

## Rahmenbedingungen

- Geeignet für Klassenstufe 5 und 6 (Ablauf I) Klassenstufen 7 und 8 (Ablauf II)
- Als Projekttag oder in einzelnen Unterrichtseinheiten umsetzbar
- In der außerschulischen Jugendarbeit als Gruppenangebot mit Nutzung des Teilnahmebogen empfehlenswert

## INHALTE

- Entstehen von Cybermobbing: Was ist Spaß oder Streit, Konflikt, Mobbing? Unterschiede Mobbing – Cybermobbing
- Motive, Auswirkungen und Eskalationsstufen von Cybermobbing
- Gesetzliche Grundlagen und Strafbarkeit
  
- Auseinandersetzung mit den Rollen Täter, Mitläufer, Zuschauer, Opfer sowie soziales Umfeld: Lehrer, Eltern, Schülerverwaltung
- Handlungsempfehlungen und Hilfsangebote – online und offline
- Mobbing-Prävention, Wertegrundlagen

## DIE KINDER / JUGENDLICHEN LERNEN, ...

die Entstehungs- und Wirkungsweisen von Cybermobbing zu erkennen und die zivil- und strafrechtlichen Konsequenzen bei Cybermobbing und Verletzung der Persönlichkeitsrechte. SuS formulieren Handlungsschritte zur Bekämpfung von Cybermobbing und kennen wichtige Ansprechpartner. Die SuS erkennen die Notwendigkeit des fairen Umgangs und wertschätzende Kommunikation im Netz. Die Kinder / Jugendlichen diskutieren über ihre Werte und unterschiedlichen Haltungen. Sie entwickeln gemeinsam eine Selbstverpflichtungserklärung zu rücksichtsvollem Kommunikationsverhalten.

## Bezug zu KOMPETENZEN

Basiscurriculum Medienbildung

Fächerübergreifende  
Kompetenzentwicklung

### Kommunizieren

Kennen der rechtlichen Aspekte bei der Verbreitung von Informationen und bildlichen Darstellungen.

Auseinandersetzung mit Rollen / Motiven und Handlungsmöglichkeiten diskutieren sowie Gruppendynamik verstehen

Auseinandersetzen mit den Wirkungen von online- Kommunikation auf Einzelne und Gruppen

### Reflektieren

Einblick in ethische Dimensionen von Mediennutzung und sozial verantwortungsvoller Umgang mit sozialen Netzwerken

Kennen der Manipulations- und Missbrauchsmöglichkeiten von Information

### Produzieren

Entwickeln eines gemeinsamen Medienprodukts mit Fotografie und Comic-Apps

Tablets oder PCs  
Tool-Vorschlag:  
BookCreator, ComicLife oder HandStar

## ANREGUNGEN FÜR DIE UMSETZUNG

1. Opener - Video-Clip aus dem Pool von Klicksafe ‚*Ich war dumm! I VegasFilms I #ichwars*‘  
**Kurzbeschreibung:** „Hauptsache nicht ich!“ hab ich gedacht und hab mitgemacht, bis das Mädels, auf das wir es abgesehen hatten, die Schule wechselte - so unnötig und dumm von mir.“  
**Link:** <https://www.klicksafe.de/service/aktuelles/videoreihe-ich-wars/#c27448> Zeit: 10 min
2. Erarbeitung einer Definition von Cybermobbing: UE 2B – Erscheinungsformen problematischer Inhalte und Verhaltensweisen im Netz  
**Kurzbeschreibung:** Einordnung von Mini-Beispielgeschichten zwischen den Polen **kein Problem** < -> **klar falsch**  
**Link:** [http://www.medien-in-die-schule.de/wp-content/uploads/Medien\\_in\\_die\\_Schule-Unterrichtseinheit\\_Jugend\\_und\\_Handy.pdf](http://www.medien-in-die-schule.de/wp-content/uploads/Medien_in_die_Schule-Unterrichtseinheit_Jugend_und_Handy.pdf)  
S. 35 Zeit: 30 min
3. Auswirkungen von Cybermobbing auf Opfer und andere Beteiligte sichtbar machen  
**Kurzbeschreibung:** anhand des Videos ‚*Let’s fight it together*‘. Perspektivenswechsel bzw. Rollenidentifikation verdeutlichen Motive und Handlungsoptionen.  
**Link:** <http://li.hamburg.de/medienpass-cybermobbing/> (Handout für Lehrer: IV – 3 | Material: IV D1 – E  
Direkt-Link zur pdf-Datei Medienpass Cybermobbing:  
<http://li.hamburg.de/contentblob/4388956/67d5e9c6d67a75bbd2f22ccb785379dd/data/pdf-unterricht-cybermobbing.pdf> Zeit: 45 min
4. Erarbeitung von Handlungsoptionen und Hilfsszenarien  
**Kurzbeschreibung:** 10 Tipps für SchülerInnen: so wehrst du dich gegen Cybermobbing  
**Link:** <http://li.hamburg.de/medienpass-cybermobbing/> Material iV H Zeit: 30 min
5. Regeln gegen Cybermobbing: Erstellen einer digitalen Klassenordnung  
**Kurzbeschreibung:** Regeln miteinander definieren und Vereinbarung erarbeiten  
**Link:** [http://www.medien-in-die-schule.de/wp-content/uploads/Medien\\_in\\_die\\_Schule-Unterrichtseinheit\\_Jugend\\_und\\_Handy.pdf](http://www.medien-in-die-schule.de/wp-content/uploads/Medien_in_die_Schule-Unterrichtseinheit_Jugend_und_Handy.pdf)  
Seite 40, UE2e und Arbeitsblatt Handy09 Zeit: 45 min
- \*\*\*\*\*
6. Digitales Storytelling:“ Eure Meinung – erzählt eine Geschichte in Form eines Comics oder einer Fotostory“  
**Kurzbeschreibung:** Gruppenarbeit – Umsetzung der Ergebnisse aus Punkt 3 als Medienprodukt.  
Situative Beschreibung von Handlungsoptionen aus Sicht der verschiedenen Rollen  
Tools: ComicLife, BookCreator, handystar  
**Links:** [http://netla.ch/uploads/media/LM7 - Cyber-Mobbing.pdf](http://netla.ch/uploads/media/LM7_-_Cyber-Mobbing.pdf) S. 7 Zeit: 75 min
7. Präsentation der Medienprodukte Zeit: 30 min