

Cybermobbing – ich mach dich fertig!

Grit Arnold, Marburg



© Thinkstock / iStock.

Moderne Forschung ist sich einig –
jeder kann zum 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.

und e) man sollte keine gefälschten Profile erstellen. Wer diese Tipps berücksichtigt, leistet einen wesentlichen Beitrag zur Prophylaxe. Darüber hinaus sollte man sich der eigenen Rolle als Ermöglicher bewusst sein, wenn man (kompromittierende) Daten an andere weiterleitet.

Methodisch-didaktische Überlegungen

I Wie bettet sich die vorliegende Unterrichtseinheit in den Lehrplan?

Diese Reihe ist für die Klassen 7 und 8 konzipiert. Bezugnehmend auf die hessischen Bildungsstandards lässt sich das Unterrichtsthema „Mobbing und Cybermobbing“ den Inhaltsfeldern „Gewissen und Verantwortung“ sowie „Freiheit und Würde“ zuordnen.

Die Lernenden betrachten Alltagssituationen und werden befähigt, das eigene Verhalten zu reflektieren und in der Folge Verantwortung für ihr Handeln und dessen Folgen zu übernehmen. Zugleich werden Chancen und Grenzen der eigenen Handlungs- und Willensfreiheit thematisiert. Die Lernenden nehmen bestehende Interessenkonflikte wahr und lernen Lösungsstrategien für Mobbing-situationen kennen. Dabei rückt vor allem der Umgang mit psychischer und/oder physischer Gewalt in den Mittelpunkt. Die Lernenden reflektieren die Rolle des Gewissens und schulen ihre Fähigkeit zur kritischen Selbstwahrnehmung.

II Welche Ziele verfolgt die Reihe?

Diese Reihe schult die Wahrnehmung von Mobbing-situationen und mobbingauslösenden Faktoren. Sie informiert über Ursachen und Auswirkungen, Möglichkeiten der Prävention und Lösungsansätze. Ziel ist es, das Verantwortungsgefühl und das Gewissen jedes Einzelnen zu stärken. Dies hilft bei der Etablierung eines mobbingfreien Klassenklimas.

III Wie geht diese Einheit methodisch vor?

Im Zentrum der Einheit stehen kooperative Lernformen. Diese fördern nicht nur personale und soziale Kompetenzen, sie stärken auch den Zusammenhalt der Lernenden untereinander. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten in festen Beziehungsstrukturen, die ihnen Sicherheit geben.

Die Lernenden betrachten ein konkretes Fallbeispiel. Die Verknüpfung von Konkretem und Abstraktem zielt darauf ab, alle Lernenden und alle Lernkanäle anzusprechen. Dabei dient das Fallbeispiel als Projektionsfläche. Es baut Nähe und zugleich Distanz auf. Niemand muss eigene Erfahrungen einbringen. Zugleich schult die Auseinandersetzung mit konkreten Personen das Empathievermögen.

Ein Rollenspiel steigert die Motivation der Lernenden. Die darauf folgende Diskussion unterschiedlicher Forschungspositionen fördert deren Argumentationskompetenz. Die Einheit endet mit einem Blick auf mögliche Präventionsmaßnahmen. In diesem Kontext erarbeiten die Lernenden eine „Anti-Mobbing-Konvention“. Dabei formulieren sie nicht nur Regeln für ihre Klasse. Zugleich machen sie deutlich, dass Mobbing an der Schule nicht geduldet wird.

IV Wie ist die vorliegende Einheit aufgebaut?

Stunde 1 und 2: Was bedeutet Mobbing konkret? – Ein Rollenspiel

Zu Beginn der Einheit steht ein Rollenspiel (M 1 und M 2). Erarbeitet werden Ursachen und Folgen sowie die am Mobbing beteiligten Personen: der Akteur, die Assistenten und Ermöglicher.

Stunde 3 und 4: Cybermobbing und Mobbing im Vergleich

Nach der konkreten Fallanalyse wird das bisher Erarbeitete theoretisch reflektiert. Im Think-Pair-Share-Verfahren setzen sich die Lernenden mit dem Unterschied zwischen Mobbing (M 3) und Cybermobbing (M 4 und M 5) auseinander. Abschließend werden diese Erkenntnisse auf das Fallbeispiel von Christiane (M 6) angewendet.

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		
	Dilara		

II Welche Aufgabe haben die Rollenspieler?

Hast du eine Rolle übernommen, dann

1. lies deine Rollenkarte sorgfältig durch.
2. 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.
3. Schlüpfe nun in deine Rolle. a) Notiere deinen Rollennamen auf Kreppband und b) wähle dir eine Requisite aus, die für deine Figur charakteristisch ist.
4. 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 ihr keine Rolle übernommen, seid ihr für den Umbau des Klassenraumes verantwortlich. Euch stehen drei Minuten zur Verfügung:

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

Ömer

Du gehst in die Klasse 8a und bist mit Thorben befreundet. In eurer Freizeit spielt ihr gerne mit dem Computer. Donnerstagabend zockt ihr immer gemeinsam mit Jaqueline. Im Moment ist es nicht einfach mit Thorben. Auf der Klassenfahrt hat er sich endlich ein Herz gefasst und mit Christiane, der Frontsängerin eurer Schulband, angebändelt. Nach einem schönen gemeinsamen Abend hat sie ihn am nächsten Tag jedoch abblitzen lassen, weil sie keine Zeit hat für einen festen Freund. Seitdem schüttet Thorben dir täglich sein Herz aus.



© Colourbox.com.

Büsra, Melek, Dilara

Ihr geht in die Klasse 8a. Ihr seid befreundet und verbringt den Schultag und eure Freizeit miteinander. In der Regel haltet ihr euch aus allen Streitigkeiten in der Klasse heraus. Ihr interessiert euch ausschließlich für Klamotten, Haare und Schminke. Und über nichts anderes unterhaltet ihr euch.



© Thinkstock.

Frau Schneider

Du bist die Klassenlehrerin der Klasse 8a. Du bist Ende 50 und hast schon viele Klassen unterrichtet. Du gibst die Fächer Deutsch und Geschichte. Bei den Schülerinnen und Schülern hast du den Ruf, sehr streng zu sein. Deine Kinder sind inzwischen erwachsen und sind von zu Hause ausgezogen. Du magst deinen Beruf. In deiner Freizeit bist du sportlich aktiv und spielst Handball. Heute hast du Pausenaufsicht.



© Colourbox.com.