EXAMEN DE FIN D'ÉTUDES SECONDAIRES – Sessions 2024 QUESTIONNAIRE						
Date :	17.09.24		Horaire :	13:30 - 15:30	Durée :	120 minutes
Discipline :	EDMED	Туре :	écrit	Section(s):	GED	
					Numéro du candidat :	

Kapitel 1: Medien – Realität – Wahrnehmung

Thesen zur Medienrealität

1. Begründen Sie anhand von zwei im Kurs behandelten Thesen, wieso auch gut recherchierte Informationssendungen zu aktuellen Ereignissen, sogar wenn die Reporter persönlich vor Ort waren, und mit ihrem Team eigene Recherchen und Fotos gemacht haben, trotz aller Bemühungen nicht objektiv und allumfassend berichten können! (4 Punkte)

Techniken der Medienrealität

Nachrichtensendungen setzen unterschiedliche Techniken ein, um über Ereignisse zu berichten.

- 2.1 Erklären Sie in diesem Zusammenhang den Begriff "Priming". (1 Punkt)
- 2.2Nennen Sie ein aktuelles Beispiel von Priming! (1Punkt)
- 2.3Geben Sie an, welche <u>Auswirkungen Priming</u> für die Gesellschaft haben kann! (2 Punkte)

Psychische Prozesse: Identifikation und Archetypen

Sie arbeiten als Erzieherin / Erzieher in einer "Maison-Relais". Sie wollen gemeinsam mit den Adressaten ein Märchen in Form eines Kurzfilmes verfilmen.

- 3.1Beschreiben Sie drei allgemeine <u>Funktionen</u> welche Archetypen haben können! (6 Punkte)
- 3.2<u>Nennen</u> Sie <u>drei</u> unterschiedliche Archetypen, welche Sie in ihrer Verfilmung einsetzen würden! (3 Punkte)
- 3.3Bei der Besetzung der Rollen ist ihnen aufgefallen, dass die Kinder sich gerne mit unterschiedlichen Figuren des Märchens identifizieren. Dabei wollen einige Kinder auch von sich heraus eher negativ behaftete Figuren spielen, und identifizieren sich offensichtlich zum Teil mit diesen. Wie wir wissen, könnten negative Vorbilder zu einer negativen Beeinflussung führen.

Beschreiben Sie Fälle, welche dazu beitragen können, dass negative Vorbilder zu einer negativen Beeinflussung führen können! (6 Punkte)

<u>Film literacy: einen Film "lesen"/ "entschlüsseln" können – Filmdramaturgie</u> verstehen

Sie waren mit einer Gruppe von Vorschulkindern im Kino und haben sich einen kindgerechten Film angesehen.

- 4.1Bei der Auswahl des Films, haben Sie sich an die Vorgaben der Überschaubarkeit gehalten. Nennen Sie <u>vier wesentliche formale</u>

 Charakteristiken der Überschaubarkeit nach ROGGE! (4 Punkten)
- 4.2Nennen und <u>beschreiben</u> Sie den <u>zuschauerfreundlichsten</u> Spannungsbogen, und geben Sie dabei fachlich an, warum dieser Spannungsbogen am besten für Kinder geeignet ist! (4 Punkte)
- 4.3<u>Nennen</u> und <u>erklären</u> Sie die Schlussform, welche in diesem Kinderfilm benutzt werden soll und wieso dies wichtig ist! (3 Punkte)
- 4.4<u>Geben Sie ein konkretes Beispiel</u> einer ihnen bekannten <u>kinderfreundlichen</u>

 <u>Schlussform</u>, aus einem Film ihrer Wahl an! (1 Punkt)
- 4.5Es gab einige traurige Szenen im Film, aber die Kinder haben nicht weiter darauf reagiert. Begründen Sie, wieso eine pädagogische Nachbereitung in diesem Fall nicht immer sinnvoll ist! (4 Punkte)
- 4.6Nachdem Sie das Kino verlassen haben, nutzen Sie Filmgespräche, um den Adressaten die Verarbeitung des Gesehenen zu erleichtern.
 Nennen Sie drei Grundprinzipien, worauf man bei Filmgesprächen achten sollte. (3 Punkte)

Kapitel 2: Der Nutzenansatz

Während Ihres Praktikums in einem Heim für Jugendliche haben Sie das Medienverhalten ihrer Adressaten beobachtet. Ihnen ist aufgefallen, dass die Jugendlichen unterschiedlich auf gesehene Situationen reagieren, auch wenn sie gemeinsam die gleichen Inhalte konsumieren.

- 5.1 <u>Nennen</u> Sie die zwei zentralen Konzepte der <u>Medienwirkung</u> des <u>Nutzenansatzes</u>. (5 Punkte)
- 5.2 <u>Erklären</u> Sie, warum die <u>Medienwirkung</u> bei den Jugendlichen <u>nicht</u> bei allen <u>identisch</u> ist! (5 Punkte)

Kapitel 3: Sozial-kognitive Lerntheorie von Bandura

Während einer Teambesprechung unter Erziehenden in einem Heim für Jugendliche, wird die große Beliebtheit von Gewalt in verschiedenen Computerspielen, die gerade bei ihren Adressaten beliebt sind, thematisiert. Ihre Arbeitskollegin macht sich nun Sorgen darüber, dass die Jugendlichen alle gewalttätig werden und das in Computerspielen gesehene Verhalten nachahmen könnten.

6. <u>Erklären</u> Sie Ihrer Kollegin, aufgrund der Informationen aus dem EDMED-Unterricht, dass das in den Medien gezeigte <u>negative Modellverhalten</u> besonders in zwei Fällen problematisch werden kann. <u>Beschreiben Sie dabei</u> diese beiden Fälle und beschreiben Sie pro Fall ein Beispiel. (8 Punkte)