

Werbung in der Schule

Die Kinder erkennen, dass Werbung nicht immer offensichtlich als Plakat oder in Werbespot daherkommt. Ihnen wird bewusst, dass sie sogar in der Schule von ihr umgeben sind.

Mit detektivischem Spürsinn dürfen sich die Kinder auf die Suche begeben: Wo finden sie im Klassenzimmer Werbung? Wo im Schulgebäude? Ihre Fundstücke dokumentieren sie mit der Kamera.



Material

- Smartphones, Tablets oder Kameras zum Fotografieren
- Beamer oder andere Möglichkeit, die Fotos zu projizieren
- Laptop
- Tapetenrolle, dicke Stifte und andere Bastelutensilien
- [Medienplanet Klassenportal](#)



Motivationsidee

Beginnen Sie zum Beispiel so: „Werbung kommt nicht immer als Plakat oder Werbespot daher. Schaut euch doch einmal um. Was könnt ihr hier im Klassenzimmer noch für Werbung entdecken? Wo will jemand auf sich, auf sein Produkt oder zum Beispiel auf einen Film aufmerksam machen? Findet ihr Medienfiguren? Und wie ist es draußen auf den Fluren und im Foyer?“. Die Kinder werden sensibilisiert auch sogenannte Merchandise Produkte als eine Form von Werbung zu erkennen.

Mögliche Definition Merchandise

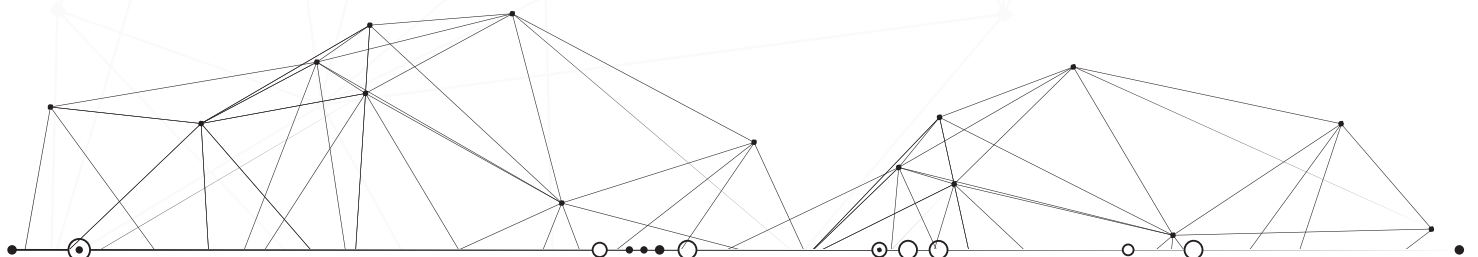
Merchandising bezieht sich auf den Verkauf von Waren oder Produkten. Es umfasst alle Aktivitäten, die darauf abzielen, den Umsatz und die Bekanntheit von Produkten und Marken zu steigern. Dazu gehören Werbung, Produktplatzierung, Verkaufsförderung und Markenbildung. Merchandise für Kinder bezieht sich besonders auf Produkte, die speziell für Kinder entwickelt und vermarktet werden. Diese Produkte können Spielzeug, Kleidung, Bücher, Filme, Fernsehsendungen, Videospiele oder andere Artikel sein, die auf beliebten Kinderfiguren oder -themen basieren. Das Ziel von Merchandise für Kinder ist es oft, die Fantasie und das Interesse der Kinder zu wecken und gleichzeitig den Verkauf von Produkten zu fördern, die mit ihren Lieblingscharakteren oder -geschichten in Verbindung stehen.

Durchführung

Die Kinder finden sich paarweise zusammen. Sie dürfen für die Aufgabe eine Kamera oder das Smartphone nutzen. Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, Werbung zu finden – einerseits solche, die man sofort sieht, wie zum Beispiel ein großes Bild auf einer Schultasche, und andererseits solche, nach der man schon eher suchen muss, zum Beispiel der Schriftzug auf Markenschuhen. Jedes Team soll fünf Fotos machen. Setzen Sie eine klare Zeitbegrenzung, nach der die Kinder wieder im Klassenraum sein sollen. Sind alle Teams zurück, stellen die Teams ihre Ergebnisse vor und zeigen ihre Fotos. Die Kinder speichern zum Beispiel die Fotos zentral auf einem PC/Laptop. Schauen Sie die Fotos per Beamer gemeinsam an. Die Kinder werden wahrscheinlich überrascht sein, wie viele Motive sie gefunden haben.

Leiten Sie diese Ergebnissicherung mit folgenden Fragen:

- Welches Motiv wurde besonders häufig gefunden?
- Wo wurden die meisten Motive gefunden?
- Welches Team hat Motive gezeigt, die sonst niemand entdeckt hat?
- Für welche Produkte wird geworben?
- Welche Gegenstände kommen besonders häufig als Werbeträger vor? Warum?
- Nehmt ihr diese Werbung in eurem Alltag wahr?





Auswertung / Reflexion

Nutzen Sie eine Tapetenrolle, um gemeinsam alle Erkenntnisse zu visualisieren. Notieren Sie nebeneinander die drei Begriffe Werbeträger, Werbesprüche und Medienfiguren. Nun lassen Sie die Kinder ihre Ergebnisse unter den jeweiligen Punkten zusammentragen. Wenn möglich können Sie die entsendenden Fotos ausdrucken und mit aufkleben.

Die entstandene Sammlung verdeutlicht den Kindern, wie vielfältig Werbung sein kann und wie sehr bekannte Medienfiguren und eingängige Werbesprüche unser Kaufverhalten beeinflussen. Ergänzen Sie, wenn es zeitlich passt, noch die Ergebnisse aus der Lerneinheit „Wo ist überall Werbung?“, um das Bild zu vervollständigen.

Ergänzung

Aus den Fotos können die Kinder Bilderrätsel oder Memorys erstellen- analog oder digital. Dafür können die Kinder in der Kreativ - App Medienplanet den Videobaukasten nutzen. Die Fotos können einfach hintereinanderlegen und durch entsprechende Fragen zu Bild ergänzt werden. Durch mehrfaches kopieren einzelner Bilder, werden sie länger abgespielt und bieten Zeit eine Frage zu stellen. Über das Klassenportal können Sie die Ergebnisse sammeln und präsentieren.

Notizen

