

Einführungsheft

für Lehrkräfte



Heutzutage spielen soziale Medien und Online-Kommunikation eine zentrale Rolle im Leben junger Menschen. Daher ist es unerlässlich, ihnen zu vermitteln, wie sie sich sicher und verantwortungsbewusst im Internet bewegen können. "Chat-nett" führt spielerisch an zentrale Themen des digitalen Raums heran und sensibilisiert Schüler und Schülerinnen, für die Herausforderungen und Risiken, die mit zunehmender Nutzung dieser Technologien steigen. Ziel ist es, ein sicheres und respektvolles Miteinander im Internet zu fördern. Die Relevanz des Themas für den Unterricht ist daher enorm.

Während des Spiels werden folgende Schwerpunkte behandelt:

1. Cybermobbing

Cybermobbing, auch als Cyberbullying bezeichnet, zählt zu den häufigsten Arten der digitalen Belästigung. Es umfasst das gezielte Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen von Anderen durch verschiedene Kommunikationsmedien wie Smartphones, E-Mails, Websites, Foren, Chats und soziale Netzwerke. Unter Cybermobbing versteht man das wiederholte und absichtliche Verwenden dieser Kommunikationsmittel, um bewusst eine oder mehrere Personen zu schädigen, einzuschüchtern, zu beschimpfen oder Gerüchte über sie zu verbreiten. Die Abgrenzung zu Hate Speech ist oft unscharf, da beide Phänomene hasserfülltes und aggressives Verhalten umfassen, um Personen absichtlich zu schaden. Für die Betroffenen kann dies zu erheblichen psychischen Belastungen und langfristigen Schäden führen.

1.2 Ableismus

Ableismus, die Diskriminierung und Abwertung von Menschen mit Behinderungen, kann sich auf verschiedene Weise zeigen. Er schließt sämtliche Arten von Diskriminierung, Ausgrenzung, Benachteiligung und Gewalt ein, die Personen erleben, die als „behindert“ gelten. Im digitalen Raum zeigt er sich häufig durch abwertende Kommentare oder verletzende Bilder. Im Alltag begegnet man Ableismus auch durch stereotype und abfällige Ansichten sowie durch fehlende Barrierefreiheit, die den Zugang zu öffentlichen Einrichtungen erschweren. Menschen sollten nicht auf ihre körperlichen oder geistigen Beeinträchtigungen reduziert, sondern in ihren Fähigkeiten und Kompetenzen bestärkt werden, da sie sonst unter erheblichen Nachteilen leiden.



1.3 Body-Shaming

Body-Shaming bezeichnet das Abwerten oder Herabsetzen von Personen wegen ihres äußeren Erscheinungsbildes. Der Begriff, der sich aus dem englischen „Body“ (Körper) und „Shame“ (Scham) zusammensetzt, zeigt sich besonders häufig in sozialen Medien durch beleidigende Kommentare oder Mobbing. Solche Angriffe können zu einem verzerrten Selbstbild führen und erhebliche psychische Belastungen für die Betroffenen mit sich bringen.

Quellen:

<https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/zrp/dibi/inipro/cybermobbing.html>

<https://www.chat-nett.de/#lexikon>

Anleitung

Spielbeginn

Nach dem **Start** des Spiels haben die Schüler und Schülerinnen die Möglichkeit, eine von fünf verschiedenen Katzen für ihr **Profil** auszuwählen. Danach können sie einen zufällig generierten Benutzernamen wählen, mit dem sie an dem Spiel teilnehmen.



Das Spiel startet mit einer **Stadtkarte**, auf der verschiedene virtuelle **Chats** ausgewählt werden können.

Zu Anfang des Spiels haben die Schüler und Schülerinnen nur Zugriff auf „**Level 1**“ Chats. Fortgeschrittene „**Level 2**“ Chats werden durch das Abschließen des dazugehörigen ersten Levels freigeschaltet.



Zugangscodes

Um den Schwierigkeitsgrad auf individuelle Lerngruppen anzupassen, gibt es einen **Zugangscode**, mit dem Lehrkräfte Zugriff auf jeden Chat freischalten können. Durch den Code ist es möglich, komplexere Dialoge aus „**Level 2**“ zu öffnen, ohne dass das dazugehörige „**Level 1**“ abgeschlossen wurde.



Level 2 „Hate Speech“: HS2

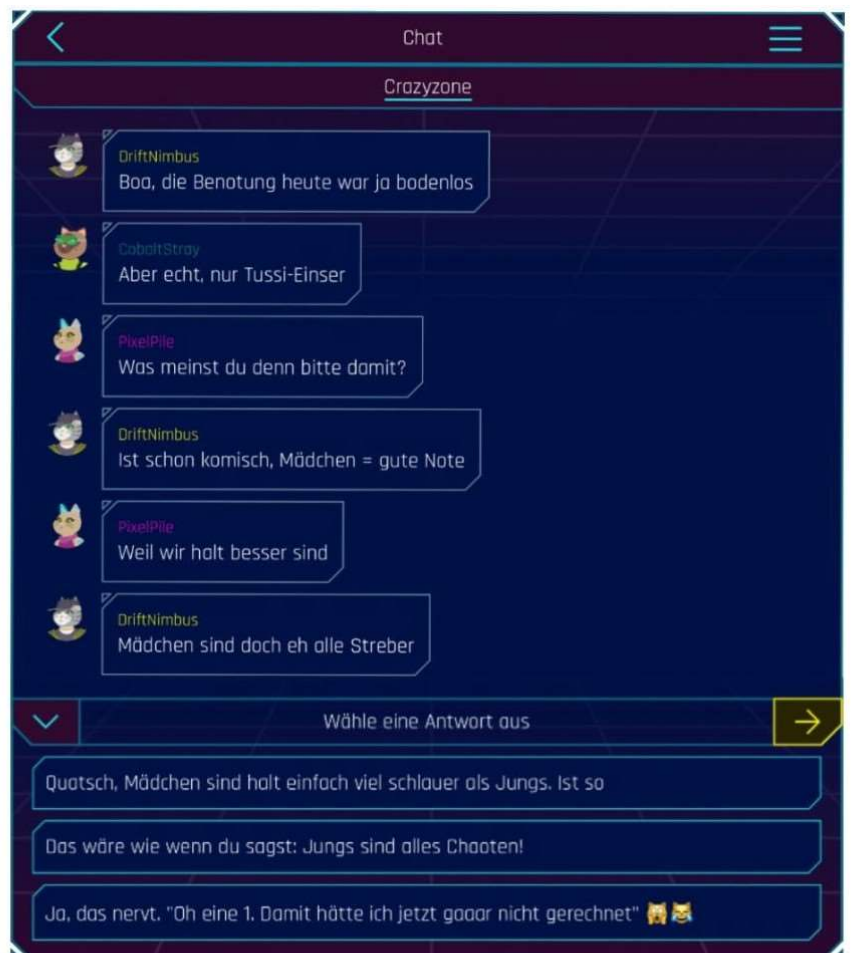
Level 2 „Verschwörungsideologie“: VS2

Level 2 „Cybermobbing“: CM2

Level 2 „Desinformation“: DI2

Spielverlauf

Nach der Auswahl eines **Levels** öffnet sich ein virtueller **Chat**, in dem sich die Schüler und Schülerinnen mit diskriminierenden Äußerungen auseinandersetzen müssen. Die Schüler und Schülerinnen können aus mehreren vorgegebenen **Antwortmöglichkeiten** auswählen, um an der Konversation teilzunehmen.



Rückmeldung

Nach jeder gegebenen Antwort erfolgt eine Erklärung der **Fachbegriffe** und eine **Rückmeldung** durch eine Künstliche Intelligenz (KI), die beurteilt, ob die ausgewählte Antwort konstruktiv und freundlich war. Trifft das nicht zu, erfolgt eine **kritische Bewertung** durch die KI.



Super! Du gibst deinem Gegenüber die Chance, diese Aussage zurückzuziehen. Mit einer menschenverachtenden Aussage wie dieser, werden Einzelne oder Gruppen abgewertet.

Lexikon: **Sexismus**

Du hast vermutlich Recht in deiner Aussage, trotzdem kommt man mit solch einer Ausdrucksweise leider nicht weit - besonders, wenn du keine überzeugenden Fakten lieferst.

Hinweise und Tipps für Diskussionen:

Bleibe höflich

Oh nein...

Du hast diesen Artikel gelesen und ihn als glaubhaft empfunden. Das kann schnell passieren. Aber hast du dich gefragt, ob die Quelle wirklich zuverlässig ist? Wer äußert sich hier und wird als Expert*in zu diesem Thema befragt?

Lexikon:

Pseudo-Expert*innen

Seriöse Nachrichtenquellen erkennen

Die Beurteilung durch die KI umfasst, neben der kritischen **Beurteilung** der Antwort, eine **Erklärung**, warum diese Beurteilung vorgenommen wurde.

Häufig wird dabei ein **Fachwort** verwendet, das im Zusammenhang wichtig ist und bei Bedarf im **Lexikon** genauer erklärt wird.



das Lexikon

Das **Lexikon** kann jederzeit über das **Menüzeichen** Links oben in der Kopfzeile aufgerufen werden.



Levelübersicht

Lexikon

Neustarten



Im **Lexikon** können Schülerinnen und Schüler **Begriffserklärungen** nachschlagen. Zudem wird dort erläutert, welche **Tipps** und **Argumentationsmuster** hilfreich sind, um eine **konstruktive Konversation** zu führen, bei der zwei unterschiedliche Standpunkte vertreten werden

"alternative" Fakten

Bei „alternativen“ Fakten handelt es sich um Pseudofakten. Das sind angebliche Fakten, die Tatsachen verzerrt wiedergeben, falsch einordnen oder in einen anderen Kontext setzen. Es handelt sich dabei im Prinzip um eine Lüge. Durch die Nutzung von falschen Fakten sollen die Aussagen seriöser und glaubwürdiger erscheinen. Um „alternative“ Fakten zu erkennen, solltest du stets die Informationsquellen hinterfragen und diese gegebenenfalls sogar als Beleg verlangen. Die Seriosität von Quellen sollte generell immer hinterfragt werden.



Spiel Ende

„Chat-nett“ endet, sobald alle **Chats** abgeschlossen wurden. Allerdings haben die Schüler und Schülerinnen die Möglichkeit, bereits beendete Dialoge erneut zu spielen. Jede ausgewählte **Antwort** beeinflusst die **Reaktionen** und den weiteren Verlauf des **Dialogs**. Dies ermöglicht ihnen, die Auswirkungen unterschiedlicher Entscheidungen zu erfahren und so alternative Enden kennenzulernen.

Chat-nett wird gefördert von dem Ministerium für Bildung, Jugend und Sport sowie Mitteln des Bündnisses für Brandenburg

Chat- Webbasiertes Simulationsspiel zur
Demokratiebildung im digitalen Raum. Eduversum Verlag
und Bildungsagentur (2024). Abgerufen am 05. Juli 2024



Unterrichtsmaterialien

- Konkretisierung der geplanten Lehr-Lernprozesse
- Arbeitsblätter
- PowerPoint



Konkretisierung der geplanten Lehr- und Lernprozesse

Zeit	Phase/ Didaktische Funktion	Geplantes Lehrerverhalten/ Impulse	Erwartetes Schülerverhalten	Sozialform/ Medien
I 15`	Annäherung an das Spiel „Chat- Nett“ mittels einer Gefühlskarte/ Einstieg/Aktivierung	Die Lehrkraft präsentiert an der Tafel eine Gefühlskarte und fordert die SuS dazu auf, sich ein Adjektiv im Hinblick auf erlebte „Klassenchats“ herauszusuchen und zu diskutieren. Das Plenumsgespräch wird moderiert.	Die SuS reflektieren ihre Erfahrung mit erlebten Klassenchats. Gedanken zu schönen oder unschönen Situationen werden zusammengetragen. Mittels der Berichte wird auf unschöne Erlebnisse gelenkt.	PPP/ PL
II 5`	Präsentation des Stundenvorhabens/ Tutorial	Die Lehrkraft löst den Sinn der Karte auf und erläutert das Stundenvorhaben. Anschließend wird der Spielvorgang erklärt.	Die SuS begreifen den Aufbau der Stunde sowie des Simulationsspiels und verfolgen aufmerksam das Tutorial.	PPP/ LV
III 20`	Spielphase von Level 1 und Level 2 „Cybermobbing“ parallel in zwei Gruppen/ Bearbeitung der Arbeitsblätter	Der Lehrer teilt die Klasse in zwei Gruppen und moderiert das Geschehen. Arbeitsblätter werden ausgeteilt und erklärt.	Die SuS spielen die Chats parallel. Gruppe 1 spielt Level 1 und Gruppe 2 spielt Level 2. Die Spielzüge werden auf Arbeitsblättern stichpunktartig reflektiert.	GA/ PPP/ SP/ AB
IV 5`	Erste Reflektion der Spielphase/ Plenumsgespräch/	Die Lehrkraft fordert Erfahrungsberichte und wertet die verschiedenen Akteure, welche von den SuS im Spiel eingenommen wurden.	Die SuS reflektieren ihr Verhalten im Spiel und tauschen sich im Plenum dazu aus, wie sie gehandelt haben. Die SuS vervollständigen das Arbeitsblatt.	PL/ AB/ PPP
PAUSE	-	-	-	-

V 10`	Arbeitsphase I/ Reorganisation des Gelernten/ Erneutes Spielen	Die Lehrkraft stellt die zentralen Reflektions,- und Aufarbeitungsaufgaben vor. Zudem wird das im Spiel verfügbare Lexikon gezeigt.	Die SuS arbeiten weiter auf den Arbeitsblättern und nutzen das Lexikon um zentrale Begriffe zu finden.	GA/ AB/ PPP
VI 5`	Arbeitsphase II/ Gruppenaustausch	Die Lehrkraft erläutert die neue Aufgabe. Flipcharts werden in Kleingruppen verteilt. Die Lehrkraft verweist nochmal auf die versch. Akteure im Spiel.	Die SuS erarbeiten in Kleingruppen einen eigenen Chat, welcher eine Problematik des Spiels aufgreift. Die SuS arbeiten alle kennengelernten Akteure in den Chat ein.	GA/ FC
VII 25`	Arbeitsphase III/ Podcast/	Die Lehrkraft erläutert den finalen Arbeitsauftrag. Ein kurzer Podcast soll in Kleingruppen aufgenommen werden. Der „fremde“ Chat soll analysiert werden.	Die SuS fassen alles Gelernte in einem kurzen Podcast zusammen. Sie verwenden den zuvor erhaltenen Chat und bewerten diesen im Podcast mündlich. Zudem formulieren die SuS einen kurzen Text zum Umgang miteinander im Klassenchat.	GA/ SP
VIII 5`	Sicherung/ Austausch Gruppe 1&2	Die Lehrkraft moderiert den Erfahrungsaustausch der beiden Gruppen. An der Tafel werden die Lösungen der Arbeitsblätter gezeigt.	Die SuS der Gruppen Bodyshaming (Level 1) und Ableismus (Level 2) tauschen ihre Erfahrungen aus. An der Tafel werden alle wichtigen Informationen aufgenommen und stichpunktartig notiert.	PL, PPP
Didaktische Reserve	Spielen der anderen Chats/ Erneutes Spielen der Chats	-	-	-

Abkürzungen: PL-Plenum, GA-Gruppenarbeit, LV-Lehrevortrag, AB-Arbeitsblatt, FC-Flipchart, SP-Smartphone, PPP-PowerPoint

Weiterreichende Links zum Thema

Berger, J.F., Haferland, A. (2019). *Informatik und Gesellschaft. Cybermobbing in der Schule.*

Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg. Naturwissenschaftliche Fakultät III Institut für Informatik

Berlin.de (2004). *Berliner Vorschriften- und Rechtsprechungsdatenbank. Schulgesetz für das*

Land Berlin (Schulgesetz – SchulG). Abgerufen am 28. Juli 2024 <https://gesetze.berlin.de/bsbe/document/jlr-SchulGBErahmen>

Bundesministerium Bildung, Wissenschaft und Forschung. Cybermobbing: Gewalt mit neuen Medien.

Abgerufen am 26. Juli 2024 <https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/zrp/dibi/inipro/cybermobbing.html>

Charter on Education for Democratic Citizenship and Human Rights Education (2010). Abgerufen am

27. Juli 2024 <https://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=090000168048e02b>

Chat-Nett. *Webbasiertes Simulationsspiel zur Demokratiebildung im digitalen Raum.* Eduversum

Verlag und Bildungsagentur (2024). Abgerufen am 05. Juli 2024 <https://www.chat-nett.de/>

Bildungsserver Berlin-Brandenburg. Rahmenlehrplan Teil B Fachübergreifende Kompetenzentwicklung.

Abgerufen am 30.07.2024 https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche_Fassung/Teil_B_2015_11_10_WEB.pdf

Schaumburg, H., & Prasse, D. (2018). *Medien und Schule.* Verlag Julius Klinkhardt

Tulodziecki, G., Herzig, B., & Grafe, S. (2021). *Medienbildung in Schule und Unterricht* (3. durchges. u. aktual. Aufl., Hrsg.). Verlag Julius Klinkhardt.