

## Konzept Medienpädagogik

### A. Allgemeines

Das globale Internet, der Katalysator der digitalen Revolution, hat in den vergangenen 20 Jahren eine weltweite Veränderung hervorgerufen, die in ihrer Gesamtheit bisher weder ganz zu begreifen, noch in ihrer zukünftigen Entwicklung wirklich zu erfassen ist. Bislang feste gesellschaftliche Vorstellungen von Arbeit und Lernen aber auch von Bildung sind weitreichenden Veränderungen unterworfen. Es entsteht eine neue Dimension des lebenslangen vernetzten Lernens, der sich niemand und insbesondere keines unserer Kinder entziehen kann. In unserer globalen Informationsgesellschaft steht das Internet Seite an Seite mit zahlreichen Medien. In der Schule, der Kita, Zuhause, in der Freizeit und in der Berufswelt: Zunehmend wird unser Leben von Medien begleitet und immer öfter auch bestimmt. Bereits Dreijährige können Apps auf Papas oder Mamas Tablet öffnen und spätestens in der weiterführenden Schule gehören Smartphone und Tablet oder Laptop zur Standardausrüstung. Sinnvoll und zukunftsweisend, sagen die einen - eine fatale Entwicklung, finden andere. Die Förderung von Medienkompetenz ist somit zu einer sehr wichtigen Aufgabe der Schule geworden, um Kindern und Jugendlichen zu einem selbstbestimmten und verantwortungsbewussten Umgang mit Medien zu verhelfen.

### B. Mediendidaktik

Der neue LehrplanPLUS für das neunjährige Gymnasium gibt vor, dass Schülerinnen und Schüler in nahezu allen Fächern neben fachspezifischen und methodischen Kompetenzen auch Medienkompetenzen erwerben. Das Kollegium der Schule hat in diversen Workshops die in den Fachlehrplänen verankerten medienbezogenen Kompetenzen herausgefiltert und ein schulinternes Medienkompetenzcurriculum erstellt. Medien werden entsprechend dann eingesetzt, wenn sie den zu vermittelnden Lehrinhalt besonders anschaulich wiedergeben oder den Lernprozess effizient unterstützen können. Das Kollegium hat sich in diesem Prozess bewusst mit den Fragen „Wie setze ich Medien wann und wo sinnvoll ein?“ und „Wie vermittele ich meinen Schülerinnen und Schülern die Wirkungsweise von Medien am bes-

ten?“ auseinandergesetzt. Dabei ist für jede Jahrgangsstufe und für jedes Fach ein Methodencurriculum entstanden, das aufzeigt, welches Fach verbindlich für den Einstieg in den Erwerb der Medienkompetenz verantwortlich ist. Selbstverständlich müssen diese Kompetenzen in weiteren Fächern und in den darauffolgenden Jahrgangsstufen geübt, vertieft und ständig erweitert werden. In der Übersicht ist also jeweils nur verankert, wo (Fach und Jahrgangsstufe) der Ausgangspunkt für den Erwerb der Kompetenz liegt. Sie soll dem übrigen Kollegium eine Orientierung sein, auf welches Vorwissen zurückgegriffen werden kann.

Zusätzlich zum regulären Fachunterricht erhalten die Schülerinnen und Schüler in Jahrgangsstufe 5 durch das **Projekt „Medien am GymBuku“** Einführungen in die in der Schule genutzte Lernplattform mebis und die Online-Konferenzsystem BigBlueButton und Visavid. Auch die Verwendung der schulinternen Ausstattung wird im Rahmen der KOSMOSS-Woche eingeübt. Ab September 2022 steht der Schule zur verschlüsselten Speicherung von Daten in einer Cloud die Nextcloud zur Verfügung. So können in der Schule erarbeitete Dateien automatisch über verschiedene Geräte hinweg synchronisiert werden, so dass die Daten auch von daheim aus leicht zugänglich sind und nicht verloren gehen.

Durch die kontinuierliche und bereits ab Jahrgangsstufe 5 beginnende Einführung in die genutzten Plattformen ist auch in Phasen des Distanzunterrichts Lernen möglich. Alle verbindlich zu erledigenden Aufgaben werden allen Beteiligten frühzeitig und transparent in Wochenplänen über mebis kommuniziert. Regelmäßiger direkter Kontakt mit den einzelnen Schülerinnen und Schülern sowie der gesamten Lerngruppe kann täglich über das Online-Konferenzsystem erfolgen, so dass auch in Lockdown-Phasen der Kontakt der Schülerinnen und Schüler untereinander über die Schule möglich ist. Durch die Nutzung der Lernplattform mebis erhalten die Schülerinnen und Schüler regelmäßig Rückmeldungen zu ihren Arbeitsergebnissen und zum Lernfortschritt. Die Lehrkräfte entscheiden je nach konkretem Lernziel, welche Unterrichtsmethoden (z.B. Erklärvideos oder Aufgabenstellungen für Gruppen- und Partnerarbeit) zum Einsatz kommen. Sie entscheiden, in welchem Umfang neben digitalen Medien auch analoges Unterrichtsmaterial (wie z.B. Schulbücher, Arbeitshefte oder Arbeitsblätter) verwendet wird. Sie unterstützen die Schülerinnen und Schüler beim selbstgesteuerten Lernen. Wie im Präsenzunterricht, so steht auch beim Distanzunterricht das Lernen im Vordergrund, nicht Apps und Geräte. Innerhalb der Schule sowie der Klasse sind die verwendeten digitalen und analogen Werkzeuge sowie die Kommunikationswege klar benannt. Dabei werden die häuslichen Rahmenbedingungen berücksichtigt. Schülerinnen und Schüler sowie Erziehungsberechtigte sind über Hilfs- und Unterstützungsangebote, z.B. über die Möglichkeit der Ausleihe eines Computers/Tablets, informiert.

Zusätzlich erhalten alle Schülerinnen und Schüler der 5. Jahrgangsstufen einen Medienpass, der wichtige Informationen über die in der Schule verwendeten Plattformen enthält, und auf dem alle wichtigen Anmeldeinformationen eingetragen werden können (vgl. Anlage).



## C. Medienerziehung

Smartphone, PC und Internet sind heute zu einem selbstverständlichen Bestandteil unseres Alltags geworden. Informationen sind immer verfügbar, wir kommunizieren über Internet und Smartphone auch unterwegs problemlos, sind in sozialen Netzwerken mit Freunden und Bekannten vernetzt, nutzen Online-Banking, Internet-Shops und Mediatheken. Für Kinder und Jugendliche ist diese Entwicklung selbstverständlich. Sie sind damit aufgewachsen und beginnen früh, eigenständig mit den modernen Medien umzugehen und die Möglichkeiten, die sich ihnen bieten, für sich zu nutzen. Die Medienwelt mit all den großartigen Möglichkeiten, aber eben auch mit all den Gefahren, auf die viele Kinder und Jugendliche nicht ausreichend vorbereitet sind, trifft sie sofort mit voller Wucht. Sie hinterlassen im Netz – oftmals unbemerkt – viele Spuren, die möglicherweise gravierende Konsequenzen und Gefahren nach sich ziehen. Die schnelle Weiterleitungs- und Vervielfältigungsmöglichkeit von digitalen Daten im Netz führt dazu, dass einmal im Internet befindliche Informationen ein Eigenleben führen und trotz vermeintlicher Löschung noch nach Jahren wieder auftauchen können. Deshalb ist bereits in diesem jungen Alter die Fähigkeit erforderlich, Medien und ihre Inhalte den eigenen Zielen und Bedürfnissen entsprechend zu verwenden.

Was leider aber oft fehlt, sind soziale und lebenspraktische Kompetenzen: Was kann ich in meinem Profil in sozialen Netzwerken problemlos angeben? Was ist eigentlich ein Fake-Profil? Wie reagiere ich darauf, wenn jemand in meiner Umgebung im Internet gemobbt wird? Wo liegt die Grenze zwischen einem gemäßigten und riskanten Ausmaß an Computerspielen? Wie kann ich mich vor den Gefahren des Internets schützen und wie ein sicheres Passwort erstellen? Wie erkenne ich Fake-News? Was bedeutet Sexting, und wo liegen Gefahren und Probleme?

Diese Kompetenzen sind jedoch notwendig, wenn Kinder und Jugendliche sich möglichst sicher im Internet bewegen und gefährliche Situationen vermeiden können sollen. Strikte Verbote für Schüler können in unserer Gesellschaft nicht die Lösung sein. Jeder Schüler sollte wissen, was er tut, welche Risiken er dabei eingeht, wie man mit eigenen Daten und Fotos umgeht und dabei auch die zentralen rechtlichen Bestimmungen für die schulische und private Mediennutzung und Mediengestaltung kennen.

Egal ob zu Hause auf der Couch oder beim gemeinsamen Abendessen, an der Bushaltestelle beim Warten auf den Schulbus oder auch noch kurz vor der Schule – das Smartphone ist für viele Kinder und Jugendliche ein ständiger Begleiter geworden. Smartphones haben sich zu multimedialen Alleskönnern entwickelt und dienen längst nicht dem bloßen Telefonieren. In einem einzigen Gerät sind Musikplayer, Film- und Fotokamera, Notizbuch, Adressbuch und Internetzugang vereint. Kinder und Jugendliche organisieren mit ihren Smartphones ihren Alltag, erhalten auf diesem Weg die neusten Informationen von Freunden und Bekannten und besondere Momente werden sofort mit der Kamera festgehalten und über soziale Netzwerke geteilt. Durch die mobile Internetanbindung wird dieses sichtbare Zeichen einer Zugehörigkeit zur Altersgruppe auch eine mobile Informationsquelle.



Um Kinder und Jugendliche zu einem sinnvollen und reflektierten Umgang mit Smartphones und Internet zu erziehen, starten wir bereits in Jahrgangsstufe 5 mit verschiedenen Medientage, die der Vermittlung von Handlungskompetenzen im Umgang mit neuen Medien dienen.

### **Jahrgangsstufe 5:**

Im **Projekt „Ich in der digitalen Welt“ der 5. Jahrgangsstufe** werden die verschiedenen Aspekte mit Hilfe der Themenbereiche Medienkunde, Medienkritik und Mediennutzung intensiv besprochen. Den Schülerinnen und Schülern soll dabei bewusst werden, dass im Netz genau dieselben Regeln gelten wie im realen Leben und dass das bedeutet, diese Regeln sowohl im eigenen Interesse als auch im Interesse anderer zu beachten. Diese Inhalte und Themenbereiche werden den Kindern zunächst in Form von Übungen, Rollenspielen und weiteren pädagogischen Methoden vermittelt. Im Anschluss daran erfolgt eine intensive Nachbesprechung des Erlebten und Erlernen sowie eine Vertiefung mittels altersgerechter Kurzfilme. Schließlich werden aus den gemachten Erfahrungen gemeinsame Vereinbarungen, Leitsätze sowie persönliche Vorsätze erarbeitet. Aus der Sicht vieler Jugendlicher sind Regeln, die von Eltern, Lehrkräften und sonstigen Autoritätspersonen für den Umgang mit Medien aufgestellt werden, überwiegend Verbote. Durch die zunehmende Mobilität der Geräte zur Mediennutzung sind Aufsichtspersonen während des Gebrauchs kaum noch anwesend, weshalb das Erlernen eines vernünftigen Umgangs mit den neuen Medien die vordergründige Zielsetzung sein sollte. Vereinbarungen, die Kinder selbst erarbeitet haben, sind deshalb von großer Bedeutung, da sie ihnen helfen, im Umgang mit den neuen Medien selbst den richtigen Weg zu finden.

Unsere Fünftklässler leben mittlerweile in einer Welt, in der immer mehr Lebensbereiche von der Digitalisierung beeinflusst werden. Wir alle geben persönliche Daten im Internet preis. Die Grenze zwischen unseren bewussten und absichtlichen Handlungen hin zu unbewussten und ungewollten ist oft nicht klar ersichtlich. Doch was passiert mit unseren Daten? Wer kann auf sie zugreifen? Wie werden sie weiterverwendet und bekommen wir das überhaupt mit? Kurz: Warum ist Datenschutz so wichtig? Der **Projekttag „KryptoKids“** führt durch eine spannende Geschichte mit zahlreichen Mini-Spielen und beantwortet diese und andere wichtige Fragen rund um die Themen Datenschutz und Datensicherheit altersgerecht. So sollen Kinder und Jugendliche in ihrem Medienumgang sensibilisiert und gestärkt werden. Die Fünftklässler spielen auf den iPads, begleitet von betreuenden Lehrkräften, das Abenteuerspiel und werden so zielgruppengerecht in die Themenbereiche Verschlüsselung, Privatsphäre und Datensicherheit eingeführt. Wenn wir uns im Internet bewegen, fallen bei fast jedem Klick und jeder Eingabe Daten an. Diese Daten können Suchanfragen, besuchte Webseiten, persönliche Daten und vieles Weitere sein. Diese Informationen werden von Unternehmen dazu genutzt, Produkte und Dienstleistung sehr zielgerichtet anbieten zu können. Das bedeutet, wenn viele Daten erhoben, also gesammelt werden, können Werbetreibende daraus Gewinn erwirtschaften



ohne dass wir als Internetnutzende zum einen diesen Vorgang direkt wahrnehmen, geschweige denn diesem Prozess zustimmen und zum anderen davon profitieren können. Einen besonders wichtigen Stellenwert nehmen im Datenschutz die personenbezogenen Daten ein. Personenbezogene Daten können Name, Anschrift, Alter, E-Mail-Adresse oder Telefonnummern, aber auch Standortdaten oder App-Zugriffe sein. Diese personenbezogenen Daten machen alle Internetnutzenden als individuelle Personen voneinander unterscheidbar und somit auch identifizierbar. Gleichzeitig ist durch die moderne Technologie in den „smarten Geräten“, wie Handys oder Tablets, die wir fast alle besitzen, die Identifizierbarkeit noch weitaus höher, denn viele Apps, die wir tagtäglich nutzen, haben Zugriff auf das Mikrofon, die Kamera, die Kontaktbücher etc., sodass die Sammlung von personenbezogenen Daten sehr viel undurchsichtiger wird. Wir wissen um die Sammlung dieser Daten, doch handeln wir an vielen Stellen entgegen unserer gesunden Skepsis gegenüber der Datensammlung, weil wir die praktischen und unterhaltsamen Dienste der Apps und Plattformanbieter ohne große Einschränkungen nutzen wollen. Oftmals handeln wir aber auch entgegen unserer Skepsis, weil es unheimlich abstrakt und undurchsichtig ist, wann wer auf welche Daten zugreift, diese speichert und auswertet und was mit dieser Auswertung geschieht. Der Projekttag soll die Kinder dafür sensibilisieren und es ihnen ermöglichen, selbst zu entscheiden, was mit ihren persönlichen und personenbezogenen Daten geschieht. Um das aber selbstständig bestimmen zu können, muss mehr Transparenz und Verständnis über die sogenannten „Datenkraken“ herrschen. Denn Datendiebstähle und der Missbrauch von persönlichen Daten können schwerwiegende Folgen für uns alle haben.

Am Schuljahresende lesen die Kinder gemeinsam die Lektüre „hAPPy – der Hund im Handy“ von Thomas Feibel. Dieses Buch vermittelt sehr unterhaltsam Medienkompetenz, da es wichtige Aspekte und aktuelle Themen wie Digitalisierung, Datenschutz, Cybermobbing und den Umgang mit Smartphones und Apps thematisiert. Die Geschichte um Finja und ihre Freunde regt dabei sehr zum Nachdenken an. Finja wünscht sich schon lange einen Hund, deshalb ist sie begeistert, als Omar ihr seine neuste App zeigt. Ein Hund im Handy! Happy kann man streicheln, füttern, Spielzeug für ihn kaufen... Man braucht nur genug Knochen, mit denen man bezahlen kann. Finja und ihre Freunde laden die App herunter, haben ab jetzt immer die Handys im Blick, geben Happy Zugriff auf Kamera, Mikrofon und Ortsbestimmung. Doch Happy verselbstständigt sich und die Kinder werden ihn nicht wieder los – und ihre Freundschaft wird auf die Probe gestellt...

### **Jahrgangsstufe 6:**

Die Besonderheit des **Projekts „Netzgänger“** in Jahrgangsstufe 6 liegt im Vergleich zu vielen anderen medienpädagogischen Ansätzen darin, dass nicht Lehrer die Vermittlung der Themen übernehmen, sondern ältere Schülerinnen und Schüler (Peers aus dem Medienkunde-Kurs der Oberstufe), die dadurch gleichzeitig eine besondere Vorbildfunktion einnehmen und somit mehr Lebensnähe und Authentizität schaffen. Zudem sind junge Erwachsene über aktuelle



Medientrends in der Regel besser und schneller informiert als ihre Lehrer und haben so auch einen leichteren Zugang zu den neuen medialen Inhalten, Techniken und Tools.

Folgende vier Workshops werden im Rahmen des Netzgänger-Projekts mit den Fünftklässlern durchgeführt:

*Bist du sicher?:* Gerade in interaktiven Medien werden keine Kosten und Mühen gescheut, um Produkte zu platzieren und die Nutzer mit Tricks in Abo-Fallen oder auf Seiten mit vermeintlichen Schnäppchen zu locken. Seriöse von unseriösen Onlineangeboten zu unterscheiden, fällt schon vielen Erwachsenen schwer, genauso wie die Entscheidung, welche Bilder man online mit wem teilen darf. Auch das illegale Streamen und Downloaden von Filmen und Musik spielt eine große Rolle. In diesem Kontext ist es Ziel des Workshops, das Bewusstsein für Datenschutz und einen angemessenen Umgang mit dem Smartphone zu entwickeln.

*Mein Digitales Ich!:* Im Internet hinterlässt man oft auch unbemerkt Spuren, die möglicherweise nicht einschätzbare Konsequenzen und Gefahren nach sich ziehen. Einmal im Internet befindliche Daten führen quasi ein Eigenleben und können trotz vermeintlicher Löschung nach Jahren noch auftauchen. Kinder und Jugendliche teilen über Messengerdienste und soziale Netzwerke wie z.B. WhatsApp, Instagram, Snapchat und Co. wie selbstverständlich persönlichste Informationen. Unter dem Motto „Veröffentliche nur so viel, wie du einem beliebigen Menschen auf der Straße von dir erzählen würdest!“ werden die Schülerinnen und Schüler in diesem Workshop motiviert, ihr eigenes Verhalten zu reflektieren und über die Bedeutung von wirklicher Freundschaft nachzudenken. Ziel soll es sein, soziale Netzwerke sicher zu nutzen und zu wissen, was mit persönlichen Daten im Netz passieren kann.

*Resp@kt!:* Täter oder Opfer? Oder doch „nur“ Zuschauer?  
„Let's fight it together“ ist der Titel eines Films zum Thema Cybermobbing, der die Schülerinnen und Schüler zum Nachdenken anregt. Viele Jugendliche haben schon einmal Mobbing erlebt. Der Workshop sensibilisiert die Schülerinnen und Schüler für die Mechanismen hinter Cybermobbing. Im Verlauf des Workshops sollen die Heranwachsenden einen respektvollen Umgang miteinander erlernen und wissen, wie man sich gegen Beleidigungen, Bedrohungen oder Belästigungen in den modernen Medien wehren kann und im Ernstfall reagieren sollte.



*Verzockt?:*

Nachdem die Sechstklässler über einen Zeitraum von einer Woche ihr eigenes Spielverhalten beobachtet haben, werden mögliche Gefahren thematisiert. Ohne den Spaß an virtuellen Spielwelten zu verlieren, sollen sie neben den verborgenen Suchtmechanismen auch ihre eigenen Grenzen erkennen und mögliche Alternativen, die sich im Leben bieten, gezielt wahrnehmen.

### **Jahrgangsstufe 7:**

Obwohl die meisten Jugendlichen bei der technischen Handhabung von Smartphone, Tablet, PC und Co. den Erwachsenen durchaus überlegen sind, ist es besonders wichtig, Gefahren und Risiken anhand verschiedenster Beispiele aufzuzeigen, um einen verantwortungsvollen Umgang anzubahnen. Dies soll mit dem **Projekttag „Always On – immer online, immer erreichbar“** der 7. Jahrgangsstufe erfolgen. Soziale Netzwerke, Foto-Communities und Chat-Apps werden von Jugendlichen nicht nur genutzt, weil sie großen Spaß machen, sondern vor allem auch um bestimmte Bedürfnisse z.B. nach Kommunikation, nach Selbstfindung und Selbstdarstellung, nach gemeinsamen Erlebnissen mit ihrer Bezugsgruppe, nach Freiräumen und hin und wieder auch nach Grenzüberschreitungen zu befriedigen. Dabei unterscheiden Jugendliche nicht zwischen der analogen und der digitalen Welt und die Übergänge zwischen diesen beiden Lebenswelten sind fließend und gehören für sie wie selbstverständlich zusammen. Durch die ständige Internetverbindung über mobile Geräte wird eine dauerhafte Erreichbarkeit suggeriert, die im Alltag auch von vielen Mitmenschen eingefordert wird. Mittlerweile haben Messenger-Programme wie WhatsApp Anrufe und SMS, die früher die häufigsten Kommunikationswege waren, abgelöst. Die Dienste verursachen beim Versenden einzelner Nachrichten keine zusätzlichen Kosten und werden deshalb bei Weitem nicht mehr so bedacht eingesetzt wie zuvor. Dies führt nicht selten zu Nachrichtenfluten, die das Smartphone regelrecht überrollen. Eine empfundene Pflicht, möglichst schnell auf alle Nachrichten antworten zu müssen, führt schließlich dazu, dass das Smartphone ständig und überall genutzt wird.

Medien wollen Aufmerksamkeit, die wir ihnen auch schenken. Mobile Endgeräte können sich auf vielen verschiedenen Wegen bemerkbar machen: Sie klingeln, vibrieren oder blinken, um uns mitzuteilen, dass wir uns ihnen zuwenden sollen. Dabei steckt hinter dem schnellen Blick auf den Bildschirm einerseits das Verlangen, wissen zu wollen, was gerade passiert, aber andererseits auch das Bewusstsein, dass der Grund für die Störung meist eine Nachricht oder ein Anruf eines anderen Menschen ist. Wir wollen anderen gefallen und es ihnen recht macht, auch deshalb reagieren wir meist innerhalb kürzester Zeit auf empfangene Nachrichten. Nicht sofort eine Antwort zu erhalten, empfinden manche sogar als äußerst unhöflich. Es entsteht der Eindruck, dass nicht mehr wir die Medien beherrschen, sondern die Medien uns.

Auch wenn soziale Netzwerke wie Facebook, Instagram und Co. ihre Anfänge noch als Webdienste auf Computern hatten, haben sie die größte Verbreitung mittlerweile als Apps auf mobilen Endgeräten. Diese Webdienste erfreuen sich großer Beliebtheit unter Jugendlichen. Durch den Filter der sozialen Netzwerke erhalten wir schnelle Einblicke in das Leben anderer.



Diese Momentaufnahmen sind aber trügerisch, da jeder Nutzer ein ganz bestimmtes, meist positives Bild von sich vermitteln möchte, das oftmals nur einen Bruchteil des wirklichen Lebens abdeckt. Gerade junge Menschen haben das Bedürfnis, sich zu messen, anderen zu gefallen und Gruppenzugehörigkeit zu erfahren. Mobile Geräte sind das praktische Werkzeug, mit dem Neuigkeiten in Echtzeit verfolgt und Erfahrungen aus dem eigenen Leben festgehalten und geteilt werden können. Geraten Nutzer in dieses Hamsterrad, entstehen ein ständiges Gefühl der Unruhe und die Angst, etwas zu verpassen, wenn der Blick nicht immer wieder auf den Smartphone-Bildschirm wandert. Dieses Phänomen ist mittlerweile auch unter dem Begriff FOMO (Fear of missing out) bekannt. Eine Welt ohne Smartphones scheint kaum noch vorstellbar. Immer online zu sein, bedeutet auch, überall online zu sein – selbst im Straßenverkehr, sowohl als Fußgänger als auch als Fahrrad- und Autofahrer. Die damit verbundenen Gefahren werden ohne große Überlegungen in Kauf genommen. Smartphones begleiten Jugendliche nicht nur am Tag, sondern auch am Abend und immer öfter sogar bis ins Bett. Die direkten Auswirkungen auf den Körper sind dabei kaum bekannt.

Gerade bei Sozialen Netzwerken, die stark auf Bilder setzen, zeigt sich sehr häufig eine durchaus negative Seite der Selbstinszenierung. Viele Prominente werden gerade im Netz so stark optimiert und idealisiert gezeigt, dass sie für Jugendliche unerreichbar scheinen. Diese verzerrte Wirklichkeitsdarstellung bleibt nicht ohne Auswirkungen auf Selbstbewusstsein und Selbstwertgefühl junger Menschen. Zudem ist die Art der Selbstdarstellung häufig sehr freizügig und sexualisiert. Der ständige Vergleich mit diesen Vorbildern hat Auswirkungen auf die eigene freizügige Selbstdarstellung junger Mädchen, aber auch Jungen. Der Dienst Snapchat kann in seiner Funktionsweise Jugendliche dazu anregen, Snaps zu versenden, die im Nachhinein als zu freizügig eingestuft werden. Denn Snaps verschwinden nach dem Betrachten vom Smartphone des Empfängers, was den Nutzern eine vermeintliche Sicherheit suggeriert. Die Möglichkeit aufseiten des Empfängers Screenshots zu machen, hebt die Vergänglichkeit von Snaps aus. Das Risiko, dass intime Aufnahmen dann nicht nur beim Empfänger landen, sondern auch in falsche Hände geraten, ist dadurch enorm. Sexting unter Jugendlichen findet heute aber auch im Messenger WhatsApp statt. Da verschickte Bilder und Videos hier nicht gelöscht werden, kann es noch leichter passieren, dass sie versehentlich oder aber aus böser Absicht an weitere Personen oder Gruppen weitergegeben werden.

Als aufgrund der Corona-Pandemie die Schulen geschlossen waren, wurde nicht nur ein Teil des Unterrichts, sondern auch das Privatleben unserer Schülerinnen und Schüler ins Internet verlagert. Durch die Kontaktbeschränkungen trafen sich viele Kinder und Jugendliche noch häufiger als sonst online in Chatgruppen, bei TikTok oder Instagram und nur noch selten im Sportverein oder auf einer Party. Da sich dadurch die Onlinezeiten im Schnitt um ca. eine Stunde verlängert haben, geht eine aktuelle Studie des Bündnisses gegen Cybermobbing davon aus, dass Corona auch Mobbing im Netz verschärft hat. 29 Prozent der Zwölf- bis Neunzehnjährigen geben an, dass über sie beleidigende, demütigende und falsche Sachen im Internet verbreitet wurden. Besonders in der Pubertät ab 13 Jahren werden viele Jugendliche mit





Mobbing, z.B. durch vereinzelte Beleidigungen oder nicht eingeladen werden zu einer Chatgruppe, konfrontiert. Mobbing im realen Leben und im Internet gehen dabei oft ineinander über. Was auf dem Schulhof geschieht, wird online fortgesetzt und umgekehrt. Im Netz bleiben die Täter jedoch teilweise anonym, was die Hemmschwelle herabsetzen könnte.

Aber was können wir tun? Einerseits muss den Kindern und Jugendlichen klar sein, dass es sich um ein Delikt handelt, das Konsequenzen hat. Andererseits muss es immer wieder Präventionsveranstaltungen geben, um die Schülerinnen und Schüler für das Thema (Cyber)Mobbing zu sensibilisieren. Deshalb findet für unsere Siebtklässler ein Projekttag mit dem Themenschwerpunkt „Cybermobbing“ statt. Nach dem Theaterstück „I like You“, das eindrucksvoll die komplexe Lebenswelt der Jugendlichen von heute darstellt, diskutieren die Schülerinnen und Schüler offene Fragen zum Themenbereich. Hier bleibt auch viel Raum für Emotionen. Im Theaterstück zeigen drei Schauspieler die 15-jährige Samira und ihre Freunde beim Surfen, Chatten und Posten. Dank ihrer Computer und Smartphones sind sie ständig vernetzt und bewegen sich sicher und spielerisch im worldwideweb. Doch auf einmal geschieht es: aus Wut, Verletzung und Enttäuschung veröffentlicht Sami ein demütigendes Foto von Luke. Das Bild wird weitergeleitet, kommentiert und verbreitet sich ungewollt rasend schnell im Internet. Am nächsten Tag wissen in der Schule schon alle Bescheid. Plötzlich steht Luke alleine da... Eindrucksvoll werden die Chancen und Risiken der digitalen Vernetzung via Internet und soziale Medien aufgezeigt. So werden die Kinder für einen verantwortungsvollen Umgang sensibilisiert. „I Like You“ geht dabei nicht den Weg der Theorie, sondern den der Empathie. Die bewegende Geschichte macht Mut und Lust sich für Toleranz und gegenseitigen Respekt einzusetzen und motiviert die Jugendlichen bei Konflikten friedvolle Lösungswege zu finden. Am Ende des Tages wurden noch gemeinsame Regeln für die Klassengemeinschaft bzw. die gesamte Schule erarbeitet, um (Cyber)Mobbing möglichst schon im Keim zu ersticken.

### **Jahrgangsstufe 8:**

Bei Schülern dieser Altersgruppe sind die Suche nach der eigenen Identität und die Entwicklung eines individuellen Selbstverständnisses ein wichtiger Schritt beim Erwachsenwerden. Im Vordergrund steht dabei die Beschäftigung mit einem sich verändernden Körper, mit der eigenen Sexualität sowie mit Männlichkeit und Weiblichkeit. Das Gefühl eines Menschen, sich als Mann, Frau oder auch dazwischen (intersexuell) zu erleben, ist Ausdruck des Persönlichkeitsrechts, ein individueller Anspruch auf Selbstverwirklichung. Diese Selbstverwirklichung kann jedoch nur über ein Sich-Ausprobieren gelingen. Um sich selbst zu finden, experimentieren Jugendliche, loten eigene Grenzen aber auch Vorlieben aus und schlüpfen in unterschiedlichste Rollen. In diesem Alter werden wesentliche Persönlichkeitseigenschaften und die Geschlechtsidentität entwickelt – ein Vorgang, der damit zu tun hat, wie man sich selbst in Bezug zu seinem sozialen Umfeld sieht.

Neben Familie, Freunden und Schule spielen bei diesem Prozess auch die Medien eine wichtige Rolle. Heranwachsende suchen während dieser Entwicklung nach entsprechenden Vorbildern, an denen sie sich orientieren können. Vorherrschend in den Medien ist v.a. in Bezug



auf Frauen ein Körperbild mit starkem sexuellem Bezug. Dieses Frauenbild ist in den neuesten Musikvideos genauso präsent wie in den verschiedensten Werbeanzeigen. Die Protagonistinnen zeigen meist viel Haut und werden in sexy Posen in Szene gesetzt. Da Medien für Heranwachsende ein wichtiger Impulsgeber sind, liegt es nahe, dass sich v.a. Mädchen von diesen Darstellungen inspirieren lassen und der gesellschaftlichen Erwartungshaltung entsprechen wollen. Ähnliches gilt aber auch für die Jungs. In den Medien finden sich vielfach Bilder von athletischen, nackten Männerkörpern, die ein Ideal von Männlichkeit transportieren, das für viele Jugendliche erstrebenswert erscheint.

Ein aktueller Trend unter Jugendlichen ist das Versenden von erotischen Fotos und Videos der eigenen Person mittels Computer oder Smartphone (= Sexting). Es kann sich dabei um Aufnahmen in Badehose, Bikini und in Unterwäsche handeln, aber auch Nacktbilder bestimmter Körperregionen oder Oben-Ohne-Aufnahmen usw. werden versendet. Anwendungen wie WhatsApp und Snapchat sind für das Versenden dieser erotischen Selfies besonders beliebt. Bislang ist unbekannt, wie hoch die Zahl der Jugendlichen tatsächlich ist, die aktiv erotische Fotos von sich versenden.

In dieser Unterrichtseinheit werden die Schülerinnen und Schüler der 8. Jahrgangsstufe mit dem Thema „Sexting“ konfrontiert. Neben einer ersten Erklärung des Begriffs „Sexting“ werden hier auch verschiedene Schönheitsideale besprochen und der Einfluss von Werbung genauer thematisiert. Was macht mich schön? Was kann ich tun, wenn ich doch solche Bilder verschickt habe? Wo finde ich ggf. Hilfe? Einen großen Teil der Zeit nehmen auch die Probleme ein, die bei Sexting vorkommen können.

Probleme birgt Sexting, wenn Fotos neben der Person, für die sie gedacht waren, noch an weitere Personen – versehentlich oder auch absichtlich – verbreitet werden. An der Verbreitung sind Jungen und Mädchen gleichermaßen beteiligt. Betroffene fühlen sich bloßgestellt, haben Angst vor dem Spott der anderen und trauen sich meist aus Scham nicht, einen Erwachsenen ins Vertrauen zu ziehen. Außerdem besteht die Gefahr, dass derartige Fotos Anlass für Belästigung oder sogar Cybermobbing sind. Probleme birgt Sexting auch dann, wenn erotische Fotos nur auf Druck des Partners oder einer Bekanntschaft entstehen, ganz nach dem Motto „Wenn du mich liebst, dann machst du das auch für mich“ oder „Wenn du das nicht für mich tust, dann mache ich dich fertig“.

Der digitale Raum ist für Kinder und Jugendliche eine Inspirations- und Orientierungsquelle für Schönheitsdarstellungen und Lebensformen. Online sehen wir tagtäglich eine Vielzahl an Bildern. Neben perfekt inszenierten Bildern, die den Nutzenden ein einseitiges und unrealistisches Ideal von Schönheit aufzeigen, gibt es jedoch auch vielfältige Inhalte und diverse Darstellungen von Schönheit. Doch was bedeutet es schön zu sein? Schönheit und Diversität im digitalen Raum sollen hier mit den Jugendlichen zum Thema gemacht werden.



### **Jahrgangsstufe 9:**

Das aktuelle Tagesgeschehen zu verfolgen, ist heute einfacher denn je: neben Zeitungen, Fernsehen und Radio ist das Internet als Informationsquelle nicht mehr wegzudenken. Kinder kommen meist früh mit Informationsmedien in Berührung. Dabei können sie auf Inhalte stoßen, die noch nicht für sie bestimmt oder nicht altersgerecht aufbereitet sind. Hören sie beispielsweise Meldungen im Radio und im Fernsehen über Krisenereignisse wie Naturkatastrophen, Amokläufe oder Terroranschläge, kann das Verunsicherung, Ängste oder Überforderung auslösen. Jugendliche suchen meist bereits gezielter nach Informationen und nutzen dafür häufig das Internet. Gerade Social Media-Angebote oder Messenger-Dienste bieten den Nutzerinnen und Nutzern die Möglichkeit, schnell auf ein Krisenereignis zu reagieren. Dadurch besteht die Gefahr, dass sich nach einem Krisenereignis Falschinformationen und Gerüchte verbreiten. Bei dem **Projekttag „Timeline der Panik“** in der 9. Jahrgangsstufe setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit der Berichterstattung über eine fiktive Paniksituation auseinander. Bei einem Rockkonzert gab es eine Explosion der Pyrotechnik, die für einen Terroranschlag gehalten wird. Mithilfe von Nachrichten offizieller Stellen, etablierter Medien und Privatpersonen rekonstruieren die Schülerinnen und Schüler das Ereignis. Sie ordnen die kurzen Nachrichten (z.B. Meldungen der Tagespresse, Posts in Social Media-Angeboten, private Nachrichten in Messengern) und hinterfragen ihre Bedeutung für die Paniksituation.

### **Jahrgangsstufe 10:**

Digitale Kommunikation spielt in unserem Alltag eine immer größere Rolle. Vor allem Jugendliche nutzen das Internet zum Austausch mit Freunden, als Informationsquelle und zur Unterhaltung. Extremistische Akteure wissen das und nutzen Internet-Plattformen und -Dienste zur Kommunikation, zur Rekrutierung neuer Mitglieder, zur Verbreitung von propagandistischem Material und zur Vernetzung untereinander. Sie profitieren dabei von einer unkontrollierten, schnellen und kostengünstigen Informationsvermittlung nahezu in Echtzeit und über Ländergrenzen hinweg sowie einer Anonymität.

Am **Projekttag „Hidden Codes“** in der 10. Jahrgangsstufe chatten die Schülerinnen und Schüler in einer simulierten Social Media-Umgebung, durchstöbern Profile und reagieren auf Storys und Kommentare anderer Nutzer. So sollen sie spielerisch dazu befähigt werden, problematische Inhalte oder Aussagen zu erkennen und kompetent darauf zu reagieren. In einzelnen Episoden werden Themen und Elemente rechter und islamistischer Radikalisierung beleuchtet und es wird Fragen wie „Wie nutzen radikale Gruppen digitale Medien, um für ihre Zwecke zu mobilisieren?“, „Welche politischen Codes und Verschwörungsmythen werden im Netz verbreitet?“ und „Was kann ich tun, wenn ich mitbekomme, dass sich jemand in meinem Umfeld radikalisiert?“ nachgegangen.



### **Oberstufe:**

Der Wahlpflichtkurs „Medienkunde“ hat als oberste Zielsetzung allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern eine erweiterte Kompetenz im Umgang mit Neuen Medien zu vermitteln, also in der Nutzung sowie in der Produktion von Medieninhalten und im Bereich der Reflexion über Medienangebote. Ein nicht unbedeutender Teil unserer Lebenserfahrungen und unseres Wissens wird uns heutzutage medial vermittelt. Wir beziehen unser Weltwissen aus Büchern, Zeitungen, aber auch verstärkt aus „neuen“ Medien wie dem Fernsehen, dem Hörfunk oder den Netzwelten des Internet. Soziale Netzwerke wie Facebook, WhatsApp oder Instagram bekommen immer mehr Bedeutung bei der Organisation unseres beruflichen und privaten Umfeldes. Game-Conventions, LAN-Partys und der weltweite Erfolg der Rollenspiele „World of Warcraft“, „League of Legends“ oder „Clash of Clans“ zeigen, dass auch das Freizeitverhalten vieler Menschen sich durch intensive Mediennutzung auszeichnet. Die gegenwärtigen Jugendgenerationen bringen auf der Plattform der Online-Medien auch eigene Stars hervor, die sich als YouTuber von den Zuschauern auf Googles Videodienst beim Spielen in Form von „Let's-Plays“ über die Schulter sehen lassen oder das Weltgeschehen in ihren Channels originell kommentieren. Allerdings ist auch zu bedenken, dass wir in Zeiten intensivster Datenspionage durch Geheimdienste und den mehr oder weniger deutlich artikulierten ökonomischen Interessen der gewerblichen Providerunternehmen, wie etwa dem Facebook-Konzern, sorgfältig darauf achten müssen, wem wir freiwillig welche Menge von unseren privaten Daten anvertrauen. Deshalb sind auch Fragen der Mediengesellschaft, der Medienpolitik, der Überwachungsskandale und des Big-Data-Ansatzes Gegenstand in den Unterrichtsgesprächen.

Es ist unbestritten, dass ein kompetenter Umgang mit Online-Medien über unseren Zugang zu zeitgenössischen Debatten und beruflichen sowie privaten Lebensbereichen mitentscheidet. Das Wissen um die selbstbestimmte, zielgerichtete, erfolgreiche und (verantwortungs)bewusste Nutzung von Medienangeboten soll kein Herrschaftswissen sein, sondern einer großen Zahl von Menschen verfügbar gemacht werden.

Unter dem Motto „Verstehen ist besser als Verbieten“ setzen sich die Teilnehmer des **Medienkunde-Kurses der Oberstufe** mit verschiedensten Schwerpunkten der digitalen Welt auseinander. Der Kurs soll einen wesentlichen Beitrag zur Medienerziehung und Vermittlung von Medienkompetenz leisten. Medienkompetenz beschränkt sich dabei nicht mehr nur auf die bloße Fähigkeit, Medien adäquat einzusetzen zu können, sondern umschließt auch Bereiche wie das Bewerten und Hinterfragen von Medienproduktionen. Schülerinnen und Schüler müssen demnach sowohl befähigt werden, Medien angemessen einzuschätzen als auch kompetent einzusetzen.

Im Einzelnen werden in diesem Zusammenhang folgende fünf Bereiche genauer unter die Lupe genommen:

- Auswählen und Nutzen von Medienangeboten
- Gestalten und Verbreiten eigener Medienbeiträge
- Verstehen und Bewerten von Mediengestaltung
- Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen



- Durchschauen und Beurteilen von Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung

Die Erlangung von Medienkompetenz beinhaltet also insgesamt, dass Medien kritisch reflektiert und selbstbestimmt und der Situation angemessen genutzt und beurteilt werden können. Eine sinnvolle Vermittlung von Medienkompetenz muss stets integrativ erfolgen. Kein Fach und kein Medium im Speziellen sind prädestiniert für die Vermittlung von Medienkompetenz, sie ist Aufgabe aller Fächer und der Medienkunde-Kurs kann hier sicherlich nur einen kleinen Beitrag leisten.

Um einerseits das erlernte Wissen sinnvoll anzuwenden und um andererseits auch die jüngeren Schülerinnen und Schüler des Gymnasiums möglichst gut zu erreichen und umfassend zu informieren, wird das Peer-Projekt Netzgänger erarbeitet und mit den Schülerinnen und Schülern der 6. Jahrgangsstufe an zwei Projekttagen durchgeführt. Für ihre Rolle als Peer-Tutor zur Medienbildung der Unterstufenschüler werden die Q11-/Q12-Schüler im Unterricht sorgfältig und zielgerichtet vorbereitet und können ihre Kompetenzen und ihr medientechnisches Wissen gezielt einbringen. Als Peer-Tutor/in nehmen sie im Projekt „Netzgänger“ die entscheidende Rolle ein - der Medienkunde-Unterricht stellt ihnen dafür das Rüstzeug zur Verfügung.

## D. Ansprechpartner

Schülerinnen und Schüler unserer Schule aber auch Kollegen und Eltern können sich mit Problemen und Fragen an uns wenden, um ggf. Hilfestellungen bzw. Ratschläge zu erhalten. Ansprechpartner sollen hierbei zum einen die „ausgebildeten“ Medienexperten der Wahlkurse bzw. der Oberstufe sein, aber natürlich auch die Schulleitung und die zwei studierten Medienpädagoginnen OStRin Christina Schott und StRin Kerstin Reichenberger, die mit der Durchführung der einzelnen Projekte betraut ist.

Eine Aufklärung von Eltern über die vielfältigen Gefahren, die im Netz lauern und auch um die Heranwachsenden beim sicheren Surfen unterstützen zu können, finden in regelmäßigen Abständen Elternabende an unserer Schule statt.

Stand: 20. Juli 2022



Gymnasium Burgkunstadt