

THEMA	Cybermobbing und Sexting
TYP	Digital- oder Präsenzveranstaltung
DAUER	08:30 – 14:30 Uhr oder 09:00 – 16:00 Uhr
UNTERLAGEN	Checkliste Digitalveranstaltungen Checkliste Präsenzveranstaltungen Ausführliche Ablaufplanung

ÜBERGEORDNETES ZIEL

Die Teilnehmenden setzen sich mit dem Phänomen „Cybermobbing“ auseinander. Sie erarbeiten gemeinsam die Merkmale, handelnden Akteure und die ablaufenden Prozesse. Weiterhin entwickeln sie gemeinsam Ideen zur Prävention und Intervention. Dabei geht es vor allem um Ansätze in ihrer Rolle als Medienscout, aber auch um das Kennenlernen von externen Ansprechpartnerinnen und -partnern, die ggf. zu Netzwerkpartnerinnen und -partnern werden können. Die Abgrenzung zum Phänomen „Sexting“ ist außerdem Thema.

ZEIT	ZIEL	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	ERFAHRUNGEN & EMPFEHLUNGEN
15 min.	Ankommen	Warm Up	Siehe Bereich Soziales Lernen		
15 min.	Hausaufgabe und Neues aus der Medienwelt	Präsentation von Ergebnissen	Ggf. Hausaufgabe aus Workshop 2	Gruppenarbeit zum Thema „Was gibt es Neues in der Medienwelt?“ und „Was haben wir schon in unserer Schulgruppe gemacht?“	
30 min.	Einführung ins Thema, Haltungen und Einstellungen deutlich machen	Recherche zum „Star Wars Kid“	YouTube Video und Arbeitsblätter	„Der Drachenlord“	
90 min.	Wie läuft Cybermobbing ab? Welche handelnden Personen gibt es?	Filmarbeit „Let's fight it together“	Film und Arbeitsblätter: Filmfiguren Fragen zu den Figuren Weitere Möglichkeiten		

ZEIT	ZIEL	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	ERFAHRUNGEN & EMPFEHLUNGEN
30 min.	Sammlung von Präventions- und Interventionsansätzen	Digitales Tool oder analoge Sammlung		Mögliche Netzwerkpartner (Polizei, Beratungsstelle etc.) stellen sich vor	
30 – 45 min.	Themengebiet „Sexting“ kennenlernen	Filmarbeit „Megan's Story“ Präsentation	Film und Arbeitsblatt PowerPoint	Ablaufplan im Dateiordner	
75 min.	Einstieg ins Thema Beratung	PowerPoint Rollenspiele	Einführungspräsentation Arbeitsblätter Vgl. Querschnittsthema		Die zeitliche Intensität kann stark variieren, je nach Verlauf des Workshops, ggf. Ist das Thema nur im Ansatz zu behandeln und kann eine Hausaufgabe sein
15 min.	Abschluss				

ANKOMMEN

Dauer: 30 min.

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
10 min.	Begrüßung				
5 min.	Anwesenheit feststellen	Abgleich mit der Teilnehmendenliste			
15 min.	Ankommen, Begrüßung, Fragen an die Schulteams: - Was ist in der Zwischenzeit in den Medienscout-Teams passiert? - Konnten Ideen und Anregungen des letzten Workshops bereits umgesetzt werden? - Wo wurden dabei evtl. Schwierigkeiten festgestellt? Überblick über den Tag	Gesprächsrunde im Plenum Alle sehen den Tagesablauf auf der digitalen Pinnwand und dem geteilten Bildschirm.	Digitale Pinnwand, geteilter Bildschirm		Es können die zum Thema passenden Materialien auf der Website der Medienscouts-NRW vorgestellt werden.

FALLBEISPIELE UND DEFINITION

Dauer: 30 min.

DARUM GEHT ES

Die Teilnehmenden erfahren an einem Fallbeispiel von der Brisanz des Phänomens "Cybermobbing" und erarbeiten bzw. lernen eine passende Definition kennen, mit der weitergearbeitet wird.

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
15 min.	Kennenlernen des Films „Star Wars Kid“	Film	Filme bei YouTube Arbeitsblätter	Der Drachenlord bei YouTube oder eigene Recherche der Teilnehmenden zum Phänomen „Star Wars Kid“	
15 min.	Haltungen kennenlernen	Plenumsgespräch Präsentation von Definitionen	PowerPoint	Aufstellübung mit Aussagen	

DYNAMIKEN UND MECHANISMEN

Dauer: 90 min.

DARUM GEHT ES

Die Teilnehmenden arbeiten mit dem Film „Let's fight it together“, um sich mit den handelnden Personen und der Dynamik in einem Cybermobbing-Prozess auseinanderzusetzen. Dabei fokussieren sie sich auf verschiedene Rollen, um Handlungsansätze für alternatives Handeln in einem solchen Prozess zu erarbeiten.

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
15 min.	Film kennenlernen	Filmvorführung	Film „Let's fight it together“	Vgl. Ablaufpläne im Dateiordner	
45 min.	Filmbearbeitung mit den Arbeitsblättern	Personen verteilen, Arbeitsblätter vorstellen, Bearbeitung in Schulteams	Arbeitsblatt Personen Arbeitsblatt Gründe		
30 min.	Austausch zu den Ergebnissen	Austausch im Plenum	Ergebnisse aus den Gruppen	Präsentation einzelner Schulgruppen	

WAS TUN? ERFAHRUNGSWERTE REFERIERENDE, SCHULEN, NETZWERKPARTNER, TIPPS ONLINE/KLICKSAFE

Dauer: 30 min.

DARUM GEHT ES

Gemeinsam werden Strategien zur Prävention und Intervention bei Cybermobbing erarbeitet. Die Teilnehmenden lernen zudem die Grenzen in ihrem Handeln kennen und erfahren, an wen man sich im Ernstfall wenden kann.

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
30 min.	Sammlung von Präventions- und Interventionsansätzen	Digitales Tool oder analoge Sammlung		Mögliche Netzwerkpartner (Polizei, Beratungsstelle etc.) stellen sich vor.	

SEXTING

Dauer: 30 – 45 min.

DARUM GEHT ES

Die Teilnehmenden setzen sich mit dem Phänomen des „Sexting“ auseinander. Dabei steht die Abgrenzung zum Cybermobbing im Mittelpunkt und auf die Grenzen der Medienscouts wird ein deutlicher Schwerpunkt gelegt. Auch die Rechtslage im Bereich Nacktbilder/Pornographie wird thematisiert.

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
30 – 45 min.	Themengebiet „ Sexting “ kennenlernen	Filmarbeit „Megan's Story“ Präsentation	Film und Arbeitsblatt PowerPoint	Ablaufplan im Dateiordner	

BERATUNG: EINSTIEG UND ERSTE ÜBUNGEN

Dauer: je nach Workshopverlauf, alternativ auch als Hausaufgabe möglich

DARUM GEHT ES

Die Teilnehmenden lernen die Besonderheiten von Beratung kennen. Ein möglicher Ablauf und etwaige Hilfestellungen werden thematisiert und das Material dazu vorgestellt. Praktische Übungen und erste Erfahrungen stehen im Vordergrund.

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
75 min.	Einstieg ins Thema Beratung	PowerPoint Rollenspiele	Einführungspräsentation Arbeitsblätter Vgl. Querschnittsthema "Beratung"		Die zeitliche Intensität kann stark variieren, je nach Verlauf des Workshops, ggf. Ist das Thema nur im Ansatz zu behandeln und kann eine Hausaufgabe sein.

Workshop

CYBERMOBBING UND SEXTING

ABSCHLUSS

Dauer: 15 min.

DARUM GEHT ES

Abschluss des Tages, Feedbackmöglichkeit und Hausaufgabe (Beratungsübungen).

LEARNINGS

Hier ist Platz für all das, was in der Anwendung des Materials auffällt, was verbessert werden muss, wie es optimal geht und und und ...