

UE 02 „Medienkonsum und Gewalt in Medien“ (Schule)

Was hat Gewalt mit Medien zu tun?

Zeitansatz
90 Minuten

Unterrichtsziele:

Im Rahmen dieser Unterrichtseinheit soll den Schülerinnen und Schülern bewusstwerden,

- in welchem zeitlichen Umfang digitale Medien von ihnen genutzt werden,
- dass Gewaltanwendung nicht nur physisch ausgeübte Gewalt ist, sondern dass dazu auch verbale und virtuell ausgeübte Gewalt gehören,
- dass gerade digitale Medien und ihre zahllosen Möglichkeiten dazu verleiten können, andere auf äußerst unangenehme Weise zu mobben, bloßzustellen und lächerlich zu machen, den Akteurinnen oder Akteuren aber oft nicht bewusst ist, welchen psychischen Schaden sie dabei anrichten und wie sich die bzw. der Betroffene bei ihren Übergriffen fühlt.

Unterrichtsziele

Benötigte Materialien:

- Laptop, Beamer, ggf. Tablets
- Arbeitsblätter
- Fallbeispiele (Situationskarten), Plakat (beschriftet mit „Ja“ und „Nein“)
- Karteikarten
- Flipcharts

Vorschlag für einen möglichen Ablauf:

Zeitraumen	Unterrichtsinhalt	Methode/Sozialform Materialien	siehe Seite
0 - 20 min	Einstieg 1 Fragebogen	Fragebogen, Gruppe, Anlage 02.01	60
0 - 20 min	oder Einstieg 2 Energizer	Übung, Gruppe, Anleitung (Anlage 02.02)	60
20 - 50 min	Besprechung der Fallbeispiele	Sitzkreis, Lehrer-Schüler-Gespräch, Gruppe, Fallbeispiele, Flipcharts	60
50 - 70 min	Aufschreiben von Gefühlen bei Gewalt	Sitzkreis, Einzelarbeit, Karteikarten	61
70 - 90 min	Auswertung und Abschlussgespräch	Diskussion, Kleingruppen, Lehrer-Schüler-Gespräch	61

Ggf. Weiterarbeit: Erarbeitung eines Theaterstücks mit den Schülern

1. Einstieg in den Unterricht



Möglichkeit 1: Fragebogen zum Medienkonsum in der Klasse

(Siehe Anlage 02.01 zu dieser UE – Arbeitsblatt/Fragebogen)
 Die Abfrage zum Medienkonsum kann, um sich einen ersten Überblick zu verschaffen und gleichzeitig für das Thema Medienkonsum zu sensibilisieren, sowohl in einer einzelnen Klasse zum Einstieg in das Thema „Angemessener Umgang mit digitalen Medien“ als auch klassen- oder jahrgangsstufenübergreifend an der ganzen Schule zum Einstieg in das Thema Medien eingesetzt werden (aus aktuellem Anlass oder anlässlich eines fächerübergreifenden Projekttages).

Einstieg (1) Fragebogen zum Medienkonsum



Möglichkeit 2: Energizer „Ich will rein“

(Siehe Anlage 02.02 zu dieser UE – Spielbeschreibung)
 Für den Energizer benötigt man ausreichend Platz. Er sollte in mehreren schnell hintereinander ablaufenden Durchläufen durchgeführt und anschließend ausgewertet werden.

Wichtig: Die Gruppe sollte nach der Übung in die Klassenraumsituation zurückgeführt werden und ein kurzes Feedback durch die Lehrkraft erhalten. Die Unterschiede Gruppenmitglied oder Außenseiterin bzw. Außenseiter und das Erleben von Macht und Ohnmacht lassen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer die Unterschiede zwischen verbaler und nonverbaler bzw. sprachlicher und körperlicher Durchsetzung und Abgrenzung deutlich erfahren und die Gruppe darüber ins Gespräch kommen. Auch die Unterschiede zwischen eher typisch männlichem oder typisch weiblichem Durchsetzungsverhalten können besprochen werden.

Einstieg (2) Spielerische Übung Energizer



2. Unterrichtsverlauf

Die Lehrkraft hat **Fallbeispiele auf Karteikarten** (siehe Anlage 02.03 – Arbeitsblatt AB Situationskarten) zum Thema „Ist das Gewalt?“ vorbereitet. Die vorgelegten Fallbeispiele lassen sich beliebig erweitern und müssen dem Alter der Schülerinnen und Schüler entsprechend ausgewählt werden. Die Fallkarten beziehen sich zum einen auf den Konsum von Gewaltdarstellungen in Medien, zum anderen auf die Ausübung von Gewalt mithilfe von Medien.

Die Fallbeispiele (Situationskarten) werden in Kreisform auf dem Boden ausgelegt. Die Schülerinnen und Schüler sitzen im Kreis um die Karten herum, reihum zieht jede bzw. jeder eine Karte, liest diese laut vor und sagt, ob der Inhalt für sie bzw. ihn Gewalt bedeutet oder nicht. Gegebenenfalls schließt sich an die Aussage der Schülerin oder des Schülers eine kurze Diskussion an.

Die jeweilige Karteikarte wird anschließend auf einem vorbereiteten Plakat bei „Ja“ oder „Nein“ befestigt, wenn eine eindeutige Entscheidung gefallen ist, sie wird in der Kreismitte gesammelt, wenn die Zuordnung nicht eindeutig war und/oder sich die Jugendlichen nicht einigen konnten. Über die in der Mitte gesammelten Fallbeispiele wird ausführlich diskutiert, nachdem alle weiteren Karteikarten zugeordnet werden konnten.

Unterrichtsverlauf Fallbeispiele



In einem nächsten Schritt schreiben die Schülerinnen und Schüler auf Karteikarten, wie sie sich bei Gewalt fühlen:

- Bei Gewalt fühle ich mich ...
- Gewalt macht mich/mir ...

Nach der Besprechung der emotionalen Belastung durch Gewalt gibt die Lehrkraft die Anweisung, dass die Schülerinnen und Schüler nun in Dreier- oder Vierergruppen darüber sprechen sollen,

- wie man sich gegen solche Gefühle stark machen und wehren kann (Wissen um eigene Stärken).
- was man gegen Gewalt tun kann, wie man aktiv werden und Opfern von Gewalt helfen kann.
- dass Gewaltempfinden subjektiv ist und sehr Unterschiedliches mit den Menschen macht (und dass sich Gewalt immer vom Betroffenen aus definiert!).
- warum solche Gefühle zu äußern wichtig ist – für sich selbst und andere, die vielleicht ähnlich denken, sich dies aber nicht zu artikulieren trauen.

3. Weiterarbeit

Die Formen der **Weiterarbeit** nach der Unterrichtseinheit UE 02 in Kooperation mit der Schulverbindungsbeamtin bzw. dem Schulverbindungsbeamten der Polizei, Schulpsychologinnen und Schulpsychologen, Sozialpädagoginnen und Sozialpädagogen oder Theaterpädagoginnen und Theaterpädagogen können verschiedener Art sein.



Eine Möglichkeit der kreativen Weiterarbeit stellt die gemeinsam mit den Jugendlichen realisierbare **Entwicklung eines Theaterstücks** zum Themenbereich „Medienwelten und reale Gewalt“ dar.

Erprobt worden ist dies von der Kapellen-Mittelschule Augsburg in Kooperation mit dem Theaterpädagogischen Zentrum (TPZ) im Jungen Theater Augsburg. Ansprechpartner hierzu sind regional und überregional zu finden.

Erarbeitung eines Theaterstücks mit Jugendlichen

Grundsätzliches für die gemeinsame Erarbeitung von Theaterszenen mit Jugendlichen: Hilfestellung bieten folgende Fragen für den Einstieg in die Theaterarbeit: Wo? Woher? Warum? Wie? Wann? Was?

Die erste Phase sollte ein Warm-up für Körper und Geist mit Kontakt- und Bewegungsspielen in der Gruppe sein.

Die zweite Phase kennzeichnet das Brainstorming zum vereinbarten Spielthema.

Die dritte Phase ist die eigentliche Szenen-Erarbeitung.

Reflexion über
Gefühle im
Zusammenhang mit
Gewalt

Abschluss

mögliche
Weiterarbeit

Theaterstück
schreiben und
aufführen

Drei Möglichkeiten der Szenen-Erarbeitung mit Jugendlichen

Erste Möglichkeit:

offenes Improvisieren von Szenen zum Thema, Konkretisieren der Szenen und Festhalten durch Aufschreiben (Verschriftlichung)

unterschiedliche
Möglichkeiten der
Herangehensweise

Zweite Möglichkeit:

Statuen bauen (= nicht bewegliche Figuren aus Menschen, die zunächst einmal nicht sprechen) mit Kleingruppen zu einem Thema oder einem bestimmten Titel. Die anderen Teilnehmerinnen und Teilnehmer legen den einzelnen Personen der Statuen Worte, Sätze, Text in den Mund, die „Statuenteile“ sprechen diese und erfinden dazu eine passende Handlung. So entwickelt sich Satz für Satz, so entsteht aus einer festen Szene eine lebende Szene, die wiederum verschriftlicht werden kann.

Dritte Möglichkeit:

Zu zweit eine Geschichte erfinden und zwar Satz für Satz (evtl. in Kombination mit der Improvisation einer Geschichte). Zwei Personen schreiben eine Geschichte bzw. eine Szene in insgesamt zehn Sätzen (die Anzahl kann beliebig erhöht werden), wobei jede Person immer nur einen Satz schreibt, die andere daran mit einem passenden Satz anschließt.

Dieses Grundgerüst dient als Fundament des Theaterstücks. Im Lauf der Zeit wird es vor allem sprachlich weiter verfeinert und zu einer umfangreicheren Szene ausgebaut. Bei Jugendlichen ist die Sprache anfänglich oft sehr einfach bzw. „Straßenjargon“ (Beispiel: „He, Alter, was geht?“), aber als Grundgerüst einer Szene taugt es, denn es kann jederzeit sprachlich verändert und weiter ausgebaut werden. So können mehrere Zweierteams gleichzeitig an verschiedenen Szenen arbeiten.

Am Ende erfolgt wieder die Verschriftlichung der Szenen. Das ist bisweilen recht aufwendig, aber unumgänglich, wenn man die Szene später nachspielen will und Geschriebenes als Grundlage der Szene unbedingt vorhanden sein muss.

ANLAGEN zu UE 02 „Medienkonsum und Gewalt in Medien“

Anlage 02.01 – Arbeitsblatt: Fragebogen zum Medienkonsum in der Klasse

Kreuze bitte an: Junge Mädchen divers

1. Hast du

- einen eigenen Fernseher?
- Zugang zum Internet?
- ein eigenes Handy ohne Internet?
- ein eigenes Smartphone?
- ein eigenes Tablet?
- Zugang zu einer Spielkonsole?

2. Wie oft siehst du fern?

- nie
- nicht täglich
- täglich weniger als 1 Stunde
- täglich 1 - 2 Stunden
- täglich 3 Stunden und länger

3. Wie oft beschäftigst du dich mit dem Smartphone?

- nie
- nicht täglich
- täglich weniger als 1 Stunde
- täglich 1 - 2 Stunden
- täglich 3 Stunden und länger

4. Wie oft beschäftigst du dich mit der Spielkonsole?

- nie
- nicht täglich
- täglich weniger als 1 Stunde
- täglich 1 - 2 Stunden
- täglich 3 Stunden und länger

5. Wie oft streamst du Musik?

- nie
- nicht täglich
- täglich weniger als 1 Stunde
- täglich 1 - 2 Stunden
- täglich 3 Stunden und länger

6. Wie oft nutzt du aktiv das Internet?

- nie
- nicht täglich
- täglich weniger als 1 Stunde
- täglich 1 - 2 Stunden
- täglich 3 Stunden und länger

7. Auf welches Gerät könntest du am wenigsten verzichten?

- Fernseher
- Computer/Laptop/Tablet
- Smartphone
- Spielkonsole
- Sonstiges: _____

8. Auf welche Anwendung könntest du am wenigsten verzichten?

- im Internet surfen
- soziale Netzwerke (z. B. chatten)
- Musikstreaming
- Videostreaming
- Sonstiges: _____

9. Auf welches Gerät könntest du am ehesten verzichten?

- Fernseher
- Computer/Laptop/Tablet
- Smartphone
- Spielkonsole
- Sonstiges: _____

10. Auf welche Anwendung könntest du am ehesten verzichten?

- im Internet surfen
- soziale Netzwerke (z. B. chatten)
- Musikstreaming
- Videostreaming
- Sonstiges: _____

11. Welche Sendungen siehst du dir am liebsten an? (Mehrfachnennungen möglich)

- keine
- Soaps
- Reality-TV
- Dokumentationen
- Actionfilme/Krimis/Thriller
- Serien
- Nachrichten
- Gerichtssendungen
- Musikvideos
- Castingshows
- Sportsendungen
- Sonstiges: _____

12. Mein Smartphone benutze ich vor allem, um ... (Mehrfachnennungen möglich)

- Ich besitze kein Smartphone.
- zu telefonieren
- zu chatten/SMS auszutauschen
- zu fotografieren
- Termine zu verwalten
- zu spielen
- im Internet zu surfen
- Musik zu hören
- zu filmen
- Filme anzusehen
- zu navigieren
- Sonstiges: _____

13. Das Internet nutze ich vor allem, um ... (Mehrfachnennungen möglich)

- Ich nutze das Internet nie.
- zu spielen
- Filme und Videos anzusehen
- Informationen zu erhalten
- Musik zu hören
- zu arbeiten
- zu chatten
- Sonstiges: _____

Anlage 02.02 – Spielerische Übung Energizer „Ich will rein“

Gruppengröße: Klassenstärke

Hilfsmittel: keine

Raum: ausreichend viel Platz, z. B. Klassenraum, Aula, Turnhalle, Sportplatz, Schulhof

Dauer: Durchführung pro Durchgang ca. 2 Minuten (Gesamtzeit abhängig von der Gruppengröße), Auswertung ca. 30 Minuten

Eine Gruppe bildet einen festen Kreis (eine Mauer mit verschränkten Armen). Eine Teilnehmerin oder ein Teilnehmer geht nach draußen und soll durch Körpereinsatz, Überredung oder Überlistung in den Kreis gelangen.

Unterschiede Gruppenmitglied bzw. Außenseiterin bzw. Außenseiter erleben, Erleben von Macht und Ohnmacht, Durchsetzungsübung, Tobe- oder Argumentationsspiel

Ich möchte mit euch ein Spiel durchführen, das „Ich will rein“ heißt. Damit ihr unterschiedliche Erfahrungen machen könnt, sollte möglichst jede und jeder einmal versuchen, als Einzelne oder Einzelner die Aufgabe zu lösen. Stellt euch bitte ganz eng in einem Kreis auf, legt einander die Arme auf die Schultern und bildet so eine feste, geschlossene Ringmauer. Eine oder einer von euch geht jetzt aus dem Kreis heraus und versucht, in den Kreis, also in die Mitte hineinzukommen. Die Gruppe im Kreis hält dabei fest zusammen. Die bzw. der Außenstehende darf unterschiedliche Möglichkeiten ausprobieren, verboten ist jedoch kitzeln, kratzen, beißen oder hauen.

(Anmerkung: Die Spielleiterin bzw. der Spielleiter achtet darauf, dass diese Regeln eingehalten werden, überlässt es jedoch sonst den Außenstehenden, welchen Weg sie probieren. Wenn die oder der Außenstehende in den Kreis eingedrungen ist, darf er noch einen Augenblick das „Erfolgsgefühl“ spüren, dann soll ein anderer nach draußen gehen.)

Nachdem du jetzt in den Kreis hineingekommen bist, werde Teil der Mauer und jemand anderes versucht, in den Kreis einzudringen.

Wenn die Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Kreises mit den Gesichtern nach innen stehen, hat derjenige, der rein möchte, Schwierigkeiten, jemand direkt anzusprechen. Eine Verstärkung des Gefühls ist es, wenn derjenige, der rein will, vorher am Kreis beteiligt war.

Berücksichtigen Sie bei der anschließenden Reflexion die folgenden möglichen Fragestellungen:

- Wie fühle ich mich als Außenstehende oder Außenstehender?
- Wie ging es mir, als ich um den Kreis herumging?
- Wie ging es mir nach erfolglosen Versuchen?
- Wie war das Gefühl, in den Kreis eingedrungen zu sein?
- Wie ging es mir als Teil der Kreismauer?
- Was für ein Gefühl war es, das Eindringen zu verhindern?
- Wie ging es mir, nachdem die Außenstehenden in den Kreis hereingekommen waren?
- Was war anders als Außenstehende bzw. Außenstehender und Teil des Kreises?

Kurzbeschreibung

angestrebte Ziele

Spielanleitung

Spielvarianten

Auswertung

- Woher kenne ich das Erlebte und die damit verbundenen Gefühle?
- Was mache ich sonst, wenn ich Teil einer Clique oder ein Außenseiter bin?
- Welche Möglichkeiten nutze ich für Veränderung oder Abgrenzung, welche möchte ich kennenlernen bzw. ausprobieren?
- Bezogen auf die Klasse: Wie gehen wir üblicherweise mit Außenseiterinnen und Außenseitern um?

Die Übung kann sehr gut Einsamkeitsgefühle, Stärke in der Gruppe und die Veränderung von Unsicherheit zu Erfolgsgefühlen erfahrbar machen. Die Gruppe kommt gut ins Gespräch über die Unterschiede zwischen verbaler und nonverbaler bzw. sprachlicher und körperlicher Durchsetzung oder Abgrenzung.

Es kommen eine Fülle von Erfahrungen über die Lust am körperlichen Durchsetzen, gutes Körpergefühl bis Gehemmtheit, eigene Kraft einzusetzen und unterschiedliche Formen verbaler Durchsetzungsstrategien (bitten, schmeicheln, fordern, drohen, moralisieren) zum Tragen. Auch die Unterschiede zwischen eher typisch männlichem oder typisch weiblichem Durchsetzungsverhalten können besprochen werden.

Es kommt selten vor, dass es Kindern, Jugendlichen oder Erwachsenen nicht gelingt, in den Kreis einzudringen. Zumeist findet ein innerer Kampf zwischen „ich traue es mir nicht zu“, „es ist mir verboten“ und „ich möchte gern“ statt. Menschen, die eher Schwierigkeiten mit Körperkontakt oder dem Einsetzen der eigenen Körperkraft haben, verzichten manchmal auf das Ausprobieren und ärgern sich zumeist bei den Auswertungsgesprächen darüber, es nicht probiert zu haben.

Die Leiterin bzw. der Leiter sollte deshalb öfter motivieren und ermuntern, auf den Spielcharakter hinweisen, aber nicht zwingen. Sollte es eine Teilnehmerin oder ein Teilnehmer nicht schaffen, in den Kreis hineinzukommen oder von sich aus aufgeben, sollte dies in der Gruppe besprochen, thematisiert und in einem Einzelgespräch vertieft werden (die Gefühle beim Versuchen, beim Erleben des Scheiterns, was dazu geführt hat aufzugeben und welche sonstigen Erfahrungen des Scheiterns oder sich Zurücknehmens die Person hat). Des Weiteren sollten aufbauende Alternativen erarbeitet und geübt werden.¹⁷

¹⁷ Aus: Kase, G. (1995). *Samfund und Miteinandern. Bausteine zum psychosozialen Lernen in der Schule, 4 Teile*, Lübeck; Bezugsquelle: Gunter Kase – Am Heideteich 28, 24811 Owschlag, E-Mail: Schulpsychologe-G.Kase@t-online.de, Fax: 04336 999 7345

Anlage 02.03 – Arbeitsblatt „Ist das Gewalt?“ (Situationskarten)

Video bei YouTube: Du siehst, wie ein alter kranker Hund vom Tierarzt eingeschläfert wird.
Eine Mitschülerin verbreitet eine Audio-Nachricht, in der mit dem Tod des Empfängers gedroht wird, wenn die Nachricht von diesem nicht an zehn weitere Personen weitergeleitet wird.
Ein Junge spielt Computerspiele mit Alterskennzeichnung USK ab 18 Jahren.
Ein Mädchen schickt ihrem Freund ein Nacktfoto von sich.
Ein Schüler oder eine Schülerin teilt einen Horrorclip im Klassenchat, um die Klassenkameradinnen und Klassenkameraden zu erschrecken.
Ein Mädchen „entfreundet“ eine Klassenkameradin in einem sozialen Netzwerk.
Ein Mädchen veröffentlicht aus Rache ein Nacktfoto ihres Exfreundes.
Ein Junge benutzt ungefragt das Smartphone eines anderen.
Ein Jugendlicher kauft Videospiele, um in die Clique aufgenommen zu werden.
Ein Junge verschickt Gewaltvideos an seine Freunde, weil er glaubt, dadurch cool zu sein.
Video bei YouTube: Du siehst, wie ein alter kranker Hund vom Besitzer erschossen wird.
WhatsApp-Chat: Schüler schreiben an einen Mitschüler: „Hey du, morgen wirst du in der Schule kaltgemacht!“

Die Filmaufnahme eines Jungen wird ohne seine Einwilligung im Internet veröffentlicht.
Meldung im WhatsApp-Chat: „Die Elsa ist echt doof.“
Eine Mitschülerin wird mit verfälschten Fotos und Videos im Internet bloßgestellt.
Ein Mädchen, das in seinem Zimmer einen Tanz aufführt, wird dabei heimlich gefilmt.
WhatsApp-Meldung: „Die Elsa ist eine Hure.“
Ein Junge wird mit sexistischen Sprüchen im Internet bloßgestellt.
Mädchen nehmen heimlich Jungen in der Umkleidekabine auf.
Ein Mädchen präsentiert sich bei Facebook mit einem extrem geschönten Foto.
Ein Junge, der aus Spaß Grimassen schneidet, wird dabei heimlich gefilmt.
Spiel auf der Spielkonsole: Du musst möglichst viele Personen mit dem Baseballschläger so treffen, dass diese zu Boden gehen.
Clip in einem WhatsApp-Chat: Ein Schüler zieht einem Mitschüler die Hose herunter.
Die Filmaufnahme eines Mädchens wird ohne ihre Einwilligung im Internet veröffentlicht.
Nachrichtensendung im TV: Ein kleines Mädchen verliert auf einem Minenfeld in Afrika sein rechtes Bein.
In einem Krimi siehst du, wie Polizisten einen Einbrecher verfolgen und auf ihn schießen.

Im Fernsehen wird in einem Spielfilm gezeigt, wie ein Mann eine Frau schlägt.
Im Radio hörst du, dass in deinem Ort eine Familie auf brutale Art und Weise ermordet wurde.
Deine Freundin oder dein Freund ist bei Facebook Mitglied bei der Gruppe „Ich sauf bis ich umfall“.
WhatsApp-Chat: Schüler verabreden sich während einer Klassenfahrt in einer fremden Stadt zu einem Treffen.
Jemand stellt ein pornografisches Bild in den Klassenchat ein.
Jemand filmt die Rauferei zweier Jugendlicher mit seinem Handy.
Jemand stellt Memes mit fremdenfeindlichen Inhalten in den Klassenchat ein.
Deine Freundin oder dein Freund hört Rappmusik mit sexistischen und rassistischen Inhalten.
Zwei Jugendliche stellen eine Gewaltszene nach und filmen diese.