

Fair im Netz: Mit Storytelling Strategien gegen Cybermobbing erarbeiten

Mit der Veröffentlichung der KIM-Studie 2020 wurde bekannt, dass 71% der befragten Kinder im Alter von 6 bis 13 Jahren im Internet unterwegs sind, vor allem in sozialen Netzwerken. Das Risiko, mit Hass im Netz konfrontiert zu werden, ist somit bereits in jungen Jahren gegeben. Übergriffe wie Cybermobbing oder Hate Speech nehmen mit dem Alter der jungen Menschen konstant zu. So haben 53% der befragten 12-19-Jährigen in der JIM-Studie 2020 angegeben, dass sie Hassbotschaften im Netz gesehen haben. Mit dieser Unterrichtseinheit werden Kinder bereits in der Grundschule dafür sensibilisiert, entsprechende Strategien anzuwenden, um sich und andere vor Hate Speech und Cybermobbing zu schützen. Durch die Erstellung von Comics oder Kurzfilmen setzen sich die Schüler:innen außerdem kreativ mit dem Thema auseinander.

Auf einen Blick:

Klassenstufe:

Ab Klasse 3–6

Fachbereich:

Medienbildung /
Fächerübergreifend

Fach:

Alle

Themen:

Fairness im Netz, Netiquette, Cybermobbing,
Datensparsamkeit

Vorkenntnisse:

Die Klasse sollte zuvor (schriftliche) Kommunika-
tionsregeln aufgestellt haben

Medien und Materialien:

Beamer, digitale Endgeräte (PC oder Tablet)
ggfs. zwei Äpfel




Zeitbedarf in Schulstunden:

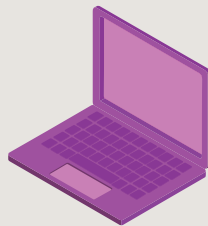
4

Kosten:

Keine

Medienkompetenzen:

 Kommunizieren,  Reflektieren,
 Produzieren



Tipps für Lehrkräfte zur Unterrichtsvorbereitung:

Storytelling

Der Begriff Storytelling ist recht weit verbreitet, wird jedoch in verschiedenen Kontexten verwendet. Aber was genau ist Storytelling und wie kann man es im Schulunterricht sinnvoll einfließen lassen? Übersetzen lässt sich Storytelling mit „Geschichten erzählen“ und dabei „handelt es sich um eine Erzählmethode, durch die implizites und explizites Wissen weitergegeben und durch Zuhören aufgenommen wird“ (Bremer & Becker, 2017). Die Verwendung dieser Methode im Unterricht, vor allem mit Grundschul:innen, hat mehrere Vorteile: Die Schüler:innen werden aktiv eingebunden, werden selbst kreativ und setzen sich so auf einer tieferen (auch emotionalen) Ebene mit den Inhalten auseinander. Ihre Vorstellungskraft wird so gefördert und die Lernmotivation erhöht. Genauere Infos gibt es unter [DigiBitS-Webcode: 42681](#)

Comicator

Die Web-App „Comicator“ erlaubt es Schüler:innen auf simple Weise und datenschutzkonform Bildergeschichten zu erstellen. Es stehen Vorlagen zu Schauplätzen, Charakteren sowie Sprechblasen zur Verfügung, welche zueinander in Beziehung gesetzt werden können. Zusätzlich gibt es drei vorgegebene Comics, die fortgesetzt werden können. Mit einem Direktaufruf der Bearbeitungsoberfläche können Schüler:innen unabhängig von den vorgegebenen Geschichten eigene Comics erstellen.
[DigiBitS-Webcode: 42659](#)

Adobe Spark

Das Videoschnittprogramm Adobe Spark ist ein Online-Werkzeug, mit dem Videos ohne großen Aufwand angepasst werden können. Die Nutzung des Tools ist kostenfrei und ohne Download eines Programms möglich. Das Vorgehen wird auf der Website schrittweise erläutert und erfordert keine technischen Vorkenntnisse. [DigiBitS-Webcode: 42660](#)

Apfel-Metapher

Die so genannte „Apfel-Metapher“ basiert auf einer Idee von einer englischen Lehrerin, die im Unterricht anhand eines Experiments verdeutlichen wollte, wie verletzend Worte sein können. Dabei erwirbt man zwei etwa gleich aussehende Äpfel, lässt jedoch vor der Stunde einen der Äpfel mehrfach fallen, so dass sich im Inneren braune Flecken bilden, was die Schüler:innen jedoch nicht wissen. In der Stunde selbst werden zunächst beide Äpfel äußerlich verglichen und für gleich befunden. Im Anschluss werden schlechte Dinge über den beschädigten Apfel geäußert, während der andere Apfel stattdessen Komplimente bekommt. Auch danach sehen beide Äpfel äußerlich noch gleich aus. Schließlich werden beide aufgeschnitten und die Schüler:innen erkennen, dass der beschimpfte Apfel innerlich Flecken enthält – wie auch Menschen von Worten innerlich verletzt werden können, auch wenn sich dies nicht immer erkennen lässt.

Als Material steht Ihnen ein Artikel von N-TV und ein YouTube-Video zur Verfügung.

[DigiBitS-Webcodes 42657 und 42658](#)



Unterrichtsverlauf

Thema	Methode und Inhalt	Hintergrundinformationen, Unterrichtsmaterial, Tipps
Einstieg: Die Macht der Worte <i>1. Schulstunde</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Gespräch über verletzende Worte: Apfel- Metapher • Fragerunde mit den SuS: (Wann) haben Worte sie schon einmal verletzt? Haben sie selber schon einmal jemanden mit Worten verletzt? Was ist danach passiert? Welches Verhalten würden sie sich von jemandem wünschen, der sie verletzt hat? • Kommunikationsregeln: Damit Kommunikation fair bleibt, ist es oftmals wichtig, Kommunikationsregeln aufzustellen. Gibt es welche in der Klasse? Werden diese eingehalten? Was passiert, wenn diese nicht eingehalten werden? Würden die Schüler:innen sie ändern oder anpassen? 	<p>Zwei Äpfel – alternativ: Artikel/Video, in dem die Metapher erklärt wird. <i>DigiBitS-Webcode: 42657 und 42658</i></p> <p>Kommunikationsregeln (schriftlich)</p>
Überleitung: Respekt im Netz <i>1. Schulstunde</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Respektlosigkeit und verletzende Worte beschränken sich (leider) nicht nur auf die analoge Welt, sondern können auch in der digitalen Welt auftreten, zum Beispiel auf dem Handy, am Computer usw. • Austausch: In welchen Situationen könnten diese auftreten? Ist den Schüler:innen so etwas schon einmal passiert? Wie haben sie darauf reagiert? 	<p>Unterrichtsgespräch</p> <p>Alternativ: Think-Pair-Share oder anonym per digitalem Feedback-Tool wie Mentimeter oder Pingo. Eine Übersicht finden Sie in den Tooltips „Feedback und Wissensabfrage“. <i>DigiBitS-Webcode: 42559</i></p>
Übung: Reaktion auf Respektlosigkeit im Netz <i>1. Schulstunde</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Übung: Die Lehrkraft zeigt drei verschiedene Situationen (soziale Netzwerke, Chat, etc.), in denen Respektlosigkeit im Netz demonstriert wird • Die Schüler:innen beantworten, wie sie darauf reagieren würden (4 Antwortoptionen), entweder auf dem Arbeitsblatt, im Klassengespräch oder per „4-Ecken-Spiel“, wobei sie sich je nach Antwort in einer der vier Ecken des Klassenzimmers positionieren • Gemeinsam mit der Lehrkraft werden Strategien aufgestellt, wie man Respektlosigkeit im Netz vorbeugen (z.B. durch Privatsphäre-Einstellungen/ Datensparsamkeit) oder darauf reagieren kann (Arbeitsblatt). → Kommunikationstipps, Netiquette, etc 	<p>Arbeitsblatt/Folie: Respektlosigkeit im Netz <i>DigiBitS-Webcode: 42682</i></p> <p>Arbeitsblatt: Strategien gegen Respektlosigkeit und für mehr Fairness im Netz <i>DigiBitS-Webcode: 42683</i></p>
Anwendung: Story-Telling <i>2. & 3. Schulstunde</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler:innen erstellen in Partner- oder Gruppenarbeit je nach Vorwissensstand einen Comic, eine Fotostory oder einen Kurzfilm, in der bzw. in dem Respektlosigkeit im Netz thematisiert wird und die zuvor gelernten Strategien angewandt werden 	<p>Je nachdem, welches Format gewünscht wird, werden elektronische Endgeräte (Tablet/PC) und eine Web-App zum Erstellen eines Comics benötigt, wie zum Beispiel Comicator (<i>DigiBitS-Webcode 42659</i>), bzw. ein Videoschnittprogramm wie z.B. Adobe Spark (<i>DigiBitS-Webcode 42660</i>).</p>
Präsentation: Vorstellung der Geschichten <i>4. Schulstunde</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Die Schüler:innen stellen sich gegenseitig ihre Geschichten, Comics bzw. Kurzfilme vor und die Klasse gibt Feedback (War die Situation realistisch dargestellt? Wurden die Strategien angemessen angewendet?) 	
Abschluss: Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> • Im Plenum reflektieren die Lehrkraft und die Schüler:innen, wie ihnen die Unterrichtseinheit gefallen hat, ob sie noch Fragen haben und was sie aus dieser Unterrichtseinheit für die Zukunft mitnehmen 	<p>Möglichkeiten: Unterrichtsgespräch, Think-Pair-Share, Tafelanschrieb (😊 / 😞 / ? / etc.)</p>



Unterrichtsverlauf

Weiterführende Links zum Thema:

- DigiBitS-Checkliste zum Thema „Cybermobbing – erkennen, reagieren, vorbeugen“. *DigiBitS-Webcode 42535*
- Interaktives Lernmodul zum Thema Cybermobbing mit Videos, Quizzen und mehr. *DigiBitS-Webcode 42661*
- Die DigiBitS-Initiative „Schule gegen Hate Speech – Für mehr Fairness im Netz“ bietet Informationsmaterialien und Workshops für Lehrkräfte zu Formen, Inhalten und Gefahren von Hate Speech: www.schulegegenhatespeech.de
- Artikel, welcher die wichtigsten Fragen zu Sensibilisierung, Prävention und den Umgang mit Respektlosigkeit im Netz beantwortet. *DigiBitS-Webcode 42662*
- Anschauliche Definition und Hinweise zur „Netiquette“ von fragFINN. *DigiBitS-Webcode 42663*
- Kindergerechtes Lernvideo zum Thema Netiquette (3:18 Minuten). *DigiBitS-Webcode 42664*

DigiBitS entwickelt freie Materialien zur Förderung von Medienkompetenzen im Fachunterricht. Die Unterrichtseinheit „Fair im Netz“ wurde in Kooperation mit dem Verein fragFINN e.V. erstellt. Entdecken Sie weitere Unterrichtseinheiten, Tooltips und Checklisten unter www.digibits.de.

DigiBitS
Digitale Bildung trifft Schule

