

## Ausführlicher Unterrichtsentwurf



### Thema: Wann wird das Konsumgut Handy zum Problem?

**Datum:** 13.12.2006

**Zeit:** 09:10 Uhr – 9:55 Uhr

**Fach:** EWG

**Klasse:** 8

**Schule:** Klösterle

**Ausbildungslehrer:** Herr Dr. Hruza

**Dozent:** Herr Prof. Dr. Juchler

**Name der Praktikantin:** Aysel Sarikaya

## INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis.....	1
1. Bedingungsanalyse/Soziokultureller Hintergrund.....	2
2. Die Sachanalyse.....	3/4
3. Didaktische Analyse.....	4
3.1 Lernvoraussetzungen der Klasse.....	4
3.2 Bezug zum Bildungsplan.....	4
3.3 Exemplarische Bedeutung.....	4
3.4 Gegenwartsbedeutung.....	5
3.5 Zukunftsbedeutung.....	5
3.6 Struktur des Inhalts.....	5
3.7 Unterrichtsziele.....	5
4. Methodische Analyse.....	6
4.1 Der Einstieg.....	6
4.2 Die Erarbeitungsphase.....	6/7
4.3 Die Auswertungsphase.....	7
4.4 Der Ausklang.....	7
5. Verlaufsskizze.....	8
6. Reflexion.....	9
7. Literaturverzeichnis.....	10
8. Anhang.....	11/12/13

## **1. Bedingungsanalyse/Soziokultureller Hintergrund**

Die Klösterle Realschule ist eine private Mädchenschule und befindet sich in Ravensburg. Der Klassenraum ist mit folgenden Geräten ausgestattet: Tafel, Fernsehapparat, Videorekorder und TP. Die Klasse 8 wird von 30 Mädchen besucht. Auf personale Details werde ich nicht eingehen, da ich bisher zu wenig Einsicht gewähren konnte. Der Klassenverband besteht aus einer homogenen Gruppe. Die Mädchen sind sehr aufgeweckt und folgen aufmerksam dem Unterrichtsgeschehen. Darunter befinden sich einige Schauspieltalente. Man könnte mit den Mädchen ein Rollenspiel erarbeiten. Sie zeigen sowohl untereinander als auch dem Lehrpersonal gegenüber stets ein freundliches und höfliches Entgegenkommen:

## 2. Sachanalyse

„Das Mobiltelefon ist zu einem festen Bestandteil unseres Alltags geworden“.<sup>1</sup>

Vor allem für Jugendliche. Das lässt sich vielleicht dadurch erklären, dass Jugendliche sich leichter tun, Neues anzunehmen. Laut einer durchgeführten Studie (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest „Jugend, Information und Multi-Media“ / JIM) besitzen 90 Prozent der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren ein Handy. 53 Prozent verfügen über ein Computer/PC bzw. Laptop.<sup>2</sup>

Laut Virpi Oksmann (finnische Forscherin) ist das Handy zum Teil des Körpers („it’s a body part“) geworden.<sup>3</sup>

Das Handy hat einen multifunktionalen Einsatz. Es fungiert als:

- Telefon
- Notizbuch
- Adressbuch
- Fotoapparat
- Verschicken von Kurznachrichten (SMS)
- Musikbegleiter
- Surfen im Internet etc.<sup>4</sup>

Laut der JIM-Studie 2004 besetzte das SMS Verschicken den 1. Platz auf der Rangliste der Jugendlichen. Den 2. Platz belegte das Telefonieren. Was ebenfalls nicht außer Acht gelassen werden darf, ist das Herunterladen von Klingeltönen.<sup>5</sup>

87 Prozent der Jugendlichen befinden sich aufgrund des sorglosen Umgangs mit dem Handy in einer Schuldenfalle. Die Gründe dafür sind vor allem:

- das Herunterladen von Klingeltönen
- Hintergrundbilder
- das Versenden von Fotos, Musik und Film (MMS).<sup>6</sup>

---

<sup>1</sup> Höflich, Joachim R., 2005: „Als wär’s ein Teil von mir“. Jugendliche und ihr Handy. In: Praxis Politik August 4/2005: S. 4

<sup>2</sup> Vgl. ebenda. S. 4

<sup>3</sup> Vgl. ebenda. S. 4

<sup>4</sup> Vgl. ebenda. S. 5

<sup>5</sup> Vgl. ebenda. S. 6

<sup>6</sup> Vgl. ebenda. S. 21

Das Telekommunikationsgesetz will künftig sowohl die *Rechte* und *Pflichten* der *Anbieter* als auch die *Rechte* und *Pflichten* der *Kunden* transparenter regeln.

Die Akzentuierung wird vor allem bei den Jugendlichen gesetzt. Der Verschuldungsfaktor „Handy“ wird sogar von den *Jugendlichen* selbst als eine ernsthafte Situation wahrgenommen.<sup>7</sup>

### **3. Didaktische Analyse**

#### **3.1 Lernvoraussetzungen der Klasse**

Die Schülerinnen sind mit den Existenz- und Luxusgütern vertraut. In der Klasse befinden sich einige Schülerinnen, die für ein Rollenspiel prädestiniert sind. In dem Spiel tun sich die Mädchen mit der Empathie nicht schwer, weil das Thema und die Rolle eine dominante Funktion aus ihrer Lebenswelt enthält.

#### **3.2 Bezug zum Bildungsplan**

Das Thema *Konsum* wird im Bildungsplan unter dem Sektor: *Teilnehmer am Marktgeschehen* erwähnt. Das Stundenthema ist einzuteilen unter dem Kompetenzbereich: Die Schüler können:

- ❖ „Ihre eigene Rolle als Marktteilnehmer (Konsument) reflektieren“<sup>8</sup>

Die Unterrichtseinheit fordert explizit diesen Kompetenzbereich. Die Schüler wissen nach der Stunde, dass sie zur Befriedigung ihrer Bedürfnisse *konsumieren* müssen. Des Weiteren wird ihnen bewusst, was für Gefahren ein zu starkes konsumieren mit sich bringen kann. Sie als Konsument haben die Möglichkeit, dieser Problematik entgegen zu wirken, in dem Sie selbst die Lösungsansätze erarbeiten.

#### **3.3 Exemplarische Bedeutung**

Das Thema ist exemplarisch für unsere konsumfreudige Gesellschaft. Das Handy hat mittlerweile einen festen Bestandteil in unserem Leben.

---

<sup>7</sup> Vgl. ebenda. S. 21

<sup>8</sup> Vgl. Bildungsplan Realschule, 2004. Stuttgart, S.123

### **3.4 Gegenwartsbedeutung**

Den Mädchen soll bewusst gemacht werden, dass das Handy in unserer Gesellschaft zwar als was ganz normales betrachtet wird, aber ein zu starkes Konsumieren zu einer Problematik führen kann.

### **3.5 Zukunftsbedeutung**

Wie schon bereits erwähnt, wird den Mädchen bewusst, dass ein zu starkes Handykonsumieren zu einer Problematik bzw. einer Schuldenlage führen kann. Für das Entgegenwirken dieser Problematik erarbeiten die Mädchen im Rollenspiel mögliche Lösungsansätze. Im Falle des Falles können die Mädchen auf ihre eigenen Lösungen zurückgreifen und es explizit in Ihrer realen Lebenssituation anwenden.

### **3.6 Struktur des Inhalts**

Die Unterrichtseinheit ist so gestaltet, dass nach einer kurzen Wiederholung der Bedürfnisse ein Fallbeispiel erfolgt. Im Anschluss darauf, erarbeiten die Mädchen im Rollenspiel Lösungsansätze. In der Auswertungsphase wird das Rollenspiel vorgetragen.

### **3.7 Unterrichtsziele**

- Die Schülerinnen kennen den Unterschied zwischen Konsumgüter zur Deckung der Existenzbedürfnisse und Konsumgüter zur Deckung der Luxusbedürfnisse.
- Die Schülerinnen erkennen, dass ein zu starkes bzw. unkontrolliertes Konsumieren von Luxusbedürfnissen zu einer Schuldenlage führen kann.
- Die Schülerinnen können die Methode des Rollenspiels für die Lösung anwenden.

#### **Soziale Ziele:**

- Die Schülerinnen erarbeiten im Rollenspiel „gemeinsam“ Lösungsansätze; Förderung der Rücksichtnahme auf Mitschüler bei der Rollenverteilung (wer übernimmt welche Rolle).

## 4. Methodische Analyse

### 4.1 Einstiegsphase

Zu Beginn der Stunde sollen die Schülerinnen die angegebenen Güter zu den Existenz- bzw. Konsumgüter zuordnen. Vorher sollen Sie eine Definition für das Konsumieren geben.

Der Einstieg dient zum einen zur Wiederholung der Existenz- und Luxusbedürfnisse, zum anderen soll es eine Verinnerlichung hervorrufen, dass wir Menschen über unsere Existenz hinaus noch zusätzlich konsumieren.

Nach der Zuordnung nennen die Mädchen in der Spalte Luxusbedürfnisse das für Sie am wichtigsten Gut. Mögliche Antwort: Handy!

Danach frage ich, ob Sie eine Woche bzw. einen Tag lang ohne Handy auskommen könnten? Mögliche Antwort: Nein!

Lehrerin weist darauf hin, dass der Handygebrauch zum Überleben nicht notwendig ist. Eigentlich könnte man ja darauf verzichten. Aber in der heutigen Zeit, im Handyzeitalter, vor allem in unserer Gesellschaft wird der Handygebrauch als völlig „normal“ und „unproblematisch“ betrachtet. Wann könnte es aber zu einem Problem werden? Mögliche Antwort: Zu viel telefonieren, viele Kurznachrichten (sms) verschicken, teure Klingeltöne runterladen.

Hinführung auf das Stundenthema: Wann wird das Konsumgut Handy zum Problem? Überleitung in die Erarbeitungsphase. Vortragen des Fallbeispiels „Julia“ (genaue Erläuterung: siehe Arbeitsblatt).

Als Alternative könnte man gleich mit dem Fallbeispiel einsteigen.

### 4.2 Erarbeitungsphase

Die Schülerinnen sollen anhand des Fallbeispiels „Julia“ in Form eines Rollenspiels die Ursachen und mögliche Lösungsansätze erarbeiten.

Pro Gruppe 5 Schülerinnen. Gruppenfindung darf selbständig eingeteilt werden.

Diese Methode soll der Eigenaktivität der Schülerinnen dienen. Darüber hinaus können die Mädchen im Rollenspiel aus ihrer Lebenswelt erzählen. Der Lebensbezug motiviert die Schülerinnen!

Als Alternative können die Ursachen und Lösungsansätze in Form einer Gruppenarbeit „konzeptionell schriftlich“ erfolgen.

### **4.3 Auswertungsphase**

Rollenspiel wird von den Gruppen vorgeführt. Schüler möchten das Erarbeitete vor dem Publikum vortragen. Zuschauer sollen die für sie als wichtig erscheinenden Beiträge notieren.

Als Alternative können die Ergebnisse von den jeweiligen Gruppensprecherrinnen „medial mündlich“ vorgetragen werden.

### **4.4 Ausklang**

Schülerinnen sollen über die Lösungsansätze berichten, die Ihnen besonders gut gefallen haben, und ob sie es für die Zukunft anwenden würden.



### 5. Verlaufsskizze

<b>KI.:</b> 8		<b>Fach:</b> EWG	<b>Thema:</b> Wann wird das Konsumgut Handy zum Problem?	<b>Datum:</b> 13.12.2006	
<b>Lernziele:</b> - Die Schülerinnen kennen den Unterschied zwischen Konsumgüter zur Deckung der Existenzbedürfnisse und Konsumgüter zur Deckung der Luxusbedürfnisse - Die Schülerrinnen erkennen, das ein zu starkes bzw. unkontrolliertes Konsumieren von Luxusbedürfnissen zu einer Schuldenlage führen kann - Die Schülerrinnen können die Methode des Rollenspiels für die Lösung anwenden					
<b>Flexible Zeitstruktur</b>	<b>Verlaufsformen</b>	<b>Unterrichtliches Handeln: Lehreraktivität – Schüleraktivität - Schülertätigkeit</b>		<b>Sozialform</b>	<b>Material/ Bemerkung</b>
9:10 10 Min.	Einstieg	Begrüßung + Vorstellung. Bevor die Schülerinnen die Konsumgüter zu den Existenz- bzw. Luxusbedürfnissen zuordnen, sollen sie vorher versuchen, eine Definition für das Konsumieren zu geben - Konsumieren (=verbrauchen, verzehren). Nach der Zuordnung nennen Sie in der Spalte Luxusbed. das für sie am wichtigsten Gut. Mögliche A.: Handy! L. fragt, ob sie eine Woche bzw. einen Tag lang ohne Handy auskommen könnten? Mögliche A.: Nein! L. weist darauf hin, dass das Handy zum Überleben nicht notwendig sei. Eigentlich könnte man darauf verzichten. Aber in dieser heutigen Zeit bzw. in unserer Gesellschaft wird der Gebrauch eines Handys als völlig „normal“ und „unproblematisch“ gesehen. Wann könnte es aber zu einem Problem werden? Mögliche A.: Zu viel telefonieren, viele Kurznachrichten (sms) verschicken usw. Hinführung zum Stundenthema.		FU Unterr.Gespräch Sch.beiträge	Tafel Wortkarten  Geschichte
9:20 20 Min	Erarbeitung	Fallbeispiel: Julia! Schülerinnen erarbeiten in dem Rollenspiel: Ursachen, Lösungsansätze und für die Zukunft vermeidbare Schulden.		Tafel: Überschrift	Gruppenarbeit  AB 6 Gruppen, pro Gruppe= 5 Sch.
9:40 13 Min.	Auswertungsphase	Rollenspiel wird vorgeführt. Zuschauer haben die Aufgabe, die Beiträge zu notieren.		GA	
9:53 2 Min.	Ausklang	L. fragt, welcher Lösungsansatz Ihnen besonders gefallen hat, und ob sie es ebenfalls anwenden würden. Verabschiedung!			Hausaufgabe

## **6. Reflexion**

Die Stunde lief wie geplant bis zu der Fragestellung, auf welches Gut sie auf keinem Fall verzichten könnten. Ich hatte stark damit gerechnet gehabt, dass die Mädchen das Handy ganz oben auf ihre Rangliste setzen würden. Stattdessen kamen Süßigkeiten und Musik- CD's . Ich musste dann dazwischen lenken und einen Impuls geben. Glücklicherweise kamen dann die erwarteten Schülerbeiträge. Zum Beispiel könne der Vater nicht ohne Handy, da er ein Geschäftsmann sei, und permanent mit Kunden durch das Handy in Kontakt trete. Oder der Bruder: Er würde jeden Tag mit seiner Freundin telefonieren, da sie weiter weg wohne. Weder der Vater noch der Bruder wären im Stande auf das Handy zu verzichten. Den Mädchen wurde schnell klar, dass der Gebrauch des Handys zwar völlig legitim sein kann, aber auch ein zu starkes bzw. unkontrolliertes konsumieren zu einer möglichen Schuldenlage führen kann. Das Fallbeispiel Julia konnten Sie gut verinnerlichen. Die selbstständige Gruppenfindung lief einwandfrei. In der Einstiegsphase habe ich einige Zeit verloren. Die Erarbeitungsphase musste um einige Minuten gekürzt werden. Für die Mädchen war die Kürzung kein Hindernis. In der Auswertungsphase wurde mehr Zeit als geplant in Anspruch genommen. Das Rollenspiel hat den Schülerinnen eine Freude bereitet.

Bis auf den Einstieg lief die Stunde nach meiner Zufriedenheit. Ich war selbst mit dem Einstieg nicht wirklich glücklich. Für das nächste Mal werde ich gleich mit dem Fallbeispiel einsteigen.

Wie sagt man so schön: Aus Erfahrung lernt man!!!!!!!!!!

## 7. Literaturverzeichnis

- ❖ Bildungsplan Realschule, 2004. Stuttgart
  
- ❖ Bärnert-Fürst, Ute, Bernert, Claudia, Bernert, Prof. Wilhelm, 2005: Bedürfnisse und Konsum. In: Veerkamp, Gisela, Erzner, Dr. Frank (Hg.): Welt, Zeit, Gesellschaft. Berlin: Cornelson
  
- ❖ Höflich, Joachim R., 2005: „Als wär´s ein Teil von mir“. Jugendliche und ihr Handy. In: Praxis Politik August 4/2005
  
- ❖ Kloser, Dr. Annette, Kunkel-Razum, Dr. Kathrin, Scholze-Stubenrecht, Dr. Werner (Hg.), 2001: Duden. Deutsches Universalwörterbuch. Mannheim: Dudenverlag

## 8. Anhang

### Wann wird das Konsumgut Handy zum Problem?

#### Konsumgüter zur Deckung der Existenzbedürfnisse

- Kleidung
- Nahrung

#### Konsumgüter zur Deckung der Luxusbedürfnisse

- Handy
- Markenkleidung
- Zeitschriften
- Musik-CD's
- Süßigkeiten

**Konsumieren=  
verbrauchen,  
verzehren**

## Wann wird das Konsumgut Handy zum Problem?

(Konsumieren= verbrauchen, verzehren)

Konsumgüter zur Deckung der Existenzbedürfnisse:

---



Konsumgüter zur Deckung der Luxusbedürfnisse: Zähle mindestens 4 Güter auf!

---

Ein zu **starkes** bzw. **unkontrolliertes** Konsumieren von Luxusgütern führt zu einer **Schuldenlage**, wie in unserem Fallbeispiel:

Julia hat aufgrund hoher Handyrechnungen bei ihrer Freundin Sarah 100 Euro *Schulden* aufgenommen. Sarah braucht das ausgeliehene Geld dringend für Ihre Weihnachtsgeschenke.

Nach dem Abendessen fasst Julia Mut und berichtet den Eltern über Ihr Schuldenproblem.

### Arbeitsschritte:

- ✓ Bildet eine 5-er Gruppe!
- ✓ Personen im Rollenspiel: Mutter, Vater, Julia.
- ✓ Erarbeitet ein Rollenspiel, in dem Ihr über die „Problematik“ diskutiert!
- ✓ In dem Rollenspiel müssen folgende Aspekte enthalten sein:  
Ursache (A), Lösung/-en (B) und Lösung/-en (C)!
  - Wodurch sind die hohen Handyrechnungen entstanden? (A)
  - Wie kann Julia in Zukunft eine weitere Schuldenlage vermeiden? (B)
  - In welcher Form muss Julia die 100 Euro abarbeiten? (C)
- ✓ Zeit: 20 Minuten!

**Thema:** Wann wird das Konsumgut Handy zum Problem?

**Name:** Aysel Sarikaya

**Aufgaben für die Zuschauer:**

Notiert auf ein extra Blatt die Ursachen, Lösungen (B) und (C)!