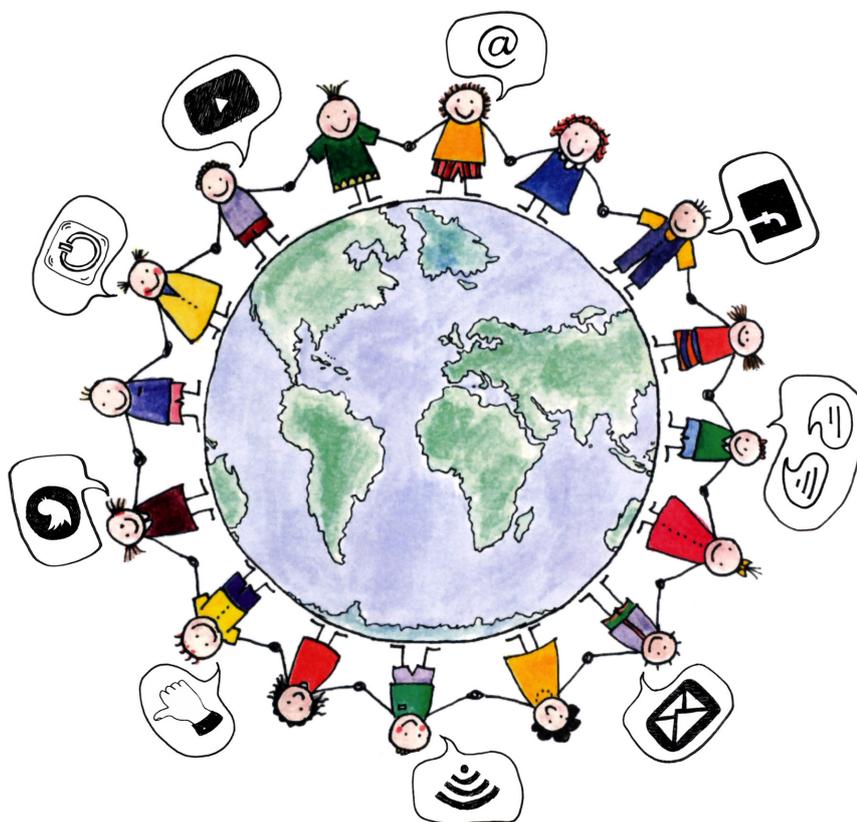


2 Medien

- 2.1 : Konkret: Worüber reden wir?
- 2.2 : Methoden für die Gruppenstunde
- 2.3 : Impulse für die Gestaltung von Gruppenstunden
- 2.4 : Beispiele für Gruppenstunden
- 2.5 : Materialien



Impressum

Herausgeber:
Malteser Hilfsdienst e.V.
Bundesjugendreferat
Ruth Werthmann
Kalker Hauptstraße 22–24
51103 Köln
[www.malteserjugend.de/
kinderstaerken](http://www.malteserjugend.de/kinderstaerken)

Redaktion:
Arbeitskreis „Kinder stärken“
mit Christian Baumann, Clara
Bönsch, Jacco Grasemann,
Johannes Heinzerling, Patricia
Hohenberger und
Yvonne Deimel
Stand September 2016

Layout/Grafik/Satz:
Christiane Hackethal,
Hackethal Producing

Gefördert durch die
Malteser Stiftung

 **Malteser**
Stiftung

2.1 Konkret: Worüber reden wir?

• Im zweiten Teil der Starke Kiste setzen wir uns mit dem Thema „Medien“ auseinander.

• Digitale Medien sind in der heutigen Zeit ein ständiger Begleiter und kaum mehr aus unserem Alltag weg zu denken. Es gibt ein breites Angebot an kreativen Methoden, Apps und Programmen die ihr in spannender und unterhaltsamer Weise in die Gruppenstunden einbauen könnt. Einige davon stellen wir euch in dieser Arbeitsmappe vor.

• Bei dem Thema Medien geht es uns aber auch um die Vermittlung von Hintergrundwissen für einen reflektierten Umgang. Um die Chancen der Medien gut nutzen zu können, ist daher der Blick hinter die „Kulissen der Medien“ erforderlich. Neben einer Einführung zum Thema Medien bekommt ihr einige Informationen zu Persönlichkeitsrecht und Datenschutz, sowie einen Überblick zum Stellenwert der Medien bei Kindern und Jugendlichen.

• Im praktischen Teil der Arbeitsmappe geben wir euch Methoden, Impulse und Beispiele für Gruppenstunden an die Hand, die euch vielfältige und ansprechende Ideen für die Gestaltung von Gruppenstunden bieten.

• Medienkompetenz – Was ist das?

• Wie wir verantwortungsbewusst mit Medien umgehen können, müssen wir lernen. Man nennt dies Medienkompetenz und sie hat das Ziel, die verschiedenen Medienarten gut zu kennen, sie nutzen und kritisch mit ihnen umgehen zu können.

• Der Medienpädagoge Dieter Baacke hat sich damit auseinander gesetzt, was Medienkompetenz genau umfasst. Demnach setzt sie sich aus vier verschiedenen Kompetenzbereichen zusammen: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung.

• **Medienkritik** bedeutet, dass Kinder und Jugendliche bestimmte mediale Ereignisse analysieren und reflektieren können. Dazu gehört auch, dass sie ihr eigenes (Medien-) Handeln überdenken und in einen ethischen Zusammenhang bringen können.

• >> „Ich kenne Probleme, die Medien und deren Gestaltung mit sich bringen und richte mein Handeln nach diesem Wissen aus.“

• **Medienkunde** bedeutet, Kenntnisse über die jeweiligen Medien zu haben und das Wissen, wie verschiedene Geräte oder Softwares bedient werden.

• >> „Ich kann verschiedene Filmgenres benennen und kenne Einstellungsgrößen.“

• >> „Ich kann eine App auf dem Smartphone installieren und weiß wie man sie benutzt.“

• **Mediennutzung** umfasst zwei Bereiche und wird in doppelter Hinsicht erlernt. Einmal in Form der Nutzung und Aneignung im Umgang mit Medien. Ich weiß beispielsweise wie ein Fernseher angeschaltet wird oder wie ich ein YouTube-Video angucken kann.

• >> „Ich gucke mir XY auf YouTube an und mag die TV Show ABC“

• Zum anderen umfasst die Mediennutzung die Handlungsmöglichkeiten. Diese beziehen sich auf das Anbieten und Handeln, sodass wir interaktiv tätig sein können. Wir können Kommentare posten oder Geschehnisse in der Medienwelt mitgestalten.

• >> „Ich kann in der Medienwelt interagieren und biete eigene Inhalte an. Ich nutze mein Smartphone, um mich am jeweiligen Diskurs zu beteiligen.“

• **Mediengestaltung** beinhaltet den innovativen und kreativ/ästhetischen Teil der Medienkompetenz. Mediensysteme (wie z. B. Film, Radio oder Foto) können durch uns mitgestaltet, weiterentwickelt oder neu gedacht werden.

• >> „Ich produziere meinen eigenen Kurzfilm und orientiere mich dabei an Einstellungsgrößen.“

• >> „Ich nutze die Emoticons von WhatsApp, um meinen Freunden ein Emoticon-Rätsel zu stellen.“

• Wenn ihr in der Gruppenstunde die Medienkompetenz eurer Kinder und Jugendlichen fördern wollt, kann es durchaus hilfreich sein, wenn ihr euch an den vier Kompetenzbereichen nach Dieter Baacke orientiert und sie als Hilfestellung zur Zielformulierung nutzt.

• Dabei können euch folgende Fragen helfen:

• >> Was möchte ich mit dieser Gruppenstunde erreichen?

• >> Welche Kompetenzbereiche decke ich ab?

• Quelle: vgl. Baacke, Dieter (2007): Medienpädagogik. Grundlagen der Medienkommunikation. Band 1, Tübingen.

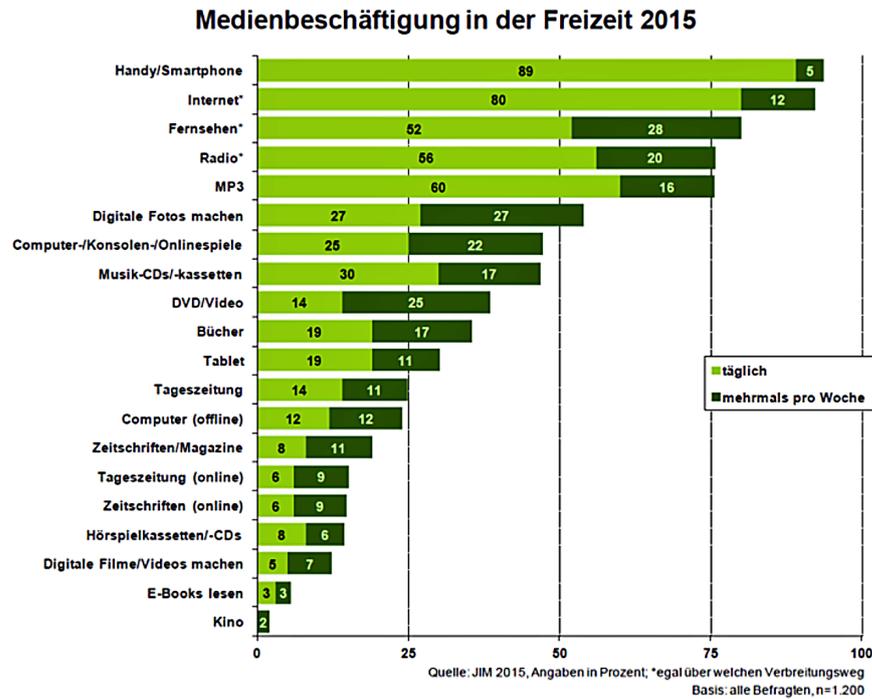
• Stellenwert der Medien bei Kindern und Jugendlichen

• Wenn wir uns mit Medien auseinandersetzen, lohnt sich zuvor ein Blick auf den Stellenwert und das Mediennutzungsverhalten von Kindern und Jugendlichen. Dazu liefert der medienpädagogische Forschungsverbund Südwest (mpfs) regelmäßig Studien, die in der JIM- Studie die Mediennutzung der Jugendlichen im Alter zwischen 12 bis 19 Jahren in Deutschland darstellen, und in der KIM- Studie das Medienverhalten der Kinder zwischen 6 bis 13 Jahren.

• Die Studien zeigen, dass Kinder und Jugendliche mit einem breit gefächerten Angebot an Mediengeräten aufwachsen und deren Nutzung im Alltag für sie selbstverständlich ist. In nahezu jedem Haushalt sind ein Handy oder Smartphone, ein Computer oder Laptop, ein Fernsehgerät und ein Internetzugang vorhanden.

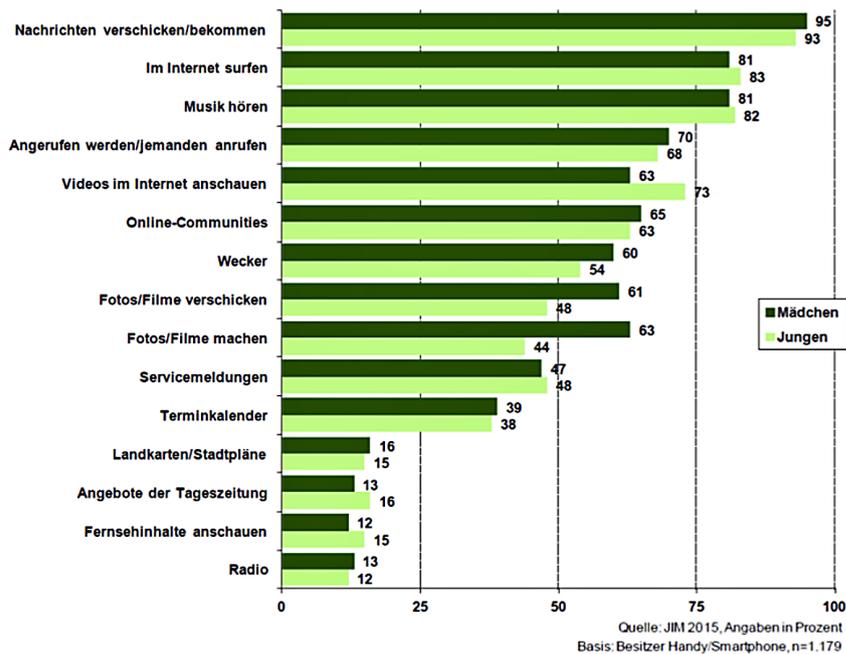
Auch in der Freizeit ist die Nutzung von Medien für Kinder und Jugendliche selbstverständlich. Bei Kindern zwischen 6 bis 13 Jahren nimmt der Fernseher den größten Raum in der medialen Freizeitgestaltung ein. Auch das Radio ist ein fester Bestandteil im Alltag der Kinder.

An erster Stelle der täglichen Nutzung steht bei Jugendlichen deutlich das Handy. Die „Alles-in-Einem“-Funktion macht es für viele Menschen zu einem der wichtigsten Dinge im Leben.



Durch die Internetfähigkeit der Smartphones können die meisten Jugendlichen, und auch schon viele Kinder ab 10 Jahre, „always on“, also jederzeit online sein. Das Smartphone kann so zur Pflege und Aufrechterhaltung von Freundschaften und zusätzlich als Informationszentrale genutzt werden. Jugendlichen ist es wichtig, persönliche Probleme lösen zu können und beim aktuellen Zeitgeschehen auf dem Laufenden zu sein. Beim Handy wird ganz besonders die Funktion des Verschickens von Nachrichten genutzt. Diese permanente Kommunikationsbereitschaft bringt jedoch oft die Angst mit sich, etwas zu verpassen. Neben dem Surfen im Internet wird außerdem die Möglichkeit des Musikhörens viel genutzt.

Nutzung verschiedener Handy-Funktionen 2015 - täglich/mehrmals pro Woche -



Auch wenn Medien in der Freizeitgestaltung der Kinder und Jugendlichen einen großen Raum einnehmen, so bleibt dennoch zu betonen, dass andere Aktivitäten wie Freunde treffen, Sport treiben oder Musik machen, weiterhin sehr beliebt sind.

Persönlichkeitsrecht und Datenschutz

Datenschutz und Persönlichkeitsrechte im Internet sind kein einfaches Thema! Längst reicht die Thematik über „technische“ Aspekte wie Cookies, IP-Adresse und Spam-Mails hinaus. Durch das Aufkommen des Web 2.0 – den neuen Möglichkeiten, als Nutzer schnell und einfach Internetinhalte zu erstellen und zu veröffentlichen – ergeben sich ganz neue Chancen, aber auch neue Problemfelder. Insbesondere bei der Nutzung von Sozialen Netzwerken entstehen neue Herausforderungen. Denn hier sind wir dazu angehalten, uns anhand vielfältiger persönlicher Informationen wie auch durch Fotos und Videos innerhalb eines Profils darzustellen und zu präsentieren. Dies geschieht häufig allzu freizügig und wir machen uns kaum Gedanken darüber, wer Zugang zu diesen Daten hat, wozu sie weiterverwendet werden und wie sie später einmal gelöscht werden können.

Quelle: vgl. klicksafe: Aktuelles Thema. Datenschutz, URL: <http://www.klicksafe.de/themen/datenschutz/>. [04.07.2016].

Wir wollen euch aufzeigen, was es mit Persönlichkeitsrechten, dem Datenschutz und dem Urheberrecht auf sich hat.

Das **Persönlichkeitsrecht** soll sicherstellen, dass sich jeder Mensch in seiner Persönlichkeit frei entwickeln kann (siehe hierzu auch Starke Kiste, Thema Kinderrechte). Dieses Recht kann durch den Eingriff in die Intimsphäre (also alles was deinen Körper, deine Gefühle und Gedanken betrifft) oder durch das Einschränken der Privatsphäre (deinen Lebensbereich) geschehen. Im Hinblick auf das Web 2.0 sind diese Eingriffe weiter ausgeweitet worden. Du als Person hast ein Recht an deiner Persönlichkeit und so auch an einem Foto, was von deiner Person gemacht wird. Ebenso verhält es sich mit Daten, die du (versehentlich) von dir preis gibst. Es ist wichtig, mit seinen persönlichen oder

personenbezogenen Daten vorsichtig umzugehen. Hierzu zählen dein Name, dein Wohnort, deine Adresse, dein Geburtsdatum, deine Hobbys, deine Telefonnummer und vieles mehr. Diese Daten gehören geschützt und sind dein Eigentum. Man nennt dies das „**Recht auf informationelle Selbstbestimmung**“.

Auch Apps versuchen nach ihrer Installation auf deinem Handy Daten von dir zu bekommen. Diese kannst du durch gewisse Einstellungen und Berechtigungen ändern. Was für dein digitales Leben gilt, hat genauso Gewicht für dein reales Leben: überlege stets, wo, wem und wofür du deine persönlichen Daten preisgibst. Sie gehören dir! Um das Thema Privatsphäre und Persönlichkeitsrecht in deiner Gruppenstunde zu thematisieren, empfehlen wir dir die Einheit „Recht auf Privatsphäre und persönliche Ehre“ aus der ersten Reihe der Starke Kiste, in der es um Kinderrechte geht, sowie das gut aufbereitete Arbeitsblatt von klicksafe „Privatsphäre & Big Data“ in den Materialien.

Neben dem „Recht auf informationelle Selbstbestimmung“ gibt es das „**Recht am eigenen Bild**“. Dieses besagt im Kern, dass eine Abbildung wie beispielsweise ein Foto nur mit dem Einverständnis der abgebildeten Person verbreitet oder veröffentlicht werden darf. Das gilt für die Veröffentlichung eines Fotos in einem Sozialen Netzwerk genauso wie beim Verschicken per Messenger-Apps wie WhatsApp oder Threema. Eine Veröffentlichung ist es übrigens auch dann, wenn ein Foto beispielsweise in einem Sozialen Netzwerk nur einem ausgesuchten Personenkreis zugänglich gemacht wird.

„Ausschlaggebend ist die ‚Erkennbarkeit‘ der abgebildeten Person. Auf dem Bild muss also nicht unbedingt das vollständige Gesicht zu sehen sein. Es reicht, dass durch den auf dem Foto dargestellten Ausschnitt der Abgebildete eindeutig identifiziert werden kann. Wird also beispielsweise über eine abfotografierte Tätowierung auf dem Oberarm deutlich, wer auf dem Bild zu sehen ist, dann darf dieses Bild nicht ohne Zustimmung des Tätowierten veröffentlicht werden.

Folgende Ausnahmen schränken das ‚Recht am eigenen Bild‘ ein:

- >> Der Abgebildete ist nur ‚Beiwerk‘ und nicht der eigentliche Grund der Aufnahme. Ein klassisches Beispiel wäre, dass jemand ein Foto vom Kölner Dom macht und eine Person eher zufällig mit abgelichtet wird. Wird dieses Foto dann im Internet veröffentlicht, dann kann dieser Veröffentlichung in aller Regel nicht widersprochen werden.
- >> Der Abgebildete ist Teil einer Menschenansammlung, also nur ‚Einer von vielen‘. Teilnehmende von Demonstrationen oder Konzerten wären hier zu nennen.
- >> Der Abgebildete ist eine Person der Zeitgeschichte (z. B. ein Prominenter); aber auch Prominente müssen sich nicht jede Abbildung gefallen lassen.
- >> Der Abgebildete hat für die Aufnahmen ein Honorar erhalten (z. B. ein Fotomodell).
- >> Das Bild hat einen künstlerischen Wert und dient damit einem höheren Interesse der Kunst.“

Quelle: klicksafe: Das Recht am eigenen Bild. URL: <http://www.klicksafe.de/themen/datenschutz/grundlagenwissen/datenschutz-im-internet/das-recht-am-eigenen-bild/> [04.07.2016]



In allen anderen Fällen muss die abgebildete Person gefragt werden, bevor das Bild veröffentlicht oder verbreitet wird.

Tipps und weiterführende Links findest du auf www.klicksafe.de.

Urheberrecht in der Gruppenstunde

Ihr möchtet gerne einen eigenen Film drehen und benötigt dafür noch die richtige Musik? Ihr erstellt ein Hörspiel und schafft es nicht alle Geräusche selber aufzunehmen? Ihr möchtet gerne einen Flyer erstellen und braucht noch ein passendes Foto? Das alles ist im Internet zu finden. Doch auch im Internet gibt es ein Urheberrecht und wer schon mal ein Video bei YouTube hochgeladen hat, merkt schnell, dass nicht jedes Lied akzeptiert wird, weil es gegen Lizenzrechte verstoßen hat. Um solche Schikanen umgehen zu können, bietet es sich an, auf Internetseiten für lizenzfreie Bilder oder Musik zu gehen und nach Dateien mit dem Creative Commons Label zu suchen.

Die Nutzung ist sehr simpel und wenn ihr die folgenden Symbole beachtet, könnt ihr ein breites Angebot von verschiedenen Daten aus dem Internet nutzen.

 Wenn bei einer Datei ein solches Zeichen steht, dann fällt sie unter die Creative Commons Lizenz und kann relativ bedenkenlos genutzt werden.

Es sei denn, es steht noch eines der folgenden Symbole dabei. Die sollten dann natürlich eingehalten werden.



Namensnennung



Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen



Namensnennung-KeineBearbeitung



Namensnennung-NichtKommerziell



Namensnennung-NichtKommerziell-Weitergabe unter gleichen Bedingungen



Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung



Quelle: Creative Commons Deutschland: Was ist CC?. URL: <https://de.creativecommons.org/was-ist-cc/> [04.07.2016].

Weitere Infos zu Creative Commons: <https://de.creativecommons.org/was-ist-cc/>.

Um euch die Suche zu erleichtern haben wir schon ein paar ausgewählte Seiten für euch zusammengestellt, auf denen ihr Lieder oder Bilder nach der Creative Commons Lizenz herunterladen könnt.



Musik und Geräusche

www.jamendo.com (kostenlose Musik, keine Registrierung notwendig)



www.audiyou.de (Musik und Geräusche, zwar ohne CC-Lizenz aber trotzdem frei nutzbar, Registrierung notwendig)



www.freesound.org (Geräusche, Registrierung notwendig)



Bilder

www.pixabay.com (keine Registrierung notwendig)



www.freepixels.com (keine Registrierung notwendig)



Noch mehr Datenbanken

<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/kostenlose-medien/>



CC- Suchmaschine

<http://search.creativecommons.org/?lang=de>

2.2 : Methoden für die Gruppenstunde

Die Methodenauswahl mit und zu Medien ist riesig. Wir haben euch ein paar Ideen zusammengestellt und wünschen euch viel Freude beim Ausprobieren! Natürlich ist hier Platz, um eure eigenen Methoden zu ergänzen.

Titel : **Rätsel**

Ziel : Die Kinder und Jugendlichen können sich mit Begriffen aus der Medienwelt auseinander setzen und erhalten erste Informationen und können Fragen klären.

Spieldauer : ca. 30-45 Minuten

Alter Zielgruppe : ab 8-10 Jahren

Gruppengröße : beliebig

Material : Stifte, Arbeitsblätter „Kreuzworträtsel“ und „Buchstabensalat“ + Lösungen für die Gruppenleitung

Ablauf : Die Kinder und Jugendlichen versuchen in Einzel- oder Teamarbeit das Kreuzworträtsel zu lösen und die gesuchten Wörter im Buchstabenrätsel zu finden.

Die Gruppenleitung unterstützt dabei und gibt Tipps.

Im Anschluss kann die Lösung gemeinsam besprochen und Fragen geklärt werden.

Tipp : Die Gruppenleitung sollte sich die Lösung des Kreuzworträtsels vorab anschauen, um den Kindern und Jugendlichen beim Lösen behilflich zu sein.

Titel	Medien Bingo
Ziel	Kennenlernen der Gruppe und deren Medienumgang
Spieldauer	ca. 10 Minuten
Alter Zielgruppe	ab 10 Jahren
Gruppengröße	ab 10 Personen
Material	Stifte je nach TN Zahl, Arbeitsblatt „Medien-Bingo“
Ablauf	<p>Variante A (bei geringer Teilnehmendenzahl)</p> <p>Die Teilnehmenden bekommen das Arbeitsblatt „Medien-Bingo“ ausgeteilt. Sie laufen nun durch den Raum und haben den Auftrag, entweder eine Reihe waagrecht, senkrecht oder diagonal zu füllen.</p> <p>Dies können die Teilnehmenden schaffen, indem sie Personen aus der Gruppe finden, auf den die jeweiligen Aussagen zutreffen. Trifft eine Aussage auf eine befragte Person zu, darf der Name dieses Gruppenmitglieds eingetragen werden. Auf dem Blatt sollte eine Person nur einmal eingetragen sein. Die Methode sorgt dafür, dass mehrere Personen miteinander ins Gespräch kommen und sich gegenseitig zu ihrem Medienverhalten befragen.</p> <p>Hat ein Gruppenmitglied eine Reihe waagrecht, senkrecht oder diagonal gefüllt, ruft dieser laut „Bingo“!</p> <p>Variante B (bei einer Teilnehmendenzahl ab 20 Personen)</p> <p>Die Teilnehmenden haben den Auftrag, das komplette Blatt zu füllen und dürfen jedes Gruppenmitglied maximal 1-2 Mal eintragen.</p>
Tipp	Wenn ihr mehrere Spielkarten durcheinander gemischt haben möchtet, könnt ihr den Bingo Creator im Internet nutzen und die Begriffe dort eintragen.
	Natürlich könnt ihr euch dort auch selber ein Bingo für jeden Anlass und zu verschiedenen Themen erstellen!
	Unter http://www.eslactivities.com/bingo.php

Titel	Emoji-Quiz
Ziel	Kreative Auseinandersetzung mit Medien
Spieldauer	beliebig
Alter Zielgruppe	ab 8 Jahren
Gruppengröße	Groß- oder Kleingruppe möglich
Material	Emoji-Quiz (zu finden in der Starken Kiste), evt. Papier und Stift
Ablauf	Die Kinder und Jugendlichen versuchen in Teamarbeit die Emoji- Rätsel zu lösen.
	Mögliche Varianten
	>> mit der ganzen Gruppe (dann bietet es sich an, die entsprechenden Rätsel zu vergrößern)
	>> Kleingruppen
	>> Wettbewerb in Kleingruppen
	>> Eigene Rätsel erstellen lassen
Tipp	Die Gruppenleitung sollte sich die Rätsel vorab anschauen und für seine Altersgruppe entsprechend lösbare Aufgaben raussuchen.
	Die Lösung nicht auf die Karte selbst, sondern auf ein Blatt schreiben lassen.

Titel	Medien Museum
Ziel	Einstieg und Auseinandersetzung mit verschiedenen Medien
Spieldauer	ca. 10 Minuten
Alter Zielgruppe	beliebig
Gruppengröße	beliebig
Material	diverse Medien (ggf. als Abbildung) z. B. alte und neue Telefone, Fotoapparate, Disketten, MP3-Player, alte Fotos oder Bilder – können auch gerne von den Gruppenmitgliedern mitgebracht werden.
Ablauf	<p>Wie in einem Museum werden alle mitgebrachten Gegenstände ausgestellt und im Raum weit verteilt präsentiert (alternativ ist auch die Präsentation auf einem eigens dafür hergerichteten Tisch möglich). Im Anschluss führt eine Person als Museumsdirektor/in durch die Ausstellungsstücke. Er/Sie erklärt diese und fragt, wie man diese benutzt bzw. aus welchem Jahr sie etwa sind. Hierdurch soll den Teilnehmenden bewusst werden, wie sich Medien, deren Benutzung und Umgang mit der Zeit verändert hat. Weiterhin soll auch aufgezeigt werden, dass die momentanen Medien bald ebenfalls überholt und „alt“ sein können.</p> <p>Im Anschluss an die Methode können diverse andere Methoden der Starken Kiste zum Thema Medien anschließen.</p>
Tipp	Um die Gruppenstunde bzw. den Einstieg zu diesem Thema einwandfrei umsetzen zu können, bietet es sich an, die Gruppenmitglieder eine Woche vor der Gruppenstunde an das Mitbringen diverser Mediengeräte zu erinnern.

Titel	Real-Life-Challenge
Ziel	Bei dieser Methode sollen die Teilnehmenden für einen bestimmten Zeitraum ganz bewusst auf etwas verzichten und die persönliche Kommunikation in den Mittelpunkt stellen.
Spieldauer	während einer Gruppenstunde oder auch für eine Woche
Alter Zielgruppe	ab 12 Jahren
Gruppengröße	beliebig
Material	Arbeitsblatt „Real-Life-Challenge“, Stifte
Ablauf	<p>Vorbereitung</p> <p>Das Spiel wird in der Gruppenstunde vorgestellt und die Regeln erklärt. Die Challenge-Karten werden besprochen und Fragen geklärt. Anschließend kann die erste Spielrunde gestartet und die ersten Aufgaben gestellt werden.</p> <p>Spielverlauf</p> <p>Eine Person sucht sich eine/n oder mehrere Spielpartner/innen und legt den Zeitraum der Challenge fest, z. B. von Beginn bis Ende der Gruppenstunde. Alle Mitspielenden wählen für eine andere Person eine Challenge aus. Bei der Auswahl der Challenge kann überlegt werden: Welche Aufgabe stellt für sie/ihn eine echte Challenge dar? Auf der Challenge-Karte wird notiert, wer die Aufgabe gestellt hat, wer sie erfüllen muss und wann sie gestartet wird. Anschließend wird sie an die Person gegeben, welche die Challenge erfüllen muss.</p> <p>Nach Ende der vereinbarten Zeit steht der Check an: Wer hat seine Challenge geschafft? Wer musste aufgeben? Hier gilt: Fair sein und ehrlich berichten, wie die Challenge gelaufen ist und was schwierig war – dafür gibt es auch auf der Rückseite Möglichkeiten für Notizen.</p> <p>Auf der Karte wird markiert, ob die Challenge bestanden oder verloren wurde. Wurde die Challenge bestanden, erhält der/die Gewinner/in die Spielkarte und damit die Punkte auf sein Konto, der/die Herausforderer/in geht leer aus. Wurde die Challenge verloren, kann sich die herausfordernde Person über Punkte freuen und darf die Spielkarte behalten!</p> <p>Anschließend beginnt der Spaß von vorne – mit einer neuen Challenge z. B. in der nächsten Gruppenstunde.</p> <p>Auswertung</p> <p>Ist die Spielzeit vorbei, geht es an die Auswertung! Jeder zählt die Punkte auf den gewonnenen Karten zusammen, egal ob er diese durch das Bestehen der eigentlichen Challenge gewonnen hat oder durch geschicktes Ausspielen der Karte, so dass der/die Gegner/in daran gescheitert ist. Wer die meisten Punkte erspielt hat, gewinnt!</p>
Tipp	<p>Es bietet sich an, mit den Kindern eine Feedback-Runde zu machen. Hier kann eine erste Rückmeldung der Kinder gegeben werden: Welche Challenge ist besonders schwer, wo gab es Unklarheiten, was hat besonders überrascht?</p> <p>Die Challengekarten gibt es auf der Seite von Handysektor als PDF kostenlos zum runterladen. 10 Exemplare können außerdem kostenfrei bestellt werden.</p> <p>Quelle: vgl. Handysektor: Handysektor Real-Life-Challenge, URL: https://www.handysektor.de/paedagogenecke/real-life-challenge.html. [04.07.2016].</p>



Titel	Tresor knacken
Ziel	Diese Methode eignet sich super zur Ergebnissicherung von erarbeiteten Themen.
Spieldauer	ca. 15 Minuten
Alter Zielgruppe	ab 6 Jahren
Gruppengröße	ab 3 Personen
Material	Pappkarton der wie ein Tresor aussieht oder eine Box mit Zahlenschloss oder einen handelsüblichen Tresor mit Tippfeld, Inhalt für den Tresor (z.B. Obst/ Süßigkeiten/ kleine Werbegeschenke/ usw.), selbst erstellter Fragen- und Aufgabenkatalog
Ablauf	Der Tresor wird auf den Tisch gestellt und die Gruppe bekommt den Auftrag, gemeinsam verschiedene Fragen zu beantworten oder kleine Aufgaben zu lösen. Für jede richtig beantwortete Frage oder absolvierte Aufgabe bekommt die Gruppe eine Zahl für den Zahlencode des Tresors. Sind alle Aufgaben gelöst und der Zahlencode erspielt, darf die Gruppe den Tresor öffnen. Dieser enthält eine Belohnung die idealerweise sogar passend zum Thema ist.
Tipp	Der Vorteil beim Papptresor ist, dass man nicht auf eine gewisse Anzahl von Aufgaben limitiert ist. Bei den handelsüblichen Tresoren können meistens zwischen 3 bis 8 Ziffern belegt, das heißt auch nur begrenzt Fragen und Aufgaben gestellt werden.

Titel	Der Web-Check
Ziel	Viele Kinder und Jugendliche wissen nicht, wie viele Informationen möglicherweise über sie im Internet zu finden sind. Um das herauszufinden, lohnt es sich, einen „Web Check“ zu machen.
Spieldauer	ca. 30 Minuten oder länger
Alter Zielgruppe	ab 12 Jahren
Gruppengröße	beliebig
Material	Internetfähige Geräte
Ablauf	<p>Die Jugendlichen „durchforsten“ das Internet und versuchen möglichst viele Informationen über sich selbst herauszubekommen.</p> <p>Geschaut werden kann zum Beispiel bei Google, der Bildersuche von Google oder bei YouTube.</p> <p>Zum Starten der Suche eignen sich beispielsweise Vorname, Nachname und Wohnort. Auch über Hobbies lassen sich oft Informationen über einen selbst rausfinden.</p> <p>Variante</p> <p>Die Jugendlichen recherchieren die Informationen über jeweils eine andere Person und versuchen möglichst viel über sie im Internet herauszufinden.</p> <p>Auswertung</p> <p>Sind die Jugendlichen fündig geworden, wird gemeinsam reflektiert, welche Konsequenzen gezogen werden können.</p> <p>Beispielsweise das Facebook Profil sicherer einstellen oder den Webmaster einer Homepage/ Google kontaktieren, um entsprechende Informationen löschen zu lassen.</p>
Tipps	Eine gute Internetseite mit Tutorials und Anleitungen, wie man z. B. Informationen löschen lassen kann oder sein Facebook-Profil verschlüsselter einstellt, gibt es bei „Ich im Netz“ (http://www.ichimnetz.de/).



Titel : **Wie sicher ist dein Passwort**

Ziel : Das Überprüfen des eigenen Passwortes kann den Kindern bewusst machen, wie sicher oder auch unsicher verschiedene Passwörter sind. Durch die Aufklärung können sie angeregt werden, sich starke Passwörter auszudenken und zu testen.

Spieldauer : ca. 30 Minuten

Alter Zielgruppe : ab 6 Jahren

Gruppengröße : beliebig

Material : internetfähiges Gerät, Arbeitsblatt „7 Tipps für sichere Passwörter“

Ablauf: Die Kinder testen einzeln die Sicherheit ihres Passwortes unter <https://checkdeinpasswort.de/>



Anschließend erarbeiten sie mit Hilfe der „7 Tipps für sichere Passwörter“ mögliche Passwörter und testen diese auf der Internetseite auf ihre Sicherheit.

Titel	Medienknigge
Ziel	Bewussterer Umgang mit den digitalen Medien im eigenen Alltag
Spieldauer	ca. 90 Minuten
Alter Zielgruppe	ab 12 Jahren
Gruppengröße	Kleingruppen zu max. 6 Personen
Material	Karteikarten, Stifte, Klebeband, Klebepunkte (grün, gelb, rot), Flipcharts oder Plakate
Ablauf	<p>In einer ersten Kleingruppenarbeit sollen die Teilnehmenden überlegen, wo sie überall ihr Handy, den PC, den Laptop oder das Tablet nutzen. Auf unterschiedlichen Karten werden die Orte gesammelt und die Ergebnisse frei im Raum aufgehängt.</p> <p>In einem zweiten Schritt geht es nun darum zu überlegen, wie oft der- oder diejenige das entsprechende Medium nutzt. Hierbei dienen Klebepunkte als Markierung der Häufigkeit. Diese orientiert sich an der Ampelwertung grün: gar nicht gelb: bis 30 Minuten pro Tag rot: mehr als eine Stunde pro Tag</p> <p>Alternativ kann die Wertung auch wie folgt aussehen grün: nicht oft gelb: 5 bis 10 Mal am Tag rot: mehr als 10mal am Tag</p> <p>Anschließend werden die Ergebnisse gemeinsam betrachtet.</p> <p>Anhand dieses selbst erarbeiteten Bewusstseins, soll in Kleingruppen ein Knigge ausgearbeitet werden, der herausstellt, was die Teilnehmenden als angemessen finden bzw. wo sie durch einen Knigge aufzeigen möchten, dass die Nutzung der Medien nur eingeschränkt erwünscht ist.</p> <p>Der finale Schritt beinhaltet die Gestaltung und die Vorstellung des Medienknigges. Jede Gruppe stellt ein Plakat zusammen und stellt ihren Medienknigge der Gruppe vor. Die Plakate können für jeden sichtbar im Gruppenraum aufgehängt werden.</p>
Tipp	<p>Wichtig ist es hierbei, das Wort Medienknigge zu erwähnen. Ggf. kann es mit Netiquette (Verhaltensregeln im Netz) für den Alltag/ für das Alltagsleben übersetzt werden.</p> <p>Als Hilfestellung kann der Medienknigge unter http://medien-knigge.de/?all genutzt werden, der eine Rangordnung vorgibt, erleichtert oder zur Diskussion anregt.</p>



Titel	Medien-Barometer
Ziel	Die Kinder und Jugendlichen können Verhalten und Handeln im Social Web beurteilen, indem sie durch eigene Positionierung Ablehnung oder Zustimmung ausdrücken.
Spieldauer	ca. 20 Minuten
Alter Zielgruppe	ab 5–16 Jahre
Gruppengröße	beliebig
Material	Arbeitsblätter „Barometer-Vorlage“ und „Aussagen Medien-Barometer“ entsprechend der Altersgruppe, Kreppband
Ablauf:	<p>Die Gruppenleitung bereitet das Medien-Barometer vor, indem sie das Klebeband als Barometer auf den Boden klebt. An das Band werden die Barometer-Vorlagen gelegt. An einem Ende des Klebebandes „OK“, an das andere Ende „Gar nicht OK!“ und in die Mitte „Geht so...“.</p> <p>Den Teilnehmenden wird das aufgeklebte Medien-Barometer erklärt. Anschließend liest die Gruppenleitung eine Aussage vor und bittet die Kinder oder Jugendlichen, sich zu der vorgelesenen Aussage zu positionieren. Nachdem die Teilnehmenden dies getan haben, findet ein kurzer Austausch (s. Tipp) statt.</p> <p>Dieser Ablauf wiederholt sich bei jeder weiteren vorgelesenen Aussage.</p>
Tipp	<p>Nach jeder Aussage und dem Positionieren der Teilnehmenden sollte ein kurzer Austausch stattfinden. Dabei ist darauf zu achten, dass die verschiedenen Meinungsbereiche gehört werden. Die Gruppenleitung fragt also bei ein oder zwei Teilnehmenden nach, die sich bei Gar nicht OK! positioniert haben. Ebenso bei Teilnehmenden aus den Bereichen OK! und Geht so ... Eine Diskussion der verschiedenen Meinungsvertretungen ist natürlich willkommen. Sollte diese jedoch zu ausschweifend werden, ist es ratsam, sich später in Ruhe dem Thema zu widmen.</p> <p>Interessante, auffällige oder irritierende Positionierungen zu einzelnen Aussagen können sehr gut für eine weiterführende Bearbeitung aufgenommen werden!</p> <p>Auch in Jugendgruppen können die Aussagen verwendet werden, die eigentlich für die Altersgruppe 5 bis 10 gedacht sind. Andersrum ist das schwieriger, doch die Gruppenleitung kennt ihre Gruppe am besten. Sie kann am ehesten entscheiden, mit welchen Aussagen die Gruppe konfrontiert werden kann.</p> <p>Die Teilnehmenden kann auch selber Fragen einbringen, die sie interessieren.</p>

Titel	Schwarzlichtkamera
Ziel	Die Kinder lernen, wie sie aus einem Smartphone im Handumdrehen eine Schwarzlichtkamera basteln könne und probieren die Effekte aus.
Spieldauer	ca. 30–45 Minuten
Alter Zielgruppe	ab 6 Jahren
Gruppengröße	beliebig
Material	Tesa, permanent Marker in rot und blau, dunkler Raum, bunte Textmarker, Papier
Ablauf	<p>Zunächst wird über den Blitz der Handykamera ein kleines Stück Klebeband geklebt. Dieses wird blau angemalt; die Farbe kurz trocknen lassen und einen weiteren Streifen Klebeband darüber kleben. Der zweite Streifen über dem Blitz wird ebenfalls blau angemalt und die Farbe getrocknet. Es folgt ein weiterer blauer Streifen, dann wird ein vierter Streifen Klebeband über den Blitz geklebt und dieser rot angemalt. Zuletzt kommt erneut ein Streifen in blau.</p> <p>Die Schwarzlichtkamera ist nun fertig und kann getestet werden! Dazu in einen abgedunkelten Raum gehen (je dunkler desto besser) und Fotos machen.</p> <p>Neben dem Fotografieren normaler Gegenstände eignen sich auch selbstgemalte Bilder mit Textmarkern.</p>
Tipp	Um Bilder zu malen, die dann im Schwarzlicht leuchten, eignen sich besonders die Textmarkerfarben gelb, orange und grün.

Titel : **Smartphone Lautsprecher**

Ziel : Die Kinder und Jugendlichen können mit wenig Aufwand und kostengünstig ihre eigenen Lautsprecherboxen basteln.

Dauer : ca. 15 Minuten

Alter Zielgruppe : ab 7 Jahren

Gruppengröße : beliebig

Material : pro Person eine leere Papiertuchrolle und zwei Plastikbecher, Schere oder Cuttermesser, Lineal

Ablauf : Als erstes mit dem Cuttermesser in die Mitte der Papprolle ein schmales Viereck schneiden. Dieses sollte mindestens so groß sein, dass ein Smartphone hineinpasst.



Anschließend mittig in die Plastikbecher ein Loch schneiden, das denselben Durchmesser hat wie die Papprolle. Die Becher sollten sich grade so über die Rolle schieben lassen.

Nun die Papprolle etwa bis zur Hälfte in beide Becher schieben.



Und fertig! Das Smartphone in das ausgeschnittene Viereck stecke, nun ist die Musik lauter und der Klang klarer und voller.

Tipp : Für das Viereck vor dem Schneiden das Handy ausmessen.

Da die Löchern im Becher leicht zu groß geraten, die Umriss der Papprolle auf die Becher zeichnen und für den Notfall Reservebecher bereit halten.

1.3 : Impulse zur Gestaltung von Gruppenstunden

Auch in diesem Kapitel haben wir für euch wieder Impulse zusammen getragen, um eure Gedanken anzustoßen und euch mit verschiedenen Themen auseinander zu setzen. Wie ihr die Impulse in die Gruppenstunde integriert, ist ganz euch überlassen.

Titel : **Die Macht der Selfies Variante 1**

Dauer : ca. 20 Minuten

Material : „Selfie Bilder“ (zu finden im Anhang)

Ablauf: Zum Einstieg werden die Gruppenmitglieder zum Thema „Selfies“ befragt. Sie dürfen sich zu vorgelesenen Aussagen mit JA oder NEIN positionieren und ihren Standpunkt kommentieren.

Die Aussagen lauten:

>> Ich habe natürlich schon mal ein Selfie gemacht!

>> Ich mache fast täglich Selfies!

>> Bei Selfies geht es mir darum, anderen zu zeigen, was bei mir gerade los ist!

Besonders zur letzten Aussage werden die Teilnehmenden erwartungsgemäß verschiedene Motivationen benennen. Diese sollten gehört bzw. besprochen werden. Die Gruppenleitung kann die Diskussion überleitet auf „Selbstdarstellung“ und die Frage, wie andere mich sehen sollen.

Im Anschluss daran legt die Gruppenleitung Selfies aus, die über die öffentliche Bildersuche im Internet bzw. die Seite pixabay (die Bilder dort sind frei von Urheberrechten) zu finden sind, und liest einen Text zum Thema „Selfies“ vor. Dieser soll die Teilnehmenden dazu anregen, sich über ihr eigenes „Selfie-Verhalten“ Gedanken zu machen.

Ich knipse, also bin ich

Das Smartphone in die Hand, den Arm ausgestreckt und abgedrückt: Die halbe Welt knipst sich heute selbst und stellt die Fotos online. Was sagen „Selfies“ über uns?

Mund auf! Nein, doch nicht so weit wie beim Zahnarzt. Ein kleines bisschen nur. Oder den Mund zu; dann aber bitte die Lippen Richtung Kussmund bewegen. Stop! Das reicht. Nun den Arm seitlich nach oben, ungefähr im 45-Grad-Winkel, wir wollen ja schließlich kein Doppelkinn auf dem Bild! Konzentration, Daumen aufs Display und ratsch.

Nein, nein, einmal wird nicht reichen. Das wäre ja völlig naiv. Wir machen hier keine Schnapsschüsse. Es soll nur so aussehen. Wenn Sie morgens auf der Arbeit frisch und wild aussehen wollen, als kämen Sie gerade vom Joggen, dann gehen Sie dafür vorher

ja auch nicht eine Stunde im Wald laufen. Sie stellen sich mit allerlei Werkzeugen und Mittelchen vor den Spiegel.

Also noch einmal: ratsch. Und noch mal. Wenn es nicht gefällt: Einfach löschen, digital gar kein Problem. Und noch mal. Wie lange? Bis es eben gut aussieht. Schön spontan. Spontan schön. Dann, ja, dann haben Sie ein „Selfie“. Ein Bild von sich selbst, mit dem Handy aufgenommen. [...]

Und wenn man sich und sein Selfie dann geteilt hat mit der Welt, dann muss man warten. Auf Reaktionen, auf das Pling, auf die Daumen, die sich nach oben richten – oder vielleicht sogar auf Kommentare. Ein schönes Gefühl. Das Herz schlägt ein bisschen schneller. Verliebt! Wenigstens ein bisschen verknallt? Auf jeden Fall. Sagen zumindest unzählige Studien, die einen Zusammenhang zwischen Narzissmus und sozialen Netzwerken herausgearbeitet haben. Ich knipse, also bin ich. [...]

Yasemin ist 17 Jahre alt, [...] [sie] schreibt, bei den Selfies könne sie selbst entscheiden, was sie aussagen will. Meistens lächele sie, um zu zeigen, wie schön der Moment oder Tag ist. Aber es gebe da auch eins, wo sie ernster guckt, beinahe arrogant. [...].

Kontrolle und Identität, darum geht es vielleicht am Ende allen, egal ob sie selbstverliebt oder unsicher sind.

Da sind die fünf amerikanischen Mädchen auf dem Sofa, die eine Sendung zum Thema „Wie mache ich das perfekte Selfie?“ aufzeichnen. 60.000 Menschen haben sich das Video auf Youtube angeschaut. Kein Zweifel, die Mädchen mögen sich und ihre Bilder. Das sagen sie sehr oft und sehr laut. Eine schwierige Kindheit muss das gewesen sein. Damals, als sie nichts tun konnten außer lächeln. Und warten. Und hoffen. Dass der andere hinter der Kamera den Moment erwischt hat. Diese Zeiten sind vorbei. Jetzt haben sie die Kontrolle.

[...] längst nicht jeder findet Selfies toll, oder zumindest gibt es nicht jeder zu. Es gibt auch die, die auf Selfies betont ironisch gucken, Grimassen schneiden oder wissend-verschmitzt lächeln. Wir sind ja schließlich keine 13 mehr. Und sehen selbst ohne Lächeln gut aus. Obwohl, vielleicht ist diese scheinbare Distanzierung der künstlichste und cleverste Selfie-Dreh von allen: Ich bin so cool, dass ich das hier gar nicht nötig habe. [...]

Quelle: Anne-Kathrin Gerstlauer (2013): <http://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/menschen/selfies-ich-knipse-also-bin-ich-12496121.html> (13.04.2016)

Im Anschluss an den Text findet eine Stillephase statt. Dabei liest die Gruppenleitung folgende Impulsfragen vor:

- >> „Wie gehe ich mit dem Thema Selfies um?“
- >> „Ist es mir wichtig, anderen meine Selfies zu schicken?“
- >> „Macht es mich glücklich und zufrieden, wenn andere mein Foto liken?“

Als Abschluss kann ein kurzer Austausch stattfinden oder das Gebet folgende gesprochen werden:

Gebet:

Es gibt Tage, da habe ich das Gefühl,
alle mögen mich nicht.
Dann wäre es gut, wenn da jemand wäre,
der zu mir hält.

Es gibt Tage, da habe ich das Gefühl,
alle lachen über mich.
Dann wäre es gut, wenn da jemand wäre,
der zu mir steht.

Es gibt Tage, da habe ich das Gefühl,
ich bin unendlich allein.
Dann wäre es gut, wenn da jemand wäre,
der mit mir spricht und mir zuhört.

Es gibt Tage, da habe ich das Gefühl,
niemand interessiert sich für mich.
Dann wäre es gut, wenn da jemand wäre,
der mir zu verstehen gibt,
wie wertvoll ich bin.

Titel : **Dein Leben ist keine App**

Dauer : ca. 15 Minuten

Material : Smartphone/Laptop/Beamer o. Ä. zum Abspielen des Videos, Aufkleberpostkarten „Nicht als App erhältlich“ (zu finden in der Straken Kiste), Stifte, evtl. Karteikarten, Video mit dem Titel „Dein Leben ist nicht als App erhältlich! #keineApp“
<https://www.youtube.com/watch?v=rK9Xff6YImw>



Ablauf : Zu Beginn der Gruppenstunde wird das Video als Impuls gezeigt.

Zu sehen sind fröhliche und lachende Jugendliche, die in einem Park zusammentreffen. Sie freuen sich, einander zu wiederzusehen. Sie umarmen sich. Ein Mädchen teilt Aufkleber mit der Aufschrift NICHT ALS APP ERHÄLTlich aus. Sie spielen gemeinsam mit einem Hund → er erhält den Aufkleber. Sie gehen Eis essen → Aufkleber. Sie machen eine Wasserschlacht → Wasserbombe erhält Aufkleber. Ein Pärchen küsst sich → es erhält Aufkleber.

Ausgehend vom gesehenen Video überlegen die Teilnehmenden, wer oder was für sie nicht im App Store erhältlich ist. Sie machen sich der Dinge bewusst, die ihnen im realen Leben wichtig sind und ihnen auch nur da begegnen. Dazu dient die Impuls- und Nachdenkfrage:

>> „Wenn du an dein Leben, deine Familie, deine Freunde, dein Umfeld und deinen Alltag denkst: Wem oder was würdest du den Aufkleber ‚Nicht als App erhältlich!‘ aufkleben?“

Die Gruppemitglieder können ihre „Nicht als App erhältlich“-Momente oder -Personen der Gruppe mitteilen. Alternativ können sie auf Karten geschrieben und aufgehängt werden. Jede Person erhält zudem eine oder mehrere Postkartenaufkleber zum Mitnehmen.

Abschluss der Einheit bildet folgendes Gebet:

Gott, oft dreht sich in unserem Alltag alles ums Handy und Smartphone. Dabei übersehen wir häufig diejenigen, die uns wichtig und um uns sind.

Wir bitten:

dass wir die schönen Momente sehen, genießen und dafür danken können; für unsere Familien, unsere Freunde in der Schule und der Malteser Jugend.

Amen.

Tipp : Je nach Altersklasse sollte das Video besprochen werden: „Was hat alles in dem Video den Aufkleber *Nicht als App erhältlich!* bekommen?“ Gegebenenfalls sammelt ihr die Antworten und schreibt sie auf.

Zusätzliche Postkarten können im Bundesjugendreferat angefragt werden.

Titel : Mein Medienalltag

Dauer : ca. 10 Minuten

Material : Smartphone/Laptop/Beamer o. Ä. zum Abspielen des Videos,
Video mit dem Titel „I forgot my phone“
(<https://www.youtube.com/watch?v=OINa46HeWg8>)



Ablauf : Es wird folgender Text vorlesen:

Ein Reporter fragt eine 100-Jährige: „Was ist für Sie das Beste an Ihrem Alter?“
Sie denkt einen Moment nach. Dann erwidert die Frau: „Kein Gruppendruck, keine Abhängigkeit von der medialen Welt.“

Gruppendruck in Form von Mutproben oder als Druck von der Moral abzuweichen, kennen wir.

Doch heute entsteht zusätzlich oft Druck durch und mit Medien.

Die Gruppenleitung zeigt das Video „I forgot my phone“.

Schauen wir uns in unserem Alltag mal um ... im Bus, auf den Fußwegen, in der Stadt ... überall Menschen die mit ihrem Handy beschäftigt sind. Sogar im Kaffee sitzen sich die Leute mit dem Telefon in der Hand gegenüber – keine Unterhaltung. Die Beispiele im Video sind keinesfalls übertrieben. Hier ein Selfie, da ein Post ... nur nicht offline sein: Auch die Erwachsenen kennen das und sind von dem Mediengruppendruck eingenommen.

Wir geraten unter den Druck des Dabeisein-Müssens. Egal ob Facebook, Youtube, Snapchat oder Instagram. Jeder will überall dabei sein, um Mitreden zu können, „in“ zu sein oder irgendwie dazuzugehören. Dabei vernachlässigen wir vielleicht unsere Familie, pflegen kaum noch reale Freundschaften oder leben als Christen teilnahmslos dahin.

Paulus fordert uns auf, dem Gruppendruck zu widerstehen, indem wir Christus alles schenken und uns nicht nach den Gewohnheiten und Maßstäben dieser Welt richten.

„Passt euch nicht dieser Welt an, sondern ändert euch, indem ihr euch von Gott völlig neu ausrichten lasst. Nur dann könnt ihr beurteilen, was Gottes Wille ist, was gut und vollkommen ist und was ihm gefällt.“ (Römer 12,2)

Du brauchst nicht zu warten bis du 100 bist, um deinen Umgang mit Medien zu überdenken oder dich dem Gruppenzwang zu widersetzen. Beginne jetzt damit!

Quelle: vgl.: Ken Davis (2016): Clownflakes zum Frühstück. Andachten, die dir die Müdigkeit verderben. Brunnen.

Tipp : Dieser Impuls eignet sich gut als Einstieg für die Methode „Real Life Challenge“.

Titel : **Anonyme Anerkennung**

Dauer : ca. 15 Minuten

Material : Arbeitsblatt „Anonyme Anerkennung“, CD-Player mit entspannter Musik, Stifte

Ablauf: : Die Gruppenleitung liest den Impulstext vor, der erklärt, was Anerkennung ist und warum sie für unser menschliches Zusammenleben in Gesellschaften, Gruppen und anderen Gefügen wichtig- ja sogar notwendig ist.

Impulstext

Was ist eigentlich „Anerkennung“?

Der Wunsch nach Anerkennung ist normal und verständlich. Du willst, dass andere sehen und schätzen, was du tust. Eine Form, wie du zeigen kannst, dass du andere achtest, sind Komplimente.

In der Welt der sozialen Netzwerke zeigt sich diese Anerkennung durch Likes für ein Foto, ein cooles Posting oder einen witzigen Kommentar. Es erfreut dich, wenn andere dich bestätigen oder dir zeigen, dass ihnen das, was du veröffentlicht hast, gefällt.

Dieser Wunsch nach Anerkennung hat aber auch seine Tücken. Sobald du diese Gier nach Anerkennung über alles andere stellst und dich nicht mehr darum kümmerst, ob du die Grenzen anderer verletzt, wird es gefährlich. Nämlich dann, wenn echte Anerkennung mit bloßer Wichtigtuerei verwechselt wird.

Sei für andere die Person, die wahrnimmt, was sie tun. Begegne ihnen mit Augen, die offen sind für Taten und Worte, die andere tun oder sagen. Verschenke Anerkennung und ermutige andere dazu, daran zu glauben und weiterzumachen.

Anschließend bekommt jeder Teilnehmende so viele Twitter-Vorlagen, wie es Gruppenmitglieder gibt. Bei entspannter Musik schreibt sich die Gruppe gegenseitig Komplimente in Form einer Twitter-Nachricht. Dabei dürfen natürlich auch Hashtags verwendet werden.

Dabei ist wichtig, wertschätzend zu sein. Wenn sich einzelne Gruppenmitglieder weniger kennen, können auch gute Wünsche mit auf den Weg gegeben werden.

Die Nachrichten sind zum stillen Lesen gedacht. Im Anschluss sollte eine kurze Phase eingeplant werden, in der Zeit zum Lesen ist.

Tipp : Wenn Personen die Nachrichten lieber in Ruhe zu Hause lesen möchten, ist das auch vollkommen in Ordnung.

Titel	Bildimpuls
Dauer	ca. 15 Minuten
Material	Fotos zum Bildimpuls (zu finden im Anhang)
Ablauf	<p>Die Fotos werden gut sichtbar für alle ausgelegt. Dazu wird von der Gruppenleitung der folgende Impuls langsam vorgelesen:</p> <p>Schau dir die vorliegenden Bilder genau an.</p> <p>Was siehst du?</p> <p>Auf einem Foto sehe ich zwei Hände, die ein Handy in der Hand halten. Vielleicht sind es die Hände einer Frau; roter Nagellack und eine schmale Uhr am Arm. Auf dem Handybildschirm sehe ich einen Gang mit einem schönen Gewölbe. Die Person scheint in einem Kreuzgang zu stehen.</p> <p>Auf einem Foto sehe ich eine Hand, die ein Handy hält. Der Arm kommt von oben ins Bild und das Handy ist auf wunderschöne gelbe Blumen gerichtet. Die Blumen wachsen auf einer Wiese und im Hintergrund kann ich das Meer erahnen.</p> <p>Das nächste Foto zeigt eine Hand, die ein Handy hält. Es ist auf einen Weg gerichtet, der zum Horizont führt. Links und rechts wird der Weg von einem Berghang gesäumt. Was wohl auf dem Hang für Pflanzen wachsen? Der Himmel hat eine ganz besondere Farbeblau mit rosa Schleierwolken.</p> <p>Auf einem letzten Foto sehe ich zwei Hände, die ein Handy halten. Die Person ist in einem Fußballstadion. Die Spieler stehen sehr nah am Tor der einen Mannschaft!</p> <p>Immer und überall haben wir unser Handy dabei und halten die Dinge um uns herum mit der Kamera fest. Wir denken uns, dann kann ich das Bild ja zu Hause in Ruhe anschauen!</p> <p>Doch nehmen wir uns trotzdem noch die Zeit zum genauen Wahrnehmen der Umgebung? Entdecken wir weiterhin die kleinen Details um uns herum, wie zum Beispiel Tiere, besondere Pflanzen oder Besonderheiten?</p> <p>Das was ein Foto von dem Moment vor Ort unterscheidet, ist das Erleben! Wahrzunehmen wie es an einem Ort riecht. Auf die Geräusche um uns herum zu achten. Den Wind, den Regen oder die Sonne auf der Haut zu spüren... Es geht um das Hier und Jetzt mit all den Gefühlen die dabei in uns aufsteigen.</p> <p>Wie wäre es, das nächste Mal erst das Hier und Jetzt wahrzunehmen und zu genießen und dann erst ein Foto zu machen?</p> <p>Es folgt ein Moment der Stille, dann wird das Abschlussgebet gebetet.</p>

Gebet zum Abschluss:

Herr, öffne meine Ohren,
damit ich die Stimmen und Geräusche um mich herum wahrnehme.
Lass mich hinhören und offen werden für die Klänge in dieser Welt.

Herr, öffne meine Augen,
damit ich die Vielfältigkeit und Schönheit der Dinge wahrnehme.
Lass mich hinschauen, wo andere zu schnell wegschauen und schärfe meinen Blick.

Herr, öffne meine Stimme,
damit ich nicht stumm bleibe und andere Menschen mit meinen Worten begeistere.
Lass mich gute und aufrichtende Worte sprechen in meiner Umgebung und dieser
Welt.

Herr, öffne meine Hände,
damit ich nicht tatenlos dastehe.
Lass mich zupacken, wo meine Hilfe gefordert ist und gib mir den Mut zum Teilen.

Lass mich deine Hand spüren und führe mich durch das Leben.

Amen.

Titel	Like up your Life oder Bohnenimpuls 2.0
Dauer	ca.15 Minuten
Material	Bohnen (zu finden in der Straken Kiste)
Ablauf	<p>Bei Facebook werden in 30 Sekunden 1.565.880 Likes verteilt. Kleine süße Kätzchen, Lifehacks oder das neue Musikvideo von Justin Bieber. Alles bekommt von uns einen Daumen hoch, um zu zeigen, dass wir einen Moment, eine Situation oder ein Erlebnis gut finden.</p> <p>Wie haben die Menschen das wohl früher gemacht? Ich habe hier eine Geschichte von einem Bauern für euch...</p> <p>Es war einmal ein Bauer, der steckte jeden Morgen eine Handvoll Bohnen in seine linke Hosentasche. Immer, wenn er während des Tages etwas Schönes erlebt hatte, wenn ihm etwas Freude bereitet oder er einen Glücksmoment empfunden hatte, nahm er eine Bohne aus der linken Hosentasche und gab sie in die rechte.</p> <p>Am Anfang kam das nicht so oft vor. Aber von Tag zu Tag wurden es mehr Bohnen, die von der linken in die rechte Hosentasche wanderten. Der Duft der frischen Morgenluft, der Gesang der Amsel auf dem Dachfirst, das Lachen seiner Kinder, das nette Gespräch mit einem Nachbarn – immer wanderte eine Bohne von der linken in die rechte Tasche.</p> <p>Bevor er am Abend zu Bett ging, zählte er die Bohnen in seiner rechten Hosentasche. Und bei jeder Bohne konnte er sich an das positive Erlebnis erinnern. Zufrieden und glücklich schlief er ein – auch wenn er nur eine Bohne in seiner rechten Hosentasche hatte.</p> <p>(Verfasser unbekannt)</p> <p>Kennt ihr das nicht auch? Manchmal ist einfach alles blöd, nichts läuft so wie es eigentlich laufen sollte und am liebsten möchte man sich in das eigene Bett kuscheln und den Tag nur noch vergehen lassen.</p> <p>Nun denken wir doch mal an den Bauern und seine Bohnen. Er scheint ein wahrlich glücklicher Mensch zu sein. Wie macht der das nur?</p> <p>Unsere eigene Laune hängt ganz oft von unserem Blick auf die Dinge ab. So wie bei dem Bauern und seinen Bohnen. Zu Beginn fiel es ihm nicht einfach, eine Bohne von der einen in die andere Tasche wandern zu lassen. Doch er hat seine Fähigkeit, schöne Dinge zu erleben, geübt, indem er übte, sie sich bewusst zu machen.</p> <p>Auch wir können üben, das Schöne in den Dingen zu sehen.</p> <p>Deshalb lade ich euch ein, mit euerm ganz persönlichen Training zu beginnen. Nehmt euch ein paar Bohnen und lasst die Bohnen ganz bewusst bei schönen Erlebnissen wandern. Am Ende des Tages habt ihr dann direkt ein Ergebnis und könnt euch noch einmal an die Momente erinnern. Sicher bekommt auch ihr Übung darin, das schöne im Alltag wahrzunehmen und eure Bohnen wandern jeden Tag ein bisschen mehr.</p>

Gebet:

Manchmal, für einen Augenblick

Manchmal, für einen Augenblick,
halte ich ein,
mitten im Trubel des Tages,
verschließe meine Augen und Ohren
und bin einen Augenblick glücklich:
Ich bin nicht allein,
Du bist da, mein Gott.
Amen.

Tipp

Man kann diesen Impuls zum Ende einer Gruppenstunde machen und sich dann in der darauffolgenden Gruppenstunde über die schönen Erlebnisse der Gruppenmitglieder austauschen.

Der Text mit den Bohnen ist schon recht bekannt. Alternativ kann die Idee übertragen werden und von den Erlebnissen oder Momenten ein Foto gemacht werden oder einen kurzen Tweet.

Titel : **Lösch das Internet**

Dauer : ca. 15 Minuten

Material : Smartphone/Laptop/Beamer o. Ä. zum Abspielen des Videos,
: Lied: Moop Mama – Lösch das Internet (bei YouTube oder
: Spotify zu finden)
: <https://www.youtube.com/watch?v=z93f29Ymnuc>



Ablauf: Die Gruppenleitung spielt das Lied „Lösch das Internet“ von Moop Mama ab.
: Anschließend wird folgender Text vorgelesen:
: **Das Lied von Moop Mama hat eine starke Forderung: „Lösch das Internet!“**
: **Das Internet ist in den letzten Jahren immer stärker in unseren Alltag hineingerutscht und viele Kinder (so wie ihr vielleicht) wissen gar nicht, wie es eigentlich ohne Internet war.**
: **Durch das Internet ist alles irgendwie miteinander vernetzt. Vieles wird nun online getan.**
: **Ich möchte gerne ein Gedankenexperiment mit euch durchführen.**
: **Stellt euch vor, jemand findet eine Möglichkeit, die unendlichen Weiten des Internets zu löschen. Ein Knopfdruck und die weltweite Vernetzung ist weg.**
: **Kein Internet mehr da.**
: Kurze Stille, dann Impulsfragen zum Nachdenken oder zum Austausch in der Gruppe.
: Wann benötigt ihr das Internet?
: >> Wie würdet ihr vorgehen, wenn das Internet tatsächlich für längere Zeit gelöscht würde.
: >> Würde euch was fehlen? Wenn ja was?
: >> Welche Strategien können entwickelt werden, um das Internet nicht mehr oder weniger nutzen zu müssen?
Tipp : Dieser Impuls eignet sich gut als Einstieg für die Methode „Real Life Challenge“.

Titel : **Die Macht der Selfies – Variante 2**

Dauer : ca. 15 Minuten

Material : Smartphone/Laptop/Beamer o. Ä. zum Abspielen des Videos,
Flyer
„Das perfekte Selfie“ (zu finden im Anhang),
Videoclip „Selfies“ von den Wise Guys
<https://www.youtube.com/watch?v=fsK1pFgCceA>



Ablauf : Als Einstieg wird der Videoclip „Selfies“ der kölschen Band Wise Guys gezeigt (z. B. zu finden bei YouTube).

Im Anschluss an das Video gibt es eine kurze Fragerunde:

1. Wo mache ich selbst Selfies?
 2. Wer bekommt die Selfies zu sehen?
 3. Möchte ich, dass ein solches Bild von mir im Netz zu finden ist?
 4. Wie sieht ein perfektes Selfie deiner Meinung nach aus?
- Zusatzfrage: Kennst du noch das deutsche Wort für Selfie? (Selbstporträt)

Der kleine Fragenkatalog soll ein wenig „wachrütteln“ und aufzeigen, dass Kinder und Jugendliche darauf achten müssen, welche Selfies sie öffentlich machen.

Gebet:

@gott

tagtäglich sind wir unterwegs. mit dem handy in der hand. hier und da ein bild.
geknipst, gespeichert und allen gezeigt. doch wo bleibst du?
du hast tausende bilder von mir, kennst alle meine facetten.
doch habe ich ein bild von dir? es wird zeit, sich ein näheres bild von dir zu machen.
ich mache ein selfie. von dir.
in aller stille. in meinem gebet an dich.

@gott

(Christian Baumann)

Zum Ende des Impulses kann der Flyer „Das perfekte Selfie“ verteilt werden.

2.4 : Beispiele für die Gruppenstunde

Hier findet ihr eine Auswahl an fertigen Gruppenstunden zu unterschiedlichen Themen. Diese könnt ihr beliebig mit eigenen Methoden ergänzen und sie auf eure Gruppe anpassen.

Thema : **Mein Medienalltag**

Dauer : ca. 1 Stunde

Alter Zielgruppe : ab 10 Jahren (angepasst an die Gruppe)

Gruppengröße : beliebig, bei Kleingruppenarbeit 2–3 Personen pro Gruppe

Material : Papier, Stifte, Material „Medienkarten“ (mehrfach kopiert), Material „Vorlage Zeitstrahl“, Schere, Arbeitsblätter „Medienkarten“ (mehrfach kopiert) und „Vorlage Zeitstrahl“

Ablauf : Die Gruppenleitung sammelt gemeinsam mit der Gruppe die Medien, die die Kinder bzw. Jugendlichen in ihrem Alltag nutzen. Die einzelnen Medien können an dieser Stelle auch gut erklärt werden oder die Kindern bzw. Jugendlichen beschreiben, welche Bedeutung das jeweilige Medium für sie hat.

Einige der genannten Medien finden sich auf den Medienkarten. Die fehlenden werden in die Leerkarten gezeichnet und ausgeschnitten.

Im Anschluss an das Sammeln der Alltagsmedien, nimmt sich jedes Kind bzw. jeder Jugendliche die Medienkarten, die er täglich nutzt, sowie eine Zeitstrahlvorlage. In Kleingruppen gestaltet nun jede Person ihren eigenen Medienalltag.

Ihren Medienalltag können sich die Teilnehmenden dann gegenseitig in der (Klein-) Gruppe vorstellen. Dies bietet für die Gruppenleitung eine gute Möglichkeit, ein Gespräch zur Mediennutzung anzuregen.

Mögliche Leitfragen können sein:

- >> Welches Medium benutzt ihr am häufigsten?
- >> Wo bleibt Zeit oder wie wichtig sind euch Freizeit und persönliche Kontakte?
- >> Unterscheiden sich eure Medienalltage?
- >> Möchte jemand etwas an seinem Medienalltag ändern? Wenn ja, wie und was?

Tipp : Da viele Medien von Kindern und Jugendlichen häufiger am Tag genutzt werden, sollten die Medienkarten mehrfach vorliegen.

Vorab ist es sinnvoll die Karten zu besprechen, damit jeder weiß, was sich hinter welchem Symbol verbirgt. Dabei steht die Zeitung allgemein für Tageszeitung oder Zeitschriften und das Radio für jede Form der Musikwiedergabe wie Radio, CD oder MP3 Player.

Titel	Eine Fotostory gestalten
Dauer	ca. 90–120 Minuten (über 2–3 Gruppenstunden verteilt)
Alter Zielgruppe	ab 6 Jahren
Gruppengröße	2–20 Personen (je nach dem wie viele Kameras zur Verfügung stehen)
Material	Digitalkameras oder Handykameras, Laptop, Tonkarton, Kleber, Papier, Schere, Stifte, Requisiten je nach Geschichte oder als Ideenanstrengung, Einwilligungserklärung Fotorechte (zu finden im Anhang)
Ablauf	<p>Eine Fotostory zu erstellen ist gar nicht so schwer und kann eine schöne Vorübung für den ersten eigenen Kurzfilm sein. Kinder und Jugendliche können eine Ahnung davon bekommen, was es heißt, ein Bild zu machen, das hinterher auch gut aussehen soll. Das Gestalten der Fotostory kann gut und gerne auf drei Gruppenstunden verteilt werden: In der ersten Gruppenstunde wird die Fotostory vorbereitet. In der zweiten wird die Planung umgesetzt und in der dritten Gruppenstunde werden die Fotos zu einer Story zusammengestellt.</p> <p>Vorbereitung</p> <p>Zwar steht im Wort Fotostory das „Foto“ an erster Stelle, jedoch ist es in der Praxis so, dass sich erst einmal mit der „Story“ auseinandersetzt wird. Zunächst überlegt sich die Gruppe was für eine Geschichte erzählt werden soll. Dies kann die Gruppenleitung begleiten, indem sie eventuell einige Requisiten mitbringt. Vielleicht hat die Gruppe gerade ein bestimmtes Thema, an dem sie bereits arbeitet. Eine andere Idee ist, verschiedene Requisiten in einen Stoffbeutel zu packen und die Teilnehmenden ziehen blind drei Gegenstände, die in die Geschichte eingebaut werden müssen.</p> <p>Jede Geschichte hat ein Anfang und ein Ende. Die Gruppe überlegt Szene für Szene, wie die Geschichte aussehen kann.</p> <p>Dabei hilft die MOSE Methode. Jeder Buchstabe steht für etwas, das in jeder Szene beachtet und eingebaut werden sollte: Menschen, Orte, Sachen, Ereignisse.</p> <p>Wenn die Geschichte feststeht, ist es an der Zeit zu überlegen, wer welche Rolle übernimmt und was für Requisiten benötigt werden.</p> <p>Des Weiteren können, insbesondere bei Kindergruppen, die einzelnen Szenen aufgemalt werden. Das erleichtert die Durchführung, da vor Ort nicht überlegt werden muss, was wie fotografiert werden soll.</p> <p>Wenn die Story steht und die Requisiten vor Ort sind, kann es losgehen. Ansonsten bietet es sich an, die Durchführung auf die nächste Gruppenstunde zu verlegen.</p> <p>Durchführung</p> <p>Die Planung wird nun umgesetzt: Die überlegten Szenen werden nachgestellt und fotografiert.</p> <p>Im Anschluss an die Durchführung werden die Fotos auf einem Laptop gesichert und für die nächste Gruppenstunde entwickelt.</p> <p>Nun wird die Fotostory zusammengestellt: in richtiger Reihenfolge die Fotos auf einen Tonkarton kleben. Die Sprechblasen können von den Kindern oder Jugendlichen</p>

selbst gemalt und ausgeschnitten werden. Es empfiehlt sich, erst den Text zu schreiben und dann eine Sprechblase drum herum zu zeichnen. Der kreativen Ausgestaltung sind keine Grenzen gesetzt!

Tipp



Eine weitere Möglichkeit, eine Fotostory zusammen zustellen, ist die App namens „Comic Life“ (leider nur für Apple oder als PC Programm). Sie ist kinderleicht zu bedienen und einsteigerfreundlich. Eine Testversion gibt es für 30 Tage kostenlos für den Computer. Die App kostet etwa 5 Euro. Herstellerseite: <http://plasq.com/apps/comiclif/macwin/>

Titel	Erstellung eines Hörspiels
Dauer	ca. 120–180 Minuten (d. h. mehrere Gruppenstunden)
Alter Zielgruppe	ab 7 Jahren
Gruppengröße	max. 10 Personen
Material	Smartphone mit Aufnahmefunktion oder Audioaufnahmegeräte, Lautsprecher, Computer mit Schnittprogramm z. B. Audacity, Papier, Stifte, evtl. Bildkarten oder Storycubes
Ablauf:	<p>Gruppenstunde 1 – Was ist ein Hörspiel?</p> <p>In dieser Gruppenstunde bekommen die Kinder und Jugendlichen die Chance, ein eigenes Hörspiel zu erstellen. Insbesondere Kinder im Grundschulalter und zu Beginn der weiterführenden Schule hören diese sehr gerne.</p> <p>Der Vorteil eines Hörspiels ist, dass dort der Fantasie absolut keine Grenzen gesetzt sind. Geschichten können auf Alpha Centauri oder im brasilianischen Urwald stattfinden. Das ist Möglich, weil wir keine Geschichte für das Auge, sondern für die Ohren erstellen. Im Prinzip ist ein Hörspiel ein Film für die Ohren.</p> <p>Einführung</p> <p>Als Einführung bietet es sich an, eine Mindmap zum Thema „Hörspiel“ zu machen. Folgende Leitfragen können dafür hilfreich sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> >> Welche Hörspiele hört ihr? >> Was gibt es für Elemente in einem Hörspiel? (Geräusche, Dialoge, Erzähler, Musik ...) <p>Geräusche-Rätsel (ca. 30 Minuten)</p> <p>Geräusche sind ein wichtiges Element in einem Hörspiel. Mit einem Geräusche-Rätsel bekommen die Kinder und Jugendlichen die Chance, die Welt mit ihren Ohren und für Geräusche in der Umgebung sensibilisiert zu werden.</p> <p>Die Gruppenmitglieder bekommen einzeln oder in 2er-Teams die Aufgabe, in ca. 15 Minuten verschiedene Geräusche aufzunehmen. Das kann ihre Lieblingsbeschäftigung sein, etwas aus dem Alltag oder der Natur. Als Hilfestellung können auch Aufgabenzettel mit bestimmten Geräuschen, die aufgenommen werden sollen, vorbereitet werden.</p> <p>Für die Aufnahme kann die Gruppenleitung Audioaufnahmegeräte ausleihen (z. B. in der Stadtbibliothek, einer Uni oder einem anderen Jugendverband nachfragen). Ansonsten können die Kinder und Jugendlichen ihre Smartphones nutzen.</p> <p>Die Aufnahmen der Geräusche werden anschließend vorgespielt und die Gruppe darf erraten, was aufgenommen wurde.</p> <p>Das Hörspiel – Die Geschichte wird entwickelt (ca. 30–45 Minuten)</p> <p>Das Hörspiel sollte zunächst inhaltlich geplant werden. Dafür bietet es sich an, ein Thema zu nutzen, was sowieso gerade bearbeitet wird. Alternativ entwickeln die Kinder und Jugendlichen eine Geschichte ganz frei. Dafür können Bildkarten mit verschiedenen Gegenständen, Personen und Orten helfen (bspw. Dixit Karten oder Storycubes). Am besten schreibt die Gruppe eine zusammenhängende Geschichte, die in einzelne Szenen unterteilt werden kann.</p>

Gruppenstunde 2 – Die Geschichte wird lebendig

Einstieg

Die in der letzten Stunde entwickelte Geschichte wird von der Gruppenleitung vorgelesen und die Kinder und Jugendlichen bekommen die Chance, nochmal Änderungsvorschläge vorzunehmen. Danach geht es an die Rollenverteilung. Es gibt nicht nur die Rollen der Sprecher/innen, sondern meistens auch eine erzählende Person. Des Weiteren kann festgelegt werden, wer für die Aufnahme zuständig ist. Diese Position kann natürlich durchgewechselt werden. Für die Geräusche sollten ebenfalls 2–3 Leute festgelegt werden.

Weitere Planung und Aufnahme (60–90 Minuten)

Die Rollen sind besetzt und die Geschichte steht. Ein Hörspiel ist aber kein Hörbuch und lebt von Dialogen und Geräuschen. Diese müssen nun noch mit Hilfe der Geschichte entwickelt werden. Die Unterhaltungen können auch anhand der vorliegenden Geschichte improvisiert gesprochen werden. Manchmal ist es aber hilfreich, wenn die Dialoge vorgeschrieben sind.

Vor der Aufnahme wird erst einmal geübt. Die Texte sollen so klingen, dass sie nicht abgelesen wirken. Das Geräusche-Team muss überlegen, welche Geräusche bei welchen Szenen benötigt werden und kann losziehen und auf „Geräusche-Jagd“ gehen. Lassen sich manche Geräusche nicht aufnehmen, so bieten im Internet diversen Seiten Töne und Klänge kostenlos zum Download an (siehe Tipps).

Anschließend geht es an die tatsächliche Aufnahme des Hörspiels. Dabei werden die einzelnen Szenen eingesprochen und von den Geräuschen begleitet.

Wenn länger als eine Gruppenstunde für die Aufnahme benötigt wird, kann auf einem Plan jeweils abgehakt werden, welche Szenen bereits aufgenommen wurden. So hat die Gruppe in der folgenden Gruppenstunde eine Übersicht, wo weitergearbeitet werden muss.

Postproduktion – Das Hörspiel wird zusammengeschnitten

Sind alle Szenen und somit die ganze Geschichte aufgenommen, geht es ans Zusammenschneiden.

Beim Schnitt werden alle Dialoge und Geräusche sowie eventuell Musik zu einem Hörspiel zusammengefügt. Das kann entweder mit den Gruppenmitgliedern gemeinsam geschehen oder die Gruppenleitung nimmt sich allein die Zeit dazu.

Für den Schnitt ist das kostenlose Programm Audacity zu empfehlen. Bei den Tipps findest du ein Tutorial, das dir die grundlegenden Funktionen und Arbeitsweisen erklärt.

Tipp

Kostenlose Geräusche/Musik:

www.freesound.org (englisch)

www.audiyoud.de (deutsch, auch Musik vorhanden)

Auf beiden Seiten ist eine Registrierung erforderlich die aber recht unkompliziert ist.

Audacity

Download: <http://www.audacityteam.org/download/>

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=mAhL5pbl98s> (Audacity Tutorial von „Coli“)



Titel	Tagesschau
Dauer	ca. 60–90 Minuten (eventuell über 2 Gruppenstunden)
Alter Zielgruppe	ab 6 Jahren
Gruppengröße	max. 10 Personen
Material	Smartphone oder Tablet, Stativ (ganz einfach selber bauen, siehe Tipps), Deko-Material fürs Studio, Schnittprogramm (Moviemaker oder Shotcut), Einwilligungserklärung Fotorechte (zu finden im Anhang), Material Einwilligungserklärung Fotorechte, Papier, Stifte
Wichtig:	Vor der Durchführung des Drehs einer Tagesschau sollten Einverständniserklärungen für die Fotorechte und die Videonutzung bei den Eltern eingeholt werden. Im Anhang findet sich hierzu die passende Vorlage. Beachtet werden muss weiterhin, dass beim Hochladen des Videos in Sozialen Netzwerken keine Urheberrechte verletzt wird, in dem der Vor- und Abspann bzw. die Titelmelodie der Tagesschau miteingebaut oder integriert wird.
Ablauf	<p>Die Erstellung einer Tagesschau ist eine schöne und simple Art, um mit dem Medium Film zu arbeiten.</p> <p>Als Einstieg kann mit den Kindern und Jugendlichen eine Mindmap erstellt werden, was typisch für eine Nachrichtensendung ist und was die Gruppenmitglieder damit verbinden.</p> <p>Daraufhin wird überlegt, was in die eigene Nachrichtensendung kommen soll. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Von Spaßnachrichten bis zum seriösen Jahresrückblick etc.. Alles ist möglich!</p> <p>Die Gruppenmitglieder werden am besten pro Nachricht in Kleingruppen eingeteilt und überlegen, was sie wie und wo filmen möchten. Die Ideen werden auf Papier festgehalten. Für die Planung kann auch gut die ganze Gruppenstunde genutzt werden.</p> <p>In der darauffolgenden Gruppenstunde wird die Planung umgesetzt.</p> <p>Wenn alle gut vorbereitet sind, und jeder weiß was wie und wo gefilmt wird, kann es losgehen.</p> <p>Die Aufnahmen werden anschließend auf einem Computer gespeichert und können mit einem der oben genannten Programme geschnitten werden.</p>
Tipp	<p>Ein Tablet kann zum Filmen hervorragend zwischen Bücher geklemmt und damit stabilisiert werden.</p> <p>Für ein Smartphone gibt es unter diesem Link https://www.youtube.com/watch?v=X8ok3F9_67s eine Bauanleitung für ein ganz simples und kostengünstiges Stativ aus einem Pappbecher.</p>



Titel	Wheelmapping-Day
Dauer	mind. 120 Minuten
Alter Zielgruppe	ab 12 Jahren
Gruppengröße	beliebig
Material	1 Smartphone je 3 Personen, 1 Rollstuhl je 3 Personen, Info-Material zur Wheelmapping-Aktion für Teilnehmende, Ladenbesitzer/innen und interessierte Passanten (zu finden auf der Homepage von Wheelmap oder das „Handout für Mapper“ im Anhang), ggf. Aufkleber von wheelmap

Was ist „Wheelmapping“?

Auf einer Wheelmap sind Orte mit dem Grad ihrer Rollstuhlgerichtigkeit eingezeichnet. Graue Markierungen zeigen an, dass noch unklar ist, inwieweit Rollstuhlfahrer/innen dort zurecht kommen können. Um diese Markierungen geht es: nämlich zu testen, ob diese Orte rollstuhlgerecht sind?

Warum „Wheelmapping“?

3 Stufen, aber keine Rampe? Der Ladentresen 1,50 m hoch? Aus unserer Sicht mag das alles kein Problem sein, aber aus der Perspektive einer Person, die sich diesen Herausforderungen im Rollstuhl sitzend stellt, ganz bestimmt.

Wheelmapping fördert den Perspektivwechsel Jugendlicher und weitet ihren Blick für Hürden und Hindernisse, die wir in unserem Alltag nicht als solche wahrnehmen, für Rollstuhlfahrende aber enorme Schwierigkeiten darstellen können. Darüber hinaus zielt sie auf eine Sensibilisierung von Ladenbesitzern und Passanten ab, Verbesserungsbedarf anzuzeigen, oder falls dieser nicht besteht, auch zu loben.

Ablauf

Ca. 1 Monat vor der Aktion

- >> Info über die Aktion an die zuständigen Ansprechpartner von wheelmap, die sich über jede Art von Öffentlichkeitsarbeit freuen
- >> **Rollstühle** – Sicherlich können hier Malteser-intern welche bereitgestellt werden. Falls nicht, Sanitätshäuser anfragen. (Wichtig: 1 Rollstuhl je 3er-Gruppe).
- >> Ggf. **Bestellung** von zusätzlichem Flyermaterial und Aufklebern
- >> Gruppenleitung macht sich mit der Technik und **Handhabung der Wheelmap** vertraut (wie funktioniert das Markieren?)
Infos dazu unter: <http://wheelmap.org>.



Gruppenstunde vor der Aktion

- >> **Einweisung** in Wheelmap. Dazu eignen sich das Arbeitsblatt „Handout für Mapper“ (auch als Download auf der Homepage) und das gemeinsam Ansehen der Karte im Internet.
- >> Erklärung des **Ampelsystems** (grün = voll rollstuhlgerecht; gelb = teilw. rollstuhlgerecht; rot = nicht rollstuhlgerecht; grau = Status unbekannt).
- >> Simulation der App für die Teilnehmenden – Eingehen auf Fragen zum Bearbeiten von Markierungspunkten
- >> Schreiben einer kurzen Pressemitteilung und Versand an Lokalpresse.

Aktionstag

- >> Sicherstellen, dass **genügend geladene Smartphones** vorhanden sind (Information der Teilnehmenden vorab).
- >> **Routen festlegen**. Es ist unglücklich, wenn eine große Gruppe die gleichen Orte anläuft. Daher die Bereiche, in denen zahlreiche Orte grau markiert sind, unter den Kleingruppen aufteilen.
- >> In **3er-Gruppen** ziehen die Jugendlichen los. Der Umgang mit dem Rollstuhl ist ungewohnt. Es erfordert mehr Kraft und Ausdauer, als vermutet. Daher sind 3 Personen je Gruppe ratsam, damit gewechselt werden kann.
- >> **Fotos** machen nicht vergessen!

NACH der Wheelmapping-Aktion

- >> **Austausch der Erlebnisse** direkt nach der Aktion bei gemütlichem Zusammensein
- >> **Feedback oder Zitate sammeln**, auch für einen Pressebericht

Tipp

Interaktive Karten sind sehr beliebt und es gibt sie für verschiedene Zwecke. Eine sehr schöne Idee ist auch die Seite „<http://mundraub.org/>“.

Diese Online-Plattform möchte heimisches Obst, das sonst nur verfault, wieder in die Küchen holen. Eine interaktive Landkarte zeigt an, wo Menschen essbare, wild wachsende Früchte/Kräuter/Obst entdeckt haben, die offenbar nicht geerntet werden oder niemandem gehören. Andere Menschen können dann zu diesen Fundorten fahren und nach Lust und Laune ernten.

Wie wäre es im Sommer also mit einem Gruppenausflug in die Umgebung um öffentliche Obstbäume zu markieren oder zu ernten?!



Titel	Selbstdarstellung (im Netz)
Dauer	ca. 90 Minuten
Alter Zielgruppe	ab 12 Jahren
Gruppengröße	5–10 Personen
Material	Metaplankarten, Flipchartpapier, PosterStrips, Nadeln, Klebeband, Papier, Stifte, Laptop, Internet Ablauf
Ablauf	<p>Wichtig: Diese Gruppenstunde bedarf einer genauen und intensiven Vorplanung und Gestaltung des Gruppenraums vor Ort. Zusätzlicher Aufwand der Onlinesuche und des Ausdrucks und Aufklebens min. 1-2 Stunde. Raumgestaltung vor Beginn der Gruppenstunde mindestens 30 Minuten.</p> <p>Bevor diese Gruppenstunde ablaufen kann, müssen sich die Gruppenleitungen einer intensiven Phase der Vorbereitung widmen. Hier geht es in erster Linie darum, die Facebook Profil oder/ und Infos, die im Netz über die Gruppenmitglieder zu finden sind, zu sammeln, auszudrucken und später zu clustern. Alle Infos, Artikel, Bilder usw. werden im Gruppenraum für alle sichtbar an eine Wand geklebt. Hierfür sollte eine Zeit von ca. 30 Minuten vor Beginn der Gruppenstunde eingeplant werden.</p> <p>Die Gruppenmitglieder betreten den zuvor verschlossenen Gruppenraum und sehen sich die beklebte Wand mit den Ergebnissen der Recherche an. Hierfür sollte ausreichend Zeit gegeben werden. Nach einem Moment der ersten Orientierung und des Umschauens, tauscht sich die Gruppe aus und diskutiert über folgende Fragen</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Was glaubt ihr, hat es mit der besonderen Aktion auf sich? 2. Welche Informationen sind bekannt? Welche sind neu? 3. Hat dich die Menge der Informationen im Netz überrascht? 4. Welche Fotos Daten solltest du beim nächsten Mal anders posten? 5. Hast du dich auf Fotos/Seiten gefunden, auf denen du nicht auftauchen wolltest? 6. Hast du selbst schon einmal „Ego-Surfen“ gemacht (den eigenen Namen selber googlen)? 7. Was ist bei Fotos/Inhalten, die im Netz zu finden sind oder eingestellt werden, zu beachten? <p>Es wird vom Fall „Alexander“ (siehe nächste Seite) berichtet und anhand dessen überlegt, was im Hinblick seiner Daten besser gemacht werden kann. Die Ergebnisse können auf einem Flipchart festgehalten werden.</p> <p>Für ältere Teilnehmende bietet sich alternativ die Arbeit mit dem Video „Poetry Slam; Andy Strauß, Redefreiheit“ an.</p>

Datenschutz, Das einfache Spiel der Datensammler

Ein einfaches Beispiel: Du nutzt die Facebook-App auf deinem Smartphone. Auf deinem Profil hast du deinen Wohnort, deinen Geburtstag und deine Schule sowie dein Hobby angegeben. Alexander Müller (Name von der Redaktion geändert) aus Altenriet in Baden-Württemberg hat das auch getan. Er hat am 18. Mai 1998 Geburtstag, geht auf das Gymnasium Neckartenzlingen und spielt Fußball beim TSV Altenriet.

Jetzt müssen wir nur eine kleine Onlinerecherche durchführen. Nach 30 Sekunden wissen wir seine Adresse und Hausnummer aus dem Onlinetelefonbuch, danach findet man die Adresse der Schule auf der schuleigenen Homepage und schließlich kann man sich noch über die Trainingszeiten seiner Fußballmannschaft im Internet informieren. Nach lediglich 2 Minuten können wir ein tolles Bewegungsprofil über Alexander anstellen. Diese Informationen können auch missbraucht werden, z. B. könnte ein Unbekannter Alexander einfach an der Schule oder nach dem Training abfangen.



Quelle: Klicksafe: Datenschutz. Das einfache Spiel der Datensammler. URL: <https://www.handysektor.de/datenschutz-recht/datenschutz.html>. [11.07.2016]

Abschluss

Die Teilnehmenden notieren einzeln, was die Erkenntnisse für sie bedeuten und welche Konsequenzen gezogen werden können.

Tipp



Hilfreiche Tutorials und Anleitungen um seine Daten sicher zu verwalten oder seine Privatsphäre-Einstellungen zu schützen, finden sich bei „Ich im Netz“ (<http://www.ichimnetz.de/>)

Titel	Recht
Dauer	ca. 30 Minuten
Alter Zielgruppe	ab 14 Jahren
Gruppengröße	5–20 Personen
Material	Plakat, Bilder aus dem Internet, Heft „Nicht alles was geht ist auch erlaubt“ (zu finden in der Starke Kiste)
Vorbereitung	<p>Es ist wichtig, dass die Gruppenleitung ein gewisses Grundwissen über Medienrecht hat, um eventuelle Fragen der Jugendlichen klären zu können.</p> <p>Vor der Gruppenstunde sollte deshalb ein Blick in das Heft „Nicht alles was geht ist auch erlaubt“ geworfen werden. Dort sind verschiedene Dinge zum Thema Medienrecht gut und verständlich erklärt.</p>
Ablauf	<p>Den Jugendlichen werden verschiedene Bilder gezeigt (bspw. Bilder auf denen sich Leute sexy, mit Hakenkreuz, betrunken, mit Baby usw. zeigen). Diese sollen die Teilnehmenden sortieren. Welches Bild kann man als Profil- oder Titelbild verwendet? Was darf bei Instagram geteilt werden, oder was geht gar nicht?</p> <p>Gerne darf die Gruppe beim Sortieren schon in eine Diskussion einsteigen.</p> <p>Ansonsten kann die Diskussion dadurch angefacht werden, dass die Bilder klar den folgenden Kategorien zugeordnet werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> >> Erlaubt >> Nicht erlaubt >> Erlaubt, aber ... <p>Anschließend kann der Flyer „Das perfekte Selfie“ verteilt und direkt von den Kindern und Jugendlichen umgesetzt werden.</p>
Tipp	<p>Link zum Heft „Nicht alles was geht ist auch erlaubt“ als PDF http://www.klicksafe.de/service/materialien/broschueren-ratgeber/nicht-alles-was-geht-ist-auch-erlaubt-urheber-und-persoendlichkeitsrechte-im-internet/</p> <p>In einer anschließenden Gruppenstunde können die Ergebnisse gut in eine Fotostory, einem Audioratgeber oder Video-Tutorial umgesetzt werden.</p> <p>Einen Herzlichen Dank an Selma Brandt für die Mitgestaltung an dieser Gruppenstundenvorlage, www.die-amsel.de.</p>



Titel : Cybermobbing 1 „Was ist das?“

Dauer : ca. 90–120 Minuten

Alter Zielgruppe : ab 14 Jahren

Gruppengröße : 5–12 Personen

Material : Laptop/Beamer zur Präsentation des Erklär-Films „Cybermobbing“ von Handysektor (<https://www.handysektor.de/mediathek/videos/erklavideo-cybermobbing.html>)
Stifte, Flipchartpapier, Moderationskarten (selbstklebende oder mit Pinnadeln befestigen), Kreppband oder Seil



Ablauf : **Wichtig:** Diese Gruppenstunde bedarf einer genauen Vorplanung und Vorbereitung. Es bietet sich daher an, das Erklär-Video vorab herunterzuladen und die Technik vor der Gruppenstunde zu testen.

Einstieg: Erklär-Video „Cybermobbing“ (3:30 Minuten lang)

Blitzlicht:

Im Anschluss an das Video können die Jugendlichen in einer Blitzlichtrunde ihre Gedanken und Anmerkungen loswerden.

Leitfragen für das Blitzlicht können sein

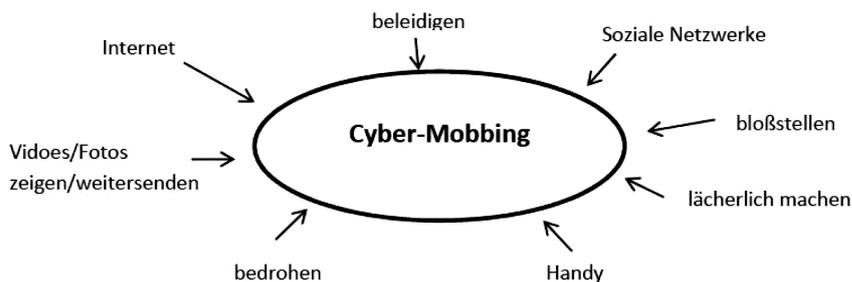
>> Was hat das Video bei dir ausgelöst?

>> Wie realistisch ist die dargestellte Situation?

Mindmap: Begriffserklärung Cybermobbing (10 Minuten)

Das Wort „Cybermobbing“ wird in die Mitte des Blattes geschrieben und ein Kreis um das Wort gezogen. In der Gruppe werden jetzt schlagkräftige Aussagen um das Wort gesammelt.

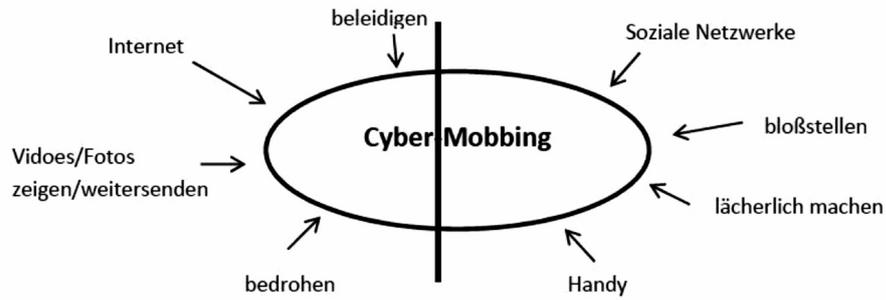
Beispiel mit möglichen Schlagwörtern:



Unterschied Mobbing \diamond Cybermobbing

Durch das Wort Cybermobbing wird ein Strich gezogen und in die Worte CYBER und MOBBING geteilt. Nun sollen die Unterschiede zwischen den Begriffen Mobbing und Cybermobbing genannt werden. Auch Gemeinsamkeiten können benannt werden.

Informationen für die Gruppenleitung finden sich in der Übersicht unten.



Hilfreiche Fragen:

- >> Wodurch unterscheiden sich das „normale“ Mobbing und Cybermobbing?
- >> Gibt es da Gemeinsamkeiten?
- >> Ist eins schlimmer als das andere?

Die Unterschiede können in zwei verschiedenen Farben unterstrichen werden. Gemeinsamkeiten in beiden Farben.

Mobbing	Cybermobbing
<ul style="list-style-type: none"> • gibt es schon immer, aber hier standen sich die Parteien gegenüber („face to face“) • Opfer und Täter sind klar definiert • Zwischen Opfer und Täter besteht ein physisches u./o. psychisches Ungleichgewicht • der involvierte Personenkreis ist überschaubar • es gibt „Ruhephasen“ (z.B. zu Hause, fern von der Schule) • Reaktionen des Opfers sind direkt sichtbar 	<ul style="list-style-type: none"> • relativ neue Erscheinung, bedingt durch den rasanten Vormarsch der neuen Medien • das Mobbing findet nicht von Angesicht zu Angesicht statt, sondern über moderne Kommunikationsmittel (Internet oder Handy) • wesentlich einfache, schnelle und weitläufige Verbreitung von Informationen • unüberschaubarer Personenkreis ist involviert • es hört nicht an der Haustür auf, sondern verfolgt das Opfer bis ans Bett • einmal eingegebene Daten können dauerhaft im Netz gespeichert sein • Täter können anonym handeln • Reaktionen des Opfers nicht direkt sichtbar • auch das Opfer kann sein gegenüber nicht sehen, um ggf. beurteilen zu können, ob hinter dem Ganzen eigentlich nur ein „Versehen“ steht (Bsp.: Täter wollte mit versendeten Bild keine große Welle an Kommentaren lostreten)
<p>Gemeinsamkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • findet über einen längeren Zeitraum statt • meist beabsichtigtes Beleidigen, Bloßstellen, Bedrohen usw. • Opfer und Täter kennen sich oftmals • in der Regel entwickelt sich aus einer anfänglichen Unstimmigkeit ein massives Gebilde (zwischenmenschliche Konflikte/Differenzen liegen diesem nicht selten zu Grunde) • für den Täter stellt sein Opfer ein Ventil zum Abbau seiner Aggressionen dar („ich bin der Boss“) • Bystander trauen sich oftmals nicht einzugreifen aus Angst, selbst zum Opfer zu werden oder sie wissen nicht, wie sie reagieren sollten bzw. fühlen sich gar nicht erst angesprochen (schauen weg) • Mögliche Folgen für das Opfer: Schulangst, Schlafstörungen, Abbau des Selbstvertrauens, Gedanken und ggf. auch Umsetzung des Suizids 	

In Anlehnung an:
http://www.jugend-und-bildung.de/files/865/Unterrichtseinheit_Cybermobbing_Lehrerdokument.pdf (S.6-7)

Quelle: Stiftung Medien- und Online Sucht. Cybermobbing – schau hin. Ein Unterrichtsprojekt für die 7. und 8. Klassen. URL: http://www.stiftung-medienundonlinesucht.de/images/PDF/Klasse_78.pdf. [11.07.2016].

Diskussionsübung:

Anleitung:

Alle Jugendlichen stellen sich in der Mitte des Gruppenraumes auf. Die Gruppenleitung zieht eine Linie (imaginär; mit Hilfe eines Kreppbandes oder mit dem Seil). Die Teilnehmenden bekommen die Aufgabe, sich zu jeder Aussage, die die Leitung vorliest Position zu beziehen. Das bedeutet, sie entscheiden sich, ob sie der Aussage zustimmen oder nicht, und stellen sich auf die entsprechende Seite.

>> Die eine Seite ist die Seite, die JA zu dieser Aussage sagt – also zustimmt.

>> Die andere Seite ist die Seite, die NEIN zu dieser Aussage sagt – also der Aussage nicht zustimmt

Wenn die Seiten gewählt sind, hat die Gruppe Zeit, zu diskutieren. Die Gruppenleitung fordert die Jugendlichen auf, ihre Wahl der Seite zu begründen. Teilnehmende, die durch die Argumente der Anderen ihre Position ändern möchten, können dies jeder Zeit tun. Nach ausreichender Diskussionszeit wird die nächste Aussage vorgelesen.

Ziel der Diskussion dieser Aussagen ist es, Handlungsmöglichkeiten im Fall von Cybermobbing für Betroffene und Zuschauer zu entwickeln.

WELCHE AUSSAGE IST FÜR DICH RICHTIG

1. Auf eine blöde, beleidigende Nachricht reagiere ich aufgebracht und beleidige gleich zurück.
2. Eine freche, diskriminierende Nachricht lösche ich gleich.
3. Ich rede mit niemand über die Attacken, die ich übers Netz bekomme.
4. Meine Privateinstellungen sind mir nicht so wichtig.
5. Ich sperre die, die mich belästigen und beleidigen.
6. Ich laufe nicht zum Lehrer, wenn ich von anderen weiß, dass sie gemobbt werden.
7. Andere Opfer sollen selbst sehen, wie sie klar kommen.
8. Ich kenne die Rechte im Internet – zum Beispiel an meinem Bild.
9. Ich vertraue mir und weiß, dass der oder die Täter/innen selbst schwach sind und viele Probleme haben.
10. Ich wende mich an meine Eltern, meine Lehrer/innen oder andere Erwachsene.
11. Ich wende mich nur an meine besten Freunde, wenn ich Opfer von Cybermobbing werde.
12. Ich kenne die Adressen, an die ich mich wenden kann.

Quelle: Stiftung Medien- und Online Sucht. Cybermobbing – schau hin. Ein Unterrichtsprojekt für die 5. und 6. Klassen. URL http://www.stiftung-medienundonlinesucht.de/images/PDF/Klasse_56.pdf. [11.07.2016].

Abschluss: Mobbing- Stopp Methode

Dies ist eine gute Methode um aufzuzeigen, wie Hilfreich es sein kann, eine Mehrheit an Leuten hinter sich zu haben.

Zu Beginn gehen zwei Freiwillige aus dem Raum. Sie bekommen die Aufgabe, später folgende Situation aufzuführen: eine Person beleidigt die andere und macht sie „fertig“. Das Opfer soll die Situation aushalten und sich nicht wehren.

Der verbleibenden Gruppe im Gruppenraum wird erzählt, was von den beiden gleich vorgespielt wird. Die Gruppenmitglieder bekommen die Aufgabe, sich dann weit aufgefächert hinter das Opfer zu stellen und in Richtung Täter zuzugucken.

Die beiden Jugendlichen werden zurück in den Raum geholt und sie spielen ihre vorgegebenen Rollen, die Gruppe führt ihre Aufgabe aus.

Im Anschluss der Übung wird reflektiert

- >> Was ist gerade passiert?
- >> Wie hat sich der/die Täter/in gefühlt als sich die Gruppe hinter dem Opfer positionierten hat?
- >> Wie war es für das Opfer als die Gruppe hinter ihm stand.
- >> Was will uns diese Übung zeigen?

Titel	Cybermobbing 2 „Folgen von Cybermobbing“
Dauer	ca.90–120 Minuten
Alter Zielgruppe	ab 14 Jahren
Gruppengröße	beliebig
Material	Papier, Stifte, Flipchartpapier/Pinnwandpapier, Flipchartstifte, Klebeband, Arbeitsblatt „Gesetzestexte“
Ablauf	<p>Gespräch: Kurze Wiederholung der letzten Gruppenstunde, Klärung von offenen Fragen</p> <p>Gruppenarbeit: Folgen von Cybermobbing</p> <p>Die Teilnehmenden lesen alleine oder in der Gruppe den Text durch.</p>

In einem Internetforum kann man folgenden Eintrag von daisy15 lesen:

Hallo erst mal!

Ich bin mir nicht sicher, ob das, was ich hier schreibe, wirklich hier hineingehört, aber ich bin wirklich fertig, und deshalb schreibe ich einfach mal:

Es fing alles an vor einem Jahr, da bekam ich plötzlich fremde WhatsApp Messages und E-Mails, die saublöd waren. „Du blöde Kuh“ stand da und „Pass ja auf – wir kriegen dich“. Am Anfang war mir das egal, aber irgendwann nervte es doch ziemlich. Nach ein paar Wochen sagte eine Klassenkameradin, dass ich ja wohl nicht richtig ticke, solche Dinge in Internetforen zu schreiben, und ich wusste gar nicht, wovon sie redet. Dann hat sie es mir gezeigt: Irgendwelche Idioten haben in meinem Namen Einträge gemacht, mal finde ich Hitler gut, dann mal wieder hasse ich alle Lehrer, will mit allen Jungs schlafen, die sich melden und und und ... klaro, dass mein Name mit Adresse und Telefonnummer dort auftauchen. Bei Facebook gab es eine Hassgruppe mit meinem Namen. Ich habe mich kaum mehr in die Schule getraut, und ich hatte dauernd Bauchschmerzen. Irgendwann kamen auch meine Eltern auf meine schlechte Laune und meine Probleme zu sprechen, und wir haben alle Forenbetreiber angeschrieben, diese Einträge zu löschen. Es tauchten aber immer wieder neue auf. Und da ging es mir schon richtig schlecht, und ich hatte schlaflose Nächte, bekam das Zittern und muss dauernd aus dem kleinsten Anlass heulen. Kaum jemand in der Schule wollte noch etwas mit mir zu tun haben.

Seit etwa acht Wochen kursieren in meiner Schule angebliche Nacktbilder von mir, die per E-Mail verbreitet werden. Die ganze Schule kennt sie, und wenn ich irgendwo vorbeigehe, flüstern sie mir „Pornoqueen“ hinterher. Aber ich bin sicher, dass es keine Nacktbilder von mir gibt, jedenfalls habe ich es nie gemerkt, dass ich fotografiert worden bin, nackt natürlich. Mir ist das voll megapeinlich, obwohl ich sicher bin, dass es nicht meine Fotos sein können. Aber wenn ich in die Schule komme, geht dieses Getuschel los. Es ist so weit, dass ich mich in den Pausen auf dem Klo verstecke, wenn ich überhaupt in die Schule gehe, denn ich habe regelrechte Panikattacken morgens. Am liebsten würde ich alles hinschmeißen, sogar an den endgültigen Weg habe ich schon gedacht. Warum machen diese Idioten so etwas? Ich weiß noch nicht mal genau, wer dahintersteckt, auch wenn ich einen Verdacht habe.

Meine Eltern haben mich zu einer Psychologin geschickt, und ich nehme jetzt Medikamente gegen diese Angstzustände. Sie riet meinen Eltern zu einem Schulwechsel, aber so einfach weglaufen? Aber so kann es auch nicht weitergehen. Ich fühle mich so miserabel. Muss ich erwähnen, dass meine Leistungen in der Schule im Keller sind? Dabei will ich doch nur meine Ruhe!

!!!!!!

Quelle: Supro – Werkstatt für Suchtprophylaxe (2012): Klartext: neue Medien. Arbeitsmaterialien zum Thema neue Medien. URL: http://www.supro.at/files/2012/08/klartext_medien_uebungen_2012.pdf. [11.07.2016].

• **Frage an die Gruppe:**

• Welche Folgen kann Mobbing für die Opfer haben?
• Hinweis: Neben gesundheitlichen Schäden sind auch seelische und soziale Folgen zu bedenken. Das Beispiel im Text kann dazu gut einbezogen werden.

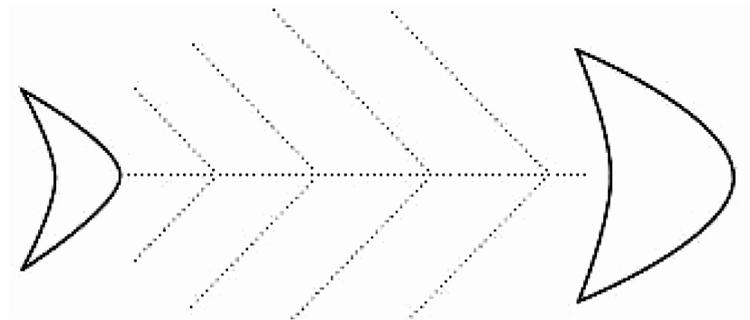
• Die Jugendlichen notieren die Stichworte zunächst alleine, und sammeln dann in einem Mindmap gemeinsam mögliche Folgen an der Pinnwand/Flipchart.

• **Gruppenarbeit:** Warum machen Täter so etwas wie Cybermobbing

• Arbeitsauftrag:

- >> Findet Euch in einer 4er-Gruppe zusammen, arbeitet trotzdem zunächst ganz alleine: Malt eine solche „Fischgräte“ auf. Schreibt nun in den Kopf das Wort „Cybermobbing“ und auf die Gräten mögliche Ursachen dafür (versucht, die Frage zu beantworten: „Warum macht ein Täter das?“).
- >> Wenn Deine Gruppenmitglieder fertig sind, stellt Euch Eure Fischgräten reihum im Uhrzeigersinn (die/der Älteste beginnt) vor, diskutiert anschließend die möglichen Ursachen, die Ihr gefunden habt.
- >> Malt nun (gemeinsam) auf einem neuen Blatt (vielleicht ein wenig größer?) eine neue Fischgräte, und notiert dort Euer Gruppenergebnis. Stellt den anderen Gruppen Euer Ergebnis vor!

• Leitfragen bei der Vorstellung der Gruppenergebnisse
• Wo wart ihr euch einig? Was ist euch aufgefallen?



• Quelle: Klicksafe (2008): Was tun bei Cyber-Mobbing?

• Zusatzmodul zu Knowhow für junge User. Materialien für den Unterricht. URL https://www.mebis.bayern.de/wp-content/uploads/sites/2/2015/04/cybermobbing_klicksafe1.pdf. [11.07.2016].

• Derzeit gibt es noch kein Gesetz, das Cybermobbing als Tatbestand direkt bestraft. Das bedeutet aber nicht, dass es keine rechtlichen Konsequenzen für dieses Handeln gibt. Einzelne Aspekte der verschiedenen Cybermobbing-Handlungen bieten die Möglichkeit, rechtliche Maßnahmen zu ergreifen. Es greifen verschiedene Gesetze des Strafgesetzbuches (StGB).

• Weitere wichtige Infos über Rechtsfragen und Cybermobbing erhaltet ihr unter: <http://www.klicksafe.de/themen/rechtsfragen-im-netz/irights/cyber-mobbing/>



• **Partnerinterview:** Lest die Gesetze in Form eines „Partnerinterviews“

• **Anleitung:**

• Die Teilnehmenden tun sich zu zweit zusammen. Beide lesen ein Gesetz. Anschließend fasst Partner A das Wichtigste zusammen, Partner/in B wiederholt mit den Worten „Habe ich dich richtig verstanden, dass...?“ Beim nächsten Gesetz wechseln die Rollen.

• Als zusätzliche Schwierigkeit, können die Partner/innen Fehler einbauen, die der andere finden muss!

• **Abschluss:** Anonyme Anerkennung

• Die Mobbinggefahr wird eingedämmt, wenn Jugendliche selbstbewusst sind und über die Anerkennung ihrer Mitmenschen wissen.

• Um die Jugendlichen mit einer positiven Stärkung aus der Gruppenstunde zu entlassen, wird die Methode Anonyme Anerkennung gemacht.