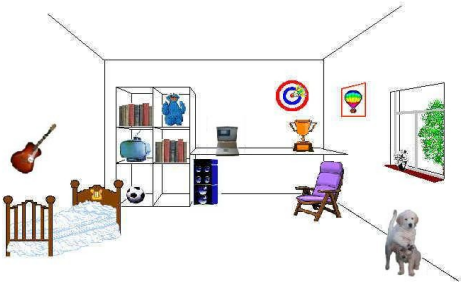






Thema	Jugendzimmer: Spiegelbild der Lebenswahrnehmung und Wunschvorstellung																						
IKG - Themenfeld	Multimediale Systeme																						
Fachbezüge des Beispiels	L-E-R/Politische Bildung, Kunst, Musik, Deutsch																						
Unterrichtliche Schwerpunkte	<p>Lebensgestaltung-Ethik-Religion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wie ich leben will: Wunsch, Wahl und Entscheidung • Medien: Multimediaprojekt • Medien: Film/Fernsehen - Storyboard <p>Kunst</p> <ul style="list-style-type: none"> • Medien: Werbung • Musik wahrnehmen und notieren - Klangaufzeichnungen • Musik in ihrem sozialen und historischen Zusammenhang erfahren <p>Musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hörgewohnheiten 																						
Intention	<p>Ausgehend vom Foto (oder Skizze etc.) eines Zimmers mit alterstypischer Ausstattung sollen einzelne Gegenstände zum Ausgangspunkt kleiner multimedialer Berichte werden. Mehrere solcher Berichte ergeben als Summe eine Präsentation von Interessenschwerpunkten der Jugendlichen der beteiligten Gruppe.</p> <table border="0"> <thead> <tr> <th>Gegenstand</th> <th>Ansatzpunkte für den Bericht</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Musikinstrument</td> <td>reproduzieren, texten, komponieren,</td> </tr> <tr> <td>PC</td> <td>produzieren</td> </tr> <tr> <td>TV</td> <td>informieren, erarbeiten, kommunizieren,</td> </tr> <tr> <td>Handy</td> <td>spielen</td> </tr> <tr> <td>Fußball</td> <td>informieren, unterhalten</td> </tr> <tr> <td>Bild</td> <td>kommunizieren, informieren</td> </tr> <tr> <td>Einrichtung</td> <td>Sport treiben, gesellig sein</td> </tr> <tr> <td>Hund, Vogel</td> <td>Vorbild, Idol</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Stil, Geschmack, Trend</td> </tr> <tr> <td></td> <td>emotionale Bindungen</td> </tr> </tbody> </table>	Gegenstand	Ansatzpunkte für den Bericht	Musikinstrument	reproduzieren, texten, komponieren,	PC	produzieren	TV	informieren, erarbeiten, kommunizieren,	Handy	spielen	Fußball	informieren, unterhalten	Bild	kommunizieren, informieren	Einrichtung	Sport treiben, gesellig sein	Hund, Vogel	Vorbild, Idol		Stil, Geschmack, Trend		emotionale Bindungen
Gegenstand	Ansatzpunkte für den Bericht																						
Musikinstrument	reproduzieren, texten, komponieren,																						
PC	produzieren																						
TV	informieren, erarbeiten, kommunizieren,																						
Handy	spielen																						
Fußball	informieren, unterhalten																						
Bild	kommunizieren, informieren																						
Einrichtung	Sport treiben, gesellig sein																						
Hund, Vogel	Vorbild, Idol																						
	Stil, Geschmack, Trend																						
	emotionale Bindungen																						
IKG-Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Analyse der Gestaltungsmerkmale eines Jugendzimmers • Erstellung und Bearbeitung von Materialien • Zusammenführung zum Multimediaprodukt • Präsentation • Reflexion 																						
Jahrgangsstufen	7 / 8																						

Bausteine	<p><u>Analyse der Gestaltungsmerkmale eines Jugendzimmers</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Das Jugendzimmer als Spiegelbild der Lebenswahrnehmung und von Wunschvorstellungen• Typische Gestaltungsmerkmale eines Jugendzimmers• Drehbuch• Konkretisieren der Thematik für die beteiligten Schülergruppen <p><u>Erstellung und Bearbeitung von Materialien</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Bilddokumente• Tondokumente• Texte• Datenschutz, Verwertungsrechte beachten <p><u>Zusammenführung zum Multimediaprodukt</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Umsetzung des Storyboards, Einbinden der vorproduzierten Bestandteile <p><u>Präsentation</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Ziel• Zielgruppe• Gestaltung <p><u>Reflexion</u></p> <ul style="list-style-type: none">• Professionalität der Präsentation• Aufwand - Nutzen - Relation• Möglichkeiten und ihre Realisierung• Kenntnisstand - Notwendigkeiten - Defizite• Weiterer Umgang mit dem Produkt• Ideen für neue Projekte <ul style="list-style-type: none">• Befindlichkeiten
-----------	--

<p>Baustein 1</p>	<p>Analyse der Gestaltungsmerkmale eines Jugendzimmers</p>
	<p>das Jugendzimmer als Spiegelbild der Lebenswahrnehmung und von Wunschvorstellungen erkennen und beurteilen, typische Gestaltungsmerkmale eines Jugendzimmers herausfinden und zur Darstellung im Projekt auswählen, konzipieren eines Drehbuches konkretisieren der Thematik für die beteiligten Schülergruppen,</p>
	<p>das Jugendzimmer als Spiegelbild der Lebenswahrnehmung und von Wunschvorstellungen erkennen und beurteilen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fotos der eigenen Zimmer auswerten • Collagen und Zeichnungen des Traumzimmers anfertigen • Diskussion über die Ausstattung eines aus Schülersicht ideal gestalteten Jugendzimmers
	<p>typische Gestaltungselemente eines Jugendzimmers herausfinden und zur Darstellung im Projekt auswählen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sportartikel, Pokale • Bilder, Poster • Computer • Stereoanlage, TV • Bücher • Haustiere
	<p>konzipieren eines Drehbuches</p> <ul style="list-style-type: none"> • Festlegung des thematischen Rahmens • Bestandsaufnahme der zu erwartenden Einzelbausteine • Beschreibung des gewünschten Ergebnisses • Auswahl einer geeigneten Präsentationssoftware • Vergabe von Themen an jede Schülergruppe
	<p>konkretisieren der Thematik für die beteiligten Schülergruppen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konkretisieren der darzustellenden Inhalte • Planung der zu verwendenden Medien • Bestandsaufnahme der vorhandenen Kenntnisse und Fertigkeiten • Bestandsaufnahme der vorhandenen technischen Möglichkeiten • Auswahl geeigneter Software

- Aufgabenverteilung innerhalb der Gruppe

Baustein 2	Erstellung und Bearbeitung von Materialien
	<p>Bilddokumente Tondokumente Texte Datenschutz, Verwertungsrechte beachten</p>
	<p>Bilddokumente</p> <ul style="list-style-type: none"> • fotografieren • zeichnen • Video aufzeichnen • digitalisieren • bearbeiten <p>• oder aus anderen Quellen entnehmen</p>
	<p>Tondokumente</p> <ul style="list-style-type: none"> • komponieren • texten • produzieren • aufnehmen • bearbeiten <p>• oder aus anderen Quellen entnehmen</p>
<p>Blabla bla ll odrbsa Ejhbd rn,ma R,wkx Asuew id lfm, slkfnv öd älel äölc woij cöpoewf wll wepo 5äplg äölg</p>	<p>Texte</p> <ul style="list-style-type: none"> • texten • beschreiben • berichten • layouten <p>• oder aus anderen Quellen entnehmen</p>
	<p>Datenschutz / Verwertungsrechte beachten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Datenschutzrechte (auch Persönlichkeitsrechte) • Rechte der Akteure (Schüler) am eigenen Produkt (Urheberrechte) • Fremdrechte bei der Verwendung von Produkten Dritter (Urheberrechte)

Baustein 3	Zusammenführen zum Multimediaprodukt
die einzelnen Bausteine ausprobieren und einschätzen Herstellen des verbindenden Rahmens auf der Grundlage des Drehbuches Zusammenführen der Bausteine zu einem Multimediaprodukt Probelauf	
die einzelnen Bausteine ausprobieren und einschätzen <ul style="list-style-type: none">• Lauffähigkeit testen• Zielorientierung einschätzen	
Herstellen des verbindenden Rahmens auf der Grundlage des Drehbuches <ul style="list-style-type: none">• z. B. Verwendung des Eingangsbildes	
Zusammenführen der Bausteine zu einem Multimediaprodukt <ul style="list-style-type: none">• Verknüpfung• Verlinkung• Steuerelemente einfügen• Zeitgesteuerter Ablauf • Möglichkeiten zum zwischenzeitlichen Abbruch einzelner Bausteine	
Probelauf <ul style="list-style-type: none">• Ausprobieren unter verschiedenen Laufbedingungen<ul style="list-style-type: none">○ Ggf. unterschiedliche Browser○ Lichtverhältnisse○ Lautstärken○ Möglichkeiten der Rückkehr zu übergeordneten Ebenen• Präsentationsgestaltung testen • Überarbeitung	

Baustein 4	Präsentation
Ziel Zielgruppe Gestaltung	
Ziel <ul style="list-style-type: none">• Präsentation über die Entstehung• Präsentation der Inhalte • Präsentation unter bestimmten Aspekten	
Zielgruppe <ul style="list-style-type: none">• Präsentation für Beteiligte• Präsentation für Betroffene• Präsentation für Außenstehende mit Materiekenntnis • Präsentation für Außenstehende ohne Materiekenntnis	
Gestaltung <ul style="list-style-type: none">• Selbstlaufende Präsentation ohne begleitende Erläuterungen• Eingeführte Präsentation (ggf. mit Hypothesenaufstellung)• Kommentierte oder unkommentierte Präsentation • Diskussion und /oder Auswertung	

Baustein 5	Reflexion
Professionalität der Präsentation; Aufwand - Nutzen – Relation; Möglichkeiten und ihre Realisierung; Kenntnisstand - Notwendigkeiten – Defizite; Weiterer Umgang mit dem Produkt; Ideen für neue Projekte; Befindlichkeiten	
Professionalität der Präsentation	
<ul style="list-style-type: none">• Beurteilung der einzelnen Teilbeiträge und des Gesamtproduktes<ul style="list-style-type: none">○ Ist die Präsentation gelungen?○ Wie wirkt sie auf den Betrachter?○ Wird das angestrebte Ziel erreicht?○ Ist das Produkt realitätsnah? ○ Wie gut ist die handwerkliche Umsetzung?	
Aufwand - Nutzen - Relation	
<ul style="list-style-type: none">• Wie groß ist der Arbeitsaufwand der einzelnen Teams?• Wie wird der Nutzwert der Teilbeiträge und des Produktes beurteilt?<ul style="list-style-type: none">○ Für die Gruppe○ Für Außenstehende • Hat sich die Mühe gelohnt?	
Möglichkeiten und ihre Realisierung	
<ul style="list-style-type: none">• Welche Möglichkeiten bestanden? • (Wie) wurden die vorhandenen Möglichkeiten genutzt?	
Kenntnisstand - Notwendigkeiten - Defizite	
<ul style="list-style-type: none">• Besaßen die Akteure/Produzenten genügend Kenntnisse?• Welche Kenntnisse waren unverzichtbar? • Wo gibt es dringenden Bedarf?	
Weiterer Umgang mit dem Produkt	
<ul style="list-style-type: none">• Was soll mit dem Produkt geschehen? • Ist eine Weiterentwicklung sinnvoll?	
Ideen für neue Projekte	
<ul style="list-style-type: none">• Ergeben sich aus den bisherigen Erkenntnissen Hinweise für neue Projekte? • Welche Themen können sinnvoll bzw. nicht sinnvoll sein?	
Befindlichkeiten	
<ul style="list-style-type: none">• Wie haben sich die einzelnen Teilnehmer gefühlt?• Sind die dargestellten Inhalte für Außenstehende nachvollziehbar?	

- Fühlen sich Jugendliche treffend dargestellt?
- Ursachenforschung und Schlussfolgerungen!