

Learning-Apps zu Cyber-Mobbing

Alter:	Ab der 2. Schulstufe
Unterrichtsfächer:	Deutsch, Informatik, Soziales Lernen
Digitale Kompetenzen digikomp8:	1 Informationstechnologie, Mensch und Gesellschaft, 3.4 Kommunikation und Kooperation, 4.1 Darstellung von Information
Dauer:	zwei bis vier Unterrichtseinheiten

Ziele

- Die Tragweite von Cyber-Mobbing kennenlernen
- Gesetzliche Rahmenbedingungen verstehen
- Wissen, was bei Cyber-Mobbing zu tun ist



Achtung! Wenn das Thema Cyber-Mobbing bearbeitet wird, kann es sein, dass bestehende Konflikte auf den Tisch kommen. Auf diese Fälle muss unbedingt in geeigneter Form eingegangen werden!



Tipp

Beispiel für eine Learning-App zu Cyber-Mobbing: <http://learningapps.org/14106>

Ablauf

Phase 1

Die Schüler/innen werden an das Thema herangeführt – das kann auf verschiedene Arten passieren:

- Rollenspiele
- Storytelling
- Interviews
- Internetrecherche

Die Schüler/innen einigen sich auf Inhalte, die auch für andere Schüler/innen relevant sind. In Gruppen kann auf verschiedene Schwerpunkte eingegangen werden:

- Rechtliche Rahmenbedingungen zu Cyber-Mobbing
- Cyber-Mobbing im Vorfeld vermeiden
- Was tun bei Cyber-Mobbing (als Opfer, als Zeher/in)?

Phase 2

Die einzelnen Gruppen erstellen Learning-Apps oder nutzen Plattformen, wo Quiz oder Ähnliches für andere Schüler/innen zur Verfügung gestellt werden können.

Phase 3

Hat die Schule eine Partnerschule, können ihr diese Quiz für gleichaltrige Schüler/innen zur Verfügung gestellt werden. In diesem Fall hilft es eventuell, auf einer gemeinsamen Lernplattform zu arbeiten.