

Lehrerinformationen

Quellen des Glücks; Glücksversprechen

SEK. I: DEUTSCH, KUNST, ETHIK,
NATUR U. TECHNIK

Jahrgangsstufen:
je nach Schulart 7–9

Lernziele:

- Die Schüler erkennen vor dem Hintergrund eigener Lebenserfahrung verschiedene Quellen individuellen Glücks und entwickeln in Auseinandersetzung mit verschiedenen Bedeutungen von Glück eine eigene Vorstellung vom persönlichen Glück. (Verständnis, Synthese) (PK, FK)
- Sie nehmen sich selbst als Adressaten vielfältiger Glücksversprechen wahr und überprüfen diese. (Analyse, Bewertung) (MK)

Vorbereitungen:

Arbeitsblätter kopieren, Zeitschriften sammeln

Benötigtes Material:

DIN-A3-Papier, Zeitschriften, Scheren, Klebestifte

Beispiellösungen zu den Aufgaben:

Quellen des Glücks:

3. Freunde, Liebe, Geld, Gesundheit, Reichtum
4. Ein Lottogewinn kommt ohne Anstrengung und ist nicht dauerhaft erfüllend. Eine sportliche (Best-)Leistung dagegen verlangt Anstrengung. Erfolg und Anerkennung sind die Belohnung dafür.

Glücksversprechen:

1. Freundschaft, Anerkennung, Leistung
2. Zigaretten: Anerkennung, cool sein; Bier: Anerkennung, cool sein, Ritual; Shake: Erfolg, sexy sein; Spiel: Freunde, Spaß, Anerkennung
3. Raucher sind unbeschwert und haben Glück in der Liebe. Biertrinker gehören dazu. Shakes machen sportlich und sexy. Mit Computerspielen hat man Spaß und gewinnt Freunde.

Quellen des Glücks; Glücksversprechen

SEK. II: DEUTSCH, KUNST, ETHIK,
NATUR U. TECHNIK

Jahrgangsstufen:
je nach Schulart 11–13

Lernziele:

- Die Schüler erkennen vor dem Hintergrund eigener Lebenserfahrung verschiedene Quellen individuellen Glücks und entwickeln in Auseinandersetzung mit verschiedenen Bedeutungen von Glück eine eigene Vorstellung vom persönlichen Glück. (Verständnis, Synthese) (PK, FK)
- Sie nehmen sich selbst als Adressaten vielfältiger Glücksversprechen wahr und überprüfen diese. (Analyse, Bewertung) (MK)

Vorbereitungen:

Arbeitsblätter kopieren, Zeitschriften sammeln, Rechner reservieren

Benötigtes Material:

Computerarbeitsplätze, Zeitschriften, DIN-A3-Papier, Scheren, Klebestifte, bunte Stifte

Beispiellösungen zu den Aufgaben:

Quellen des Glücks:

3. Freundschaft, Liebe, Wohlstand, Gesundheit, Lottogewinn
4. Ein Lottogewinn ist nicht mit Anstrengung verbunden und macht deshalb nicht stolz. Stolz sind wir z. B. auf sportliche Leistungen, die wir uns erarbeitet haben und für die wir Anerkennung erfahren. Eine weitere Art immateriellen Glücks finden wir in Freundschaften. Diese geben uns emotionale Nähe, Geborgenheit und das Gefühl, verstanden zu werden.

Glücksversprechen:

2. Freundschaft, Anerkennung, Leistung

Quellen des Glücks



Arbeitsaufträge:

1. Bastele mithilfe alter Zeitschriften eine Collage auf einem DIN-A3-Blatt. Stelle in der Collage bildlich dar, was du persönlich unter Glück verstehst und was vielleicht für andere Menschen Glück bedeutet.
2. Hänge deine Collage für alle sichtbar auf und betrachte nun die Collagen der anderen. Wenn du an der Reihe bist, stelle deine Collage den anderen vor. Erkläre, warum du welche Motive gewählt hast und wofür die einzelnen Bilder stehen. Beantworte mögliche Fragen, z. B. warum du ein gewähltes Bild mit Glück verbindest.
3. Diskutiert gemeinsam, welche Quellen für Glück ihr in den Collagen gefunden habt. Vielleicht fallen euch noch weitere ein, die dort nicht dargestellt sind? Sammelt alle Glücksquellen und findet dafür Oberbegriffe wie Freundschaft oder Reichtum.
4. Diskutiert gemeinsam, welche Unterschiede zwischen den gefundenen Glücksquellen bestehen. Beantwortet auch folgende Fragen: Was ist der Unterschied zwischen materiellen und immateriellen Glücksquellen, also Glücksgefühlen, die ihr aus dem Besitz von Gegenständen zieht, oder solchen, die aus anderen Gefühlen wie Freundschaft entstehen? Welche verschiedenen Gefühle sind damit verbunden? Warum fühlt sich etwa ein Lottogewinn anders an als eine sportliche Leistung? Oder was ist der Unterschied im Glück, ein tolles Auto zu besitzen oder sich mit dem besten Freund zu unterhalten?

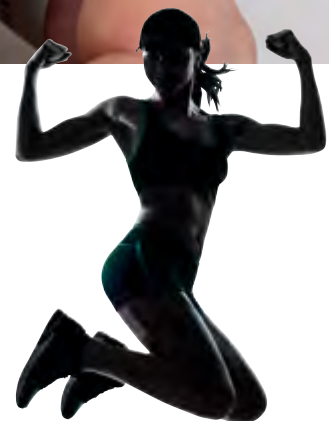
Glücksversprechen



Arbeitsaufträge:

1. Betrachtet die Bilder. Was ist das Glücksversprechen auf jedem Bild? Welches Glück wird dem Konsumenten mit dem Produkt versprochen?
2. Diskutiert, warum die dargestellten Produkte überhaupt konsumiert werden. Welche Beweggründe stecken hinter dem Konsum von Zigaretten, Alkohol, Proteinshakes etc.? Überlegt, welche Bedürfnisse das Produkt stillen und welche Hoffnungen es erfüllen soll.
3. Formuliert im Anschluss die Werbeversprechen zu jedem Bild in einem Satz.
4. Überlegt, ob ihr z. B. auch schon mal eine so ansprechende Werbung gesehen habt, dass ihr euch daraufhin das Produkt gekauft habt. Vielleicht habt ihr schon mal den Energieriegel aus der Werbung gegessen und seid danach hoffnungsvoll joggen gegangen, um so schnell zu laufen wie der Sportler in der Werbung? Vielleicht findet ihr auch andere Beispiele. erinnert euch: Welche Erwartungen hat die Werbung bei euch geweckt? Wurden diese Erwartungen dann erfüllt? Wie habt ihr euch nach dem Gebrauch oder Konsum des Produkts gefühlt? Schreibt eure Überlegungen auf. Wenn ihr euch an keine eigenen Erfahrungen mit einem Produkt aus einer Werbung erinnern könnt, sucht eine Werbung im Internet heraus und untersucht diese auf ihr Glücksversprechen und ihren Wahrheitsgehalt.

Quellen des Glücks





Arbeitsaufträge:

1. Arbeitet in Gruppen. Sammelt Glücksquellen, die ihr kennt, und ordnet sie nach Oberbegriffen wie Freundschaft oder Reichtum. Analysiert, welche Glücksquellen materiell oder immateriell sind. Welche Unterschiede bestehen zwischen ihnen? Beantwortet auch folgende Fragen: Was ist der Unterschied zwischen materiellen und immateriellen Glücksquellen? Warum fühlt sich etwa ein Lottogewinn anders an als eine sportliche Leistung? Welche verschiedenen Gefühle sind damit verbunden? Was ist der Unterschied im Glück, ein tolles Auto zu besitzen oder sich mit dem besten Freund zu unterhalten?
2. Überlegt nun gemeinsam, wie ihr eure Erkenntnisse zu den Glücksquellen in einer praktischen Arbeit darstellen wollt. In der Gestaltung seid ihr frei. Ihr könnt z. B. einen Flyer oder eine Präsentation gestalten, aber auch eine (digitale) Broschüre zum Thema Glück erstellen und darin ein fiktives Interview dazu führen, eine ausgedachte Homestory erzählen oder eure Gedanken in einem Artikel zusammenfassen. Teilt eure Arbeitsgruppen entweder nach Rubriken für die Broschüre auf oder erstellt pro Gruppe eine eigene Broschüre, sodass am Ende entweder eine Broschüre als Gemeinschaftswerk vorliegt oder aber mehrere Broschüren als Gruppenarbeiten zum Vergleich. Sollten nicht genügend Rechner zur Verfügung stehen, kann die Arbeit auch als Bastelarbeit mit alten Zeitschriften, Zeichnungen etc. durchgeführt werden.
3. Präsentiert eure Ergebnisse, sodass ihr sie alle betrachten könnt. Druckt sie und legt sie aus, oder betrachtet sie alternativ oder ergänzend an den Computerarbeitsplätzen oder am Whiteboard. Stellt eure Medien den anderen vor und beantwortet Fragen dazu.
4. Diskutiert gemeinsam, welche Quellen von Glück ihr dargestellt habt und welche Glücksvorstellungen es sonst noch gibt.

Glücksversprechen



Arbeitsaufträge:

1. Sucht im Internet oder in Zeitschriften Werbung heraus. Ihr könnt auch Gruppen bilden und jeweils nach Werbung für eine Produktgruppe suchen, z. B. Kosmetik, Alkohol, Handys oder andere Konsumgüter. Formuliert die Werbeversprechen eurer Werbebeispiele in einem Satz.
2. Diskutiert, welche Beweggründe zum Konsum der Produkte aus der Werbung führen können. Benennt die möglichen Bedürfnisse der Konsumenten. Besteht ein Zusammenhang zwischen Werbeversprechen und Konsum?
3. Schreibt in Einzelarbeit einen Kommentar zum Wahrheitsgehalt eurer Beispielwerbung. Analysiert dazu den Wahrheitsgehalt des Werbeversprechens. Greift auch auf eure eigenen Erfahrungen mit diesen oder anderen Produkten und der Werbung dafür zurück. Formuliert eine klare Aussage, wie das Werbeversprechen lautet, und stellt dar, ob eurer Meinung nach dieses Werbeversprechen eingelöst wird.
4. Entwickelt eine eigene Werbung für einen Sportschuh. Dabei kann es sich um einen Werbeclip oder eine Anzeige handeln. Es genügt das Konzept für die Werbung, das heißt, dass ihr eine Bildidee nennt oder den Ablauf der Handlung im Clip schildert, aber kein fertiges Bild oder keinen Film erstellt. Wichtig ist ein Werbeversprechen, das über ein Bild und einen Slogan transportiert wird.