

Medienkarten

Material:

Medienkarten (ausgeschnitten), Sicherheitsnadeln oder Kreppband, Pinnwand, zwei weiße Karten, Edding

Ablauf:

Je eine Karte wird mit den Worten: „Medium“ und „Tätigkeit“ beschriftet und als Überschrift an die Pinnwand geheftet. Es wird besprochen, was beide bedeuten und Beispiele genannt.

Die Schülerinnen und Schüler (SuS) bekommen alle eine Medienkarte auf den Rücken geheftet, ohne sie gesehen zu haben.

Arbeitsauftrag:

Geht durch den Raum und befragt eine Mitschülerin oder einen Mitschüler, um herauszufinden, welcher Begriff auf eurem Rücken steht. Die Partnerin/der Partner darf nur mit „ja“ oder „nein“ antworten. Wenn ein Begriff erraten wurde, wird die Karte abgenommen.

Nach drei Fragen geht ihr weiter und setzt die Fragen mit einer anderen Partnerin oder einem anderen Partner fort.

Variante: nach 2x „nein“ oder nach Signal oder individuell wechseln

Wenn ihr den Begriff erraten habt, heftet ihn an der Pinnwand an die entsprechende Stelle und setzt euch an euren Platz (oder helft bei den anderen mit).

Varianten zur Mediensammlung:

- Die SuS sitzen im Stuhlkreis und ziehen nacheinander Karten. Kenne ich das? Was macht man damit? Was ist mein Bezug dazu? Dann sortieren sie nach Medium und Tätigkeit.
- Die SuS benennen vor der Mediensammlung selbst Medien und Tätigkeiten, die sie auf Karten schreiben. Diese Karten sind dann Material für das Spiel.

So könnte die
Wandzeitung aussehen:

Medium	Tätigkeit
PC	spielen
Smartphone	zocken
Fernseher	recherchieren
Spielekonsole	Filme ansehen
...	telefonieren
	streamen
	...

Mögliche Fragen für das Auswertungsgespräch:

- Welche Medien/Tätigkeiten fehlen? (auf Leerkarten schreiben und ergänzen)
- Welche der Medien/Tätigkeiten sind bekannt/unbekannt? Wer kann sie erklären?
- Welches Medium bietet besonders viele oder eher wenige Tätigkeiten?
- Welches Medium wird vor allem von Jugendlichen oder von Jungen bzw. von Mädchen oder von Erwachsenen genutzt?
- Welche sind gerade „in“ oder „out“? Was meint ihr, warum das so ist?

Medienkarten – Kopiervorlage

(Auswahl treffen, leere Kärtchen für Ergänzungen):



PC	Telefon
telefonieren	fotografieren
filmen	Fotoapparat
Handy	Fernseher
spielen	Podcast
downloaden	Blog

Medienkarten – Kopiervorlage

(Auswahl treffen, leere Kärtchen für Ergänzungen):



twittern	recherchieren / googeln
mailen	surfen
Spielekonsole	fernsehen
streamen	Musik hören
Textnachricht schreiben	DVD
E-Book	Sprachnachricht schicken

Medienkarten – Kopiervorlage

(Auswahl treffen, leere Kärtchen für Ergänzungen):



Radio	bloggen
Smartphone	posten
Soziale Netzwerke nutzen	Radio hören
hochladen	Film / Video anschauen
Tablet	

Konsumprofil

Material:

Klebspunkte rot und grün (oder entsprechende Stifte), Wandzeitung aus der Aufgabe „Mediensammlung“

Arbeitsauftrag:

1. Jede(r) denkt für sich darüber nach, welche dieser Tätigkeiten sie oder er in der letzten Woche ausgeübt hat.
2. Jede(r) bekommt Klebspunkte:
 - **Grüner Punkt:** Das habe ich mehrmals gemacht, aber nicht täglich.
 - **Roter Punkt:** Das habe ich täglich gemacht.

Variante:

Zwei Spalten mit den Rubriken „täglich“ und „ab und zu“, die SuS machen Strichlisten.

3. Alle gehen gemeinsam zur Wandzeitung und punkten neben der Tätigkeit.

Variante:

Jungen und Mädchen punkten an verschiedenen Wandzeitungen. Dabei kann sichtbar werden, ob und in welchen Punkten das Medienverhalten geschlechtsspezifisch unterschiedlich ist.

Mögliche Fragen für das Auswertungsgespräch:

- Welches sind in dieser Gruppe die häufigsten oder seltensten Tätigkeiten mit elektronischen Medien?
- Warum wurde vielleicht nicht immer ehrlich gepunktet?
(Was gilt als „cool“, was nicht? Wie fühlt es sich an, nicht „dazugehören“?)
- Ist es problematisch, wenn an bestimmten Stellen rote Punkte kleben? Wann vielleicht ja, wann eher nein?

Es sollte im Gespräch herausgearbeitet werden, dass wir alle häufig oder täglich mit verschiedensten Medien umgehen, dies großen Nutzen für uns hat und auch Spaß macht.

Thematisiert werden sollte auch die Frage, wann Medienkonsum problematisch werden kann. Dabei spielen **die Dauer** des Mediengebrauchs eine Rolle (Spiele ich beispielsweise eine Stunde oder täglich acht Stunden?), **der Inhalt** (Welche Spiele? Welche Seiten? Was tue ich auf diesen Seiten?) und **mögliche Handlungsalternativen** (Womit beschäftige ich mich außerdem noch?) Diese und ähnliche Fragestellungen sollen hier aufgeworfen und im weiteren Verlauf vertieft werden.

Chancen und Risiken

Material:

Flipchart oder große Plakate (Menge abhängig von der Anzahl der gebildeten Kleingruppen), eine Hälfte der Plakate grün beschriftet mit **Chancen** 😊, die andere rot beschriftet mit **Risiken** 😬, dicke Stifte (für Variante in 2 Farben)

Ablauf:

Die Klasse arbeitet in Kleingruppen zu je 6-8 SuS, jede Gruppe bekommt ein Plakat zugeteilt, so dass die eine Hälfte der Klasse zu Chancen, die andere Hälfte der Klasse zu Risiken arbeitet. Die SuS haben 10-15 Minuten Zeit, die Plakate zu gestalten und stellen sie sich dann gegenseitig vor.

Arbeitsauftrag:

Sammelt zu folgenden Fragen Begriffe oder kurze Sätze, die ihr auf das Papier schreibt.

- **grüne Chancen-Gruppen:** Welche Chancen bieten die digitalen Medien?
- **rote Risiken-Gruppen:** Welche Risiken bergen die digitalen Medien?

Variante:

Nach der ersten Bearbeitung wechseln die Gruppen zu dem jeweils anderen Thema und ergänzen die bereits beschrifteten Plakate. Dabei könnten die Gruppen mit verschiedenfarbigen Stiften arbeiten, so dass in der zweiten Bearbeitung die Ergänzungen deutlich werden.

Mögliche Fragen für das Auswertungsgespräch:

Für das Gespräch sollte auch die Wandzeitung mit den Medienkarten gut sichtbar sein. Die Ergebnisse werden von den Gruppen nacheinander präsentiert und inhaltliche Fragen bzw. Ergänzungen besprochen.

Zur Vertiefung der Diskussion eignen sich folgende Fragen:

- Bei welchen Medien/Tätigkeiten seht ihr...
 - viele Chancen?
 - Risiken und wodurch entstehen sie?
 - sowohl – als auch?
- Welche Risiken könnt ihr selbst auf einfache Weise gering halten, welche sind schwieriger zu vermeiden?
- Was könnte vor den Risiken schützen? Die Antworten könnten auch schriftlich als „Schutzfaktoren“ festgehalten werden.

Vom nützlichen zum abhängigen Mediengebrauch

Material:

Schilder mit Begriffen (s.u.) in Größe DIN A 3 oder 4, laminiert

In den vorangegangenen Übungen wird wahrscheinlich der Begriff „Sucht“ häufiger gefallen sein, oder „Abhängigkeit“, o.ä.. Um diese Thematik aufzugreifen und strukturiert zum Thema „Medien“ Begriffe zu klären, eignet sich folgende Übung:

Ablauf:

Sechs Schülerinnen und Schüler erhalten je ein Schild mit einer der folgenden Aufschriften:

Konsum / Genuss

Positive Einstellung

Verstärkter Konsum

Gewohnheit

Missbrauch

Abhängigkeit / Sucht

Die „Schild-Trägerinnen und -Träger“ stellen sich in beliebiger Reihenfolge vor den übrigen Teilnehmerinnen und Teilnehmern auf, wobei sie ihre Schilder so halten, dass alle sie lesen können.

Arbeitsauftrag:

- Bringt auf Zuruf diesen möglichen Prozess in eine richtige Reihenfolge.
- Was steht deiner Meinung nach an 1. und 2. Stelle, was an 3. und 4.?
- Bitte begründe deine Meinung immer an einem **Beispiel, das aus dem Bereich Medien kommt***.

*z.B.: „Ich lerne bei meiner Freundin ein Online-Spiel kennen, spiele es mit ihr. Das macht Spaß, ich habe eine positive Einstellung zum Spiel bekommen.“

Dabei ist zu beachten, dass es bei dieser Aufgabe kein „richtig“ oder „falsch“, bzw. je nach Beispiel unterschiedliche Reihenfolgen gibt.

Wichtig ist vor allem die Diskussion bzw. das „Füllen“ der Begriffe: Wann ist etwas Gewohnheit? „Immer wenn ich aus der Schule nach Hause komme, mache ich erst mal den PC an und gehe in meine Community.“

oder: „Wenn ich eine bestimmte Frage, ein bestimmtes Anliegen habe, gehe ich immer auf die Seite XY.“

Was ist ein „Missbrauch“? Wenn man die Zeit verliert? Die falschen Inhalte? Gewalt? Cybermobbing?

Mit dem Begriff „Sucht“ sollte in diesem Zusammenhang vorsichtig umgegangen werden. Es ist bisher noch nicht umfassend geklärt, was genau eine Sucht in diesem Bereich ausmacht und wie sie zu beschreiben ist. Die CIUS-Skala bietet dafür Kriterien¹. Für eine Online-Spiel-Abhängigkeit gibt es Kriterien nach dem DSM 5².

Falls der Suchtbegriff weiter diskutiert wird könnte auch diese Definition zugrunde gelegt werden (basierend auf dem Diagnoseinstrument ICD 10)³:



Es kann Sucht vorliegen, wenn bei einem Menschen im Zusammenhang mit dem Konsum bestimmter Substanzen oder der Ausübung bestimmter Verhaltensweisen drei oder mehr der folgenden Kriterien erfüllt sind:

- starker Wunsch oder Zwang
- Toleranzentwicklung
- Entzugserscheinungen
- Kontrollverlust
- Vernachlässigung anderer Interessen
- anhaltender Konsum trotz schädlicher Folgen

¹ Gert-Jan Meerkerk: Compulsive Internet Use Scale, Rotterdam 2007; siehe auch unter <http://dr-elze.com/internetabaengigkeit-test>

² Falkal, P., Wittchen, H-U. (Hg. deutscher Ausgabe): Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen DSM-5®, 2015 (1. Aufl.)

³ Nach: ICD-10-Kriterien für das Abhängigkeitssyndrom, in: „Suchtstörungen im Kindes- und Jugendalter“, Thomasius et al., Stuttgart 2009, Seite 11

„Weniger ist mehr ...“¹

Material:

Wandzeitung

Ablauf:

Die Schülerinnen und Schüler vereinbaren, einen Tag, ein Wochenende oder für eine Woche ihre eigene „Abhängigkeit“ von einer „lieben“ Gewohnheit zu testen. Jede/r verzichtet für den vereinbarten Zeitraum auf eine ihr/ihm wichtige Medien-Gewohnheit wie beispielsweise fernsehen, PC-Spiele o.ä.. Auch die Lehrkraft sollte bei diesem Verzicht mitmachen, vielleicht auch die Eltern, Geschwister oder andere Klassen. Wenn ein vollständiger Verzicht nicht möglich oder schwierig ist, kann es sinnvoll sein, sich auf eine Verringerung oder auf die Auswahl bestimmter Verhaltensweisen festzulegen (z.B. „ich benutze den PC nur für Schularbeiten“, „ich lasse mein Handy täglich 5 Stunden aus“). Der Verzicht wird in einem Vertrag festgehalten.

Auf einer Wandzeitung wird die Verzichtphase dokumentiert, und sie bietet Anlass zu Gesprächen:

Name	Datum 1. Tag	Datum 2. Tag	Datum 3. Tag	...
Kai				
Pit				
Kim				
Frau X				
...				

Variante:

Es könnte auch eine Spalte „Tätigkeit bzw. Verzicht auf...“ und eine Spalte „Damit belohne ich mich“ eingefügt werden.



= ich habe es geschafft und bin zufrieden



= ich habe es nicht ganz geschafft und bin nicht richtig zufrieden



= ich habe es nicht geschafft und bin nicht zufrieden

¹ Die Idee zu diesem evaluierten Projekt stammt von Hinnerk Frahm, in: „Weniger ist mehr: Kontrollierter Konsum durch initiierte Abstinenz“, Kiel 2006
Zur Begleitung und ausführlichen Einführung des Experiments siehe ebd.

Nach der Verzichtszeit könnte der Erfahrungsaustausch folgendermaßen gestaltet werden:

Weniger ist mehr ... – Wie war das?

Im Anschluss an unsere Übungen zum Konsumprofil und Suchtprozess wurdet ihr aufgefordert, selbst einmal einen Tag oder länger auf eine „liebe“ Gewohnheit mit einem Medium zu verzichten. Wie ist es euch damit ergangen?

Arbeitsauftrag:

Suche dir zwei Mitschülerinnen bzw. Mitschüler, mit denen du dich darüber 10 Minuten lang unterhalten möchtest. Dabei könnt ihr folgende Fragen berücksichtigen:

- Wie ist es mir ergangen, als ich auf meine Gewohnheit verzichtet habe?
- Was habe ich getan, um mich abzulenken?
- Wann fiel es mir schwer, wann leicht auf meine Gewohnheit zu verzichten?
- Was habe ich in der Zeit getan, als ich nicht meiner Gewohnheit gefolgt bin?
- Welche Beschäftigung habe ich neu entdeckt, die ich auch weiterhin machen möchte?

Wichtig ist auch, dass die Klasse sich belohnt, sei es durch einen Ausflug, ein Frühstück oder etwas anderes Schönes ...

Cybermobbing

Vorbemerkung:

Sollte es in Ihrer Lerngruppe den Verdacht oder einen aktuellen Fall von Cybermobbing geben, bietet es sich nicht an, diese Aufgaben durchzuführen (es gilt: Opferschutz und Intervention vor Prävention). Falls ein Fall länger zurückliegt und geklärt wurde, sollte mit der oder dem damals Betroffenen ein vertrauliches Vorgespräch geführt werden. Sollten Sie Fragen zur Intervention haben, wenden Sie sich an den Beratungsdienst Ihrer Schule oder die entsprechende Beratungsstelle in Ihrem Bundesland (siehe Impressum).

Material:

„Merkmale von Cybermobbing“ (s.u., als Arbeitsblatt oder per Beamer visualisiert), Kopien des Arbeitsblatts „Rollentausch“, Moderationskarten (für die Rollenkarten)
Erklärvideo: <https://www.handysektor.de/mediathek/videos/erklaervideo-cybermobbing.html>
(Falls keine Internetverbindung vorhanden ist, kann das Video legal heruntergeladen werden.)

Ablauf:

1. Merkmale und Besonderheiten von Cybermobbing

- Vorgespräch zu den Merkmalen und Besonderheiten von Cybermobbing führen. Mit der Frage „Was sind die Merkmale von Cybermobbing?“ an das Vorwissen der SuS anknüpfen.
- „Merkmale von Cybermobbing“ visualisieren (z.B. mit Beamer oder als Arbeitsblatt) und im Gespräch abgleichen.
- Der erste Teil des Erklärvideos „Cybermobbing“ von **Handysektor** wird bis 2:00 Minuten gezeigt und dann gestoppt.
- Bezug nehmend auf das Erklärvideo sollte jetzt der unten stehende Arbeitsauftrag gestellt werden.

Arbeitsauftrag:

- a) Welche Merkmale und Besonderheiten von Cybermobbing könnt ihr in diesem Film erkennen?
- b) Welche Merkmale findet ihr im Film kaum oder gar nicht wieder?
- c) Welche Beispiele für die einzelnen Merkmale fallen euch ein?

Im Anschluss daran wird das Erklärvideo zu Ende geschaut, um die im Clip vorgestellten Handlungsmöglichkeiten von Tom kennenzulernen.

Mögliche Fragen für das Auswertungsgespräch:

- Wer könnte eine geeignete Vertrauensperson darstellen?
- Wiederholung/Ausblick: Haben wir als Klasse noch wirksame Regeln gegen Cybermobbing oder müssen wir diese (neu) formulieren?

! **siehe Aufgabe: Umgang mit Klassenchats**

2. Die unterschiedlichen Rollen bei Cybermobbing

Die Schülerinnen und Schüler erhalten das Arbeitsblatt „Rollentausch“ zum Perspektivwechsel und füllen es in Einzelarbeit aus. Währenddessen legt die Lehrkraft Moderationskarten mit den Rollen, auf denen die Beteiligten des Mobbingprozesses notiert wurden, auf dem Boden aus.

Mögliche Begrifflichkeiten für die Rollenkarten:

Betroffene/Betroffener, HelferIn/Helfer, HaupttäterIn/Haupttäter, MittäterIn/Mittäter, ZuschauerIn/Zuschauer 1, ZuschauerIn/Zuschauer 2, ZuschauerIn/Zuschauer 3, Klassenlehrkraft, Eltern,... Die SuS stellen sich im Kreis um die Rollenkarten herum auf. Nun werden sie aufgefordert zu einer Rollenkarte zu gehen, einen Satz aus der Rolle zu sagen und sich wieder in den Kreis zu stellen. Die Sätze werden nicht kommentiert.

Variante: Die Lehrkraft entfernt im Laufe der Übung eine Rollenkarte (z.B. den Betroffenen: „Der Betroffene hat die Schule verlassen, was verändert sich jetzt?“) und lässt die Übung dann fortsetzen. Ebenso könnte auch die Rollenkarte der HaupttäterIn/des Haupttäters entfernt werden.

3. Reflexion der Handlungen

Das Ziel der Reflexion ist die Erarbeitung von Handlungsalternativen. Neben dem Blick auf die Betroffenen ist es bei (Cyber-) Mobbing vor allem wichtig, die Zuschauerinnen und Zuschauer zu motivieren, ihre passive Rolle abzulegen. Sie sollen möglichst durch ihr Handeln dazu beitragen, dass sich Mobbingstrukturen nicht verfestigen.

Mit den Schülerinnen und Schülern wird im Klassengespräch thematisiert:

- Welche Handlungsalternativen haben Zuschauerinnen/Zuschauer und Helferinnen/Helfer bei Cybermobbing?
- Was hätte Tom anders machen können?
- An wen können sich Betroffene wenden?

Tipps für Lehrkräfte

Mögliche Handlungsalternativen, die genannt werden können:

- Vertrauensperson hinzuziehen
- Betroffene stärken
- nicht wegschauen
- Stopp-Block-Tell (Nicht reagieren, Blocken und Melden, Hilfe holen)
- Screenshots speichern
- Nummer gegen Kummer (<https://www.nummergegenkummer.de>)
- Selbstschutz-Plattform Juuuport (<https://www.juuuport.de>)
- Schulische Ansprechpartner
- Polizei

-
- ! **Gesetze zum Thema Cybermobbing siehe**
- ↪ **Unterrichtswerkstatt**
 - ↪ **Soziales Netzwerk: Kommentare & Netiquette**
 - ↪ **Infoblatt: Strafgesetze**

Merkmale Cybermobbing



**Allgegenwärtigkeit –
auch zu Hause ist man
nicht sicher**

**Das Internet
vergisst nichts**

**Es gibt keine
Unbeteiligten**

**Schnelle
Verbreitung**

**Längerer Zeitraum –
es bleibt nicht bei einer
Tat**

**Unkontrollierbare
Verbreitung**

Anonymität

**Reaktion des
Opfers nicht
sofort sichtbar**

**Große
Öffentlichkeit**

**Viele digitale
Kanäle, viele
Möglichkeiten**

**Viele passive
Zuschauerinnen und
Zuschauer innerhalb einer
Schulklasse**

„Rollentausch“



Arbeitsauftrag:

Es gibt bei Mobbing und Cybermobbing keine Unbeteiligten, weil alle in der Klasse das Geschehen mitbekommen. Die Zuschauerinnen und Zuschauer kann man auch Dulderinnen und Dulder nennen, denn wer lange Zeit wegschaut und keine Hilfe holt, ist auch am Mobbing beteiligt. Bei Mobbing entstehen verschiedene Gefühlslagen (z.B. Angst, Spaß, Mitleid, ...).

Formuliere in der rechten Spalte passende Gedanken oder Aussagen aus der Ich-Perspektive für die einzelnen Rollen.

Rollen bei Cybermobbing	Gedanken / Aussagen aus der Rolle
Betroffener (Tom)	
Haupttäterin/Haupttäter	
Mittäter (WhatsApp-Gruppe)	
Helferin (Tina)	
Zuschauer 1	
Zuschauerin 2	
ggf. Zuschauer 3	
Klassenlehrerin/ Klassenlehrer	
Eltern (Mutter)	

Umgang mit Klassenchats

Klassenchats haben oft eine spürbare Auswirkung auf das Miteinander in der Schule. Die folgende Übung soll dazu dienen, einen Regelfindungsprozess anzuregen und dabei vier unterschiedliche Ebenen in die Betrachtung einzubeziehen.

Vorbemerkung:

Sollte es in Ihrer Lerngruppe den Verdacht oder einen aktuellen Fall von Cybermobbing geben, bietet es sich nicht an, diese Aufgaben durchzuführen (es gilt: Opferschutz und Intervention vor Prävention). Falls ein Fall länger zurückliegt und geklärt wurde, sollte mit der oder dem damals Betroffenen ein vertrauliches Vorgespräch geführt werden. Sollten Sie Fragen zur Intervention haben, wenden Sie sich an den Beratungsdienst Ihrer Schule oder die entsprechende Beratungsstelle in Ihrem Bundesland (siehe Impressum).

Material:

Moderationskarten in vier Farben, 2 Stellwände, Pinnadeln, Arbeitsauftrag visualisiert

Ablauf:

Gruppenarbeit (4-5 Personen):

Arbeitsauftrag:

1. Überlegt allgemein!

- **Grün:** Was ist euch wichtig für unseren Umgang miteinander? Wählt positive Formulierungen! (Beispiel: Ich bin höflich, auch wenn mein Gegenüber es mal nicht ist!)

2. Sammelt Beispiele aus euren Klassenchats und entwickelt Ideen!

- **Rot:** Welche Gefahren gibt es? Was gehört nicht in unseren Klassenchat?
- **Blau:** Was läuft gut in unserem Klassenchat? Was ist positiv an unserem Klassenchat? Welche Dinge können beibehalten und/oder verstärkt werden?
- **Orange:** Was nervt dich und was soll sich verändern? Nennt keine Namen von Mitschülerinnen und Mitschülern!

Beispiele für Lehrkräfte:

Rot (Gefahren): z.B. Kettenbriefe, Gewalt- und Pornodarstellungen, Gerüchte, Cybermobbing,...

Orange (Was nervt dich?): z.B. Menge der Nachrichten, lange Sprachnachrichten, Uhrzeiten (nachts), themenfremde Nachrichten,...

Didaktische und inhaltliche Hinweise:

- Ggf. muss die maximale Anzahl der zu schreibenden Karten pro Farbe vorab festgelegt werden.
- Präsentation der einzelnen Gruppen nacheinander und anschließende Diskussion.
Alternativ: Einige Schülerinnen und Schüler pro Gruppe pinnen und clustern zeitgleich in die vier Themenbereiche. Die Stellwände können beidseitig genutzt werden. Falls eine oder mehrere Kategorien anonym von den Schülerinnen und Schülern angepinnt werden sollen, kann die Rückwand der Pinnwand genutzt werden.
- Die Lehrkraft sichtet die Ergebnisse und fasst diese neutral zusammen.

Leitfaden für das Auswertungsgespräch:

- Von welchen positiven Dingen wollen wir mehr haben?
- Wo seht ihr als Klasse Regelungsbedarf?
- Wo sehe ich als Lehrkraft Regelungsbedarf?
- Regeln oder Selbstverpflichtung formulieren
- Die Ebene der Gefahren berührt teilweise strafrechtliche Aspekte (z.B. Cybermobbing, Gewalt- und Pornodarstellungen), diese sollten klar benannt werden.
- Die erarbeiteten Regeln sollten an die Eltern zurück gemeldet werden!

-
- ! **Gesetze zum Thema Cybermobbing siehe**
 - ↪ **Unterrichtswerkstatt**
 - ↪ **Soziales Netzwerk: Kommentare & Netiquette**
 - ↪ **Infoblatt: Strafgesetze**

Alles Multitasking oder was?

Die Übung ist eine Aktivierung und Sensibilisierung zu den Themen Multitasking und Handystress.¹

Material:

Text zum Vorlesen, Handys der Schülerinnen und Schüler (SuS)

Ablauf

Die Lehrkraft, eine Schülerin oder ein Schüler diktiert folgenden Text:

Einer Schätzung des Allgemeinen Deutschen Automobil Clubs (ADAC) zufolge ereignen sich mittlerweile 10% aller Verkehrsunfälle wegen der Nutzung von Smartphones und Handys. Hier stechen vor allem die jungen Menschen hervor. So schreibt jeder Vierte zwischen 18 und 24 am Steuer Kurznachrichten.

Die SuS sollen das Gehörte in ein Textformat (SMS, Word-Dokument, Memo...) auf ihrem Smartphone möglichst fehlerfrei eintippen.

Je nach Klassengröße werden zwei bis vier Beobachterinnen und Beobachter ernannt. Sie achten auf die Einhaltung der Regeln und erfassen, wer am Ende noch im Spiel ist. Sie lesen am Schluss einige getippte Texte und achten auf Vollständigkeit und Richtigkeit.

Aus dem Rest der Klasse werden zwei Halbgruppen gebildet. Eine Gruppe sitzt am Rand und schreibt ausschließlich, die andere Gruppe bewegt sich frei durch den Raum. Wenn SuS sich berühren, stecken beide ihre Handys weg und scheiden aus.

Varianten:

- a) Alle SuS gehen frei durch den Raum und tippen dabei den diktierten Text ein. Ggf. können Beobachterinnen/Beobachter eingesetzt werden.
- b) Eine Halbgruppe geht durch den Raum, die andere Halbgruppe wird zu Beobachterinnen/Beobachtern, wobei je eine Person eine zugeordnete Multitaskerin/einen zugeordneten Multitasker beobachtet und am Ende ihr oder sein Ergebnis kontrolliert.
- c) Statt zu diktieren erhält jede Schülerin und jeder Schüler den Text auf einem Streifen zum Abtippen. Hier können auch Zeitwächter eingesetzt werden, die messen, wie lange die drei Schnellsten aus jeder Halbgruppe brauchen. Die Beobachterinnen/Beobachter vergleichen die getippten Ergebnisse der drei schnellsten Multitaskerinnen/Multitasker mit denen der schnellsten sitzenden SuS.
- d) Erschwerend können z.B. „Hindernisse“ (durch Metaplankarten/DinA4-Blätter symbolisierte Bordsteinkanten, Hundehaufen, Baustellen, etc.) ausgelegt oder Richtungsänderungen angegeben werden.

¹ Basierend auf einer Unterrichtsidee von www.handysektor.de: Augen auf im Straßenverkehr, aus „Always ON“ 2015, Seite 16

Mögliche Fragen für das Auswertungsgespräch:

- Wie unterscheiden sich die Ergebnisse der Texte voneinander, die im Sitzen oder im Herumgehen geschrieben wurden?
- Was haben die Beobachterinnen und Beobachter beim Ausführen der unterschiedlichen Handlungen beobachtet?
- Wie sind die Ergebnisse im Vergleich?
Welche Gruppe konnte im Schnitt besser schreiben?
- Wie bist du mit der Aufgabe zurechtgekommen?
Was war schwierig, was fiel dir leicht?
- Wie hast du dich während der Aufgabe gefühlt?
- Wie viel Aufmerksamkeit hat das Handy geschluckt?
Wie viel das Herumgehen im Raum?
- Kennt ihr ähnliche Erfahrungen aus dem Alltag?
- In welchen Situationen benutzt ihr es gleichzeitig neben anderen Handlungen oder Aufgaben?
- Welchen Einfluss hat das auf eure Konzentration?



Real-Life-Challenges¹

Material:

Kartenspiel im Klassensatz ausdrucken oder bestellen unter:
<https://www.handysektor.de/paedagogenecke/real-life-challenge.html>

Die Regeln befinden sich auch als Teil des Spiels auf einer Karte und liegen so jeder Schülerin und jedem Schülerin vor. Das Kartenspiel ist für den Einsatz in Kleingruppen konzipiert, die sich gegenseitig Challenges stellen, motivieren und untereinander austauschen. Im Unterricht sollte das Spiel begleitet werden (s.u.).

Ablauf:

Das Spiel, die Regeln und das Kartenset werden vorgestellt und Fragen geklärt.
Die erste 24-Stunden-Spielrunde startet.

Arbeitsauftrag:

- 1. Bildet Kleingruppen von 2 bis 4 Personen.** Legt einen Challenge-Zeitraum fest (z.B. eine Woche). Teilt die Kartensets aus: Jede Person erhält ein Spielkartenset mit 19 Challenges und der Spielanleitung.
 - 2. Eine Challenge geht über 24 Stunden.** Jede und jeder wählt für die oder den anderen eine Challenge aus: Wie schätzt man das Gegenüber ein? Welche Aufgabe stellt für sie oder ihn eine echte Challenge dar? Die Challenge-Karte wird ausgefüllt und an die Person gegeben, die die Challenge erfüllen muss.
 - 3. Nach 24 Stunden:** Markiert auf der Karte, ob die Challenge bestanden oder verloren wurde: Wurde die Challenge bestanden, behält die oder der Herausgeforderte die Spielkarte und damit die Punkte aufs eigene Konto. Wurde die Challenge verloren, bekommt die/der Herausfordernde die Spielkarte zurück und erhält die Punkte. Anschließend werden neue Challenges für die nächsten 24 Stunden verteilt.
 - 4. Nach dem verstrichenen Challenge-Zeitraum werden die Punkte auf den gewonnenen Karten addiert:** Wer die meisten Punkte erspielt hat, gewinnt!
- Während des Challenge-Zeitraums werden Feedback-Runden moderiert: Die Schülerinnen und Schüler sollen berichten, wie die Challenge gelaufen ist und was schwierig war. Wer hat Challenges geschafft? Wer musste aufgeben? Was würde helfen, um es zu schaffen? Welche Challenge ist besonders schwer? Wo gab es Unklarheiten? Was hat besonders überrascht? Dafür gibt es auch auf der Rückseite der Karten Möglichkeiten für Notizen.
 - Zum Abschluss bietet sich – nach der Würdigung der Leistungen – eine Reflexionsphase, ggf. auch als Hausaufgabe an, in welcher die Schülerinnen und Schüler von ihrer Spielzeit berichten, die einzelnen Challenges rekapitulieren und ein Gesamtfazit zum Spiel und zu ihrer eigenen Mediennutzung ziehen.

¹ Spielidee und Regeln von <https://www.handysektor.de/paedagogenecke/real-life-challenge.html>

Gründe – Wirkungen – Folgen von Mediengebrauch¹

Material:

Karten in den Farben Weiß, Grün, Rot, evtl. Blau, fett schreibende Filzstifte, möglichst eine Pinnwand oder eine freie Fläche, Pins oder Klebeband

Vorbereitung:

Drei Karten mit Überschriften vorbereiten:

- **Weiße Karte: Gründe**
- **Grüne Karte: (erwünschte) Wirkungen** 😊
- **Rote Karte: (unerwünschte) Folgen** 😬

Ablauf:

Die Lehrkraft erklärt, dass es in der folgenden Übung um Gründe, Wirkungen und Folgen des Umgangs mit digitalen Medien und um mögliche Schutzfaktoren geht.

Anmerkung:

Die Gruppeneinteilung kann nach den Regeln des Spieles „Obstsalat“ erfolgen, nur dass statt Obstsorten drei Medien genannt werden.

Die Klasse wird in 3 Gruppen eingeteilt.

Arbeitsauftrag:

Eine Gruppe erhält weiße Karten mit folgendem Auftrag:

„Besprecht, aus welchen Gründen ihr oder andere Personen die digitalen Medien benutzt (z.B. Neugier, Spaß). Schreibt mögliche Gründe auf Karten (pro Karte ein Grund).“

Eine Gruppe erhält grüne Karten mit folgendem Auftrag:

„Besprecht, welche Wirkungen ihr euch wünscht oder andere Personen sich wünschen, wenn digitale Medien benutzt werden (z.B. Information, Kontakt). Schreibt die erwünschten Wirkungen auf Karten (pro Karte eine Wirkung).“

Eine Gruppe erhält rote Karten mit folgendem Auftrag:

„Besprecht, welche unerwünschten Folgen es haben kann, wenn jemand digitale Medien benutzt (z.B. Einsamkeit, Ärger). Schreibt mögliche Folgen auf (pro Karte eine Folge). Ordnet sie nach kurz-, mittel- oder langfristigen Folgen“ – das Ordnen kann je nach Lerngruppe wegfallen.

Wenn alle Gruppen fertig sind, stellen die Gruppen nacheinander ihre Karten im Plenum vor und heften sie dabei in Säulen mit den drei „Überschriften“ an die Stellwand.

¹ Idee aus H. Frahm: „Weniger ist mehr: Kontrollierter Konsum durch initiierte Abstinenz“, Kiel 2006

Mögliches Bild:

Gründe	Wirkungen 😊	Folgen 😬
Neugier	Freunde finden	dick sein
Langeweile	Spaß	Einsamkeit
Interesse	Erfolgserlebnisse	Ärger
...

Mögliche Fragen für das Auswertungsgespräch:

- Was fällt euch auf?
- Weshalb wurden diese Farben für die Karten gewählt?
- Wie verhält sich weiß zu grün (z.B. vieles entspricht sich – Karten zuordnen lassen!)?
- Was ist dann mit den roten Karten? Wie kann es dazu kommen?
- Wie kann man vermeiden, in den roten Bereich zu kommen?

Gründe und Wirkungen entsprechen sich häufig. Erwachsene argumentieren gern mit den möglichen negativen Folgen, die häufig eher langfristig sind. Kinder und Jugendliche machen ihre Erfahrungen i.d.R. vornehmlich im „weißen“ und „grünen“ Bereich. Insbesondere die langfristigen Folgen haben für diese Altersgruppe wenig Bedeutung.

Didaktische und inhaltliche Hinweise:

- Es wird deutlich, dass vieles, was wir bei den Gründen finden (z.B. Einsamkeit, Probleme ...), bei den negativen Folgen wieder auftaucht, es kann ein „Teufelskreis“ entstehen.
- Nicht alle Verhaltensweisen und Medien haben dieselben schädlichen Folgen. Es ist gut, genau über die Risiken Bescheid zu wissen.
- Die meisten Medien werden zunächst aus Neugierde oder Spaß benutzt und es werden positive Erfahrungen gemacht, bevor sie u.U. bewusst eingesetzt werden, um belastende Gefühle wie Einsamkeit, Angst oder Ärger zu kompensieren. Damit kann eine riskante Entwicklung eingeleitet werden, wenn Gefahrensignale übersehen werden. Was kann vor Problemen schützen?
- Ein Kernbegriff ist das „ausweichende Verhalten“: Wenn ich Medien nutze, um anderen Aufgaben oder Problemen auszuweichen, ist die Gefahr groß, dass sich meine Probleme vermehren oder verschlimmern. Der Medienkonsum dient dann der Kompensation von Problemen.
- Welche Möglichkeiten habe ich, mir meine Bedürfnisse zu erfüllen, ohne die negativen Folgen zu provozieren?
- Auf die Dauer, Häufigkeit, Vielfalt und die Gründe des Mediengebrauchs achten (nicht zu lange, zu viel, nicht zu oft, handelt es sich um ausweichendes Verhalten?) Persönlich möglichst viele Alternativen zur Erfüllung der Bedürfnisse schaffen.

Variante bzw. Ergänzung: Schutzfaktorensammlung

Überlegt euch, welche „Schutzfaktoren“ ihr kennt, um euch selbst vor negativen Folgen zu schützen – Sammeln in Gruppen oder im Plenum. Diese Sammlung kann auf andersfarbige (z.B. blaue) Karten geschrieben und zwischen die grünen und roten Karten als sichtbares „Schutzschild“ geheftet werden!

Impressum

Herausgeber der überarbeiteten Fassung:

**Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung (LI)
Abteilung Beratung – Vielfalt, Gesundheit und Prävention (LIB)**
Felix-Dahn-Straße 3, 20357 Hamburg
<http://li.hamburg.de/vielfalt-gesundheit-praevention>



LIB 1: SuchtPräventionsZentrum

Tel. 040/42 88 42-911
spz@bsb.hamburg.de, <http://li.hamburg.de/spz>



**Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein (IQSH) –
Zentrum für Prävention Koordinationsstelle schulische Suchtvorbeugung (KOSS)**
Schreiberweg 5, 24119 Kronshagen, Tel. 0431/5403 309
heike.kuehl-frese@iqsh.de, www.iqsh.de Stichwort „Prävention“



In Zusammenarbeit mit:

Referat Medienpädagogik Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung
Moorkamp 3, 20357 Hamburg
medienpaedagogik@li-hamburg.de, <http://li.hamburg.de/medien>

LIB 3: Arbeitsbereich Gesundheitsförderung Sexualerziehung und Gender
Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung Tel. 040/42 88 42-740
beate.proll@li-hamburg.de, <http://li.hamburg.de/sexualerziehung-gender>

Beratungsstelle Gewaltprävention, Behörde für Schule und Berufsbildung
Hamburger Straße 129, 22083 Hamburg, Tel. 040/42 863-7020
gewaltpraevention@bsb.hamburg.de, www.hamburg.de/gewaltpraevention



Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e.V.
Holtenauer Str. 238, 24106 Kiel, Tel. 0431/26068-78
www.akjs-sh.de, info@akjs-sh.de



Redaktion: Susanne Giese

Autorinnen und Autoren: Leonie Bosch, Kaj Buchhofer, Sabine Franke, Stefanie Görris, Anne Keller, Heike Kühn-Frese, Barbara Kunze, Andreas Langer, Beate Proll, Andrea Rodiek, Cosima Teuffer, Helge Tiedemann, Uli Tondorf, Volker Wegner

Gestaltung: www.sibyllebauhaus.de

Fotos: Shutterstock

3., vollständig überarbeitete Auflage, Hamburg, Kiel 2018

