

Cybermobbing 2



Thema	Lösungsorientiert unterstützen in Peergroups 1. Lektion: Erarbeitung auf theoretischer Ebene 2. und 3. Lektion: Erarbeitung auf praktischer Ebene
Zeitbedarf	3 mal 1 Lektion Hinweis: Es besteht die Möglichkeit, die 2. und 3. Lektion in 45 Minuten durchzuführen, indem nur ein Rollenspiel mit anschließender Reflexion vorgeführt wird.
Fächer	<ul style="list-style-type: none">> Medien und Informatik> Ethik, Religionen, Gemeinschaft
Methoden	<ul style="list-style-type: none">> Einsatz von (digitalen) Medien> lösungsorientierter Ansatz im Klassenverband> Rollenspiele in Kleingruppen> Peer-Education> Reflexion
Einsatz	<ul style="list-style-type: none">> Vertiefung des Themas Cybermobbing und Umgang damit> aktives Lernen> Bestandteil von Projekttagen
Material	<ul style="list-style-type: none">> Planung 2> Zusatzinformationen 3> Ablauf der Lektionen 1, 2 und 3 4> Kopiervorlage «Auftrag» Lektion 1 5> Kopiervorlage «Diskussionsfragen» Lektion 1 6> Kopiervorlage «Auftrag» Lektionen 2 und 3 7> Kopiervorlage Karten «Rollenspiel» Lektionen 2 und 3 8–9> «Reflexionsfragen» Lektionen 2 und 3 10



Einführung

Diese Haupteinheit hat zum Ziel, Schülerinnen und Schüler darüber zu informieren, wie sie sich in Cybermobbing-Situationen verhalten sollten. Jugendliche, die in solche Situationen geraten – ob direkt oder indirekt betroffen – sind oft überfordert, fühlen sich hilflos und wissen nicht, wie sie (sich selbst) helfen können. Es geht demnach auch darum, Gleichaltrige anzuleiten, wie sie von Cybermobbing betroffene Jugendliche unterstützen können.

Kompetenzen

- > Die Schülerinnen und Schüler können sich sowohl auf theoretischer als auch auf praktischer Ebene in Cybermobbing-Situationen optimal und lösungsorientiert verhalten.
- > Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21: MI.1.1.e, MI.1.2.f, MI.1.4.c, ERG.2.2.a–e, ERG.5.2.c, RG.5.4.d, ERG.5.6.b

Vorbereitung

- > Beamer, PC, Internet und Ton installieren
- > Im Klassenzimmer die Stühle im Halbkreis anordnen
- > Räume für Gruppenarbeit organisieren (2 Zimmer und Gang)
- > Flipchartpapier bereitstellen
- > Beispielvideo: www.youtube.com/watch?v=O0JA7ijxZbE&feature=player_detailpage

Ablauf/Module

Input
 Gruppenarbeit
 Klassenverband

Zeit	Themen/Aufträge	Methode/Form	Material/Hinweise
1. Lektion			
5'	Kurzeinführung in Thema und Kompetenzen	Input	
5'	Video	Video anschauen, Notizen machen	> Beamer, PC, Internet, Ton
15'	Nach Lösungen suchen	Kleingruppe, Austausch	> Arbeitsblätter, Auftrag und Fragen
20'	Lösungen resp. Umgangsstrategien erfassen	Plenum, Austausch	> Flipchart
2. und 3. Lektion			
5'	Kurzeinführ., Thema und Kompetenzen	Input	
5'	Video	Video anschauen, Notizen machen	> Beamer, PC, Internet, Ton
30'	Vorbereitung Rollenspiel	Kleingruppe	> Arbeitsblätter, Auftrag und Karten auf Räume verteilen
50'	Umsetzung Rollenspiele mit Reflexion	Kleingruppe, Plenum, Austausch	

Hinweis

Es besteht die Möglichkeit, die 2. und 3. Lektion in 45 Minuten durchzuführen, indem nur ein Rollenspiel mit anschließender Reflexion vorgeführt wird.



Umgang mit Cybermobbing

Im Internet sowie in Büchern findet man zum Umgang mit Cybermobbing viele hilfreiche Tipps (siehe auch Haupteinheit <Cybermobbing 1>, Seite 9).

Trotz Aufklärung, Präventionsarbeit und zahlreicher Tipps kommt es immer wieder zu schwerwiegenden Cybermobbing-Vorfällen.

Eine wichtige Fragestellung im Zusammenhang mit Cybermobbing ist, ob sich Opfer trauen, jemandem von den Belästigungen zu erzählen – und wenn ja, wen sie als Ansprechperson wählen.

Eine Studie hat ergeben, dass mehr als die Hälfte der von Cybermobbing betroffenen Jugendlichen sich einer oder einem Gleichaltrigen anvertrauen. Oftmals sind gleichaltrige Freundinnen oder Freunde mit der Situation ebenfalls überfordert und können keine angemessene Unterstützung bieten.

Berichten Betroffene zu Hause von Cybermobbing-Attacken, müssen sie befürchten, dass ihnen die Erziehungsverantwortlichen verbieten, das Handy oder das Internet zu nutzen. Diese Massnahme würde die betroffenen Jugendlichen zusätzlich bestrafen und eine konstruktive Mediennutzung unterbinden: freundschaftliche Kontakte, Informationen und Wissen abrufen, anregende Games, Musikstreaming usw.

Vor diesem Hintergrund ist es umso wichtiger, den Umgang unter Gleichaltrigen in Cybermobbing-Situationen zu besprechen, zu erproben und zu erfahren.



Lösungsorientiert unterstützen in Peergroups

- Auftrag Lektion 1**
- > Mit den Schülerinnen und Schülern wird auf theoretischer Ebene erarbeitet, wie sie sich als Gleichaltrige in Cybermobbing-Situationen verhalten können.
 - > Nach einer kurzen Einführung ins Thema (siehe Zusatzinformationen) sieht sich die Klasse das Video www.youtube.com/watch?v=O0JA7ijxZbE&feature=player_detailpage an. Die Schülerinnen und Schüler machen sich während des Videos Notizen mit Fokus auf die Reaktion der Schwester des Opfers.
 - > Im Anschluss diskutieren die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen, wie sich die Schwester im ersten Moment dem Opfer gegenüber optimal und lösungsorientiert hätte verhalten können.
 - > Als Abschluss dieser ersten Lektion werden die in den Kleingruppen erarbeiteten Inhalte im Plenum vorgestellt und von der Lehrperson auf dem Flipchart als Lernzielkontrolle zusammengefasst.
- Kompetenzen**
- > Die Schülerinnen und Schüler wissen, wie man sich in Cybermobbing-Situationen richtig verhält.

Auftrag Lektionen 2 und 3

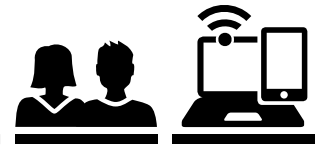
- > Schülerinnen und Schüler erarbeiten auf praktischer Ebene, wie sie sich als Gleichaltrige in Cybermobbing-Situationen vernünftig verhalten sollten.
- > Nach einer kurzen Einführung resp. kurzem Rückblick (siehe Sachinformationen), können sich die Schülerinnen und Schülern nochmals das Video ansehen. Danach bilden sie Kleingruppen und erhalten die Karten für das Rollenspiel ausgeteilt. Die Karten beinhalten lediglich Eckdaten. Die Schülerinnen und Schüler haben den Auftrag, einen lösungsorientierten Umgang mit Cybermobbing zu erarbeiten und diesen ins Rollenspiel einzubeziehen.
- > Im Anschluss daran präsentieren die Gruppen ihre Rollenspiele im Plenum. Eine Reflektionsrunde anhand von Rückmeldungen auf das Vorgetragene bildet den Abschluss dieser zweiten Lektion.

- Kompetenzen**
- > Die Schülerinnen und Schüler stärken ihre Handlungskompetenz, sich in einer Cybermobbing-Situation überlegt zu verhalten.



Gruppendiskussion

1. Setzt euch in Kleingruppen bis 5 Personen zusammen und lest die Fragen durch. Meldet euch bei Unklarheiten.
2. Bestimmt, wer als Gruppensprecherin oder Gruppensprecher am Schluss eure Lösungsvorschläge der Klasse vorstellt.
3. Bestimmt jemanden, der die vorgegebene Arbeitszeit von 15 Minuten im Auge behält.
4. Wählt ein Gruppenmitglied, das eure Antworten zu den Fragen aufschreibt.
5. Lest die Fragen durch und diskutiert sie gemeinsam. Achtet darauf, dass alle zu Wort kommen!
6. Die Gruppensprecherin oder der Gruppensprecher präsentiert die Lösungsvorschläge vor der ganzen Klasse.



Mögliche Fragen zum Video

- > Wie verhält sich die Schwester im ersten Moment?
- > Wieso verhält sie sich so? Was denkt ihr?
- > Wie hätte die Schwester des Opfers besser reagieren können? Habt ihr konkrete Vorschläge?
- > Was glaubt ihr, hätten eure Vorschläge bei der betroffenen Person ausgelöst?

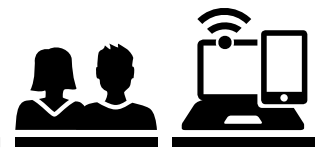


Rollenspiel

1. Setzt euch in Kleingruppen bis 6 Personen zusammen und verteilt euch auf die zur Verfügung stehenden Räume.
2. Bestimmt jemanden, der die vorgegebene Arbeitszeit von 30 Minuten im Auge behält.
3. Alle ziehen eine Karte.
4. Jedes Gruppenmitglied liest die Karte in seiner Kleingruppe laut vor, damit alle wissen, wer welche Rolle einnimmt.
5. Bereitet das Rollenspiel vor! Improvisation ist erlaubt, die Karten dienen nur als Anhaltspunkte. Wichtig ist, dass ihr eure persönliche Lösungsidee für die Cybermobbing-Situation eindrücklich präsentiert. Materialien zur Veranschaulichung sind erwünscht.
6. Geht das Rollenspiel einmal ohne Publikum durch!
7. Präsentiert eure Szene vor der ganzen Klasse. Achtet auf die unten aufgeführten Tipps.

Tipps:

- > Laut und deutlich, dem Publikum zugewandt sprechen!
- > Niemanden auslachen!



Rollenspiel



Du spielst die Rolle von Justin (15 Jahre) > Mobbingopfer

Justin wird von 2 Mitschülerinnen über WhatsApp gemobbt. Er ist deswegen wütend und traurig zugleich. Nach langem Hin und Her entschliesst er sich, mit seinem besten Freund Andreas darüber zu reden. Gemeinsam suchen sie eine Lösung, denn Justin weiss nicht mehr weiter. Danach geht es ihm besser, weil er sich von Andreas gut unterstützt fühlt.



Du spielst die Rolle von Justins Freund Andreas (15 Jahre)

Andreas hat nichts von den Cybermobbing-Attacken bemerkt. Als sein Freund Justin ihm davon berichtet, reagiert er zunächst überrascht. Dennoch versucht er, ihn so gut wie möglich zu unterstützen. Er ermutigt ihn, mit seiner Mutter darüber zu sprechen und begleitet ihn in diesem Prozess.



Du spielst die Rolle von Justins Mutter

Die Mutter hat bereits gemerkt, dass es Justin nicht gut geht. Sie weiss aber nicht, was ihn plagt. Als Justin mit ihr das Gespräch sucht, tröstet sie ihn und spricht ihm Mut zu. Sie zeigt Verständnis für seine Gefühle und steht ihm bei.





Kopiervorlage

Rollenspiel



Du spielst die Rolle von Lena (14 Jahre) > Mobbingtäterin

Lena ist sauer auf Justin. Obwohl sie in ihn verliebt ist und ihm das auch geschrieben hat, beachtet er sie nicht. Sie beschliesst, ihm gemeine Nachrichten zu schicken. Sie traut sich aber nicht, das allein zu tun. Deshalb fragt sie ihre Kollegin Larissa, ob sie mitmacht.



Du spielst die Rolle von Larissa (15 Jahre) > Mitläuferin

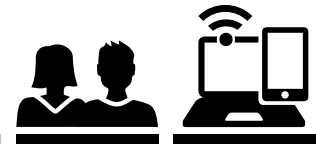
Larissa schreibt zusammen mit Lena gemeine Nachrichten an Justin. Irgendwie hat sie dabei ein schlechtes Gewissen. Sie traut sich aber nicht, Lena zu sagen, dass sie eigentlich gar nicht mitmachen möchte. Deshalb bleibt sie dabei.



Du spielst die Rolle der Schulsozialarbeiterin oder des Schulsozialarbeiters (optional bei 6er-Gruppen)

Die Schulsozialarbeiterin beziehungsweise der Schulsozialarbeiter versucht, gemeinsam mit den Beteiligten eine Lösung zu finden.





Mögliche Reflexionsfragen

- > Wie hat euch das Rollenspiel gefallen?
- > Was hat euch besonders angesprochen?
- > Welche Rolle hat euch am meisten beeindruckt?
- > Was sagt ihr zur Lösungsidee dieser Gruppe?
- > Wie hättet ihr euch als Justin dabei gefühlt?