

Cybermobbing – ich mach dich fertig!

Grit Arnold, Marburg



© Thinkstock / iStock.

...erne Forschung ist sich einig –
jeder kann Mobbing-Opfer werden

Klasse: 7/8

Dauer: 12 Stunden

Arbeitsbereich: Anthropologie / Miteinander leben

Jugendliches Leben findet heute zunehmend interaktiv statt. Doch die digitale Welt bringt nicht nur Vorteile mit sich. Im World Wide Web manifestiert sich ein bekanntes Phänomen in neuem Gewand: das Cybermobbing. Internet und Realität koexistieren nicht nur. Sie greifen ineinander über. Je mehr die Lernenden im Internet über sich erzählen, desto angreifbarer werden sie.

Diese Einheit lädt ein, die eigene Internetnutzung sowie Möglichkeiten und Risiken sozialer Netzwerke zu reflektieren. Die Jugendlichen setzen sich mit der Tragweite von Cybermobbing auseinander. Sie erfahren, wo Recht und Gesetz sie im Internet schützen, und erkennen, wann rechtliche Maßnahmen an ihre Grenzen stoßen. Sie erörtern Möglichkeiten, sich in der digitalen Welt weniger angreifbar zu machen, und diskutieren anhand eines aktuellen Fallbeispiels, wie es gelingen kann, mit Cybermobbing und traditionellem Mobbing umzugehen.

Anmerkungen

- ¹ Der Einfachheit halber wird im Folgenden die männliche Form verwendet. Dies stellt keine Diskriminierung von Frauen dar.
- ² Cyberlife – Spannungsfeld zwischen Faszination und Gefahr. Cybermobbing bei Schülerinnen und Schülern. Eine empirische Bestandsaufnahme bei Eltern, Lehrkräften und Schülern/-innen in Deutschland. Karlsruhe, Mai 2013: Folgen von Mobbing sind: niedergeschlagene bzw. bedrückte Stimmung (76,4%), häufiges Fehlen im Unterricht (43,8%), Leistungsabfall in der Schule (48,2%), körperliche Auswirkungen wie Kopfschmerzen (30,6%), Konzentrationsprobleme (49,5%), plötzliche Verschllossenheit (45,1%), Angstzustände (44%), Wut (38,3%), Rückzug in andere Welten (15,5%), Selbstmord (keine Statistik).
- ³ Schäfer, Mechthild; Herpell, Gabriela: Du Opfer! Wenn Kinder Kinder fertigmachen. Pöhl Verlag GmbH, Reinbek bei Hamburg. S. 201: Bereits im Grundschulalter werden Mobbing Erfahrungen gesammelt. Während hier die Betroffenen und Akteure jedoch variieren, verfestigen sich diese Rollen ab der weiterführenden Schule.

Materialübersicht

Stunde 1 und 2	Was bedeutet Mobbing konkret? – Ein Rollenspiel
M 1 (Ab)	In der großen Pause – ein Rollenspiel
M 2 (Ka)	Die große Pause – Rollenkarten für ein Stegreifspiel
Stunde 3 und 4	Cybermobbing und Mobbing im Vergleich
M 3 (Tx)	Cybermobbing – Zahlen und Definitionen
M 4 (Tx)	Mobbing und Cybermobbing im Vergleich
M 5 (Tx)	Welche Arten des Cybermobbing werden unterschieden?
M 6 (Ab)	Cybermobbing – Mobbing in der virtuellen Welt
Stunde 5 und 6	Welche Auswirkungen hat Mobbing auf den Mobbingbetroffenen?
M 7 (Tx)	Welche Folgen hat Cybermobbing? – Eine E-Mail von Christiane
M 8 (Tx)	Folgen für Mobbingbetroffene in Zahlen
Stunde 7 und 8	Selbst schuld? Trägt der Mobbingbetroffene Verantwortung für seine Situation?
M 9 (Bd)	Selbst schuld?
M 10a (Tx)	Christiane ist selbst verantwortlich für ihr Mobbing
M 10b (Tx)	Wann wird jemand zum Mobbingopfer?
M 11a (Tx)	Christiane kann nichts für ihre Situation
M 11b (Tx)	Die Welt der Opfer
Stunde 9 und 10	Ratgeber bei Mobbingfällen – Lösungsansätze gegen Cybermobbing
M 12 (Ab)	Was kann man gegen Mobbing tun?
M 13a (Tx)	Alternative 1: Christiane soll Anzeige erstatten
M 13b (Tx)	Alternative 2: Christiane soll ihr Profil löschen lassen
M 13c (Tx)	Alternative 3: Christiane soll die Schule wechseln
M 13d (Tx)	Alternative 4: Christiane soll zum Klassenlehrer gehen
M 13e (Tx)	Alternative 5: Christiane soll sich ändern und auf die anderen zugehen
Stunde 11 und 12	Präventionsmaßnahmen gegen Cybermobbing
M 14 (Ab)	Präventionsmaßnahmen gegen Mobbing – ein Film 
M 15 (Tx)	Passwortsicherheit und Passwort-Sharing – Ergänzungsblatt 1
M 16 (Tx)	Tipps im Umgang mit Passwörtern – Ergänzungsblatt 2

Anmerkungen

Ab = Arbeitsblatt, Bd = Bild, Ka = Rollenspielkarten, Tx = Text



Möchten Sie mit dem Präventionsfilm arbeiten, benötigen Sie einen Fernseher oder Beamer.

M 1 In der großen Pause – ein Rollenspiel

Die Deutschstunde bei Frau Schneider ist zu Ende. Es klingelt zur großen Pause. Die Schülerinnen und Schüler gehen auf den Hof. Einige nutzen die Zeit, um Fußball zu spielen. Andere tauschen untereinander Neuigkeiten aus oder lernen. Wieder andere beschäftigen sich mit ihren Smartphones. Dennoch ist es kein Tag wie jeder andere, etwas liegt in der Luft.



© Thinkstock/
BananaStock

Aufgaben (M 1)

I Vor dem Rollenspiel

Gesucht sind zwölf Schülerinnen und Schüler, die im nachfolgenden Rollenspiel freiwillig eine Rolle übernehmen. Ihr benötigt acht Schülerinnen und vier Schüler. Tragt in die nachfolgende Liste ein, wer welche Rolle übernimmt.

Name	Rolle	Name	Rolle
	Christiane		Ben
	Jasmin		Jonas
	Ela		Thorben
	Jaqueline		Ömer
	Frau Schneider		
	Büsra		
	Melek		

II Welche Aufgabe haben die Rollenspieler?

Hast du eine Rolle übernommen, dann:

- lies deine Rollenkarte sorgfältig durch.
- überlege dir, welche Interessen deine Figur hat, welche positiven und negativen Eigenschaften sie kennzeichnen. Was sie bedrückt, wen sie mag und mit wem sie weniger gut auskommt. Notiere auch Beweggründe für ihre Zu- und Abneigung gegenüber bestimmten Personen.
- Schlinge nun in deine Rolle: a) Notiere deinen Rollennamen auf Kreppband und b) wähle dir eine Requisite aus, die für deine Figur charakteristisch ist.
- Begib dich anschließend mit allen, die eine Rolle übernommen haben, für drei Minuten vor die Tür. Suche dir diejenigen Personen, mit denen du laut Rollenbeschreibung deine Pause verbringst. Überlegt gemeinsam, in welchem Verhältnis die Figuren zueinander stehen und worüber ihr euch im späteren Rollenspiel unterhalten wollt.

III Welche Aufgaben haben die Beobachter?

Habt euch eine Rolle übernommen, seid ihr für den Umbau des Klassenraumes verantwortlich. Euch stehen drei Minuten zur Verfügung:

- Schafft Raum für das Rollenspiel, indem ihr alle Tische an die Seite stellt.
- Stellt anschließend die Stühle mit dem Rücken vor die Tische, sodass ein Kreis um einen großen freien Rollenspielplatz (den Schulhof!) entsteht.
- Setzt euch auf die Stühle.

IV Aufgaben nach dem Rollenspiel

a) Einzelarbeit

Fülle folgende Tabelle stichpunktartig aus. Du hast insgesamt vier Minuten Zeit.

Rollenname	Handlung: Wie verhält sich diese Person im Rollenspiel?	Welche Gefühle bewegen sie? Welche Motive mag sie für ihr Handeln haben?
Christiane		
Jasmin		
Ela		
Jaqueline		
Büsra/Melek/Dilara		
Frau Schneider		
Ben		
Jonas		
Thorben		
Ömer		

b) Partnerarbeit

1. Bildet nun Zweiergruppen. Vergleicht eure Ergebnisse der Einzelarbeit miteinander.
2. Tragt die Namen der Rollen in das Schaubild unten ein. verdeutlicht die unterschiedlichen Beziehungen zwischen den Figuren durch Pfeile. Charakterisiert das Beziehungsverhältnis abschließend mithilfe der Logos unten, die ihr neben den Pfeilen notiert.

Beziehungsflecht: Schulhofszene

Mögliche Beziehungen zwischen den Figuren:

Freundschaft: ☺ Feindschaft: ▼ Liebschaft: ♥ Gleichgültigkeit: □

c) Im Plenum

1. Vergleicht und diskutiert eure Arbeitsergebnisse.
2. Erläutert, welches Problem in der Pause zutage tritt. Notiert es im Überschriftenfeld.

M 2 Die große Pause – Rollenkarten für ein Stegreifspiel

Christiane

Du gehst in die Klasse 8a und bist befreundet mit Jasmin. Bis vor kurzem warst du die Sängerin eurer Schulband „Bejajochri“. Nach jedem Auftritt wurde deine Stimme in der Presse gelobt. Seitdem aber ein falsches Facebookprofil von dir aufgetaucht ist, bringst du bei den Proben keinen Ton mehr heraus. Seitdem dies der Fall ist, vertritt dich deine Freundin Jasmin bei Proben und Auftritten. Um wieder mitsingen zu dürfen, hast du das Pensum deiner Gesangsstunden erhöht. Um deiner Figur willen machst du jeden Tag Sport. Bei diesem intensiven Nachmittagsprogramm bist du manchmal selbst verwundert, dass du in allen Fächern sehr gute Leistungen vorzeigen kannst. In den Schulpausen ziehst du dich vor dem Spiegel zurück. Am liebsten verbringst du deine Zeit mit Jasmin, wenn die nicht Vokabeln lernt.



© Colourbox.com.

Jasmin

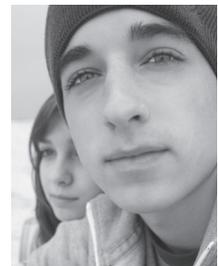
Du gehst in die Klasse 8a und bist befreundet mit Christiane. In eurer Schulband „Bejajochri“ spielst du den Bass. Seit einiger Zeit aber hat Christiane, die Frontsängerin, Stimmprobleme. Deshalb hast du ihre Aufgabe als Sängerin übernommen. In einer Probe in der Woche erlauben dir deine Eltern nicht. Denn du musst viel für die Schule lernen, um einigermaßen gute Noten zu bekommen. Vor allem in Französisch hast du Probleme. Meist lernst du noch in der Pause Vokabeln. Das Wochenende verbringst du meist mit deinem Freund Ben und dessen Clique. Bens Freunde mögen sich sehr, weil sie bei dir ihr Herz ausschütten können. Sie wissen, dass du Anvertrautes für dich behalten kannst. Letzten Freitag hast du mal wieder etwas mit Ben allein unternommen. Ihr wart im Kino und später etwas essen. Eure Stimmung war ausserordentlich gut. Und auf einmal erzählt dir Ben, dass er früher einmal in Christiane verliebt war. Der Schock ist tief.



© Thinkstock.

Ben

Du gehst in die Klasse 8a und bist der Freund von Jasmin. Ein ganz klein wenig bist du immer noch in Christiane verliebt, die Frontsängerin eurer Schulband. Aber sie ist die beste Freundin deiner Freundin Jasmin und deshalb gut. Du spielst in eurer Schulband „Bejajochri“ das Schlagzeug. Regelmäßig berichtet die Presse von den Auftritten eurer Band. Vor allem die Stimme eurer Frontsängerin wurde dabei in den höchsten Tönen gelobt. Die Pause verbringst du meist mit Jonas. Ihr kennt euch schon aus dem Kindergarten. Mit ihm redest du oft über die Band und Christianes aktuelle Stimmprobleme. Ist deine Freundin Jasmin wirklich ein guter Ersatz für sie?

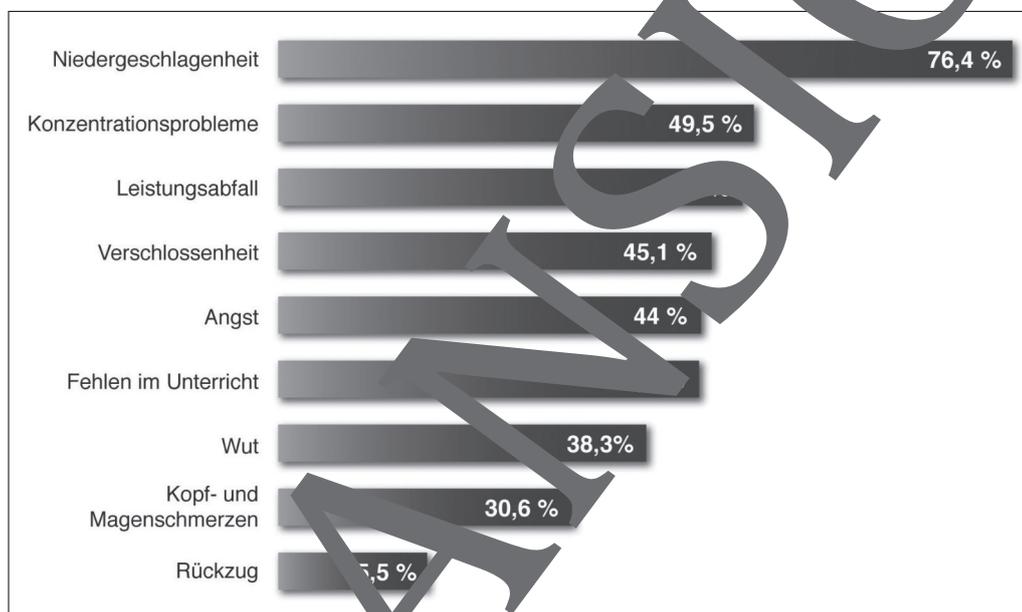


© Colourbox.com.

M 8 Folgen für Mobbingbetroffene in Zahlen

Cybermobbing hat sowohl kurzfristig wie auch langfristig negative Folgen für die Betroffenen.

Bei Jugendlichen wurden verschiedene Auswirkungen festgestellt: In der Regel sind die Betroffenen niedergeschlagen bzw. bedrückt (76,4%). Fast jeder Zweite berichtet von Konzentrationsproblemen (49,5%). Es kommt zum Leistungsabfall in der Schule (48,2%). Weitere Symptome sind: plötzliche Verschlussenheit (45,1%), Angstzustände (44%), häufige Fehlen im Unterricht (43,8%), Wut (38,3%) oder körperliche Auswirkungen wie Kopf- oder Magenschmerzen (30,6%). Ein Rückzug in andere Welten (15,5%) wird zwar selten bemerkt, gerade Jugendliche sind hier aber besonders gefährdet. Außerdem können sie Tendenzen zu Internetaddiction (Sucht) entwickeln. In besonders schwerwiegenden Fällen begehen Cybermobbingopfer sogar Selbstmord, so Amanda Todd 2012 in Kanada mit 15 Jahren, Hannah Smith 2013 in Großbritannien mit 14 Jahren, Rehtaeh Parsons 2013 in Kanada mit 17 Jahren.



Grafik: Doris Köhl.

Daten zusammenestellt aus: Cyberlife – Spannungsfeld zwischen Faszination und Gefahr. Cybermobbing bei Schülerinnen und Schülern. Eine empirische Bestandsaufnahme bei Eltern, Lehrkräften und Schülern/-innen in Deutschland. Karlsruhe im Mai 2013. S. 7 f., S. 59.

Aufgaben (M 8)

- Vervollständige deine vorherigen Notizen über Auswirkungen von Mobbing auf den Betroffenen mit dem Text. Füge dir auch die Zahlen.
- Überlege, welche langfristigen Folgen Mobbingattacken für einen Mobbingbetroffenen haben bei Leistungsabfall und Schulverweigerung.

b) psychischen Schädigungen.

M 12 Was kann man gegen Mobbing tun?

Oftmals sind Cybermobbing und traditionelles Mobbing eng miteinander verbunden, wie im Fall von Christiane. Umso schwerer scheint es, den Mobbingprozess zu stoppen.

Aufgabe (M 12)

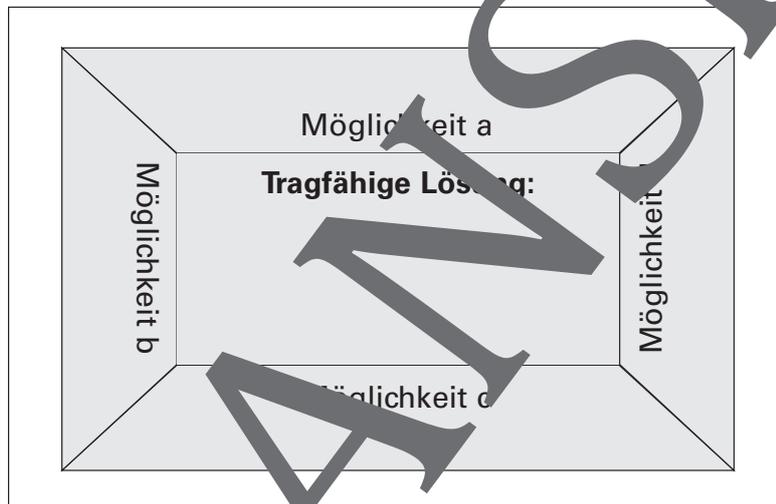
Eure Aufgabe besteht darin, im Placemat-Verfahren Lösungsvorschläge für Christiane zu prüfen bzw. selbst zu entwickeln.

Einzelarbeit

1. Überlege dir, wie es Christiane gelingen könnte, aus ihrer Mobbingssituation herauszukommen.

Gruppenarbeit

2. Vergleicht eure Ideen miteinander. Wählt anschließend vier Ideen aus und notiert diese in den Feldern a bis d eurer Placemat.
3. Teilt nun jedem Gruppenmitglied eine Idee zu.



Einzelarbeit

4. Denke langfristig überprüfe die Wirksamkeit deines Hilfsangebots, indem du Folgen für den Mobbingbetroffenen, für die Akteure, Assistenten und die Ermöglicher (Zuschauer, Duelle, Verteidiger) abschätzt. Versetze dich dazu in ihre Lage.
5. Lies die Hilfszettel und überprüfe die Wirksamkeit deines Hilfsangebots. Ist dein nicht dabei, denke selbst nach.
6. Notiere Ergebnisse, die dir wichtig sind, auf deinem Feld in der Placemat. Unterscheide nach Betroffenen (Christiane), Akteuren und Assistenten, sowie Ermöglicern.
7. Das ist im Uhrzeigersinn eure Placemat und lest die Notizen der anderen. Stellt noch keine Nachrichten.

Gruppenarbeit

8. Präsentiert eure Arbeitsergebnisse und einigt euch auf eine tragfähige Lösung.
9. Notiert eure Lösung im inneren Feld in gut leserlicher Schrift.

Plenum

10. Schneidet das innere Feld der Placemat aus und hängt es auf. Vergleicht eure Lösung mit den Ideen der anderen Gruppen. Einigt euch auf eine Lösung, die ihr für die sinnvollste erachtet.