



Sicherheit
macht Schule



Materialien
für Lehrkräfte

Grundschule

Bekloppt gemobbt

Mit Rudi dem Biber Cyber-Mobbing auf der Spur

Übersicht



Bekloppt gemobbt

Mit Rudi dem Biber Cyber-Mobbing auf der Spur



Klassenstufen:
4. – 6. Klasse



Dauer:
2 Unterrichtsstunden



Voraussetzungen:
PC, (Internetzugang),
Beamer, Kopiervorlagen,
Arbeitsblätter.

Mobbing ist ein Phänomen, das mit der Anwendungsfreundlichkeit und der hohen Verbreitung elektronischer Kommunikationsmedien an neuer Qualität gewonnen hat und damit heute vermehrt in den Fokus von Kindern und Jugendlichen gerät. Was früher weitgehend verbal von Angesicht zu Angesicht stattgefunden hat, kann heute anonym, ständig und rasend schnell verbreitet werden. Wie sich Cyber-Mobbing anfühlt, erfahren die Schülerinnen und Schüler, indem sie Rudi den Biber einen Tag lang durch seine Tierwelt begleiten. In einzelnen Szenen beziehen sie Stellung und erarbeiten Regeln für ein faires Verhalten. Das Unterrichtsmaterial ist Teil des Grundschulpaketes im Rahmen von Sicherheit macht Schule.

Die Schülerinnen und Schüler

- » werden über eine Bildgeschichte mit Begriffen zum Thema Cyber-Mobbing vertraut gemacht.
- » erschließen durch die Erfahrungsräume, die ihnen die Geschichte „Rudi und Wolle“ eröffnet, Situationen von Betroffenen und Tätern.
- » erarbeiten spielerisch Verhaltensregeln in Form eines Rollenspiels, an dem die gesamte Klasse beteiligt ist.
- » reflektieren und vertiefen in der Diskussion der Geschichte die erlernten Inhalte.
- » gehen mit dem erworbenen Wissen aktiv gegen Mobbing vor, indem sie einen eigenen Verhaltenskodex publizieren.

Grundschulpaket

Lernziele

Bekloppt gemobbt

„In der Anonymität des Internets liegt die Hemmschwelle besonders niedrig. Hier brauchen Täter ihren Opfern nicht in die Augen zu schauen. Die Gefahr, erwischt zu werden, ist gering. Dementsprechend niedrig fällt das Unrechtsbewusstsein aus.“

Ralph Haupter, Vorsitzender der Geschäftsführung von Microsoft Deutschland

Mobbing ist ein Phänomen, das mit der Anwendungsfreundlichkeit und der hohen Verbreitung elektronischer Kommunikationsmedien an neuer Qualität gewonnen hat und damit heute vermehrt in den Fokus von Kindern und Jugendlichen gerät. Was früher weitgehend verbal von Angesicht zu Angesicht stattgefunden hat, kann heute anonym, ständig und rasend schnell verbreitet werden. Genau darin liegt der Unterschied zwischen Mobbing und Cyber-Mobbing. Auffallend dabei ist, dass das Alter bei Mobbing-Fällen zunehmend nach unten geht.

Internet und Mobilfunk sind Alltagsmedien der Heranwachsenden und werden von ihnen auch vielfach genutzt. Positive Aspekte der digitalen Medien, wie die Schnelligkeit des Informationsaustausches, die permanente Erreichbarkeit und die weitreichende Verbreitung von Inhalten, werden beim Cyber-Mobbing ins Negative gekehrt.

Während Opfer herkömmlichen Mobblings die Möglichkeit haben, sich den Attacken zu entziehen, sind Leidtragende der Cyber-Variante ihren Peinigern hilflos ausgeliefert. Was einmal im Internet steht oder via Handy in Umlauf gebracht wurde, kann nicht rückgängig gemacht werden. Darum ist es existenziell, Kinder schon frühzeitig für dieses Thema zu sensibilisieren und ihnen die Tragweite des Cyber-Mobblings verständlich zu machen.

Spielerisch, eingebettet in eine kindgerechte Fantasiewelt mit Tieren, haben die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, sich dem Thema Cyber-Mobbing mit entsprechender Distanz – ohne direkten Bezug zu ihrer eigenen Erfahrungswelt – zu nähern. In einem Rollenspiel setzen sie sich mit den Erfahrungen von Rudi dem Biber auseinander und entwickeln Regeln, die in den realen Alltag übertragen werden können.



Cyber-Mobbing

digitale Medien

Intensität

Augen auf!
Bei Cyber-
Mobbing
handeln!

Lernziele

„Jugendliche wissen häufig nicht, welchen Schaden sie mit einer veröffentlichten Bild- oder Video-Montage im Internet anrichten können oder welche Empfindung verletzend oder bedrohliche Nachrichten bei Betroffenen auslösen können. Für sie ist das oft nur ein Spaß, um sich an Lehrern, beispielsweise wegen einer schlechten Note, zu rächen oder um einen Mitschüler zu ärgern.“^[1] klicksafe.de

Grobziel: Durch den Prozess des Schreibens und Lesens lernen die Schülerinnen und Schüler den Begriff Cyber-Mobbing zu verstehen, zu verinnerlichen und schließlich praktische Regeln für das Verhalten in bestimmten Situationen abzuleiten.

Die Schülerinnen und Schüler

- » werden über eine Fantasiegeschichte aus der Tierwelt mit dem Begriff Cyber-Mobbing vertraut gemacht.
- » erschließen durch die Erfahrungsräume, die ihnen die Geschichte „Rudi und Wolle“ eröffnet, Situationen von Betroffenen und Tätern.
- » erarbeiten spielerisch Verhaltensregeln in Form eines Rollenspiels, an dem die gesamte Klasse beteiligt ist.
- » reflektieren und vertiefen in einer Diskussion um die Geschichte die erlernten Inhalte.
- » gehen mit dem erworbenen Wissen aktiv gegen Mobbing vor, indem sie einen eigenen Verhaltenskodex publizieren

Information

Sensibilisierung

soziale Kompetenz

Engagement

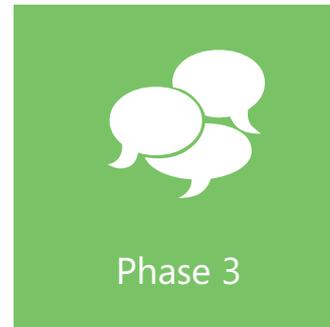


Materialien im Netz

Alle Materialien, die Sie zur Durchführung des Unterrichtsprojektes benötigen, finden Sie unter

www.sicherheit-macht-schule.de

Unterrichtsverlauf



Cyber-Mobbing hat aufgrund der Verbreitung durch digitale Medien neue Formen und Auswirkungen angenommen, die dem Opfer kaum Möglichkeiten bieten, den Attacken aus dem Weg zu gehen. Oftmals sind sich Kinder und Jugendliche noch nicht einmal bewusst, was sie mit dem unbedachten Hochladen eines Fotos oder der Weitergabe von Videos oder SMS-Nachrichten anrichten.

Um hier frühzeitig für Aufklärung zu sorgen, ist es sinnvoll, schon im Grundschulalter mit einer entsprechenden Sensibilisierung zu beginnen und Kinder auf einen verantwortungsvollen und kompetenten Umgang mit Medien vorzubereiten. Über ein Rollenspiel, eingebettet in eine Fantasiegeschichte, machen sich die Schülerinnen und Schüler mit Cyber-Mobbing und den Folgen vertraut und entwickeln selbstständig Verhaltensregeln.

Phase 1: Einstieg und Sensibilisierung

Die Schülerinnen und Schüler nähern sich über ein gemeinsames Brainstorming der Bedeutung von Mobbing bzw. Cyber-Mobbing und halten eine „Definition“ fest. In einer gemeinsamen Diskussion äußern sie sich zu eventuellen Erfahrungen.

1.1 Zeigen Sie zu Beginn der Unterrichtsstunde die Bildgeschichte „Ein Spaß mit Folgen“, um die Schülerinnen und Schüler für das Thema Cyber-Mobbing zu sensibilisieren und damit einen Einstieg in ein Brainstorming zu geben. Nutzen Sie dazu die Notizen zur Bildgeschichte.

Vorbereitung: Bildgeschichte, Notizen: Bildgeschichte

1.2 Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler, ob sie wissen, worum es in dieser Geschichte geht und was Mobbing, insbesondere Cyber-Mobbing, bedeutet. Halten Sie wichtige Begriffe in Form einer Wortwolke an der Tafel fest. Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler anschließend das Ergebnis auf das Arbeitsblatt A1 „Wortwolke Cyber-Mobbing“ übertragen.

Ergebnissicherung: Tafelbild, A1, A4

1.3 Erfragen Sie in einem Gespräch, ob die Schülerinnen und Schüler selbst schon einmal Mobbing-Situationen erlebt haben oder Zeugen von Mobbing geworden sind.

Cyber-Mobbing

Sensibilisierung



Brainstorming

Erfahrungsaustausch

Phase 2: Erarbeiten von Verhaltensregeln anhand der Geschichte „Rudi und Wolle“

Durch die Geschichte „Rudi und Wolle“ lernen die Schülerinnen und Schüler das Phänomen Cyber-Mobbing kennen. Übertragen in die Welt der Tiere, begleiten sie „Rudi den Biber“ einen Tag lang und erleben die Intensität von Mobbing in seinem ganzen Ausmaß. Anhand von einzelnen Szenen werden die Schülerinnen und Schüler in einer Art Rollenspiel aufgefordert, konkrete Lösungsszenarien zu entwickeln.

2.1 Lesen Sie die Geschichte „Rudi und Wolle“ (Arbeitsblatt A2) vor oder lassen Sie sie von guten Leserinnen und Lesern in der Klasse abschnittsweise vorlesen. Teilen Sie nun die Kopiervorlagen mit den sieben Stationen der Geschichte und den dazu gehörigen Antwortkarten in der Klasse aus. Sollten es zu viele Karten sein, können mehrere Antwortkarten auf einzelne Schülerinnen und Schüler verteilt werden.

Vorbereitung: A2

2.2 Erklären Sie nun kurz den Ablauf des Rollenspiels. Entsprechend der Nummerierung (1 bis 7) wird erst eine Station aus Rudis Tag vorgelesen. Dann melden sich die Schülerinnen und Schüler mit den entsprechend nummerierten Antwortkarten und lesen die möglichen Lösungen vor. Diskutieren Sie, welches die richtige Antwort ist. In manchen Fällen gibt es auch mehrere richtige Lösungen (siehe Lösungsblatt A4). Hängen Sie die richtigen Antwortkarten an der Tafel auf und lassen Sie die Schülerinnen und Schüler die Antworten auf das Arbeitsblatt A3 „Das würde ich tun ...“ übertragen.

Vorbereitung/Ergebnissicherung: Kopiervorlagen, A4, A3

Phase 3: Erarbeiten eines Verhaltenskodex

Um die Ergebnisse der Phase 2 praxisnah zu verinnerlichen und festzuhalten, erarbeiten die Schülerinnen und Schüler gemeinsam einen individuellen Verhaltenskodex, der als Plakat gestaltet und im Klassenraum aufgehängt werden kann.

3.1 Teilen Sie die Klasse in 3er- oder 4er-Gruppen ein und lassen Sie die Schülerinnen und Schüler anhand des Arbeitsblattes A3 eigene Regelsätze formulieren. Sammeln Sie die Ergebnisse an der Tafel.

Ergebnissicherung: Tafel, A3

3.2 Um das Thema Cyber-Mobbing nachhaltig im Bewusstsein der Schülerinnen und Schüler zu verankern, schreiben sie die gemeinsam diskutierten und formulierten Regeln ins Heft. Zusätzlich können die Regeln als Plakat für das Klassenzimmer gestaltet werden.

Ergebnissicherung: Hefteintrag, Plakat

Tipp: Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler die erarbeiteten Regeln zum Verhalten bei Cyber-Mobbing den Eltern vorzulegen und mit ihnen zu besprechen. Zur Kontrolle können die Eltern den Hefteintrag unterschreiben.



Phase 2

Rollenspiel



Phase 3

Eltern

Notizen: Bildgeschichte



- » Erklären Sie der Klasse, dass sie heute einen virtuellen Ausflug nach Dresden machen und Susanne besuchen.
- » „Wir wollen mal sehen, was Susanne gerade macht.“

Folie 1: Auftakt



- » „Wisst ihr alle was ein soziales Netzwerk ist?“
- » „Ist jemand von euch in einem sozialen Netzwerk angemeldet?“
- » „Habt ihr schon mal Bilder ins Internet gestellt?“

Folie 2: Situation



- » Fragen Sie, ob die Kinder schon ahnen, wo es hier ein Problem geben könnte.

Folie 3: Zuspitzung



- » Fragen Sie, ob die Kinder einen Zusammenhang zwischen Susannas Aktion und dem Besuch des Lehrers sehen.
- » Eventuell können Sie an dieser Stelle den Begriff „Mobbing“ einführen und diesen erläutern.

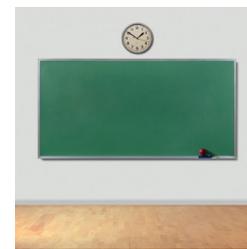
Folie 4: Problem



- » Stellen Sie die Regeln einzeln vor und diskutieren sie diese.
- » Fragen Sie, ob die Kinder schon schlechte Erfahrungen im Internet gemacht haben.
- » Nennen Sie bekannte soziale Netzwerke und weisen Sie auf das Mindestalter hin.

Folie 5: Regeln
Um im Ablauf des Unterrichts nicht vorzugreifen, sollte das Regelblatt am Ende der Stunde besprochen werden.

Tafelbild: Wortwolke Cyber-Mobbing



Malen Sie eine Wolke an die Tafel und schreiben Sie das Wort Cyber-Mobbing hinein. Fragen Sie nun die Schülerinnen und Schüler im Sinne eines Brainstormings, was ihnen zu diesem Begriff alles einfällt und notieren sie schlagkräftige Begriffe um die Wolke herum.

Neben dem Begriff Mobbing liegt die Betonung auf „Cyber“. Fragen Sie, ob die Bedeutung bekannt ist. Wenn nicht, erläutern Sie diese kurz. Der Unterschied zwischen Mobbing und Cyber-Mobbing liegt in der Anwendung digitaler Kommunikationsmedien wie Handy und Internet.



Materialien im Netz

Alle Materialien, die Sie zur Durchführung des Unterrichtsprojektes benötigen, finden Sie unter

www.sicherheit-macht-schule.de

Für den Lehrertisch

Zeit	Inhalt	Sozialform	Medien/Material
05 Minuten	1.1 Einstimmung mit Geschichte Erarbeiten der Geschichte „Ein Spaß mit Folgen“ und Diskussion	Unterrichtsgespräch	Beamer, PowerPoint-Geschichte, Notizen
10 Minuten	1.2 Wortwolke Cyber-Mobbing? Brainstorming zum Begriff Mobbing bzw. Cyber-Mobbing und Definition	Unterrichtsgespräch	Tafelbild, A1, A4
05 Minuten	1.3 Erfahrungsaustausch Erfahrungsaustausch zum Thema Cyber-Mobbing	Unterrichtsgespräch	
10 Minuten	2.1 Geschichte Cyber-Mobbing Vorlesen oder Vorlesen lassen der Geschichte „Rudi und Wolle“	Unterrichtsgespräch (Einzelarbeit)	A2
15 Minuten	2.2 Rollenspiel Durchspielen des Rollenspiels anhand der Stationen (1 bis 7)	Unterrichtsgespräch	Kopiervorlagen, A3, A4
20 Minuten	3.1 Erarbeiten von Regelsätzen Erstes Formulieren und Festhalten von Regelsätzen anhand der Lösungen von A3	Gruppen- oder Partnerarbeit	A3
25 Minuten	3.2 Gestaltung Plakat Erstellen eines Plakats mit Regeln für das Klassenzimmer	Gruppen- oder Partnerarbeit	Plakat

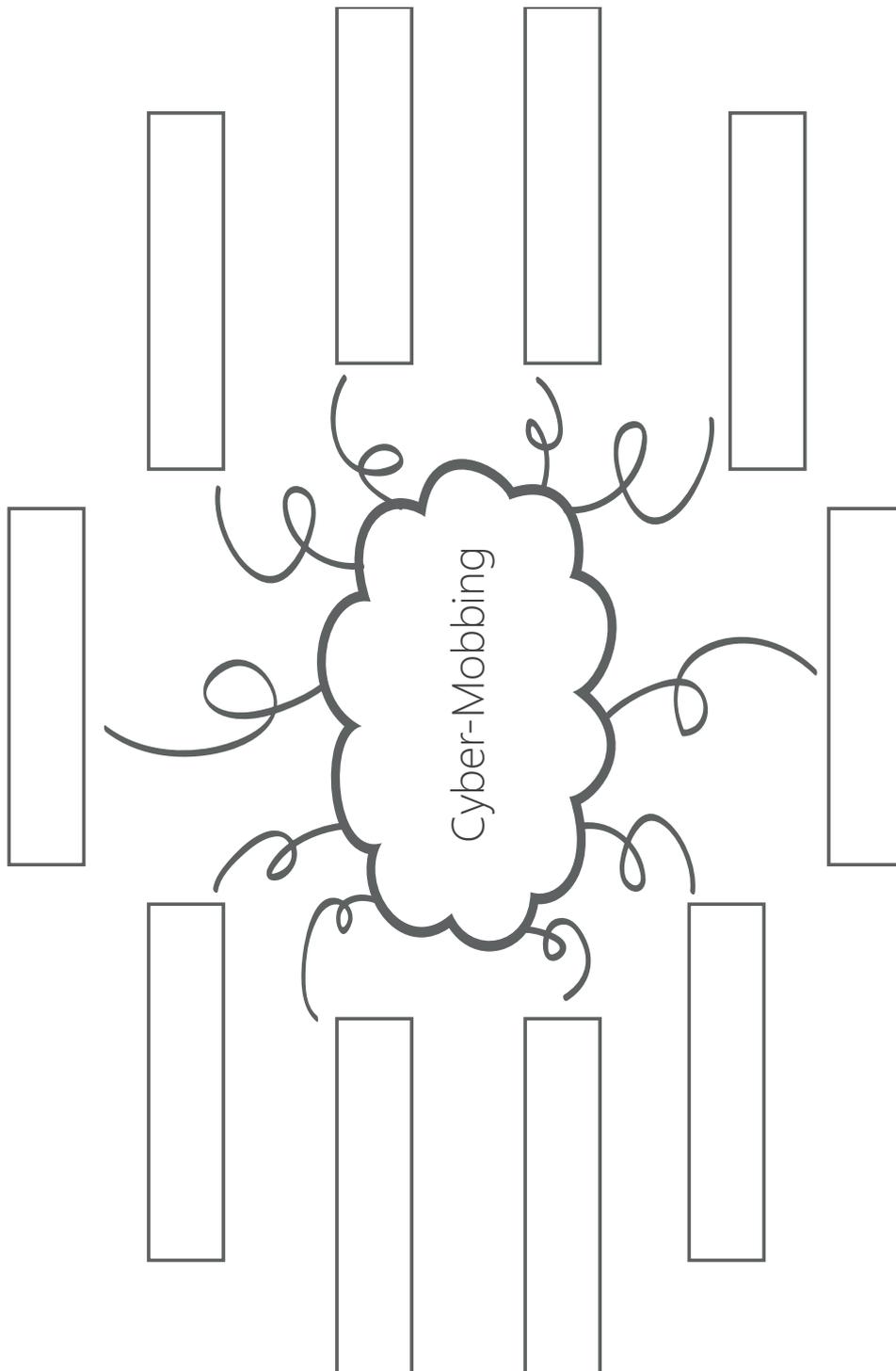
Name: _____

Klasse: _____

Fach: _____



A1: Wortwolke – Cybermobbing



Name: _____

Klasse: _____

Fach: _____



A2: Rudi und Wolle

Morgens um 6 Uhr

Der Handywecker dudelt. Der kleine Biber Rudi reckt und streckt sich genüsslich. Auf seinem Handy leuchtet eine neue Nachricht von Wolle dem Wolf: „Guten Morgen, Gelbzahn! Dein Tag wird furchtbar sein, das garantiere ich dir!



Hehehe!“ Rudi hatte schon wieder vergessen, dass Wolle gestern bei „guckvideo“ ein Video ins Internet geladen hat. Dort können jetzt alle sehen, wie Rudis Schulsachen mit Farbe übergossen wurden. Das macht ihn ganz schön traurig.



Auf dem Weg zur Schule

Nach dem Frühstück geht's los zur Schule. Unsicher macht sich Rudi auf den Schulweg. Schon nach einigen Metern taucht Wolle hinter einem



Busch auf. „Hey, Riesenzahn! Gut geschlafen?“

Nach und nach stecken auch Wolles Freunde ihre Köpfe aus den Hecken. Langsam folgen sie Rudi auf dem Weg zu Schule und singen: „Gelbzahn, Riesenzahn, mit dem dicken Baaaauuuuch!“ Wolle kneift ihm dann auch noch richtig fest in die Nase. Rudi könnte vor Schmerz und Wut heulen.

Computerarbeit in der Schule

Der Unterricht macht heute trotzdem Spaß. Der Lehrer zeigt der Klasse, wie viele spannende Sachen man am Computer machen kann. Rudi hat sogar eine eigene E-Mail-Adresse. Am Ende der Stunde guckt Rudi noch einmal in sein Postfach und er findet eine E-Mail von Wolle. Als er sie öffnet, blinkt ein ganz ekliges Bild auf. Rudi erschreckt sich fürchterlich und bemerkt gar nicht, wie Wolle ihn mit fiesem Grinsen beobachtet.



Im Chat

„Jetzt brauche ich jemanden zum Reden“, denkt Rudi und meldet sich über den Schulcomputer im Chatforum an. Lilli, das süße Eichhörnchen, ist auch online. Da er Lilli vertraut, erzählt er ihr von Wolles Aktionen und dass ihm zum Heulen zumute ist.

Name: _____

Klasse: _____

Fach: _____



A2: Rudi und Wolle

„Melde dich doch in unserer Internet-Spiele-Gruppe an“, schreibt sie. „Ich bin nachher auch online.“ Rudi freut sich und will es gleich seinem Freund Tommy erzählen. Da bemerkt er, dass der ihn aus der Freundesliste gelöscht hat. Rudi erinnert sich, dass auch Tommy heute Morgen in der Gruppe war, die ihn verfolgt und beleidigt hat. Tief enttäuscht schaltet er den Schulcomputer aus und macht sich auf den Nachhauseweg.

Nachmittags zu Hause

Rudi setzt sich sofort an seinen PC. Jetzt muss er sich nur noch auf der Internetseite bei Lillis Gruppe anmelden und es kann losgehen. Das Spiel ist echt spannend. Aber die Freude ist kurz, denn er wird wieder und wieder vernichtend geschlagen. *Blink!*



Rudi sieht, dass er eine Nachricht vom Leiter der Gruppe bekommen hat und glaubt nicht, was er da liest: „Rudi, du Riesenzahn! Heulsusen brauchen wir hier nicht. Du fliegst jetzt aus der Gruppe raus.“

Phase 2

Ein Profil im Schülernetzwerk

Verzweifelt schreibt er Lilli eine Nachricht. Sie antwortet: „Ich habe denen nur erzählt, dass du traurig bist und ein bisschen Ablenkung gebrauchen kannst. Rudi, das tut mir echt leid. Lass uns morgen im Chat quatschen, ja? Kopf hoch!“ „Wenigstens mag mich Lilli“, denkt Rudi und meldet sich noch einmal im Schülernetzwerk an.



Kaum hat er seine Pinnwand geöffnet, leuchtet ihm ein großes Foto entgegen. Die Bildunterschrift lautet „Riesenzahn und sein Riesenbauch“. „Oh Schreck! Da hat mich ja jemand beim Duschen im Schwimmbad fotografiert!“ Die Kommentare zum Bild sind so fies, dass Rudi sich sofort abmeldet.

Auf dem Weg ins Bett

„Nur noch Zähne putzen und dann schnell ins Bett und die Decke über die Ohren ziehen.“ Im Bad steht Rudis große Schwester. „Na? Deine Zähne haben es heute aber echt nötig, kleiner Bruder.“ Rudi kann nicht mehr anders und bricht in Tränen aus. „Was ist denn los?“ fragt seine Schwester erschrocken. Da erzählt Rudi ihr alles, was er in den letzten Wochen erlebt hat.



Name: _____

Klasse: _____

Fach: _____



A3: Das würde ich tun ...

Station 1	
Station 2	
Station 3	
Station 4	
Station 5	
Station 6	
Station 7	



Name: _____

Klasse: _____

Fach: _____



A4: Lösungen

Station 1	Ich würde die SMS speichern und meinen Eltern zeigen. (Ich würde mir eine neue Handynummer geben lassen.)
Station 2	Ich würde da nicht mitmachen. Ich würde bei einem Erwachsenen Hilfe suchen.
Station 3	Ich würde meinen Lehrer über die E-Mail informieren.
Station 4	Ich würde versuchen mit ihm zu reden. (Ich würde in Zukunft nur gute Freunde in meine Liste aufnehmen.)
Station 5	Ich würde mit Lilli eine eigene Gruppe gründen.
Station 6	Ich würde es meinen Eltern erzählen und das Foto im sozialen Netzwerk melden.
Station 7	Ich würde unseren Eltern davon erzählen. Ich würde mit Wolle über alles sprechen.



Hintergrund: Cyber-Mobbing

Unter **Cyber-Mobbing** versteht man das absichtliche Beleidigen oder die gezielte Ausgrenzung, Bedrohung, Demütigung sowie das Bloßstellen anderer mithilfe digitaler Medien. Der Begriff umfasst die Verbreitung von Unwahrheiten oder Unterstellungen ebenso wie die Veröffentlichung erniedrigender Bilder und Videos. Die Aktionen reichen mitunter von der Zerstörung von Eigentum bis hin zu körperlicher Gewalt gegen das Opfer.[2]

Laut aktueller Studien gehören zu den Betroffenen und Tätern zunehmend Kinder und Jugendliche. Meistens kennen sich beide aus dem näheren sozialen Umfeld oder der Schule. Als Ursachen für die Motivation der Ausführenden werden in der Regel gesellschaftliche Anerkennung, nicht ausgetragene Konflikte oder schlicht Langeweile genannt.

Die Besonderheit des Cyber-Mobbings[3,4] über moderne Kommunikationsmittel liegt in seiner Intensität. Das Opfer ist nicht nur rund um die Uhr den Angriffen ausgesetzt. Auch die Verbreitung von unfairen Inhalten funktioniert problemlos und kann schnell an viele Kontakte verteilt werden. Zudem lassen sich einmal ins Netz gestellte Inhalte nur schwer kontrollieren und löschen. Ein weiteres Problem ist die Begünstigung des Täters. Die Möglichkeit anonym agieren zu können erschwert die Enthüllung seiner Identität und lässt die Hemmschwelle noch geringer werden. Währenddessen das Opfer zunehmend verunsichert ist, kann der Mobber seine Aktionen im Hintergrund ausführen und muss dem Geschädigten nicht von Angesicht zu Angesicht gegenüber treten.



Die Folgen für das Opfer sind dramatisch. Laut einer Microsoft-Studie[5] sind durch Mobbing bewirkte psychosomatische Symptome ein häufiger Grund, dem Unterricht fernzubleiben. Auch die Konsequenzen für den Täter sind nicht zu unterschätzen. Mobbing-Aktionen sind gesetzlich nicht erlaubt und können bestraft werden.

Darum ist es notwendig möglichst frühzeitig mit der Sensibilisierung zum Thema Cyber-Mobbing zu beginnen. Dazu gehört auch die Vermittlung einer kompetenten und verantwortungsbewussten Mediennutzung. Denn selbst unüberlegte Scherze, wie das Hochladen eines peinlichen Videos, können für Verletzung sorgen. Deshalb sollten die Chancen und Möglichkeiten digitaler Medien ebenso wie ihre Risiken aufgezeigt werden, um dem Missbrauch vorzubeugen. Darüber hinaus ist es sinnvoll, den Schülerinnen und Schülern ein Paket Handlungsmöglichkeiten an die Hand zu geben, damit sie in der Lage sind, Mobbing zu erkennen und darauf zu reagieren und dies unabhängig davon, ob sie Opfer oder Mitwisser sind.

Definition

Trend

Intensität

Halt! Stop!
Ich fühle mich
gemobbt!

Auswirkungen

Motivation

Dokumentation

Zum erfolgreichen Unterrichten und Lernen zählt nicht nur die Vermittlung und Anwendung von Wissen. Vielmehr rücken Formen des Lehrens in den Vordergrund, die Kinder an selbstständiges Lernen und das Überprüfen der eigenen, individuellen Fortschritte heranführen.

In diesem Bereich erhalten Sie Materialien, die Sie bei der schnellen und strukturierten Dokumentation von erfolgreichen Unterrichtsprojekten unterstützen sollen. Darüber hinaus gibt es ein Arbeitsblatt für Schülerinnen und Schüler „Gelernt ist gelernt“, auf dem sie ihre Selbsteinschätzung festhalten können.

Ziel der Dokumentation ist

- » die Einübung von Verfahren zur Dokumentation von Unterrichtsprojekten.
- » die kritische Reflexion der eigenen Umsetzung im Unterricht.
- » die Motivation von Lehrerinnen und Lehrern sich selbst die Umsetzung zuzutrauen.

Die Struktur der Dokumentation basiert auf dem erfolgreich praktizierten Konzept „pd4 [[p(Θ)tifuR]]“, das aus vier Schritten besteht:

- » [define] – Analyse der Ausgangssituation und Zielbestimmung
- » [design] – Vorbereitung der Unterrichtseinheit
- » [deploy] – Durchführung der Unterrichtseinheit
- » [describe] – Dokumentation und Reflexion

Die Dokumentation des Unterrichtsprojektes beginnt mit einer kurzen Analyse Ihrer konkreten Ausgangssituation. Nutzen Sie dazu das Formblatt „Analyse“. In einem weiteren Schritt sollten alle verwendeten Arbeitsblätter und Materialien inklusive ihres konkreten Unterrichtsverlaufes zusammengetragen werden.

Die Ergebnisse des Unterrichtsprojektes können mit dem Formblatt „Ergebnisse“ bzw. dem Arbeitsblatt „Gelernt ist gelernt“ festgehalten werden. In dieser Phase können die Schülerinnen und Schüler eingebunden werden. Bewährt hat sich die Bildung einer Dokumentationsgruppe, die die Nutzung der Materialien und die Ergebnisse festhält.

Die Gesamtdokumentation entsteht, indem Sie alle Materialien, Ergebnisse und die beiden Formblätter zusammenheften und mit einem Deckblatt wie z. B. dem Titelblatt des Unterrichtsprojektes zusammenheften.

Die Anerkennung der Leistungen ist wesentlich für die weitere Motivation. Legen Sie Ihre Dokumentation im Klassenraum aus oder stellen Sie diese beim Elternabend bzw. im Kollegium kurz vor.

Projektanalyse

Name

E-Mail, Telefon

Kontakt

In welchem Unterrichtskontext haben Sie das Projekt umgesetzt?

Unterrichtskontext

Wie sah die soziale Zusammensetzung der Lerngruppe aus?

Lerngruppe

Welche Idee oder welcher konkrete Anlass war entscheidend für die Durchführung des Projektes?

Idee des Projektes

Beschreiben Sie kurz das von Ihnen umgesetzte Lernszenario.

Lernszenario

Ergebnisanalyse

Fügen Sie hier Bilder der Projektarbeit hinzu.

Impressionen

Beschreiben Sie die wichtigsten Erkenntnisse, die Sie aus dem Projekt gewonnen haben.

Erkenntnisse

Formulieren Sie hier die wichtigsten Ergebnisse Ihrer Schülerinnen und Schüler.

Ergebnisse

Bekloppt gemobbt

Name: _____

Klasse: _____

Fach: _____



Gelernt ist gelernt

Beurteile dich selbst

	+	+/-	-
Das Thema hat mich interessiert			
Ich habe intensiv mitgearbeitet.			
Die Aufgaben sind mir leicht gefallen.			
Ich konnte Erfahrungen einbringen.			
Ich habe viel Neues erfahren.			
Ich konnte andere unterstützen.			

Selbsteinschätzung

Dein Lernfortschritt

Ich habe gelernt:

Ich werde zukünftig mehr darauf achten, dass:

Mir hat am besten gefallen:

Mir hat am wenigsten gefallen:

Quellenangaben

[1] klicksafe.de: Cyber-Mobbing in der Schule. Internet: <https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/cyber-mobbing-in-der-schule.html>.
Stand: [19.10.2011]

[2] Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM 2010 - Jugend, Information, (Multi-)Media. Internet: <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf10/JIM2010.pdf> [Stand: 21.10.2011]

[3] UMG Unternehmensberatung: Cyber-Mobbing in Schulen – Online-Befragung 2007 für GEW Hauptvorstand / Max-Traeger-Stiftung ERGEBNIS-REPORT. Internet: http://www.gew.de/Binaries/Binary31975/REPORT_CM2007.pdf [Stand: 21.10.2011]

[4] klicksafe.de: Studie wirft neues Licht auf das Thema „Cyber-Mobbing“. Internet: <https://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/studie-wirft-neues-licht-auf-die-verbreitung-von-cyber-mobbing.html> Stand [19.10.2011]

[5] Microsoft Newsroom: Vor Cybermobbing kann man sich schützen. Internet: <http://www.microsoft.com/germany/presseservice/news/pressemitteilung.aspx?id=533414>
[Stand: 21.10.2011]

Konzeption und Umsetzung: Helliwood media & education
Bildnachweis: Dreamstime.com, istockPhoto.com und eigene
Autorinnen und Redaktion: Nadine Stelzer, Anja Monz
www.sicherheit-macht-schule.de
Berlin, 2011

© Microsoft Deutschland GmbH
Alle Rechte vorbehalten. Der Rechteinhaber erlaubt, die Inhalte im schulischen Umfeld in unveränderter Form nichtkommerziell zu nutzen und zu vervielfältigen. Microsoft haftet nicht für mögliche negative Folgen, die aus der Anwendung des Materials entstehen.