

Klasse: 7	Aufgabentyp:	Unterrichtsvorhaben: Geheime Verführer – Werbung untersuchen	Zeitraumen: 10 Stunden
-----------	--------------	--	------------------------

[Hier eingeben]

Inhaltsfelder	Kompetenzerwartungen KLP	
	Kompetenzbereich Rezeption Lesen und Zuhören	Kompetenzbereich Produktion Schreiben und Sprechen
Sprache (Beispiele):	<p>Die SchülerInnen lernen die Wirkung und sprachliche Gestaltung von Werbung kennen.</p> <p>Die verbinden die Wortaussage mit der Bildaussage.</p> <p>Sprachliche Mittel (Personifikation und Neologismen) und gestalterische Elemente werden herausgearbeitet (z.B. Groß-Kleinschreibung, Imperative, Verbauswahl).</p>	<p>Die SchülerInnen gestalten appellative Texte zum Beispiel Werbung, Kommentar.</p> <p>Die SchülerInnen nutzen einfache sprachliche und gestalterische Elemente.</p>
Texte (Beispiele):	<p>Die SchülerInnen untersuchen Texte audiovisueller Medien, zum Beispiel Werbespots, einfache Hypertexte im Hinblick auf ihre Intention.</p> <p>Sie reflektieren und bewerten ihre Inhalte, Gestaltungs- und Wirkungsweisen zum Beispiel: Rollen- und Handlungsmuster, Lebensgefühl und Leitbilder in Werbespots, Realität und virtuelle Welten in Medien.</p>	<p>Die SuS untersuchen die Anzeigen nach dem AIDA-Prinzip und kommentieren ihre Erkenntnis.</p>
Kommunikation (Beispiele):		
Medien (Beispiele):	<p>Printmedien</p> <p>Radiowerbung</p> <p>Kinowerbung</p> <p>Digitale Medien</p>	<p>Die SchülerInnen lernen Präsentationstechniken kennen, gestalten Plakate und Text-Bildkollagen, sowie eine Powerpointpräsentation.</p>
Verbindliche Absprachen	<ul style="list-style-type: none"> • AIDA-Prinzip • Recherchestrategien • Schreibstrategien (appellatives Schreiben) 	
Medienkompetenzrahmen	<ul style="list-style-type: none"> • 4.1 Medienproduktion und Präsentation • 4.2 Gestaltungsmittel 	

Klasse: 7	Aufgabentyp:	Unterrichtsvorhaben: Geheime Verführer – Werbung untersuchen	Zeitraumen: 10 Stunden
-----------	--------------	--	------------------------

[Hier eingeben]

	<ul style="list-style-type: none"> • 4.3 Quellendokumentation • 4.4 Rechtliche Grundlagen • 5.1 Medienanalyse • 5.2 Meinungsbildung • 5.3 Identitätsbildung • 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung • 6.1 Prinzipien der digitalen Welt • 6.2 Algorithmen erkennen
Leistungsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> • Klassenarbeit
QuisS	<ul style="list-style-type: none"> • Artikelplakate (Band 1, S. 44ff) • Sprachspiele (Band 1, S. 52-53) • Chunken (Band 1, S. 54-55) • Fachwortschatz (Band 1, S.121-123)