

- Eignet sich besonders für Workshops mit Schulklassen und Jugendgruppen
- Einsatz schulisch und außerschulisch, die Durchführung richtet sich nach den jeweiligen Gegebenheiten
- Thematisiert die Grenzen zwischen Spaß, Konflikt, Mobbing und Cybermobbing

### WELCHE KOMPETENZEN WERDEN GEFÖRDERT?

#### Grundkenntnisse

Wissen was Cybermobbing ist und wie es entstehen kann. Die Kinder / Jugendlichen können Mobbing – Cybermobbing unterscheiden.

#### Informieren

Gesetzesgrundlagen kennen, Informationsquellen zur Mobbingprävention kennen und gezielte Informationssuche im Internet

#### Analysieren und Reflektieren

Auseinandersetzung mit Rollen /Motiven, Handlungsmöglichkeiten des Sozialen Umfelds. Gruppendynamik verstehen

#### Kommunizieren und kooperieren

Auseinandersetzen mit den Wirkungen von Cybermobbing auf die Kommunikation zwischen Personen und auf das Gruppenklima

### DIE KINDER / JUGENDLICHEN LERNEN, ...

welche unterschiedlichen Stufen von Streit es gibt (Spaß-Streit, Streit, Meinungsverschiedenheit, Konflikt, Mobbing). Sie lernen wann daraus Mobbing entstehen kann und welche direkte und indirekte Ausprägungen des Cybermobbings es gibt.

zivil-, strafrechtlichen Konsequenzen bei Cybermobbing kennen. Sie kennen technische und soziale Schutz-, Handlungsmöglichkeiten zur Prävention. Sie lernen Hilfsnetzwerke, Beschwerdestellen und technische Einstellungen (Profil, Passwörter) kennen. Sie wissen um gesundheitliche und psychische Auswirkungen bei den Betroffenen.

sich mit den verschiedenen Rollen und Motiven von Mitläufer, Täter, Opfer, Zuschauer auseinander zu setzen. Damit lernen sie Handlungsmöglichkeiten kennen, wie sie bei Cybermobbing reagieren können..

wertschätzende Kommunikation auch in den Sozialen Netzwerken zu praktizieren. Die Kinder / Jugendlichen diskutieren über ihre Werte und unterschiedlichen Haltungen. Steigern der emotionalen Intelligenz

### ANREGUNGEN FÜR DIE UMSETZUNG

Im Rollenspiel verschiedene Hilfsszenarien erarbeiten.

Arbeiten mit Fallbeispielen und Videos ansehen (Filmanalyse)

#### Flipchartrallye „Was für ein Problem hat der Täter...“

Flipcharts mit Strichmännchen und jeweils einer Rolle beschriften, Kinder / Jugendliche schreiben ihre Gedanken auf die Flipcharts. Problembewusstsein schaffen. Anschließend erfolgt eine Diskussion.

#### Übung zum sozialen Lernen

Arbeiten mit Emotionskarten: Mithilfe der Emotionskarten lernen die Kinder / Jugendlichen spielerisch Stimmungen in Gesichtern wahrzunehmen