

Lehrerinfo

Zielgruppe: ab Klasse 5

Dauer: 45 Minuten

Ziel: Das Aktions-Memory fordert die Schülerinnen und Schüler auf spielerische Art auf, Meinungen und Standpunkte zum Thema zu entwickeln und gegenüber Klassenmitgliedern zu vertreten.

Material: PC, interaktives Whiteboard, Arbeitsmaterialien

Tipp

Zur Einstimmung auf diese interaktive Aufgabe kann der Erklärfilm „Schüler aktiv! Gegen Cybermobbing“ aus dem vorliegenden Medienpaket gezeigt werden.

Diese Aufgabe funktioniert ähnlich wie ein klassisches Memory-Spiel. Alle Karten sind verdeckt und jeweils zwei Karten können nacheinander aufgedeckt werden. Ist ein Paar aufgedeckt, so öffnet sich eine Aufgabe in variierenden Sozialformen, die erledigt werden muss, bevor das nächste Paar aufgedeckt werden kann.

Die Schülerinnen und Schüler können so selbst entscheiden, für welche Sozialform sie sich interessieren und welches Paar sie als nächstes aufdecken möchten.

Die Lehrkraft entscheidet, wann eine Aufgabe abgeschlossen ist und legt ggf. die Bearbeitungsdauer für einzelne Aufgaben fest. Je nach Alter und Reflexionsstand der Schülerinnen und Schüler kann die Lehrkraft vertiefend auf die Fragen und Standpunkte eingehen und einen offeneren Austausch fördern.

Alternative:

Das vorliegende interaktive Memory kann auch klassisch auf Papier gespielt werden. Dafür ist es nötig, die mitgelieferten Arbeitsblätter auszudrucken und die Memory-Kärtchen auszuschneiden, in der Mitte zu falzen und zusammenzukleben.

Weiteres Material

Weiteres Arbeitsmaterial ist erschienen im Medienpaket „Schule aktiv! Gegen Cybermobbing“ in der ON! Themenreihe „Medien und Gesellschaft“.

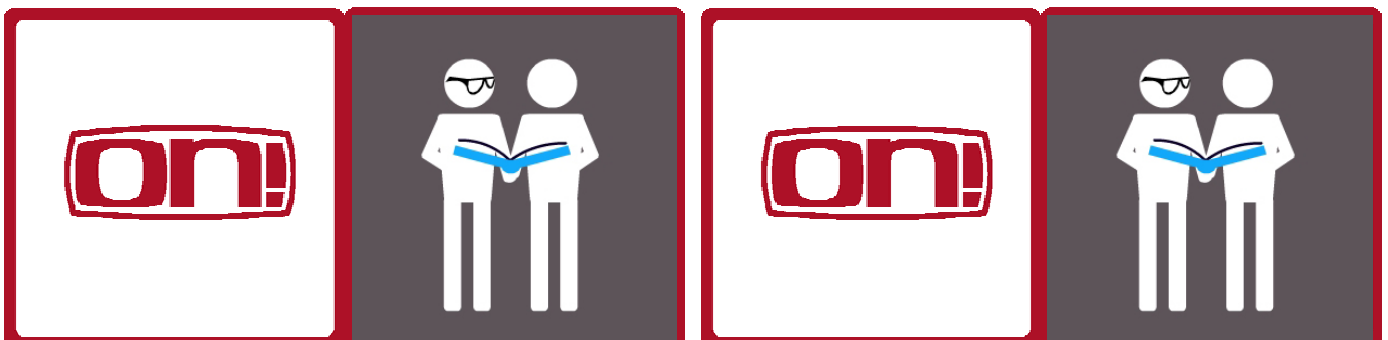
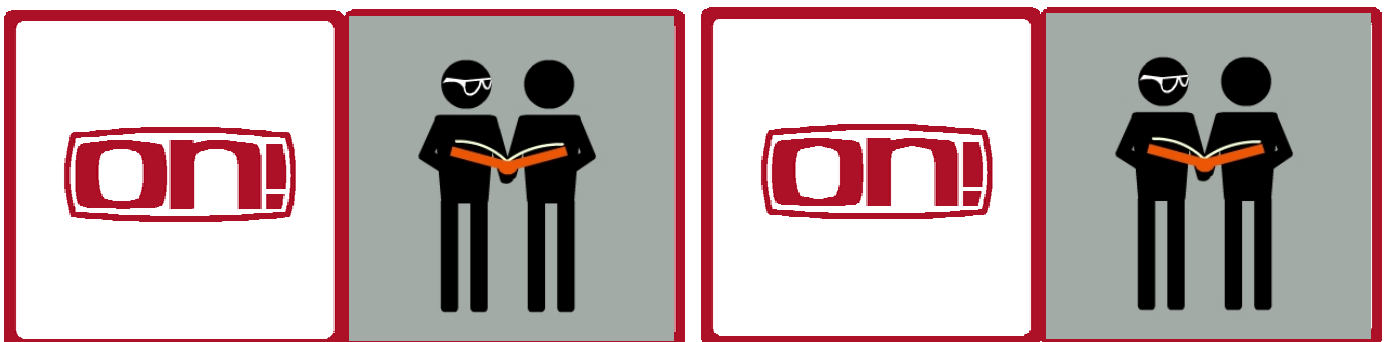
Die weiteren Module des Medienpaketes und weitere Medienpakete der Themenreihe finden Sie auf www.on-bildungsmedien.de.

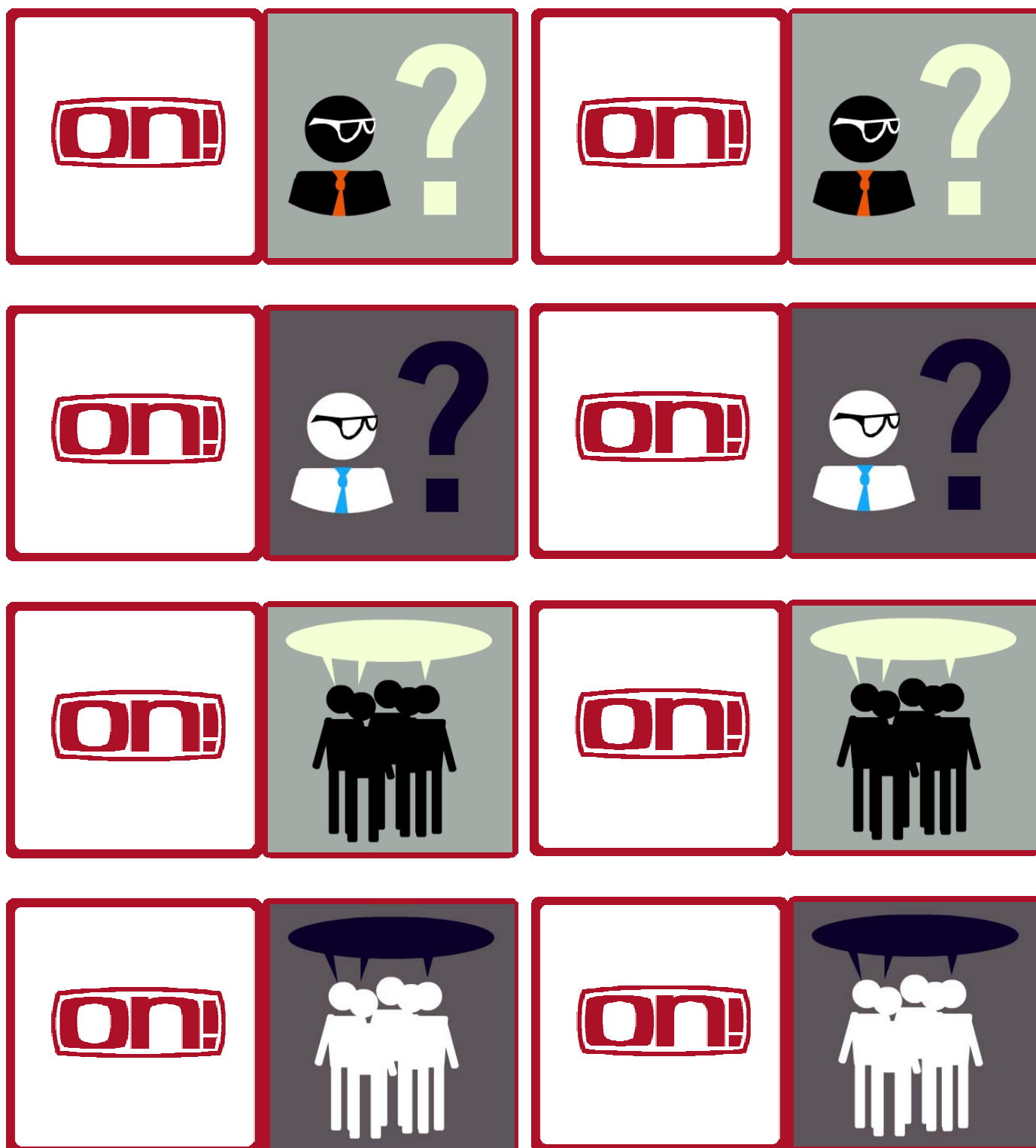
Technischer Hinweis

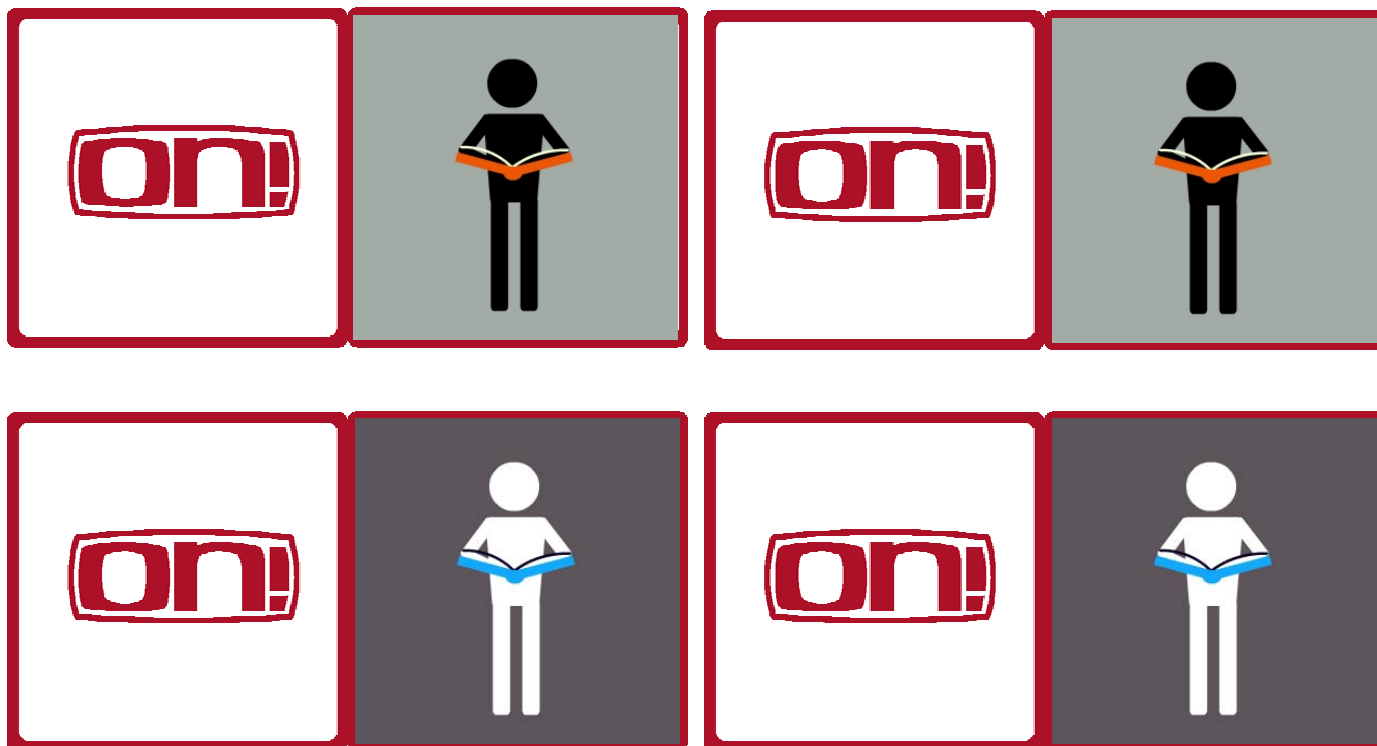
Dieses Dokument ist zur Ansicht mit Microsoft Office Word 2010 optimiert. Sollten Fehler in der Anzeige auftreten, nutzen Sie die PDF-Datei.

Aufgabe

Diese Aufgabe funktioniert ähnlich wie ein klassisches Memory-Spiel. Zu Beginn liegen alle Karten verdeckt und werden paarweise nacheinander aufgedeckt. Es müssen Paare gefunden werden. Ist ein Paar gefunden, steht auf einem extra Aktionsblatt, welche Aktion sich dahinter verbirgt. Diese Aktion muss erledigt werden, bevor das nächste Paar aufgedeckt werden kann.







Aktionen

Diese Aufgabe funktioniert ähnlich wie ein klassisches Memory-Spiel. Zu Beginn liegen alle Karten verdeckt und werden paarweise nacheinander aufgedeckt. Es müssen Paare gefunden werden. Ist ein Paar gefunden, steht auf einem extra Aktionsblatt, welche Aktion sich dahinter verbirgt. Diese Aktion muss erledigt werden, bevor das nächste Paar aufgedeckt werden kann.

Paar „Klassenaktion A“



- ➔ Denkt euch eine Linie durch das Zimmer. An einem Ende der Linie steht die Aussage „Ja. Ich stimme zu!“, am anderen Ende „Nein. Ich stimme nicht zu!“.
- ➔ Lest die folgenden Aussagen nacheinander laut vor und positioniert euch jeweils dazu im Raum an der eurer Meinung entsprechenden Stelle auf der gedachten Linie:

„Mobbing in der Schule ist schlimmer als Mobbing im Internet.“

„Das Internet vergisst nie.“

„Ich kenne niemanden, der schon einmal im Internet gemobbt wurde.“

„Ich gebe im Internet immer meinen richtigen Namen an.“

„Ich weiß, wie ich helfen kann, wenn jemand aus meinem Freundeskreis im Internet gemobbt wird.“

„Ich achte darauf, dass keine Fotos von mir im Netz zu sehen sind.“

Paar „Klassenaktion B“



- ➔ Notiert euch fünf Fragen rund um das Thema „Opfer und Täter von Cybermobbing“. Führt anschließend anhand eurer Fragen Kurzinterviews durch. Sucht euch dazu möglichst viele Mitschüler als Interviewpartner und notiert euch einige Antworten.

Paar „Aufgabe zu zweit A“



- ➔ Denkt euch zu zweit eine Aktion für eure Schule aus, die darauf aufmerksam macht, was Cybermobbing ist und/oder welche Gefahren damit verbunden sind. Haltet eure Aktionsidee auf einem Plakat fest und gebt ihr einen Titel.

Paar „Aufgabe zu zweit B“



- Entwickelt zu zweit folgende kurze Spielszene: Eine Schülerin oder ein Schüler wird seit Längerem in sozialen Netzwerken wie „facebook“ beleidigt und bloßgestellt. Jetzt wendet er oder sie sich an den Vertrauenslehrer der Schule. Was passiert?

Paar „Lehreraufgabe A“



- Richtig oder falsch? Was denkt und wisst ihr über folgende Aussage:
„Es gibt kein Gesetz gegen Mobbing im Internet.“

Paar „Lehreraufgabe B“



- Richtig oder falsch? Was denkt und wisst ihr über folgende Aussage:
„Von Cybermobbing sind ausschließlich Jugendliche im Alter zwischen 12 und 18 Jahren betroffen.“

Paar „Klassendiskussion A“



- Was denkt ihr über folgende Aussage?
„Cybermobbing beginnt im Klassenzimmer.“
- Diskutiert in der Klasse.

Paar „Klassendiskussion B“



- ➔ Was denkt ihr über folgende Aussage?
„Im Internet fühle ich mich sicher.“
- ➔ Diskutiert in der Klasse.

Paar „Einzelaktion A“



- ➔ Jemand fragt dich, was man alles beachten muss, wenn man im Internet unterwegs ist. Schreibe ihm oder ihr „Acht goldene Regeln der Internetnutzung“ auf – z. B. wie man mit Passwörtern, persönlichen Daten und Fotos umgehen soll.

Paar „Einzelaktion B“



- ➔ Wozu nutzt du das Internet? Erstelle eine Rangliste der folgenden vier Möglichkeiten. Was ist dir am wichtigsten – was ist am wenigsten wichtig?
 - 1] zur Unterhaltung
 - 2] als Zeitvertreib und aus Langeweile
 - 3] um mit anderen Leuten in Kontakt zu sein
 - 4] um mich zu informieren
- ➔ Vergleiche und besprich deine Rangliste mit deinem Nachbarn. Wo sind Gemeinsamkeiten und wo liegen Unterschiede? Besprecht auch, was ihr tun würdet, wenn das Internet für lange Zeit ausfallen würde.