

SEPTEMBER 2020

MEDIEN KOMPETENZ

EIN PROJEKT FÜR KINDER UND
JUGENDLICHE IM INKLUSIVEN
SETTING



Erarbeitet von:
Medienzentrum PARABOL
Im Auftrag von:
Bezirk Mittelfranken

01

EINLEITUNG

Laut Artikel 9 der UN-Behindertenrechtskonvention 2007 haben Menschen mit Behinderungen das Recht auf eine volle Teilhabe am Leben. Diese Teilhabe gilt für alle Lebensbereiche, somit auch für „[...]Informations-, Kommunikations- und andere Dienste, einschließlich elektronischer Dienste und Notdienste“.

Hierzu zählen natürlich auch die Nutzung eines eigenen Handys, eines Laptops oder das selbstständige Bewegen im Internet.

Gerade im Bereich Medien bleiben aber Menschen mit Behinderungen mit Blick auf die Möglichkeit der Zugänglichkeit und Teilhabe oft außen vor.

Somit bleiben ihnen die Chancen und ein großer Teil der immer digitaler werdenden Welt verwehrt. Digitale Medien sind aus unserem Alltag kaum noch wegzudenken.

Unter anderem stellen sie ein Mittel zur Selbst-Verwirklichung und kulturellen Teilhabe dar. Jugendliche verbringen täglich Zeit im Internet, sie kommunizieren über soziale Netzwerke, sehen sich Videos und Bilder an, informieren sich und streamen Musik. Auch der Austausch unter Freunden geschieht über Apps wie WhatsApp, TikTok und Instagram.

02

MEDIENGEBRAUCH

“93% aller Jugendlichen besitzen ein Smartphone, 65% verfügen über einen Computer oder Laptop und 50% besitzen einen eigenen Fernseher.”

Dies ergab die JIM-Studie zur Untersuchung des Medienumgangs Jugendlicher im Alter von 12 - 19 Jahren in Deutschland im Jahr 2019.

Um jungen Menschen Chancen sowie Gefahren und Grenzen in der Nutzung aufzuzeigen, sind medienpädagogische Angebote von großer Bedeutung. Nicht nur deshalb soll durch dieses Konzept ein weiteres Angebot geschaffen werden. Es richtet sich an Kinder und Jugendliche, die aufgrund ihrer Beeinträchtigungen Schwierigkeiten mit der eigenständigen Auseinandersetzung mit einem kompetenten Mediengebrauch haben. Zielgruppe sind in erster Linie Schulklassen im inklusiven Setting.

03

SONDERPÄDAGOGISCHER LEITFADEN

Hinweise für die sonderpädagogische Arbeit in verschiedenen Bereichen:

1. **Anschauliche Beispiele.** Die Kinder und Jugendlichen sind häufig nicht in der Lage, abstraktionsfähig zu denken.
2. **Handelnde Arbeit.** Die Verbindung von Denken und motorischen Bewegungen erhöht die Merkfähigkeit.
3. **Wiederholung zur Erfolgssicherung.**
4. **In kleinsten Schritten arbeiten.** Die Schritte vorher ankündigen und während des Prozesses immer wieder verorten, in welchem Schritt man sich gerade befindet. Dies vermittelt der Zielgruppe Sicherheit.
5. **Hilfe zur Selbsthilfe.** Je mehr die Kinder und Jugendlichen selbst erledigen können, desto besser.
6. **Lernen mit allen Sinnen.**
7. **Motivation.** Manche Kinder und Jugendliche haben kein gutes Selbstkonzept. Durch Lob und Motivation können auch sie abgeholt werden.
8. **Klare Rollenverteilung.** Dadurch wird den Kindern und Jugendlichen ein Platz zugewiesen und sie wissen, wo sie stehen.
9. **Klare Anweisungen geben.** Diese helfen, die Aufgaben für alle verständlich zu vermitteln.
10. **Auf körperliche Bedürfnisse eingehen.** Die Kinder und Jugendlichen brauchen häufiger Pausen, seien es Bewegungspausen oder nur für den Toilettengang.

04

PROJEKT HANDY-NUTZUNG

Wie schon in der Einleitung erwähnt, gilt das Recht auf Inklusion und Barrierefreiheit in allen Bereichen. Für Jugendliche ist die eigene Peergroup, die Klasse oder Freunde sehr wichtig. Die Kommunikation untereinander findet heutzutage oft auch über das Internet und Smartphone statt. Dies geschieht auf verschiedenen Plattformen durch text- und/oder bildbasierte Nachrichten, beispielsweise auf WhatsApp, Instagram, TikTok, etc.

Doch auch andere Plattformen wie YouTube sind sehr beliebt und stoßen auf großes Interesse bei Jugendlichen. Laut der Jim Studie (von 2019) benutzen 93 Prozent der Zwölf- bis 19-Jährigen den Kommunikationsdienst WhatsApp.

Wichtig ist es in jedem Fall, mit Jugendlichen über ihre Handynutzung zu sprechen und auf Gefahren hinzuweisen. Da auch Kinder und Jugendliche mit geistiger Beeinträchtigung ein Handy nutzen wollen und die genannten Plattformen nutzen, sollen an einem Vormittag die meist genutzten, beliebtesten Apps besprochen werden.

Im Vordergrund stehen die Gespräche und praktische Einheiten, die gemeinschaftlich mit der Klasse stattfinden sollen.

Vorschläge für die Umsetzung auf Seite 8-9

05

PROJEKT MOBBING

Fiese Kommentare und Nachrichten, Ausschluss aus dem Klassenchat, ein peinliches oder privates Foto, das ohne Einverständnis verschickt wird, ... Cybermobbing kann auf sehr unterschiedliche Arten stattfinden. Es kann auch passieren, dass es mit Übergriffen in der Offline-Welt, beispielsweise in der Klasse, einhergeht.

Die Opfer leiden enorm unter dem Druck, der mittels Psychoterror beispielsweise über soziale Netzwerke im Internet aufgebaut wird. Nicht viele Betroffene wissen mit der erfahrenen seelischen Gewalt umzugehen und in manchen Fällen führt der Druck der Anderen sogar zum Suizid.

Wenn ein solcher Fall beobachtet oder erlebt wird, ist es wichtig zu wissen, wie mit der Situation umgegangen werden kann.

In dem Workshop soll ein kurzer Film entstehen, der sich mit dem Thema Mobbing auseinandersetzt.

Vorschläge für die Umsetzung auf Seite 10-12

PROJEKT GAMING

Games sind aus der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Das Feld der Videospiele entwickelt sich mit rasender Geschwindigkeit weiter, nicht immer fällt es Eltern und Pädagog*innen leicht, schrittzuhalten und für problematische Aspekte ein*e kompetente*r Ansprechpartner*in zu sein.

In diesem Workshop setzen wir uns mit unseren eigenen Spielgewohnheiten auseinander und besprechen gemeinsam, welche Rolle Games in unserem Leben spielen. Dabei sollen auch die häufigsten Vorurteile in Bezug auf Gaming zur Sprache kommen.

Im Mittelpunkt der Workshops steht die Erarbeitung eines Drehbuchs für drei kurze Filmsequenzen und die anschließende Produktion zu den Themenbereichen „In-Game-Käufe“, „Suchtverhalten“ und „Mobbing“.

Was sind unsere Erfahrungen damit? Wie denken wir über das Thema? Was würden wir anderen dazu raten?

Nach der Produktion werden die Filmsequenzen von den jeweiligen Kleingruppen anmoderiert und vorgeführt. Eine gemeinsame Reflexion des Vormittags beschließt den Workshop.

Vorschläge für die Umsetzung auf Seite 13-14

PROJEKT DATENSCHUTZ

"Um Teil der Community zu werden, geben Sie bitte ihre E-Mail Adresse an."

Überall im Internet werden Daten verlangt, verfolgt und verwendet.

Aber was geschieht mit unseren Daten? Und wie können wir sie am besten schützen?

In dem Workshop lernen die Kinder und Jugendlichen, wie sie verantwortlich mit ihren Daten umgehen können und erarbeiten mögliche Gefahren, die von einem zu lockeren Umgang mit dem Datenschutz ausgehen können.

In einem Film stellen die Kinder und Jugendlichen die Gefahren dar und entwickeln Lösungsansätze.

Vorschläge für die Umsetzung auf Seite 15-16



Zeitplan zum Thema Handynutzung

Zeit	Phase	Geplanter Projektverlauf	Sozialform	Medien/Material
10 min	Einführung	Vorstellen und Besprechung des zeitlichen Ablaufs	Stuhlkreis	
10 min	Einstieg ins Thema	Eventuell einen kurzen Einstiegsfilm https://www.youtube.com/watch?v=OINa46HeWg8	Filmvortrag LSG	Beamer bzw. Laptop/ Stick mit Film
5 min	Besprechung	Eindrücke des Films	LSG	
10 min	Eigene Nutzung/ Erfahrungen	Besprechung der eigenen Erfahrungen mit dem Thema Was macht ihr auf dem Handy? / Welche Apps verwendet ihr? Fragen stellen* Diskussion und Reflexion	LSG	Handys der SuS oder eigenes Gerät an Beamer werden
10 min	Thematischer Input genannten Apps	Theoretische Hintergründe zum Thema, einfach und verständlich mit Anlehnung an die Praxis. Worauf muss man achten bei YouTube, WhatsApp, Instagram, TikTok, ... (Privatsphäre Einstellungen)	LV	
5 min	Besprechung und Zusammenfassung	Wiederholen der Inhalte; auf bunten Blättern festhalten, was wichtig ist	Stuhlkreis	Buntes Papier
5 min	Übergang in die Pause	Kurzer Hinweis darauf, wie es nach der Pause weitergeht		

09

Praktischer Teil

Zeit	Phase	Geplanter Projektverlauf	Sozialform	Medien/Material
10 min	Einführung in den praktischen Teil	Ein paar Worte zu den Tablets und Einteilung in Gruppen	LV	Tablets
20-25 min	Gruppenarbeit	Aufgabe erklären Ausdenken einer kurzen, inhaltlich passenden Filmszene, Rollenverteilung (wer filmt, wer ist Schauspieler*in) → Drehen eines kleinen Films	GA	
5-10 min	Erzählungen aus den Gruppenarbeiten	Nebenher Beamer und Filme vorbereiten zum Zeigen	LSG	Beamer
15 min	Anschauen der Ergebnisse	Jeder Film wird gezeigt, danach erzählt jede Gruppe jeweils kurz darüber	Präsentation	
5 min	Abschlussrunde	Nochmal thematische Zusammenfassung und Besprechung des Themas	Stuhlkreis	

Zeitplan Thema Mobbing

Zeit	Phase	Geplanter Projektverlauf	Sozialform	Medien/Material
10 min	Einführung	Vorstellen und Besprechung des zeitlichen Ablaufs	Stuhlkreis	
10 min	Einstieg ins Thema	Mögliche Einstiegsfilme: https://www.youtube.com/watch?v=3mXhaJkYz4 https://www.youtube.com/watch?v=Fnza8ujdfGo	Filmvortrag LSG	Beamer bzw. Laptop/ Stick mit Film
5 min	Besprechung	Eindrücke des Films Täter und/oder Opfer?	LSG	
10 min	Eigene Nutzung/ Erfahrungen	(Besprechung der eigenen Erfahrungen mit dem Thema) Was wünscht ihr euch im Umgang miteinander? Thema Klassenchat? Was ist Cyber Mobbing ? Diskussion und Reflexion	LSG	
10 min	Thematischer Input zu genannten Apps	Theoretische Hintergründe zum Thema, einfach und verständlich mit Anlehnung an die Praxis. Was ist wichtig? Verhalten beim Beobachten von Mobbing/ bei eigener Mobbing Erfahrung/ bei Freunden Was tun bei Cybermobbing*	LV	
5 min	Besprechung und Zusammenfassung	Wiederholen der Inhalte; Mitschreiben der wichtigsten Punkte an der Tafel	Stuhlkreis	Tafel, Kreide
5 min	Übergang in die Pause	Kurzer Hinweis darauf, wie es nach der Pause weitergeht		

11

Praktischer Teil

Zeit	Phase	Geplanter Projektverlauf	Sozialform	Medien/Material
10 min	Einführung in den praktischen Teil	Ein paar Worte zu den Tablets und Einteilung in Gruppen falls nötig; Aufgabe erklären ...	LV	Tablets
20-25 min	Gruppenarbeit	Filmszene; z.B. Statements auf Schilder schreiben, Rollenverteilung (wer filmt, wer ist Schauspieler*in → Drehen eines kleinen Films	GA	Tablet / Kamera Dürfen Gesichter aufs Bild?
5-10 min	Erzählungen aus den Gruppenarbeiten	Nebenher evtl. Beamer und Filme vorbereiten zum Zeigen	LSG	Beamer
15 min	Anschauen der Ergebnisse	Jeder Film wird gezeigt, danach erzählt jede Gruppe jeweils kurz darüber	Präsentation	
5 min	Wiederholung	Nochmal thematische Zusammenfassung und Besprechung des Themas	Stuhlkreis	
	Abschlussrunde	Abschließende Worte		

12

WAS KANN ICH TUN?

- **Erst einmal ruhig bleiben:** Wenn du Beschimpfungen und Beleidigungen abbekommst, ist es natürlich sich schlecht und verzweifelt zu fühlen. Versuche diesen Gefühlen nicht die Oberhand gewinnen zu lassen und halte dich an Menschen und Tätigkeiten, die du magst. Sie helfen dir ruhig zu bleiben und dich abzulenken!
- **Du bist nicht allein:** Vielleicht traust du dich aus Angst oder Scham zuerst nicht mit jemandem über deine Probleme zu sprechen. Meistens tut es aber gut, sich mit Freunden, Eltern oder einer anderen Vertrauensperson darüber auszutauschen. Es ist aber auch möglich, sich erst einmal anonym Hilfe zu holen (www.juuuport.de oder die Nummer gegen Kummer 116111)
- **Dokumentiere die Angriffe:** Halte die schlimmsten Beleidigungen zum Beispiel mit einem Screenshot fest. So hast du Beweise, wenn du dich entscheidest mit jemandem zu reden oder dich bei der Polizei zu melden.
- **Blockieren, Melden, Löschen:** In Messengern und sozialen Netzwerken können Kontakte blockiert und Kommentare und Fotos gemeldet werden. Wenn beispielsweise ein Bild von dir – ohne, dass du es möchtest – im öffentlichen Umlauf ist, melde es und lass es löschen.
- **Verteidige dich:** Versuche in der Öffentlichkeit nicht zu viel Schwäche zu zeigen. Kommuniziere klar und ohne Beleidigungen, was dich stört, zum Beispiel: „Ich will, dass es sofort aufhört“. Falls möglich, hol dir Unterstützung von deinen Freunden. Wichtig ist auch, dass du dich über gesetzliche Bestimmungen informierst, denn in vielen Fällen ist Cybermobbing strafbar und du kannst damit zur Polizei gehen.
- **Du bist in Ordnung.** Und vergiss nicht: Kein Mensch hat das Recht, dich zu verletzen und zu beleidigen. Du bist toll so wie du bist!

13

Zeitplan Thema Gaming

Zeit	Phase	Geplanter Projektverlauf	Sozialform	Medien/Material
10 min	Einführung	Vorstellen und Besprechung des zeitlichen Ablaufs	LV	
10 min	Einstieg ins Thema	Besprechung der eigenen Erfahrungen: Das spiele ich – was spielt Ihr? Auf welchen Systemen? Wie oft? Wie lange?	LSG	
10 min	Problematische Aspekte von Gaming	Vorurteile Gamer*innen: Sammlung an der Tafel Farbige Zettel mit Vorurteilen beschriften und danach an die Tafel kleben.	LSG	Bunter Zettel Filzstifte
5 min	Bewegungspause	Roboterspiel	Gruppenspiel	Ringe
10 min	Input: Problematische Aspekte von Games	Worauf muss man achten bei Games? <ul style="list-style-type: none"> · In-Game-Käufe (+Lootboxes) · Suchtverhalten · Mobbing 	LV	
5min	Sicherung	Wiederholen der Inhalte: Zwei Spalten an der Tafel (Vorurteile & Probleme)	Stuhlkreis	Bunte Zettel Filzstifte
3min	Übergang in die Pause	Kurzer Hinweis darauf, wie es nach der Pause weitergeht	LV	

14

Praktischer Teil

Zeit	Phase	Geplanter Projektverlauf	Sozialform	Medien/Material
5 min	Einführung	Besprechung des zeitlichen Ablaufs	LV	
10 min	Drehbuchkonzeption	Ausdenken einer kurzen Sequenz zu jeweils einem der drei Themen in Kleingruppen	GA	
15 min	Filmdreh	Es soll mindestens ein Vorurteil verwendet werden Abfilmen der Ideen in Kleingruppen	GA	Tablets
5 min	Feedback	Was hat gut funktioniert? Wo lagen Probleme?	LSG	
10 min	Anschauen der Ergebnisse	Jeder Film wird von der zugehörigen Gruppe anmoderiert	Präsentation	Beamer
5 min	Abschlussrunde	Zusammenfassung und Abschlussrunde	Stuhlkreis	

15

Zeitplan Thema Datenschutz

Zeit	Phase	Geplanter Projektverlauf	Sozialform	Medien/Material
10 min	Einführung	Vorstellen und Besprechung des zeitlichen Ablaufs	Stuhlkreis	
10 min	Einstieg ins Thema	Gruppendiskussion: Welche Medien nutzt du im Alltag? Wie wichtig ist dir dein Datenschutz?	LSG	Beamer
5 min	Zielsetzung	„Wir werden uns mit dem Thema Datenschutz befassen, uns Informationen dazu holen und anschließend einen Film drehen mit Tipps rund um das Thema Datenschutz.“	LV	
7 min	Erarbeitung	Was ist Datenschutz? Wie schützt du deine Daten?	LSG	
8 min	Thematischer Input	Theoretische Hintergründe zum Thema, einfach und verständlich mit Anlehnung an die Praxis oder Bezüge zum bereits Besprochenen	LV	
12 min	Sicherung	Wiederholen der Inhalte; Erarbeitung der wichtigsten Punkte, Vorarbeit für das Drehbuch	Stuhlkreis	Buntes Papier
3 min	Übergang in die Pause	Kurzer Hinweis darauf, wie es nach der Pause weitergeht		

16

Praktischer Teil

Zeit	Phase	Geplanter Projektverlauf	Sozialform	Medien/Material
10 min	Einführung in den praktischen Teil	Einteilung in Gruppen: SuS vor der Kamera, SuS für die Technik. Überlegungen: Was brauchen wir, um unseren Film zu drehen? → Requisiten etc. Erklären der Technik	LV	Tablets, Verkleidung
20-25 min	Gruppenarbeit	Jede Gruppe widmet sich einem bestimmten Teil des Datenschutzes und dreht eine Sequenz dazu. L unterstützt.	GA	Tablets
5-10 min	Schneiden	Schneiden der Filme, Sequenzen zusammenfügen	LSG	Beamer
10 min	Anschauen der Ergebnisse	Jeder Film wird gezeigt, danach erzählt jede Gruppe jeweils kurz darüber	Präsentation	
10 min	Abschlussrunde	Reflexion des Films, des Themas und des Projekts	Stuhlkreis	

17

Begriffserklärungen:

LSG: Lehrkraft-Schüler*innen Gespräch

GA: Gruppenarbeit

LV: Lehrvortrag

SuS: Schüler und Schülerinnen

L: Lehrkraft/Anleiter*in

Konzeptionell erarbeitet von:

Jens Fissenewert, Lena Jakob, Janika Lieb und Klaus Lutz