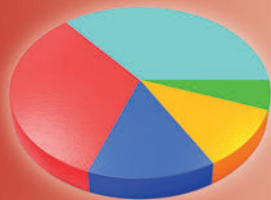


Methoden- kompetenz I



Sekundarstufe I

Online-
Lernumgebung

Test
Center

auf www.gida.de

Filme  Software

Fertiger KI-Text



Politik / Gesellschaft

DVD
VIDEO

Inhalt und Einsatz im Unterricht

"Methodenkompetenz I"

(Politik, Sek. I)

Dieses Film-Lernpaket behandelt Unterrichtsthemen für die Klassen der Sekundarstufe I.

Im Hauptmenü finden Sie insgesamt 4 Filme:

Diagramme	9:45 min
Wahlplakate	8:35 min
Karikaturen	8:30 min
Künstliche Intelligenz	8:55 min

(+ Grafikmenü mit 10 Farbgrafiken)

Die Filme vermitteln mithilfe von aufwändigen und beeindruckenden 3D-Computeranimationen wesentliche Informationen zu verschiedenen Methoden des Faches Politik/Gesellschaft.

Der erste Film erklärt die wichtigsten Diagrammarten und zeigt, wie man Diagramme Schritt für Schritt auswertet und kritisch prüft.

Der zweite Film zeigt, wie Wahlplakate analysiert werden und welche Strategien politischer Werbung dabei erkennbar werden.

Der dritte Film erklärt, wie Karikaturen als gezeichnete Kommentare funktionieren und wie man ihre Aussage erschließt.

Der vierte führt in den schulischen Umgang mit Künstlicher Intelligenz ein.

Die Inhalte der Filme sind stets altersstufen- und lehrplangerecht aufbereitet. Die Filme bieten z.T. Querbezüge, bauen aber inhaltlich nicht streng aufeinander auf.

Ergänzend zu den o.g. 4 Filmen stehen Ihnen zur Verfügung:

- **10 Farbgrafiken**, die das Unterrichtsgespräch illustrieren (in den Grafik-Menüs)
- **10 ausdrucksfähige PDF-Arbeitsblätter**, jeweils in Schüler- und Lehrerfassung

Im GIDA-Testcenter (auf www.gida.de) finden Sie auch zu diesem Film-Lernpaket interaktive und selbstauswertende Tests zur Bearbeitung am PC. Diese Tests können Sie online bearbeiten oder auch lokal auf Ihren Rechner downloaden, abspeichern und offline bearbeiten, ausdrucken etc.

Begleitmaterial (PDF) auf DVD

Über den „Windows-Explorer“ Ihres Windows-Betriebssystems können Sie die Dateistruktur einsehen. Sie finden dort u.a. den Ordner „DVD-ROM“. In diesem Ordner befindet sich u.a. die Datei

index.html

Wenn Sie diese Datei doppelklicken, öffnet Ihr Standard-Browser mit einem Menü, das Ihnen noch einmal alle Filme und auch das gesamte Begleitmaterial zur Auswahl anbietet (PDF-Dateien von Arbeitsblättern, Grafiken und Begleitheft, Internetlink zum GIDA-TEST-CENTER etc.).

Durch einfaches Anklicken der gewünschten Begleitmaterial-Datei öffnet sich automatisch der Adobe Reader mit dem entsprechenden Inhalt (sofern Sie den Adobe Reader auf Ihrem Rechner installiert haben).

Die Arbeitsblätter ermöglichen Lernerfolgskontrollen bezüglich der Kerninhalte der Filme. Einige Arbeitsblätter sind am PC elektronisch ausfüllbar, soweit die Arbeitsblattstruktur und die Aufgabenstellung dies erlauben. Über die Druckfunktion des Adobe Reader können Sie auch einzelne oder alle Arbeitsblätter für Ihren Unterricht vervielfältigen.

Fachberatung bei der inhaltlichen Konzeption und Gestaltung:

Klaus Fieberg, Studiendirektor a.D., Mitglied im Beirat der Fachzeitschrift „Praxis Geschichte“ sowie Mitherausgeber und Autor verschiedener Lehrwerke im Westermann Bildungsmedien Verlag.

Unser Dank für die Unterstützung unserer Produktion geht an:

Footage: Pond5, Adobe Stock

Karikatur: dieKleinert, Markus Grolik: Soziale Medien (2026)

Inhaltsverzeichnis

Seite:

Inhalt – Strukturdiagramm

4

Die Filme

Diagramme

5

Wahlplakate

8

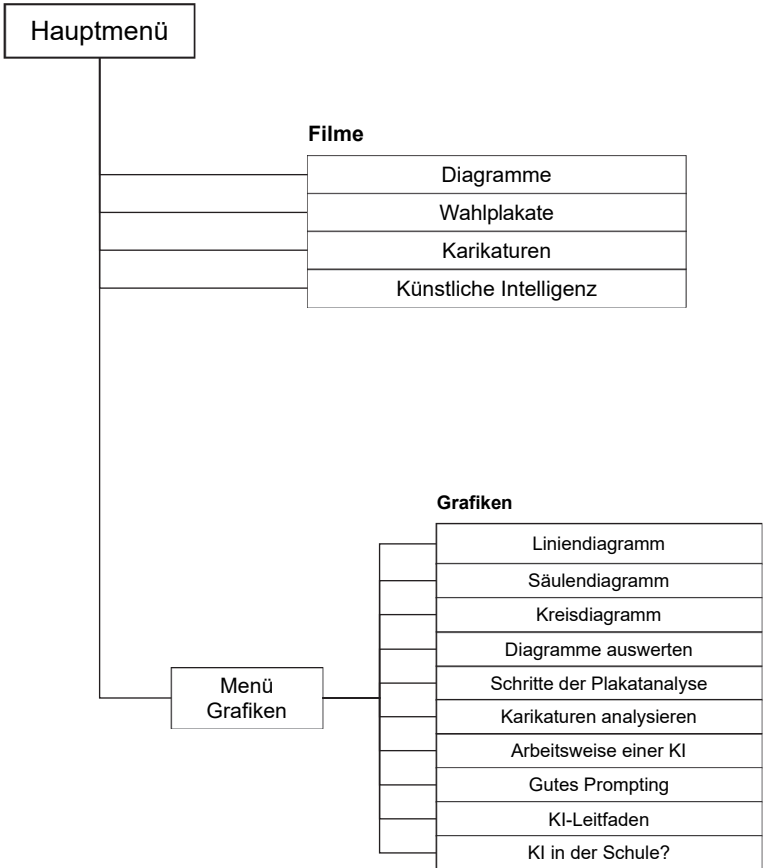
Karikaturen

11

Künstliche Intelligenz

14

Inhalt – Strukturdiagramm



Diagramme

Laufzeit: 9:45 min, 2026

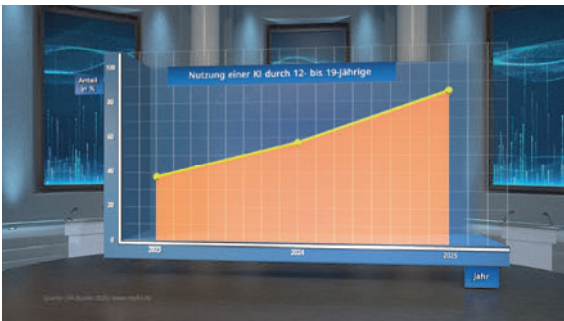
Lernziele:

- Diagrammarten wie Linien-, Säulen- und Kreisdiagramm unterscheiden und ihre jeweilige Darstellungsfunktion beschreiben.
- Grundlegende Bestandteile eines Diagramms wie Titel, Achsen, Werte, Legende, Datenpunkte und Segmente erkennen und sachgerecht benennen.
- Arbeitsschritte zur Auswertung von Diagrammen kennen und anwenden.
- Erkennen, dass Diagramme durch Achsenskalierung, Ausschnittwahl oder Gestaltung unterschiedliche Eindrücke erzeugen können.
- Diagramme als Informationsquelle zu politischen und gesellschaftlichen Themen kritisch prüfen und begründete Schlussfolgerungen aus ihnen ableiten.

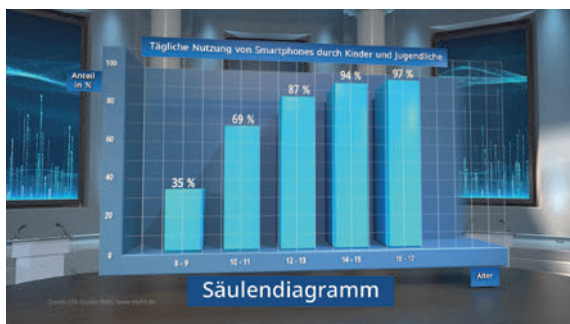
Inhalt:

Diagramme begegnen Jugendlichen nicht nur im Unterricht, sondern auch in Nachrichten, in Sozialen Medien und auf dem Smartphone. Sie helfen, Informationen schnell zu erfassen, Entwicklungen zu erkennen und Aussagen zu gesellschaftlichen Themen zu überprüfen. Die einleitenden Interviewfragen zu Beginn des Films zeigen, dass Diagramme nicht immer sofort verständlich sind und auch verwirren können.

Im weiteren Verlauf stellt der Film nacheinander verschiedene Diagrammarten vor. Zuerst geht es um das Linien- oder Kurvendiagramm. Der Film erklärt Schritt für Schritt seine Bestandteile: die waagerechte X-Achse, die häufig einen Zeitraum zeigt, die senkrechte Y-Achse mit Werten oder Prozentangaben sowie Datenpunkte und Verbindungslinien. So wird erkennbar, dass ein Liniendiagramm vor allem Entwicklungen über einen Zeitraum hinweg sichtbar macht.



Im folgenden Abschnitt wechselt der Film zum Säulendiagramm. Auch hier werden zunächst die Achsen erläutert. Anschließend wird der Unterschied zum Liniendiagramm herausgearbeitet: Werte erscheinen nicht als verbundene Punkte, sondern als Säulen. Dadurch eignet sich diese Diagrammform besonders für Vergleiche. Am Beispiel der Smartphone-Nutzung verschiedener Altersgruppen zeigt der Film, dass sich an der Höhe der Säulen höhere und niedrigere Werte unmittelbar ablesen lassen.



Darauf folgt als dritte Diagrammform das Kreisdiagramm. Bei dieser Darstellungsform steht der ganze Kreis für 100 Prozent, während die einzelnen Segmente Anteile am Ganzen zeigen. Ergänzend werden Varianten wie Halbkreisdiagramm und Ringdiagramm vorgestellt, die zum Beispiel bei Sitzverteilungen in Parlamenten verwendet werden können.



Nach der Einführung der Diagrammart zeigt der Film, dass Diagramme zwar sachlich wirken, durch ihre Gestaltung aber unterschiedliche Eindrücke erzeugen können. Am Beispiel eines Liniendiagramms wird die Wirkung einer veränderten Achsenskalierung gezeigt.

Anschließend führt der Film die Methode der Diagrammauswertung ein. Im ersten Schritt werden Thema, Titel, Legende und Quelle erfasst. Im zweiten Schritt werden Diagrammart, Achsen, Werte, Zeitraum und Verlauf genau benannt und beschrieben. Im dritten Schritt, der Auswertung, werden Entwicklungen und Auffälligkeiten herausgearbeitet. Im vierten Schritt werden die Ergebnisse beurteilt und eingeordnet.



Am Ende fasst der Film die wichtigsten Inhalte noch einmal zusammen: Diagramme können Informationen übersichtlich darstellen, Entwicklungen und Vergleiche sichtbar machen und politische oder gesellschaftliche Aussagen stützen. Zugleich müssen sie sorgfältig ausgewertet und kritisch geprüft werden.

Wahlplakate

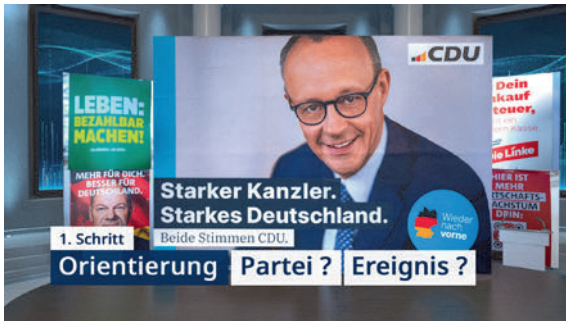
Laufzeit: 8:35 min, 2026

Lernziele:

- Wahlplakate als Form politischer Werbung erkennen und ihre Funktion beschreiben.
- Wahlplakate in vier Schritten analysieren: Orientierung, Beschreibung, Deutung und Beurteilung.
- Zentrale Gestaltungsmittel von Wahlplakaten benennen, zum Beispiel Personalisierung, Vereinfachung, Farbgestaltung, Slogan und emotionale Ansprache.
- Zwischen Beschreibung und Deutung unterscheiden und Aussagen über ein Wahlplakat anhand konkreter Bildelemente und Texte begründen
- Unterschiedliche Strategien von Wahlplakaten vergleichen und ihre Wirkung kritisch beurteilen.

Inhalt:

Der Film zeigt, wie Wahlplakate als Form politischer Werbung untersucht werden können. Er beginnt mit der Beobachtung, dass Wahlplakate kurz vor Wahlen im öffentlichen Raum überall sichtbar sind. Nach einigen kurzen Schüleraussagen zu Funktion und Wirkung leitet der Film zur Leitfrage über: Wie lassen sich Wahlplakate entschlüsseln?



Im Hauptteil führt der Film die Analyse eines Wahlplakats in vier Schritten vor. Als Beispiel dient ein CDU-Plakat aus dem Bundestagswahlkampf 2025.

Zunächst geht es um die Orientierung: Welche Partei steht hinter dem Plakat? In welchem Wahlkampf ist es erschienen? Danach folgt die genaue Beschreibung. Der Film lenkt den Blick auf zentrale Bildelemente, Farben, Schriftgestaltung und Texte.



Anschließend wird das Plakat gedeutet. Dabei arbeitet der Film heraus, welche Botschaft durch das Plakat transportiert werden soll und welche typischen Mittel politischer Werbung zum Einsatz kommen: Personalisierung, Vereinfachung und emotionale Ansprache. Eine einzelne Person steht im Mittelpunkt, komplexe politische Inhalte treten zurück, Blick und Lächeln sollen Sympathie erzeugen.

Im vierten Schritt wird das Plakat beurteilt. Der Film macht deutlich, dass eine begründete Beurteilung immer an die zuvor beschriebenen und gedeuteten Elemente anknüpfen sollte. So wird aus der ersten Wahrnehmung eine nachvollziehbare Einschätzung der politischen Werbebotschaft.



Danach erweitert der Film den Blick durch einen Vergleich mit einem Plakat der Partei Bündnis90/Die Grünen. Der Vergleich zeigt zwei unterschiedliche Strategien: Vertrauen in eine Person oder Konzentration auf ein Thema. Beide Plakate arbeiten jedoch mit einfachen, klaren Botschaften.

Zum Schluss fasst der Film die Funktion von Wahlplakaten zusammen: Sie sollen auffallen, überzeugen und zur Wahl motivieren. Wer Wahlplakate untersucht, kann erkennen, welche Botschaften und Strategien dahinterstehen.



Karikaturen

Laufzeit: 8:30 min, 2026

Lernziele:

- Karikaturen als gezeichnete Kommentare zu politischen und gesellschaftlichen Themen erkennen.
- Eine Karikatur schrittweise erschließen: Orientierung, Beschreibung, Deutung und Auseinandersetzung.
- Zwischen reiner Beschreibung und Deutung einer Karikatur unterscheiden.
- Typische Mittel der Karikatur benennen (Vereinfachung, Übertreibung, Widerspruch und Typisierung).
- Sich begründet mit der Aussage einer Karikatur auseinandersetzen.

Inhalt:

Der Film führt in die Methode der Karikaturenanalyse ein. Ausgangspunkt ist eine Karikatur zum Umgang mit Sozialen Medien, die zunächst über Schüleräußerungen erschlossen wird. So wird deutlich: Karikaturen kommentieren aktuelle politische oder gesellschaftliche Themen, üben Kritik und regen zum Nachdenken und zur Diskussion an.



Im weiteren Verlauf zeigt der Film ein Verfahren zur Erschließung von Karikaturen. Zunächst werden grundlegende Informationen geklärt: Wer hat die Karikatur gezeichnet, wann ist sie entstanden, wo ist sie erschienen und welches Thema wird aufgegriffen? Anschließend folgt die genaue Beschreibung des Bildes. Dabei wird bewusst noch nicht gedeutet oder bewertet, sondern nur festgehalten, was zu sehen ist: Figuren, Gegenstände, Gesten, Sprechblasen oder auffällige Bildbereiche.



Darauf aufbauend wird die Aussage der Karikatur bestimmt. Am Beispiel der ausgewählten Karikatur wird herausgearbeitet, dass die Zeichnung die starke Fixierung auf digitale Medien kritisiert und zeigt, wie direkte Kommunikation dadurch gestört werden kann.



Der Film macht außerdem sichtbar, mit welchen Mitteln Karikaturen ihre Wirkung erzielen: Sie vereinfachen die Wirklichkeit, übertreiben bestimmte Verhaltensweisen, arbeiten mit Widersprüchen und stellen Figuren häufig als typische Vertreter größerer Gruppen dar.



Zum Abschluss rückt die eigene Auseinandersetzung mit der Karikatur in den Mittelpunkt. Die Schülerinnen und Schüler sollen nicht nur erkennen, welche Kritik der Karikaturist formuliert, sondern auch begründet Stellung nehmen: Ist die Kritik berechtigt, übertrieben oder nur teilweise zutreffend?

Künstliche Intelligenz

Laufzeit: 8:55 min, 2026

Lernziele:

- Künstliche Intelligenz als digitales Werkzeug beschreiben, das Informationen liefert, Texte erklärt, Zusammenhänge darstellen und Ideen anregen kann.
- Vereinfacht erklären, wie eine textgenerierende KI arbeitet, und den Zusammenhang von Training, Datenverarbeitung und Ausgabe einer Antwort nachvollziehen.
- Erkennen, dass die Qualität einer KI-Antwort wesentlich von der Genauigkeit des Prompts abhängt.
- Arbeitsschritte zur kritischen Prüfung von KI-Ergebnissen kennen und anwenden.
- Chancen und Risiken des KI-Einsatzes in Schule und Alltag erkennen und beurteilen.

Inhalt:

Ausgangspunkt sind kurze Schülerinterviews, in denen deutlich wird, dass KI bereits im Alltag vieler Schüler eine Rolle spielt. Der Film erklärt anschließend, was unter Künstlicher Intelligenz zu verstehen ist: KI-Systeme sind Computerprogramme, die mit großen Datenmengen und Algorithmen arbeiten und Aufgaben übernehmen können, für die sonst menschliches Denken nötig wäre. Anschaulich wird gezeigt, dass KI nicht wie ein Mensch denkt, sondern aus trainierten Datenbausteinen wahrscheinliche Antworten zusammensetzt.



Ein Schwerpunkt liegt auf der Frage, wie man KI sinnvoll nutzt. Am Beispiel eines zu allgemeinen Prompts zur Demokratie zeigt der Film, dass ungenaue Eingaben zu langen, unübersichtlichen oder wenig passenden Antworten führen können.

Danach wird ein verbesserter Prompt vorgestellt, der Thema, Zielgruppe, Umfang und Darstellungsform genauer benennt. Daraus leitet der Film die zentrale Botschaft ab: Gute Prompts führen in der Regel zu besseren Antworten.

Im weiteren Verlauf geht es um die Grenzen und Risiken von KI. Der Film erklärt, dass KI-Antworten falsch, veraltet, lückenhaft oder erfunden sein können. Besonders kritisch sind erfundene Quellen oder Zitate, die glaubwürdig wirken, aber nicht existieren. Deshalb fordert der Film dazu auf, KI-Ergebnisse immer zu prüfen, mit verlässlichen Quellen zu vergleichen und die Antworten kritisch einzuordnen.



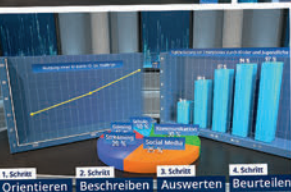
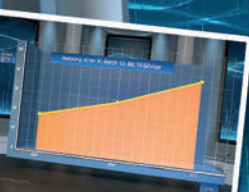
Am Ende fasst der Film den richtigen Umgang mit KI in drei Schritten zusammen: gezielt fragen, Antworten prüfen und Ergebnisse überdenken. KI erscheint damit als hilfreiches Werkzeug, aber ausdrücklich nicht als Ersatz für eigenes Denken. Die abschließenden Schülerstimmen zu Gefahren, Fairness und schulischer Nutzung eröffnen eine Diskussion darüber, wie KI im Unterricht verantwortungsvoll eingesetzt werden sollte.



GIDA Gesellschaft für Information
und Darstellung mbH
Feld 25
51519 Odenthal

Tel. +49-(0)2174-7846-0
Fax +49-(0)2174-7846-25
info@gida.de
www.gida.de

Diagramme • Wahlplakate
Karikaturen • Künstliche Intelligenz



WAHLPLAKATE

