

Projektidee: „Lost in Space“

Kompetenzen: Beurteilungsvermögen | Kommunikationsfähigkeit | 13-16 | 90 Minuten

Altersgruppe: 13-16 Jahre

Projektdauer: 90 Minuten

Link zum Lernmodul: www.teachtoday.de/lostinspace

Projektziel

Die Jugendlichen werden für eine konstruktive Debattenkultur im Netz sensibilisiert. Sie stellen eine auditive Online-Debatte im Stile von Clubhouse oder Twitter Spaces nach. Dazu versetzen sie sich in verschiedene Rollen, und stärken ihr Bewusstsein für die verletzende Natur von Beleidigungen im Netz.

Die Jugendlichen

- lernen ein Diskussionsformat kennen.
- begründen ihre Behauptungen mit Argumenten.
- diskutieren und klären Kommunikationskonflikte gemeinsam.

**Fach- und
Methodenkompetenz**

Die Jugendlichen

- trainieren, vor einer Gruppe zu sprechen.
- lernen, laut und deutlich zu sprechen.

**Aktivitäts- und
Handlungskompetenz**

Die Jugendlichen

- werden für Grenzüberschreitungen im Netz sensibilisiert.
- reflektieren ihr eigenes Verhalten im Netz.

**Sozial-kommunikative
Kompetenz**

Die Kinder und Jugendlichen

- werden für die Konsequenzen ihrer Aussagen im Netz sensibilisiert.
- erkennen, dass Aussagen im Netz verletzend sein können.
- versetzen sich in andere Personen/Rollen.

Personale Kompetenz

Einleitung

„Der Mensch ist dem Menschen ein Wolf“ schrieb bereits Hobbes im 17. Jahrhundert, ohne auch nur zu ahnen, mit wie viel Inbrunst die Internetnutzer*innen der Zukunft dies bestätigen würden.



Bei „Lost in Space“ simulieren die Jugendlichen eine auditive Online-Diskussion. Sie diskutieren über ein Thema aus ihrer Lebenswelt und vertreten ihre eigene oder ihnen zugewiesene Meinungen. Anschließend vergleichen sie die Online- und Offline-Debattenkultur und reflektieren ihr eigenes Verhalten im Netz.

Projektverlauf

Zum Einstieg lesen die Jugendlichen nacheinander beleidigende Zitate aus Online-Diskussionen vor, ohne dass ihnen der Kontext bekannt ist (Siehe Download). Anschließend wird in die Projektarbeit übergeleitet. Zwei Hauptredner*innen, die sich schon vorab auf ein lebensweltnahes Thema vorbereitet haben, setzen sich vor die Gruppe. Neben ihnen wird ein Stuhl freigelassen.

Anschließend ziehen sich alle Masken auf. Die Hauptredner*innen beginnen ihre Diskussion, die restlichen Jugendlichen bekommen Reaktions- und Meldekarten, einigen anderen werden bestimmte Rolle zugeteilt. Wenn ein Jugendlicher etwas sagen möchte, hebt er die Meldekarte und wartet bis er von den Redner*innen aufgerufen wird. Dann setzt er sich auf den freien Stuhl und formuliert seinen Beitrag.

Wenn die Jugendlichen Zustimmung oder Ablehnung äußern möchten, heben sie die entsprechende Karte. Anschließend beurteilen sie die Diskussion und erläutern, wie es ihnen dabei ergangen ist.

Phase 1 | Sozialform

Auf den Arbeitstischen werden Papierzettel verteilt. Dabei handelt es sich um unzensurierte, beleidigende Beiträge, die verschiedenen sozialen Medien entnommen wurden. Wenn die Gruppe zur Ruhe gekommen ist, drehen sie die Zettel nacheinander um und lesen sie vor. Sie erfahren zunächst nicht, worum es sich bei den Auszügen handelt.

Höchstwahrscheinlich wird es den Jugendlichen schwerfallen, die Sätze vorzulesen. Nutzen Sie die kognitive Dissonanz, die bei ihnen auftritt, um die Jugendlichen darauf hinzuweisen, dass die Sätze diversen Online-Diskussionen entstammen. Die vorgelesenen Beispiele zeigen, dass im Netz wohl eine Debattenkultur herrscht, die im echten Leben anmaßend erscheint. Aus diesem Grund werden Sie mit den Jugendlichen ein populäres Debattenformat simulieren, um über angemessene Diskussionsformen im Netz zu reflektieren.

Tipp: Als mögliche Diskussionsthemen aus der Lebens- und Alltagswelt der Jugendlichen bieten sich beispielsweise die Themen „Body Shaming“ und „Handynutzung in der Schule“ an. Fallbeispiele zu beiden Themen finden Sie in der unten aufgeführten Linkliste. Für beide Themen wird als Aufriss eine kontroverse Frage im „Soll“-Duktus gestellt:

1. Sollten idealisierte Körperbilder in den Medien (Kinderbücher, Model-Sendungen, Werbung) verboten werden?
2. Sollten an Schulen Handys im Unterricht und bei Prüfungen erlaubt sein?



Phase 2 | Plenum

Zwei Jugendliche haben vorab von der Lehrkraft den Auftrag bekommen, sich zu einem Thema vorzubereiten. Wichtig ist, dass die beiden Jugendlichen konträre Positionen vertreten. Verteilen Sie Masken, die von allen Jugendlichen getragen werden sollen.

Debatte

Die Jugendlichen, die sich vorbereitet haben, setzen sich an den Lehrerpult. Neben ihnen wird ein Stuhl freigelassen. Sie sind die Hauptredner*innen im „Audio Space“. Sie führen die Diskussion, andere Jugendliche können darauf reagieren oder antworten. Dafür gehen sie wie folgt vor:

Die Jugendlichen bekommen Meldekärtchen sowie Kärtchen mit bekannten Reaktionen aus den sozialen Medien („Daumen hoch“, „Daumen runter“, „Herz“, „Gelächter“...). Wenn die Jugendlichen auf die Diskussion reagieren möchten, heben sie die entsprechende Reaktionskarte. Wenn sie einen Redebeitrag abgeben beziehungsweise die Diskussion kommentieren möchten, heben sie die Meldekarte und warten, bis die Redner*innen sie nach vorne rufen. Sie setzen sich auf den freien Stuhl, machen ihren Wortbeitrag und begeben sich anschließend zurück auf ihren Platz.

Zusätzlich werden Rollenkarten verteilt, die manchen Jugendlichen gewisse Verhaltensweisen vorgeben (Störer*innen, Schlichter*innen, Faktenchecker*innen, destruktive/konstruktive Kritiker*innen).

Hinweis: Für den Fall, dass die Debatte vorzeitig endet, kann es je nach Klassenzusammensetzung sinnvoll sein, zwei weitere Jugendliche zu bitten, sich auf ein Thema vorzubereiten.

Phase 3 | Partnerarbeit, Plenum

Im Anschluss reflektieren die Jugendlichen über die Diskussion. Zunächst in Partnerarbeit, dann im Plenum. Fragen Sie die Jugendlichen, ob sie das Diskussionsformat bereits kannten und wenn ja, ob die Debatte im Klassenraum ähnlich der Online-Debatten war, mit denen sie Erfahrung gemacht haben.

Phase 4 | Partnerarbeit, Plenum

Diskutieren Sie anschließend worin der grundlegende Unterschied zwischen Debatten im Netz und denen in der realen Welt ist. Die Jugendlichen versuchen zu begründen, wieso im Netz zumeist ein anderer Ton als in der realen Welt herrscht und was man als Individuum tun kann, um zu einer konstruktiveren Debattenkultur beizutragen. Nutzen Sie dazu auch die Infografik Debatte vs. Netzdebatte ([Link](#))

Tafelbild

Die Ergebnisse der Diskussion werden in Form eines Tafelbildes festgehalten.

Ergänzung

Die Jugendlichen übertragen Verhaltensformen aus der Online-Welt in die „reale Welt“ und vergleichen die unterschiedlichen Diskussionskulturen, die online und offline vorherrschen und suchen nach Gründen für den rauen Ton, der im Netz herrscht. Dadurch reflektieren sie ihren eigenen Umgangston im Netz.

Weiterführende Informationen

Bodyshaming:

[Body Shaming - so schützt du dich | Die Techniker \(tk.de\)](#)

Handynutzung Schule:

[Smartphones im Unterricht | Edu.de](#)

Notizen



