

Projektidee: „Zuschauer, Mitläufer, Täter?“

Kompetenzen: Kommunikationsfähigkeit

Altersgruppe: ab 14 Jahren

Projektdauer: 120 Minuten

Link zum Lernmodul: www.teachtoday.de/zuschauer

Projektziele

Ziel des Projekts „Zuschauer, Mitläufer oder Täter?“ ist die Sensibilisierung der Jugendlichen für die unterschiedlichen – und meist auch subtilen – Ausprägungen von Cybermobbing. Dabei sollen Täterformen, Motive und die Folgen für die Opfer thematisiert werden. Ferner steht die Entwicklung von Präventions- bzw. Interventionsmaßnahmen im Mittelpunkt.

Die Kinder und Jugendlichen

- filtern die wesentlichen Informationen aus Texten heraus und erfassen sie.
- stellen einzelne Fakten und Sachverhalte verständlich dar.
- nehmen unterschiedliche Perspektiven ein und vertreten diese in einer Argumentation begründet und nachvollziehbar.
- verfolgen die Gesprächsbeiträge anderer.
- appellieren an ihre Kommunikationspartner und vertreten ihren Standpunkt.
- gestalten Sprechsituationen entsprechend ihrer zugeteilten Rolle.
- gehen auf Gegenpositionen sachlich und argumentierend ein.

**Fach- und
Methodenkompetenz**

Die Kinder und Jugendlichen

- analysieren das Verhalten anderer im Internet und schätzen dieses kritisch ein.
- bilden sich ein begründetes Urteil über das Verhalten anderer im Internet.

**Aktivitäts- und
Handlungskompetenz**

Die Kinder und Jugendlichen

- halten Gesprächsregeln ein.
- beobachten, reflektieren und besprechen auf konstruktive Weise fremdes Verhalten im Internet.
- sind empathisch und versetzen sich in die Opfer von Cybermobbing.

**Sozial-kommunikative
Kompetenz**



Die Kinder und Jugendlichen

- überdenken ihr eigenes Verhalten im Internet.
- erkennen, dass auch digitale Kommunikation moralischen und sozialen Maßstäben genügen muss.
- entwickeln Interventionsmaßnahmen und reflektieren diese.

Personale Kompetenz

Einleitung

Vorfälle durch Cybermobbing häufen sich im Alltag von Jugendlichen. In der vorliegenden Projektidee werden sie sich über die Folgen von Cybermobbing bewusst und diskutieren darüber in einer Talkshow. Zu Beginn füllen die Jugendlichen einen Fragebogen zum Thema „Cybermobbing“ aus und reflektieren ihre eigenen Einstellungen. Sie vertiefen und differenzieren ihre Erkenntnisse, indem sie Artikel über Cybermobbing-Vorfälle lesen und in Form einer Talkshow mit verteilten Rollen präsentieren. Ziel ist es, die unterschiedlichen Vorfälle zu kategorisieren, die Folgen für die beteiligten Personen zu bewerten und Präventions- bzw. Interventionsstrategien zu erarbeiten.

Projektverlauf

Zu Beginn des Projekts füllen die Jugendlichen einen Fragebogen zum Thema „Cybermobbing“ aus: Darin geht es um ihre eigenen Erfahrungen und Einstellungen. Die Auswertung des Fragebogens erfolgt in einem „lebendigen Schaubild“. Im Anschluss bilden die Jugendlichen Gruppen und erhalten Artikel über Cybermobbing-Vorfälle, die sie im Hinblick auf Tatbestand, Beteiligte und Ausmaß der Folgen analysieren.

Aus jeder Gruppe finden sich anschließend mindestens zwei Personen für die Inszenierung einer Talkshow zusammen. Diese Personen bekommen feste Rollen zugeordnet. Das Publikum erhält die Möglichkeit, in Form von Fragen, Applaus oder Zwischenrufen zu interagieren. Nach Durchführung der Talkshow erfolgt eine Kategorisierung der Vorfälle, der beteiligten Akteure sowie eine Präsentation von Lösungsmöglichkeiten.

Phasenbeschreibung | Sozialform

Phase 1 | Einzelarbeit, Plenum

Die Jugendlichen erhalten einen Fragebogen, den sie ausfüllen. Mögliche Bestandteile des Fragebogens können sein:

Fragebogen, lebendiges Schaubild

- Ich war schon einmal Zeuge von Cybermobbing.
- Es ist bereits Mobbing, wenn ich jemanden aus einem Chat ausschließe.
- Ich mache mich schuldig, wenn ich bei Mobbing-Attacken mitlese, aber nichts sage.

Die Aussagen sind nach dem Prinzip „Ich stimme zu/Ich stimme nicht zu“ formuliert. Die Jugendlichen reflektieren dadurch ihre eigenen Erfahrungen und Einstellungen zum Thema und hinterfragen, ob es „typische“ Opfer- oder Täterrollen gibt.



Im Rahmen einer gemeinsamen Auswertung des Fragebogens können die Jugendlichen Fallbeispiele skizzieren, alternativ bringt die Projektleitung Fallbeispiele ein, zu denen sich die Jugendlichen als „lebendiges Schaubild“ positionieren (s. weiterführende Informationen). Hierbei handelt es sich um eine Art Meinungslinie: Die Jugendlichen positionieren sich im Raum zwischen den Positionen „stimme zu“ und „stimme nicht zu“. Auf diese Weise fallen Unterschiede/Gemeinsamkeiten stärker auf und können thematisiert werden.

Phase 2 | Gruppenarbeit

Innerhalb der nun folgenden Gruppenphase erhält jede Gruppe einen Artikel über einen (realen) Vorfall von Cybermobbing (vgl. weiterführende Informationen). Die Jugendlichen analysieren diesen im Hinblick auf Tatbestand, Beteiligte und Folgen für die Opfer und Täter. Ihre Erkenntnisse fixieren sie auf Rollenkarten. Die Anzahl der Jugendlichen in der Gruppe sollte sich nach der Anzahl der Personen im Artikel richten (z.B. Täter, Opfer, Sachverständiger).

Rollenkarten

Phase 3 | Gruppenarbeit, Plenum

Eine intensive Auseinandersetzung mit den Fällen erfolgt in Form einer Talkshow zum Thema „Heute in der Diskussion: Cybermobbing – Jeder kann betroffen sein“. Abhängig vom gewählten Artikel können verschiedene Rollen verteilt werden: Täter- und Opferrolle, Sachverständigenrolle und Moderator. Jedem Jugendlichen wird eine bestimmte Rolle zugeteilt, die in Phase 2 ausgefüllten Rollenkarten dienen als Grundlage für die Diskussion.

Diskussion

Im Laufe der Talkshow werden die einzelnen Cybermobbing-Vorfälle diskutiert. Die anderen Gruppen sitzen im Publikum und können sich wie in einer realen Talkshow beteiligen: Sie können Fragen stellen, eigene Meinungen/Erfahrungen äußern, applaudieren oder Nicht-Zustimmung ausdrücken, an die Akteure zu appellieren o.Ä.

Phase 4 | Gruppenarbeit, Plenum

Nachdem alle Gruppen ihre Fälle in Form der Talkshow präsentiert haben, leitet der Projektleiter zu einer zusammenfassenden Übersicht der einzelnen Formen von Cybermobbing über. Diese findet im Plenum statt.

Videoaufzeichnung

Gemeinsam sollen Lösungs- bzw. Interventionsstrategien entwickelt werden. Aufgabe der Teilnehmer ist hierbei auch der Appell zur Einhaltung dieser Strategien und zur Motivation, sich gegen Cybermobbing zu engagieren. Diese können auf Plakaten festgehalten werden.

Projektfazit

Das Projekt soll nicht nur für die unterschiedlichen Formen von Cybermobbing sensibilisieren, sondern auch die Folgen für die Oper aufzeigen. Ziel ist es, die Jugendlichen auf ihre Verantwortung aufmerksam zu machen. Vertieft können juristische Konsequenzen erarbeitet und thematisiert werden. Ein weiteres mögliches Thema wäre die Analyse der Täter-Motive sowie deren Argumentationsstrategien.

Weiterführende Informationen

Artikel: Cybermobbing auf Facebook: <https://www.spiegel.de/lebenundlernen/schule/cybermobbing-auf-facebook-schuelerin-erstattet-anzeige-a-853596.html>

Notizen

