

EINHEIT 1

Like, follow, comment – Influencer*innen im Netz

Die Teilnehmenden setzen sich in der ersten Einheit von „Like, follow, comment – Influencer*innen im Netz“ mit Influencer*innen auseinander. Dabei beschäftigen sie sich mit Fragen wie: Was sind Influencer*innen? Welche Arten von Influencer*innen gibt es? Wie funktioniert Influencer*innen-Marketing? Und was sind die Vorzüge und Herausforderungen vom Influencer*innen-Dasein? Anschließend schlüpfen die Teilnehmenden selbst in die Rolle von Influencer*innen und Marketing-Mitarbeiter*innen. In einem Rollenspiel erhalten sie die Aufgabe ein Produkt zielgruppengerecht zu vermarkten.

Dieses Konzept wird für Jugendliche zwischen 13 bis 15 Jahren empfohlen.

Hinweis:

Die einzelnen Module bauen aufeinander auf, können aber in ihrer Reihenfolge verschoben und abgewandelt werden. Die **gefetteten** Materialien sind im Starterkit enthalten. Eine Variation der Module für [↔ DISTANCE LEARNING](#) liegt bei und ist extra gekennzeichnet. Für eine Umsetzung online finden Sie außerdem auf der Seite von webhelm Anregungen zu möglichen Videokonferenz-Tools: www.webhelm.de/videokonferenztools.

An mehreren Stellen muss mit mobilen Endgeräten (z.B. Tablet, Smartphone) gearbeitet werden. Wenn möglich kann die Schule diese zur Verfügung stellen. Alternativ kann aber ebenso nach dem Prinzip „Bring your own device“ (kurz: BYOD) gearbeitet werden. Dafür nutzen die Teilnehmenden ihre eigenen Geräte und integrieren diese in den Unterricht.

Vorbereitung

Für die Module Gallery Walk, Rollenspiel sowie Stationen-Lauf bietet es sich im Distance Learning an mit einer digitalen Pinnwand zu arbeiten. Das könnte beispielsweise ein Padlet sein (www.padlet.com). Das Quiz Modul kann sowohl off- als auch online mit einem externen Quiz-Tool umgesetzt werden, z.B. mit Kahoot (www.kahoot.com). Dafür können die Fragen aus der Präsentation in das Tool eingetragen werden. Im Vorfeld müssen also ggf. Accounts für entsprechende Tools angelegt werden.

Eine digitale Pinnwand am Beispiel von Padlet [↔ DISTANCE LEARNING](#)

- Gallery Walk – für das Padlet das Format „Regal“ anlegen und mehrere Spalten für die Social Media Plattformen erstellen.
- Rollenspiel – für das Padlet ebenfalls das Format „Regal“ anlegen. Für jede Gruppe wird eine Spalte angelegt, auf der die digitalen Materialien rollenspezifisch zur Verfügung gestellt werden.
- Stationen-Lauf – für das Padlet ebenfalls das Format „Regal“ anlegen. Jede Spalte bildet eine Station ab, in der die Fallbeispiele sowie die ausgewählten Leitfragen zu finden sind.

4-5 Stunden

Wlan, Laptop, Beamer, Leinwand, Lautsprecher, Mobilgeräte der Teilnehmenden (Bring your own device - BOYD) oder der Schule, **Ablaufplan, Präsentation, Plakate, Stifte, Sticker, Methoden- und Toolbeschreibungen, Hintergrundinformationen, Arbeitsblatt, Steckbriefe, Leitfaden, Stationen 1-4**



Ein Projekt des



In Kooperation mit



Gefördert durch

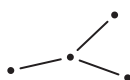


Bayerisches Staatsministerium für
Familie, Arbeit und Soziales

EINHEIT 1

»LIKE, FOLLOW, COMMENT – INFLUENCER*INNEN IM NETZ«

MODUL	ZIEL	ABLAUF	DISTANCE LEARNING <-->	MATERIAL
Gallery Walk ⌚ 15 Min.	Reflexion über den eigenen Medienumgang	<p>An mehreren Stellen im Raum hängen Plakate aus, die jeweils mit dem Logo einer Plattform (YouTube, Instagram, TikTok) sowie Fragestellungen zu dieser Plattform ausgestattet sind. Die Teilnehmenden laufen mit Klebepunkten und einem Stift von Plakat zu Plakat und beantworten die Fragen in Stichpunkten. Die Plakate und das Nutzungsverhalten werden im Anschluss kurz besprochen.</p> <p>Mögliche Leitfragen: Nutzt du die Plattform? (Klebepunkte dienen als Antwort) Was gefällt dir daran besonders gut? Wie ist nach deiner Meinung nach die Altersempfehlung der Plattform?</p>	<p>Vorab wird ein Padlet zu den unterschiedlichen Social-Media-Plattformen erstellt. Darauf werden auch die Leitfragen abgebildet. Die Teilnehmenden erhalten einen Link zur Pinnwand. Unter den Posts können sie entweder in Form von Kommentaren oder durch das Klicken auf ein Herz-Symbol reagieren. Dadurch soll deutlich werden, welche Plattformen sie nutzen und wie sie zu den Fragen stehen.</p>	<p>Präsentation, Plakate, Stifte, Plattformsticker, Klebepunkte (blau)</p> <p>Padlet</p>
Quiz ⌚ 15 Min.	Ermittlung des Kenntnisstandes	<p>Ein Quiz rund um das Thema Influencer*innen wird mit dem Quiz-Tool Kahoot angelegt und mit Hilfe des eigenen Smartphones/ Tablets gespielt. Die Durchführung mit Kahoot sorgt für Auflockerung und Spaß unter der Teilnehmenden. Als Alternative kann das Quiz aber auch mit Hilfe der Präsentation durchgeführt werden.</p>	<p>Das Modul funktioniert online genauso wie in Präsenz.</p>	<p>Präsentation Quiz, Beamer, Leinwand, Laptop, BYOD, Kahoot</p>
Analyse von Influencer*innen ⌚ 20 Min.	Reflexion der eigenen Social-Media-Stars und Wissenserweiterung zum Thema Influencer*innen	<p>Die Teilnehmenden suchen sich in Zweierteams Beispiele für Influencer*innen, die sie kennen und mögen. Sie recherchieren zu folgenden Fragen und notieren sich die Ergebnisse.</p> <p>Mögliche Leitfragen: Wie heißt der*die Influencer*in? Mit welchen Themen beschäftigt er*sie sich? Wie viele Follower*innen hat er*sie?</p> <p>Im Anschluss werden im Plenum einige Profile der Influencer*innen geöffnet. Die Zweierteams zeigen den Account und stellen dabei die Ergebnisse ihrer Recherchen vor. Anhand der Fallbeispiele wird aufgezeigt, welche Genres (z.B. Beauty, Comedy, Vlog) und welche Reichweiten es gibt (z.B. Mikro, Makro).</p>	<p>Das Modul funktioniert online genauso wie in Präsenz.</p>	<p>Präsentation, ggf. Tablets der Schule oder BYOD, Wlan, Beamer, Leinwand</p>



Ein Projekt des



In Kooperation mit






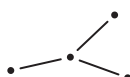
Gefördert durch

Bayerisches Staatsministerium für
Familie, Arbeit und Soziales

EINHEIT 1

»LIKE, FOLLOW, COMMENT – INFLUENCER*INNEN IM NETZ«

MODUL	ZIEL	ABLAUF	DISTANCE LEARNING <-->	MATERIAL
Diskussion  20 Min.	Anstoß zur Reflexion von Medieninhalten	Gemeinsam werden Auszüge aus einem Video von Rezo angeschaut. Anhand des Videos wird im Plenum die Glaubwürdigkeit von Influencer*innen diskutiert. Abschließend kann die Präsentation noch einmal zur Zusammenfassung des Themas Glaubwürdigkeit herangezogen werden. www.youtube.com/watch?v=xAHUKBTq63k Mögliche Leitfragen: Was findest du an dem Video glaubhaft, was nicht? Denkst du, dass das Video spontan gedreht oder professionell produziert wurde? Wie viele Personen waren wohl an der Produktion beteiligt?	Das Modul funktioniert online genauso wie in Präsenz. Das Video muss nur über das entsprechende Videokonferenztool geteilt werden.	Präsentation, Beamer, Laptop, Leinwand, Wlan, Lautsprecher, Hintergrundinformation „Glaubwürdigkeit“
Theoretischer Input  15 Min.	Vertiefung des Themas Influencer*innen-Marketing	Anhand der Präsentation werden Informationen zum Influencer*innen-Marketing gegeben. Thematisiert werden Strategien, Werbeformen und die Relevanz von Reichweite.	Das Modul funktioniert online genauso wie in Präsenz.	Präsentation, Beamer, Leinwand
Warm-Up Spiel  10 Min.	Auflockerung und Gruppenstärkung	Spielregeln zu „Dein Fan“: Die Teilnehmenden suchen sich eine*n Partner*in und spielen eine Runde „Schnick Schnack Schnuck“. Die Person, die verliert (Person 1), stellt sich hinter den*die Sieger*in (Person 2), legt die Hände auf deren Schultern und feuert sie lautstark durch Rufen ihres Namens an. Person 2 sucht sich eine weitere Person, gegen die sie spielen kann (Person 3). Verliert Person 2 das Duell, reiht sie sich hinter Person 3 ein und feuert sie an. Es wird so lange gespielt, bis nur noch zwei Personen übrig sind. Diese werden lautstark von den jeweiligen Reihen hinter ihnen angefeuert. Gewonnen hat die Person, die in der letzten Runde das „Schnick Schnack Schnuck“ für sich entscheiden konnte.	Für das Distance Learning eignet sich die Tanzversion von „Ich packe meinen Koffer“. Die Teilnehmenden dürfen sich ein Lied ihrer Wahl aussuchen, das abgespielt wird. Nun macht die erste Person eine Bewegung ihrer Wahl vor, die ganze Gruppe macht die Bewegung nach. Dann ist die zweite Person an der Reihe und zeigt eine andere Bewegung. Die Gruppe macht nun zunächst die erste, dann die zweite Bewegung nach. So entsteht eine Choreographie. Das Spiel wird so lange gespielt, bis alle Teilnehmenden, die Lust haben, eine Bewegung machen durften.	Webcam



Ein Projekt des



In Kooperation mit




Gefördert durch

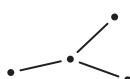
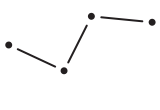


Bayerisches Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales

EINHEIT 1

»LIKE, FOLLOW, COMMENT – INFLUENCER*INNEN IM NETZ«

MODUL	ZIEL	ABLAUF	DISTANCE LEARNING <-->	MATERIAL
Theoretischer Input  20 Min.	Vertiefung des Themas Werbekennzeichnungen	Weiterführung des theoretischen Inputs zu Influencer*innen-Marketing mit dem Schwerpunkt Werbekennzeichnung . Als Fallbeispiel können Ausschnitte des folgenden Videos gezeigt werden. Die Teilnehmenden sollen darauf achten, was beworben wird: www.youtube.com/watch?v=poIP42X0oUI	Dieses Modul funktioniert online genauso wie in Präsenz. Das Video muss über das entsprechende Videokonferenztool geteilt werden.	Präsentation , Beamer, Leinwand, Lautsprecher, Hintergrundinformation „Werbekennzeichnung online“
Rollenspiel  90 Min.	Kritische Analyse von Influencer*innen-Marketing, Förderung des eigenen Marketingverständnisses und kreative Medienarbeit	<p>Die Teilnehmenden schlüpfen im Spiel entweder in die Rolle von Influencer*innen oder in die eines Marketingteams eines Unternehmens. Dafür werden Kleingruppen à 2-4 Personen gebildet und Rollen verteilt.</p> <p>Die Influencer*innen versuchen das Marketingteam von sich als Werbefigur zu überzeugen und einen Werbedeal auszuhandeln. Dafür erstellen sie einen oder mehrere Posts (Foto- oder Videobeitrag), in dem das Produkt beworben wird. Bei der Auswahl der Plattform und der Art des Beitrages sowie der Werbeform haben sie freie Auswahl.</p> <p>Das Marketingteam definiert seine Ziele in einem Leitfaden. Darüber hinaus stellt es einen Werbeclip und/oder Slogan her, der ihre Philosophie verdeutlicht. Bei einem Pitch stellen sich alle Influencer*innen vor und präsentieren ihre Werbestrategie. Das Marketingteam entscheidet, wer den Deal bekommt und das Spiel gewinnt.</p>	<p>Die Lehrkraft teilt die Teilnehmenden in max. acht Kleingruppen ein und weist ihnen eine Rolle zu. Das Marketingteam stellt das zu bewerbende Produkt vor und alle Gruppen werden in Breakout-Räume aufgeteilt. Jede Gruppe erhält Zugriff auf das Padlet, wo die digitalen Materialien abgelegt sind.</p> <p>Die inhaltliche Umsetzung des Rollenspiels funktioniert online genauso wie in Präsenz. Es ist lediglich darauf zu achten, dass jedes einzelne Gruppenmitglied einen Teil der Kreativaufgabe umsetzen kann. Beispielsweise setzt eine Person ein Video um, eine weitere überlegt sich einen Slogan, macht ein Foto, setzt einen weiteren Beitrag um usw. Das Ergebnis wird über die Funktion „Bildschirm teilen“ im Videokonferenztool präsentiert.</p>	Steckbriefe , Leitfaden Padlet, Breakout-Räume, Funktion „Bildschirm teilen“



Ein Projekt des



In Kooperation mit



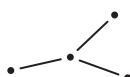
Gefördert durch


 Bayerisches Staatsministerium für
 Familie, Arbeit und Soziales

EINHEIT 1

»LIKE, FOLLOW, COMMENT – INFLUENCER*INNEN IM NETZ«

MODUL	ZIEL	ABLAUF	DISTANCE LEARNING <-->	MATERIAL
Stationen-Lauf 🕒 45 Min.	Reflexion der Chancen und Herausforderungen des Berufes Influencer*in	<p>An verschiedenen Stationen werden die Vor- und Nachteile des Influencer*innen-Daseins mithilfe von Fallbeispielen beleuchtet. Die Teilnehmenden haben pro Station ca. 10 Minuten Zeit, um in Einzelarbeit Leitfragen zu den Beispielen zu beantworten. Die Ergebnisse notieren sie sich stichpunktartig. Für jede Station werden von der Lehrkraft zwei bis drei Leitfragen ausgewählt, die hinsichtlich der Zielgruppe besonders relevant erscheinen.</p> <p>Station 1: Faszination Influencer*in Posts von verschiedenen Influencer*innen liegen ausgedruckt vor. Die Teilnehmenden schauen diese durch. Mögliche Leitfragen: Was fasziniert dich an einem Leben als Influencer*in? Was sind deiner Meinung nach Vorteile eines Influencer*innen-Daseins? Was würdest du am meisten genießen? Ist es deiner Meinung nach ein Traum-beruf?</p> <p>Station 2: Hasskommentare Posts mit negativen Kommentaren liegen ausgedruckt vor. Die Teilnehmenden lesen diese durch. Mögliche Leitfragen: Was bedeuten die Begriffe Hate Speech und Shitstorm? Was sind die Gründe für Hasskommentare? Was denkst du, welchen Einfluss haben Hasskommentare auf Influencer*innen? Wie würdest du selbst mit Hater*innen umgehen?</p> <p>Station 3: Selbstdarstellung und Druck Die Teilnehmenden schauen sich folgenden Beitrag an. www.youtube.com/watch?v=zxC1zCAza1k Mögliche Leitfragen: Was glaubst du, wie viel Aufwand steckt hinter einem Foto/Beitrag von Influencer*innen? Wie lange dauern die Vorbereitungen? Wie viele Menschen sind daran beteiligt? Wie schafft man es, auf TikTok & Co. aufzufallen und dauerhaft interessant zu bleiben? Wie viele Ideen brauchen erfolgreiche Influencer*innen innerhalb einer Woche oder eines Monats? Denkst du, dass das eher eine entspannte oder anstrengende Arbeit ist?</p>	<p>Ein Padlet mit vier Spalten beleuchtet mithilfe von Fallbeispielen verschiedene Facetten des Influencer*innen-Daseins. Die Teilnehmenden haben pro Spalte 10 Minuten Zeit, um in Einzelarbeit Leitfragen zu den Beispielen zu beantworten. Die Leitfragen werden durch einen Post in der entsprechenden Spalte des Padlet abgebildet.</p> <p>Die Teilnehmenden können in Form von Kommentaren darunter antworten. Antworten können „geherzt“ werden, bevor sie sich doppelten.</p> <p>Für jede Station werden von der Lehrkraft zwei bis drei Leitfragen ausgewählt, die hinsichtlich der Zielgruppe besonders relevant erscheinen.</p> <p>Die Stationen und Leitfragen entsprechen der Offline-Variante.</p>	<p>Stationen 1-4, Fragestellungen, ggf. Tablet der Schule oder BOYD</p> <p>Padlet</p>



Ein Projekt des



In Kooperation mit



Gefördert durch

Bayerisches Staatsministerium für
Familie, Arbeit und Soziales

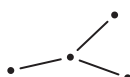
EINHEIT 1

»LIKE, FOLLOW, COMMENT – INFLUENCER*INNEN IM NETZ«

MODUL	ZIEL	ABLAUF	DISTANCE LEARNING <-->	MATERIAL
Stationen-Lauf <i>Fortsetzung</i>		<p>Station 4: Privatsphäre und Alltag von Influencer*innen</p> <p>Die Teilnehmenden sichten einen beispielhaft dargestellten Tagesablauf einer Influencerin.</p> <p>Mögliche Leitfragen: Was überrascht dich am Alltag von Influencer*innen? Was muss ein*e Influencer*in alles können? Würdest du dein Privatleben der Öffentlichkeit zeigen? Gäbe es Dinge, die du nicht zeigen würdest? Was sind die Herausforderungen einer Person des öffentlichen Lebens? Wie schwierig ist es, als Influencer*in Arbeit und Privates zu trennen?</p>		
Positionierung 🕒 10 Min.	Reflexion der Chancen und Herausforderungen des Berufes Influencer*in	Die Teilnehmenden sollen sich zur Frage „Ein Leben als Influencer*in wäre für mich ...“ positionieren. Ein Ende des Raumes steht für die Antwort „... der Horror“, das andere Ende des Raumes für „... ein Traum“. Die Teilnehmenden stellen sich entsprechend ihrer Meinung auf. Dabei können sie auch den Bereich zwischen den beiden Extremen nutzen und so weniger extreme Positionen verdeutlichen (sich also z. B. in die Mitte stellen, wenn sie Vor- und Nachteile ausgewogen finden). Die Lehrkraft kann einzelne Teilnehmende herausgreifen und sie bitten ihren Standpunkt zu verdeutlichen. Dabei sollen sie auch gefragt werden, was ihrer Meinung die größten Vor- und Nachteile des Berufes Influencer*in sind.	Entlang der Linie in der Präsentation positionieren die Teilnehmenden sich zur Frage: „Ein Leben als Influencer*in wäre für mich...“. Über die Funktion des interaktiven Whiteboards im Konferenztool setzen die Teilnehmenden einen Strich zwischen „... der Horror“ und „... ein Traum“. Alternativ können die Teilnehmenden ihre Antworten in den Chat schreiben. Die Fachkraft greift einzelne Positionen und Stimmen dazu heraus.	Präsentation, Beamer, Leinwand interaktives Whiteboard/Chat

Tipp

Das Feedback- und Abschluss-Modul aus Einheit 2 kann auch bereits nach Einheit 1 durchgeführt werden. Weitere Informationen zum Modul finden sich bei Einheit 2.



Ein Projekt des



In Kooperation mit



Gefördert durch

Bayerisches Staatsministerium für
Familie, Arbeit und Soziales