klasse angehört und besprochen werden.</p> <p>Leitfragen für ein Feedback:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Wie ist den Schülerinnen und Schülern die Aufnahme gelungen? ▶ Hatte der Beitrag Unterhaltungswert? ▶ Konnte man dem Beitrag neue Informationen entnehmen? ▶ Was könnte man beim nächsten Mal eventuell noch verbessern?

Projekt 2: Wahlplakate für die Demokratie	Zeitraumen ca. eine Schulstunde
Arbeitsform/Methode Gruppenarbeit / Verbindung von Wahlen und Demokratie herausarbeiten	Medien/Arbeitsmaterial Plakate, Stifte
Unterrichtsinhalt	
<p>Entwicklung von Plakaten für die Förderung von Wahlen und Demokratie</p> <p>Wahlen sind eine der wichtigsten Säulen der Demokratie, denn sie ermöglichen eine Mitbestimmung der Bevölkerung hinsichtlich der politischen Orientierung des Landes/Bundeslandes. Viele Menschen machen von ihrem Wahlrecht jedoch keinen Gebrauch und nutzen dementsprechend auch nicht ihre Chance, Politik aktiv mitzugestalten.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler stellen sich vor, dass bald wieder Wahlen anstehen, und sollen beispielsweise in Zweiergruppen ein Wahlplakat gestalten.</p>	<p>Aufgabe: Nicht eine Partei steht im Fokus, sondern der Inhalt des Plakats soll die Menschen zur aktiven Teilnahme an Wahlen motivieren. Die Schülerinnen und Schüler können ihrer Kreativität freien Lauf lassen, sei es mit einer Grafik oder einem Spruch. Abschließend stellen sie ihr Plakat der Klasse vor.</p> <p>Leitfragen für ein Feedback:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Welche Ideen wurden gefunden? ▶ Welche Plakate können besonders überzeugen?
Projekt 3: Erstellung einer Instagramkampagne	Zeitraumen mind. zwei bis drei Schulstunden
Arbeitsform/Methode Einzelarbeit, Gruppenarbeit	Medien/Arbeitsmaterial Ggf. mobiles Endgerät mit Instagram
Unterrichtsinhalt	
<p>Erstellung und ggf. Durchführung einer Instagramkampagne zum Thema Demokratie</p> <p>Aufgabe: Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eine Instagramkampagne zur Förderung der Demokratie unter Jugendlichen und führen diese ggf. sogar durch.</p> <p>Die Instagramkampagne soll für vier Wochen ausgelegt sein, das heißt, es muss ein Plan erstellt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Wie soll der Kanal heißen? ▶ Welche Informationen sollen dort erscheinen? ▶ Wie kommt man an möglichst viele Follower? 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Welche Bilder/Memes sollen wann gepostet werden (inkl. Uhrzeit)? ▶ Wie können die Follower zur Interaktion (Liken/Teilen/Kommentieren) animiert werden? ▶ Wer übernimmt wann die Moderation? <p>Zur Umsetzung der Kampagne müssen Fotos gemacht und folgende Punkte beachtet werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Bildrechte (Urheberrecht, Persönlichkeitsrecht) ▶ Datenschutz ▶ Genehmigung zum Erstellen eines Instagram-Accounts oder zur Nutzung des Instagram-Accounts der Schule

Arbeitsblätter:

Medien in der Demokratie



Was gehört zu einer Demokratie?

Kreuze an, was zu einer Demokratie gehört und was nicht. Welche Bedeutung haben die Begriffe, die nicht zu einer Demokratie gehören? Zu welcher anderen Staatsform könnten sie gehören? Besprecht euch gemeinsam in der Gruppe.



Bundesrat

Alleinherrschaft

.....

.....

Monarchie

Bundeskanzler/-in

.....

.....

Grundrechte

Pressefreiheit

.....

.....

Herrschaft des Volkes

Wahl auf Lebenszeit

.....

.....

Minderheitenschutz

Exekutive

.....

.....

Gewaltenteilung

Despotie

.....

.....

Keine politische Opposition

Keine Demonstrationen möglich

.....

.....

Menschenrechte

.....



Der Kanzlersimulator

Notiert auf diesem Arbeitsblatt Informationen und Erkenntnisse, die ihr während des Kanzlersimulators gesammelt habt. Nutzt die Rückseite, um weitere Informationen festzuhalten, die die Fragen möglicherweise nicht abdecken.

Wie sollte man als Kanzler/-in mit Medien umgehen?

.....

.....

Welche Rolle haben die Medien/Kampagnen im Allgemeinen, wenn man sich ihre Funktion im Simulator anschaut?

.....

.....

.....

Welche Aufgaben hat man als Kanzler/-in in dem Spiel?

.....

.....

.....

Wie sollte man mit der Koalitionspartei und der Opposition umgehen?

.....

.....

.....

Wie wirkt das Volk an den Entscheidungen mit?

.....

.....

.....



Medien in der Demokratie

Hier finden Sie eine erste Übersicht über die Medienvielfalt unserer Gesellschaft.
Können die Schülerinnen und Schüler noch weitere Medien finden?



Printmedien:

- ▶ Zeitungen
- ▶ Zeitschriften
- ▶ Infoblätter
- ▶ Flyer
- ▶ Bücher
- ▶ Presse allgemein



Digitale Medien/ Internet:

- ▶ soziale Netzwerke
- ▶ Homepages von Personen oder Firmen
- ▶ Onlinemagazine
- ▶ Blogs
- ▶ Chats/Messenger-Dienste



Audiovisuelle Medien:

- ▶ Film
- ▶ Fernsehen
- ▶ Hörfunk/Radio



Funktionen von Medien

Kreuze die Aussagen an, die deiner Meinung nach zutreffen.
Begründe anschließend deine Entscheidung in der freien Fläche darunter.

Medien sollen ...

... die Bevölkerung über die politischen Geschehnisse informieren.

.....

.....

.....

... ein gutes Image der Politiker/-innen aufbauen, damit deren Ansehen bei der Bevölkerung steigt.

.....

.....

.....

... die Bevölkerung in ihrer Entscheidungsfindung beeinflussen.

.....

.....

.....

... die Meinungsbildung der Bevölkerung unterstützen.

.....

.....

.....

... unterhaltend wirken, um Politik attraktiver zu gestalten.

.....

.....

.....



... der Bevölkerung die richtige Richtung weisen bzw. erzieherische Maßnahmen vornehmen.

.....

.....

.....

... die Politik bzw. die politischen Geschehnisse kontrollieren.

.....

.....

.....

... der Bevölkerung die Möglichkeit geben, ihre Meinung kundzutun.

.....

.....

.....

... Werbung für Politik machen.

.....

.....

.....

... verschiedene Sichtweisen auf ein aktuelles politisches Geschehnis aufzeigen.

.....

.....

.....

... Sonstiges:

.....

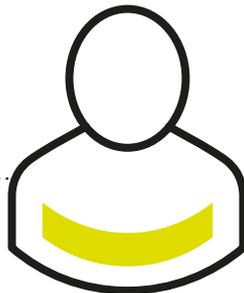
.....

.....

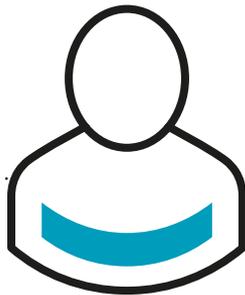


Meinungsbarometer

Die beiden folgenden Blätter werden auf zwei gegenüberliegenden Seiten des Klassenzimmers ausgelegt. Die dritte Seite des Materials bietet einige Aussagen, zu denen die Schülerinnen und Schüler schließlich Position beziehen sollen.



J A



NEIN

**Aussagen zum Thema „Internet in der Demokratie“**

Lesen Sie jeweils eine Aussage vor und lassen Sie die Schülerinnen und Schüler Position beziehen. Anschließend werden die einzelnen Positionen begründet. Warum hat sich Schüler A zu „Ja“ gestellt, warum Schülerin B zu „Nein“? Nachdem einzelne Gründe genannt wurden, geben Sie den Schülerinnen und Schülern noch einmal Gelegenheit, sich neu zu positionieren. Hat ein Argument sie überzeugt, auf die Gegenseite zu wechseln?

.....

? Im Internet finde ich immer die Wahrheit.

.....

? Das Internet zeigt verschiedene Meinungen rund um das politische Tagesgeschehen auf.

.....

? Das Internet kann Menschen in ihrer Meinungsfindung beeinflussen (z.B. auch mit Fake News).

.....

? Das Internet hat die Macht, Revolutionen auszulösen.

.....

? Mit dem Internet kann ich als Einzelne oder Einzelner konkreten Einfluss auf die Politik nehmen.

.....

.....

? Ohne Internet wäre die Demokratie in Gefahr.

.....

? Mit dem Internet haben alle Menschen Zugang zu den gleichen Informationen.

.....

? Mit dem Internet kann ich mich einfacher an der Demokratie und dem politischen Geschehen beteiligen.

.....

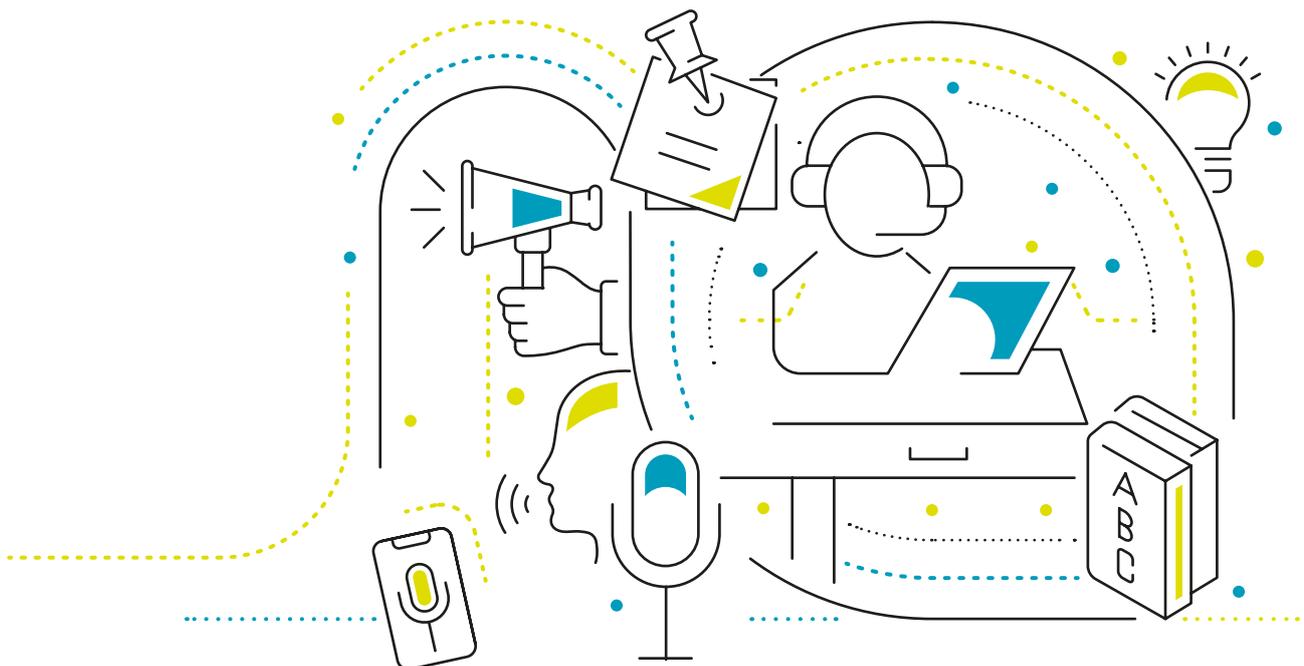
? Ohne das Internet wäre Politik heutzutage nicht mehr möglich.

.....



Tipps für einen Audiobeitrag

- ▶ Schreibe deinen Beitrag so, als ob du einer Freundin oder einem Freund von den Inhalten erzählen würdest. Wähle nicht den Schreibstil, den du normalerweise in Deutschsaufsätzen nutzt.
- ▶ Nutze kurze und einfache Sätze und verliere dich nicht in langen und komplexen Nebensätzen.
- ▶ Geh nicht zu sehr ins Detail! Es ist wichtig, dass die Hörerinnen und Hörer in deinem Beitrag einen grundlegenden Überblick über dein Thema erhalten und sich nicht in vielen unnötigen Anekdoten verlieren. Behalte entsprechend bereits bei der Planung den roten Faden im Auge und wiederhole für dich immer wieder das Ziel deines Audiobeitrags.
- ▶ Nutze eine bildliche Sprache, ebenso wie Umschreibungen, um beispielsweise Zahlen zu vermeiden (z.B. „Der kleine Park hat ungefähr die Größe eines Fußballfeldes“ anstatt „Der kleine Park hat eine Größe von 110 mal 80 Metern“).
- ▶ Nenne wichtige Aspekte direkt zu Beginn, um die Aufmerksamkeit der Hörerinnen und Hörer zu gewinnen.
- ▶ Achte bei deinem Beitrag auf wahrheitsgemäße Informationen! Die Hörerinnen und Hörer werden den Inhalten Glauben schenken. Entsprechend ist es wichtig, dass deine Recherchen ausgiebig sind und bei seriösen Quellen gemacht werden.



Quellenverzeichnis

Weblinks

- ▶ Kanzlersimulator
<https://www.planet-schule.de/demokratie/kanzlersimulator/docs/>

- ▶ Artikel „Wen bedroht das Internet? Die Demokratie oder die Autokraten?“
aus „Die Presse“
<https://diepresse.com/home/meinung/kommentare/leitartikel/5579086/Wen-bedroht-das-Internet-Die-Demokratie-oder-die-Autokraten>

Alle aufgeführten Links wurden
zuletzt aufgerufen am 26.08.2020.

Lösungen

Medien in der Demokratie

Lösung: AB 1 – Was gehört zu einer Demokratie?

Begriffe, die nicht zu einer Demokratie gehören:

- ▶ Monarchie
- ▶ Keine politische Opposition
- ▶ Alleinherrschaft
- ▶ Wahl auf Lebenszeit
- ▶ Despotie
- ▶ Keine Demonstrationen möglich

Lösung: Das politische System Deutschlands

Material 1.1 aus dem Unterrichtsmodul "Demokratie - ein Begriff viele Perspektiven"

Was ist die Legislative?

Die Legislative wird auch gesetzgebende Gewalt genannt. Hierzu gehören der Bundestag und die Landesparlamente. Das sind diejenigen, die Gesetze machen (z.B. Politikerinnen und Politiker, die vom Volk gewählt wurden). Dabei halten sie sich an die Vorgaben der Verfassung und müssen Gesetze von der Bundespräsidentin bzw. dem Bundespräsidenten absegnen lassen.

Was ist die Exekutive?

Die Exekutive wird auch vollziehende Gewalt genannt. Dazu gehören insbesondere die Bundesregierung und die jeweiligen Landesregierungen, aber auch alle Vollzugsorgane wie Staatsanwaltschaft oder Polizei.

Was ist die Judikative?

Die Judikative wird als rechtssprechende Gewalt bezeichnet, dazu gehören unter anderem das Bundesverfassungsgericht, der Bundesgerichtshof und alle Landes- und Amtsgerichte. Das sind diejenigen, die darüber entscheiden, was mit den Menschen passiert, die sich nicht an die Gesetze halten. Diese unabhängigen Gerichte haben auch eine Kontrollfunktion, das heißt, sie kontrollieren, ob die in der Legislative entschiedenen Gesetze auch wirklich mit der Verfassung übereinstimmen.

Bundesversammlung

Die Bundesversammlung hat einzig die Aufgabe, die Bundespräsidentin bzw. den Bundespräsidenten zu wählen.

Bundespräsident/-in

Die Bundespräsidentin oder der Bundespräsident wird für fünf Jahre gewählt und übernimmt repräsentative Aufgaben, schlägt die Bundeskanzlerin oder den Bundeskanzler vor und ernennt diese oder diesen, kann

den Bundestag auflösen, schließt Staatsverträge mit anderen Ländern ab, verkündet die vom Bundestag und Bundesrat beschlossenen Gesetze und kann Straftäter/-innen begnadigen.

Bundesverfassungsgericht

Das Bundesverfassungsgericht hat seinen Sitz in Karlsruhe und ist unabhängig von den Politikerinnen und Politikern. Es wird zur Hälfte vom Bundestag, zur Hälfte vom Bundesrat gewählt. Es sorgt dafür, dass sich die Politik an die Vorgaben hält und in Einklang mit der Verfassung handelt.

Bundesrat

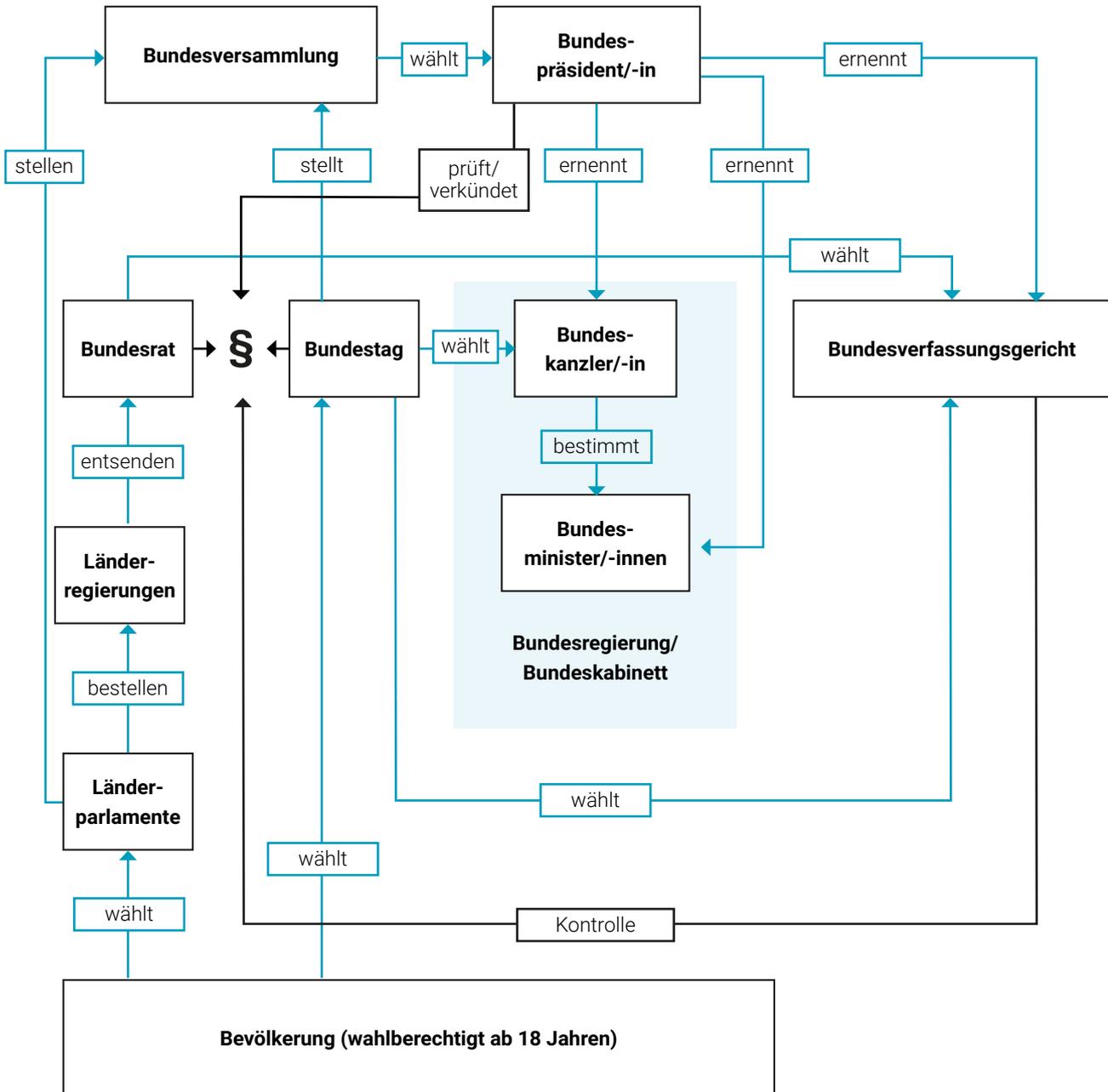
Der Bundesrat bildet das Gegengewicht zum Bundestag (Vertretung der Bundesländer). Er diskutiert und entscheidet über Gesetze, die im Bundestag beschlossen wurden, und kann auch eigene Entwürfe einbringen.

Bundestag

Der Bundestag (das Parlament) wird für vier Jahre gewählt. Der Bundestag wiederum wählt die Bundeskanzlerin bzw. den Bundeskanzler. Er hat Wahlfunktion, Kontrollfunktion und Diskussionsfunktion, beschließt Gesetze und regelt das Budget auf Bundesebene.

Bundesregierung/Bundeskabinett

Die Bundeskanzlerin oder der Bundeskanzler, die oder der vom Bundestag gewählt wird, und die Bundesminister/-innen bilden zusammen die Bundesregierung/das Bundeskabinett. Sie übernehmen das Tagesgeschäft in der Politik. Sie richten Bundesbehörden ein, setzen Gesetze um, arbeiten neue Gesetze aus und legen sie dem Bundestag vor.



Lösung: AB 2 – Der Kanzlersimulator

Wie sollte man als Kanzler/-in mit Medien umgehen?

- ▶ Man sollte nicht grundsätzlich gegen die Wünsche des Volks sprechen, sondern sich positiv mit diesen Wünschen auseinandersetzen.
- ▶ Ggf. sollte man kontern.
- ▶ Kampagnen können helfen, ein positives Image aufzubauen.
- ▶ Man kann Medien als Sprachrohr nutzen, um politische Inhalte zu vermitteln.
- ▶ Man sollte sich inhaltlich und sachlich mit Themen auseinandersetzen und Fake News keine Plattform geben.
- ▶ Etc.

Welche Rolle haben die Medien/Kampagnen im Allgemeinen, wenn man sich ihre Funktion im Simulator anschaut?

- ▶ Sie können helfen, das Image der Kanzlerin oder des Kanzlers zu stärken.
- ▶ Sie können aber auch die eigene Position schwächen.
- ▶ Sie können eine direkte Verbindung zum Volk aufbauen und zeigen, dass man die Wünsche der Bevölkerung umzusetzen versucht.

Welche Aufgaben hat man als Kanzler/-in in dem Spiel?

- ▶ Man muss Wahlversprechen geben und schließlich für deren Einhaltung kämpfen.
- ▶ Man muss mit anderen Parteien Diskussionen führen.
- ▶ Man muss gute Argumente anbringen, um Gegnerinnen und Gegner von den eigenen Vorhaben zu überzeugen.
- ▶ Man muss sich für die Wünsche des Volks einsetzen.

Wie sollte man mit der Koalitionspartei und der Opposition umgehen?

- ▶ Man sollte sich mit deren Ansichten und Argumenten auseinandersetzen, dabei jedoch darauf achten, dass die eigenen Ziele nicht in den Hintergrund geraten.
- ▶ Ggf. sollte man Kompromisse eingehen, wenn sie den Grundwerten der eigenen Partei nicht widersprechen.
- ▶ Es ist wichtig, im Dialog zu bleiben.

Wie wirkt das Volk an den Entscheidungen mit?

- ▶ Es hat direkten Einfluss durch die Wahlen und die damit verbundene Entscheidung für oder gegen eine Bundeskanzlerin oder einen Bundeskanzler.
- ▶ Es hat Einfluss durch die Medien.

Impressum

Herausgeber und Bezugsadresse

Landesmedienzentrum
Baden-Württemberg
Vertreten durch Direktor Michael Zieher
Rotenbergstraße 111, 70190 Stuttgart
Telefon: +49 (0)711 2850-6
Fax: +49 (0)711 2850-780
E-Mail: beratungsstelle@lmz-bw.de

Dieses Materialpaket ist Teil
des Projekts #RespektBW

Projektleitung

Sebastian Seitner

Autorinnen und Autoren

Jennifer Madelmond
Marco Herbst
Sebastian Seitner

Redaktion

Sophie Kitzmann
Stephanie Wössner
Fabian Karg
Tom Mittelbach

Gestaltung

www.cosmoto.com

Stuttgart, August 2020



Sofern nicht anders vermerkt, stehen die Inhalte unter einer CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz. Sämtliche Rechte an dieser Publikation liegen beim Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ). Nichtkommerzielle Vervielfältigung und Verbreitung ist erlaubt unter Angabe des Herausgebers LMZ Baden-Württemberg und der Website www.lmz-bw.de.

Die Bildquellen aus den Unterrichtsmodulen sind im jeweiligen Quellenverzeichnis aufgeführt. Die Bilder werden unter Berufung auf die folgenden Paragraphen verwendet:

https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/_51.html
https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/_60a.html
https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/_60b.html

Dies gilt auch für Screenshots und Standbilder aus Filmwerken.

Sollten Sie auf eine Urheberrechtsverletzung aufmerksam werden, bitten wir um einen entsprechenden Hinweis. Bei Bekanntwerden von Rechtsverletzungen werden wir umgehend handeln.

Sonstige Illustrationen sind nicht frei zu verwenden.
Illustrationen: Shutterstock

Soweit Inhalte des Angebotes des LMZ auf externe Internetseiten verweisen, hat das LMZ hierauf keinen Einfluss. Diese Internetseiten unterliegen der Haftung der jeweiligen Betreiber. Das Setzen von externen Links bedeutet nicht, dass sich das LMZ die hinter dem Verweis oder Link liegenden Inhalte zu eigen macht. Das LMZ hat bei der erstmaligen Verknüpfung der externen Links die fremden Inhalte daraufhin überprüft, ob etwaige Rechtsverstöße bestehen. Zu diesem Zeitpunkt waren keine Rechtsverstöße ersichtlich. Das LMZ hat keinerlei Einfluss auf die aktuelle und zukünftige Gestaltung und auf die Inhalte der verknüpften Seiten. Eine ständige inhaltliche Überprüfung der externen Links ist ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht möglich. Bei Verlinkungen auf die Webseiten Dritter, die außerhalb des Verantwortungsbereichs des LMZ liegen, würde eine Haftungsverpflichtung nur bestehen, wenn das LMZ von den rechtswidrigen Inhalten Kenntnis erlangte und es technisch möglich und zumutbar wäre, die Nutzung dieser Inhalte zu verhindern. Bei Kenntnis von Rechtsverstößen werden derartige externe Links unverzüglich gelöscht.

#RespektBW ist eine Kampagne der Landesregierung für eine respektvolle Diskussionskultur in den Sozialen Medien. Sie soll Kinder und Jugendliche aktivieren, für die Werte unserer Demokratie und ein gutes gesellschaftliches Miteinander einzutreten. Die Kampagne ist Teil des Impulsprogramms der Landesregierung zum gesellschaftlichen Zusammenhalt. Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg führt die Kampagne im Auftrag des Staatsministeriums, in enger Abstimmung mit dem Ministerium für Kultus, Jugend und Sport, durch.

#RespektBW

LMZ LANDESMEDIENZENTRUM
BADEN-WÜRTTEMBERG

Na klar,
zusammen
halt...
Impulsprogramm
der Landesregierung


Baden-Württemberg