

## Werbung und Wirkung 2/2



### Inhalt

Die SuS lernen die Anwendung Canva kennen und erstellen in kooperativer Zusammenarbeit ihr eigenes Werbeplakat zu einem von ihnen erdachten Produkt, nach dem AIDA-Prinzip.



### Lernkompetenzen

- > Produzieren – Präsentieren
- > Kommunizieren – Kooperieren
- > Analysieren – Reflektieren

Wir freuen uns über Ihr Feedback zu unserem Material:  
[info@coding-for-tomorrow.de](mailto:info@coding-for-tomorrow.de)

Alle unsere Materialien sind kostenfrei nutzbar und stehen unter einer offenen Lizenz. Das bedeutet, dass Sie die Materialien ohne Bedenken im Unterricht einsetzen und mit Kolleginnen und Kollegen teilen dürfen. Unter Nennung des Urhebers können Sie die Unterlagen jederzeit nach Ihren Vorstellungen verändern. Den kompletten Lizenztext finden Sie hier: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>



**Dauer**  
90 Min



**Zielgruppe**  
ab Klasse 5



### Vorkenntnisse SuS

- > Werbung und Wirkung 1/2 von Vorteil
- > AIDA-Prinzip



### Vorkenntnisse LuL

- > Werbung und Wirkung 1/2 von Vorteil
- > AIDA-Prinzip



Alle Arbeitsblätter zu diesem Ablaufplan finden Sie zum kostenlosen Download unter:

[www.coding-for-tomorrow.de/downloads](http://www.coding-for-tomorrow.de/downloads)



## Werbung und Wirkung 2/2

Dauer	Thema/Inhalt	Umsetzung	Material
15 Min.	<b>Wiederholung, Einführung in Canva</b>	<p>Für den Einstieg rekapitulieren die SuS die Inhalte aus der letzten Kurswoche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Arten von Werbung</li> <li>- AIDA Konzept</li> </ul> <p>Die SuS bekommen eine Einführung in die Anwendung „Canva“. Diese beinhaltet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Erklärung der Benutzeroberfläche</li> <li>- Ändern von Hintergründen</li> <li>- Einfügen von Bildern (Kamerafunktion)</li> <li>- Einfügen und Bearbeiten von Text</li> </ul> <p>Anschließend explorieren die SuS eigenständig. Zusätzlich erhalten sie eine Aufgabenstellung für die Gruppenarbeit und finden sich in ihren präferierten Gruppen zusammen.</p>	<p>Hardware: Videoprojektor, Laptop,</p> <p>Software: Präsentation der letzten Woche, Browser</p>
55 Min.	<b>Erarbeitung</b>  <b>Umsetzung der Werbekonzepte aus der vorherigen Einheit (Werbung und Wirkung 1/2)</b>	<p>Die SuS erstellen in kollaborativer Arbeit ein Werbeplakat mit Hilfe der Anwendung Canva. Das Werbeplakat kann ggf. auch analog als Collage o.ä. entwickelt werden.</p>	<p>Werbeprodukte</p> <p>Hardware: Tablets</p> <p>Software: Canva (<a href="https://www.canva.com">www.canva.com</a>)</p>

Dauer	Thema/Inhalt	Umsetzung	Material
20 Min.	<b>Präsentation und Reflexion</b>	<p>Die SuS präsentieren ihre Ergebnisse. Die Werbeplakate werden frontal präsentiert und die SuS geben Feedback zum Werbekonzept und dessen Umsetzung. Dabei orientieren sie sich am AIDA-Konzept.</p> <p>Mögliche Feedbackfragen:  Was ist gut gelungen?  Wo/In welcher Weise wurde das AIDA Konzept gut/nicht so gut umgesetzt?  Wo gibt es gestalterische Schwächen/Stärken?  Was wäre mein Tipp für das nächste Mal?</p>	<p>Hardware: Tablets, Videoprojektor</p> <p>Software: Mirroring 360, Apple TV o.ä.</p>