

Regieheft

FAIR MOBIL digital



AKTIONS- UND PROGRAMMPARTNER

PROVINZIAL





Fair Mobil digital

REGIEHEFT ZUR DURCHFÜHRUNG EINES
DIGITALEN „FAIR MOBIL“-TAGS

Informationen für den Veranstaltenden bezüglich der Planung

Inhaltsverzeichnis

1.	Inhaltsverzeichnis.....	1
2.	Fair Mobil ^{Parcours} und Fair Mobil ^{digital}	3
3.	Didaktische Grundüberlegungen	4
4.	Pädagogischer Hintergrund	5
4.1.	<i>Das Lebensgefühl der Lernenden</i>	5
4.2.	<i>Selbstbewusstsein fördert die Sicherheit.....</i>	7
4.3.	<i>Pädagogische Grundüberlegungen</i>	8
4.4.	<i>Endlich mal was anders erleben</i>	8
4.5.	<i>Kinder und Jugendliche ernst nehmen.....</i>	9
5.	Unser Verständnis von Aggression und Gewalt.....	10
5.1.	<i>Aggression</i>	10
5.2.	<i>Gewalt</i>	11
6.	Rahmenbedingungen	12
6.1.	<i>Flexibilität ist unsere Stärke</i>	12
6.2.	<i>Digitale Umgebungen.....</i>	14
6.2.1.	<i>Videokonferenz</i>	14
6.2.2.	<i>padlet</i>	16
6.2.3.	<i>Mentimeter</i>	17
6.2.4.	<i>Kameranutzung.....</i>	17
6.3.	<i>Zusammenarbeit von Schule und Jugendrotkreuz Westfalen-Lippe.....</i>	17
6.4.	<i>Beispielhafter Ablaufplan</i>	19
7.	Beschreibung der digitalen padlet-Stationen	21
7.1.	<i>Der Klassenkompass</i>	21
7.2.	<i>Der scharfe Blick.....</i>	22

7.3.	<i>Der Ton macht die Musik</i>	<i>22</i>
7.4.	<i>Safer Hacking</i>	<i>23</i>
7.5.	<i>Gute Tipps</i>	<i>23</i>
7.6.	<i>Mach mich nicht an</i>	<i>24</i>
7.7.	<i>Das gläserne Zimmer</i>	<i>24</i>
7.8.	<i>Litfaßsäule</i>	<i>25</i>
7.9.	<i>Die Kraft des Yodaa</i>	<i>25</i>
7.10.	<i>Surf Box</i>	<i>26</i>
7.11.	<i>Sonne und Blitz</i>	<i>26</i>

Auf der Grundlage jahrelanger Erfahrungen in der Schul- und in der Projektarbeit, haben das Jugendrotkreuz Westfalen-Lippe, die Provinzial Versicherung AG, der Arbeitskreis soziale Bildung und Beratung e. V. (asb) und die Schulpsychologische Beratungsstelle der Stadt Münster das gemeinsame Programm „*Stark im MiteinanderN*“ entwickelt. Dieses Programm setzt sich aus vier verschiedenen Bausteinen zusammen und bietet Lösungsansätze zur Förderung einer konstruktiven Konfliktkultur für mehr Sicherheit an westfälischen Schulen. Wie eine im Herbst 2012 abgeschlossene Evaluation des Europäischen Zentrums für Kriminalprävention (EZK) belegt, zeichnen sich die Programmbausteine des „*Stark im MiteinanderN*“ durch eine langfristige Wirkung aus. Mit den Programmbausteinen des „*Stark im MiteinanderN*“ kann das Klassenklima langfristig verbessert, Konfliktfähigkeit vermittelt sowie Mobbing, Vandalismus und körperlicher Gewalt an Schulen vorgebeugt werden.

Der Baustein des Jugendrotkreuzes Westfalen-Lippe – das Fair Mobil – fokussiert dabei insbesondere die Themen Gewalt, Achtung und Konfliktlösung und macht diese Themen erlebnisreich erfahrbar. Das Angebot soll Jugendlichen und Kindern mehr Sicherheit in und an der Schule geben. Dazu werden Lernmöglichkeiten und Erfahrungsräume außerhalb des Unterrichts ermöglicht. Spielerisch, in der Bewältigung gestellter Aufgaben, in kurzen Diskussionen und Reflexionen oder im Rahmen erlebnispädagogischer Elemente (z. B. Wahrnehmungsübungen, Erlebnisspiele) erörtern Kinder und Jugendliche Probleme, tauschen sich aus oder erproben sich selbst in spannenden Situationen. Die Teilnehmenden erfahren, dass sie ernst genommen werden, weil ihre Meinung gefragt ist. Gefühle wie Enttäuschung, Wut und Angst, aber auch Träume, Wünsche und Hoffnungen finden ihren Platz in Diskussionen und Überlegungen zu Spielen und Übungen, die das Fair-Mobil-Team unterstützt. Das Fair Mobil möchte dabei über den Projekttag hinauswirken und Impulsgeber für weiterführende Aktionen wie z. B. die Ausbildung von Streitschlichter*innen- oder Sanitätsdienstgruppen, die Durchführung von Deeskalations- und Selbstbehauptungstrainings oder geschlechtsspezifischer Programme an der Schule sein.

Seit 2001 wird dazu unter anderem ein Mitmach-Parcours mit rund 10 Stationen eingesetzt. Diese 10 Stationen können aus einem Pool von 30 Aktionsmöglichkeiten gewählt werden, so dass eine individuell abgestimmte Kombination möglich wird. Dabei werden unterschiedliche Aspekte von Sicherheit aufgegriffen. Die Themen umfassen eine breite Palette vom körperlichen und zwischenmenschlichen Umgang miteinander bis hin zur Frage des Selbstwertgefühls und der Erfahrung der eigenen Sinneswahrnehmung. Diese bewährte Variante wird im Folgenden als Fair Mobil *Parcours* bezeichnet.

Um das Angebot für Schulen flexibler zu gestalten und zu erweitern, wurden 2021 zwei weitere Varianten entwickelt – das Fair Mobil *digital* und das Fair Mobil *kompakt*. In diesem Heft liegt der Fokus auf der Variante Fair Mobil *digital*. Das Fair Mobil *digital* zeichnet sich durch die Kommunikation per Videokonferenz aus und ermöglicht somit eine Durchführung auf Distanz. Einzelne Stationen des Fair Mobil *Parcours* wurden dazu digitalisiert. Im Gegensatz zum Fair Mobil *Parcours* bedarf es keiner Stationsmoderator*innen. Mit dem Fair Mobil *digital* möchte das Jugendrotkreuz Westfalen-Lippe den Besonderheiten der Pandemie-Situation und des Distanzunterrichtes begegnen. Gerade in einer

solchen Situation kann Gewalt in jeglicher Form das Lebensfeld von Kindern und Jugendlichen unentdeckt mitbestimmen, sodass Kinder und Jugendliche im Umgang damit und präventiv unterstützt werden sollten. Die Variante Fair Mobil ^{digital} wird aber auch über die Pandemie-Situation hinaus angeboten, um die Flexibilität durch eine weniger personalintensive und ortsunabhängige Variante zu erweitern.

Die Zielgruppe aller drei Varianten:

- Kinder und Jugendliche zwischen 11 und 15 Jahren
- weiterführende Schulen in Westfalen
- Gruppen mit max. 60 Lernenden
- pro Tag maximal zwei Klassen

Dieses Heft soll unterstützend in der praktischen Umsetzung wirken. Neben einer kurzen Darstellung der pädagogischen Hintergrundaspekte erhalten Sie Informationen, wie das Angebot an Ihrer Schule vorbereitet, durchgeführt und ausgewertet werden kann.

Didaktische Grundüberlegungen

Das Programm „Stark im MiteinanderN“ – Fair Mobil wendet sich an Kinder und Jugendliche. Damit wir sie tatsächlich erreichen, müssen wir uns in unserer Angebotsform gezielt auf sie einstellen. Sie sollen persönliche und gruppenbezogene Erfahrungen machen können, die wichtig sind, deren Erleben aber dennoch Spaß macht. Weiterführende didaktische Hinweise entnehmen Sie dem pädagogischen Hintergrund.

Wir möchten daher

- Aktionen anbieten, die sich abheben vom herkömmlichen Unterricht der Schule,
- Themen auswählen, die sich mit den Ideen und Erfahrungen von Kindern und Jugendlichen decken,
- eine kind- und jugendgerechte Sprache sprechen,
- an die digitale Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen anknüpfen,
- die beteiligten Lernenden bei Gesprächsschwerpunkten oder Aktionsverläufen mitbestimmen lassen,
- Lernen (über sich und andere) über Aktion und Austausch vermitteln – nicht allein über Worte,
- die Aktionen so flexibel anbieten, dass sie sowohl den Geist als auch den Körper und das Gefühl, also verschiedene Aspekte der Persönlichkeit, ansprechen.

Die Inhaltsvermittlung muss Spaß machen. Statt eines pädagogischen Zeigefingers, bedarf es einer lustbetonten Annäherung an das Thema. Deshalb stehen spielerisches Lernen und Erfahren im Vordergrund. Die Ziele und Themen des Fair Mobil ^{digital} sind die Folgenden:

Förderung von Erlebnisräumen	Förderung konstruktiver Konfliktkulturen	Förderung von Sicherheit
• Spaß • Aggressions- und Spannungsabbau	• Selbstwertgefühl und Achtung • Kommunikation im Team • Vertrauen	• Sicherheit • Sensibilisierung zu Aggressionen, Gewalt und Gefährdung

Umgesetzt werden diese Ziele unter anderem durch den Einsatz der digitalen padlet-Stationen (s. Absatz 0) sowie die Anregungen zur Reflexion und zum Austausch im Klassengespräch. Um die Konzentration und Aufmerksamkeit der Lernenden während der langen Bildschirmzeit zu fördern, werden zudem regelmäßige Pausen sowie kleine Spiele durchgeführt (s. Absatz 6.4). Die digitalen padlet-Stationen erfordern dabei von den Lernenden Austausch, Reflexion und Kooperation in der Beschäftigung mit Fragen der Sicherheit an Schulen.

Pädagogischer Hintergrund

Mit dem Fair Mobil wird ein pädagogischer Ansatz verfolgt, der weit über die reine Informationsvermittlung hinausgeht, sich aber an pragmatischen Eckpunkten des Schulalltags orientieren kann. Unser Angebot mit den verschiedenen digitalen padlet-Stationen greift als Kombination verschiedener Module unterschiedliche Aspekte von Sicherheit an Schulen auf. Die Themen reichen dabei vom körperlichen und zwischenmenschlichen Umgang untereinander bis hin zur Frage des Selbstwertgefühls und seinem Ausdruck im Alltag.

Das Fair Mobil kann als solches selbstverständlich leider keine Lösungen für gravierende Konflikte im Schulalltag oder Rezepte zur Bearbeitung individueller Problemlagen garantieren. Verstehen Sie unser Angebot vielmehr als Anstoß, Schritte in diese Richtung zu gehen. Die Stationen des Parcours sollen anregen, wichtige Themen des Schulalltags ernst zu nehmen und sollen den Willen stärken, an und mit diesen Themen zu arbeiten. Im Zentrum steht also der initiatorische Charakter im Sinne eines sichereren Schullebens.

4.1. Das Lebensgefühl der Lernenden

Die Schule prägt in weiten Teilen die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen. Die in unserem Zusammenhang relevanten Aspekte sind aber, und das ist für das Verständnis der Programmidee wichtig, nicht innerhalb des Unterrichts, sondern außerhalb im informellen Bereich anzusiedeln: das Zuhause, das Pausenleben, Situationen auf den Fluren und außerschulische Zusammenkünfte bestimmen den Bezug, den Kinder und Jugendliche zur Schule entwickeln.

Ohne Frage verbringen Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene einen bedeutsamen Teil ihrer Zeit in und an der Schule. Selbst außerhalb der verpflichtenden Zeiten ziehen AG's, Sportvereinsveranstaltungen oder der Schulhof als Nachmittagstreff die Lernenden an ihre (fast) allmorgendliche Wirkungsstätte.

Es liegt angesichts dieses Hintergrunds auf der Hand, dass die Schule einerseits das Lebensgefühl von Lernenden und auch Lehrenden in hohem Maße beeinflusst. Andererseits bringen alle Beteiligten ihre außerhalb geprägten Eindrücke in das Schulleben ein. Die Schule stellt insofern gewissermaßen einen Fokus oder ein Forum dar, in dem sich viel umfassendere Lebensfelder widerspiegeln und nach Ausdruck suchen.

Dabei wird das Lebensgefühl jedes Einzelnen durch eine Vielzahl an schulischen und außerschulischen Faktoren bestimmt.

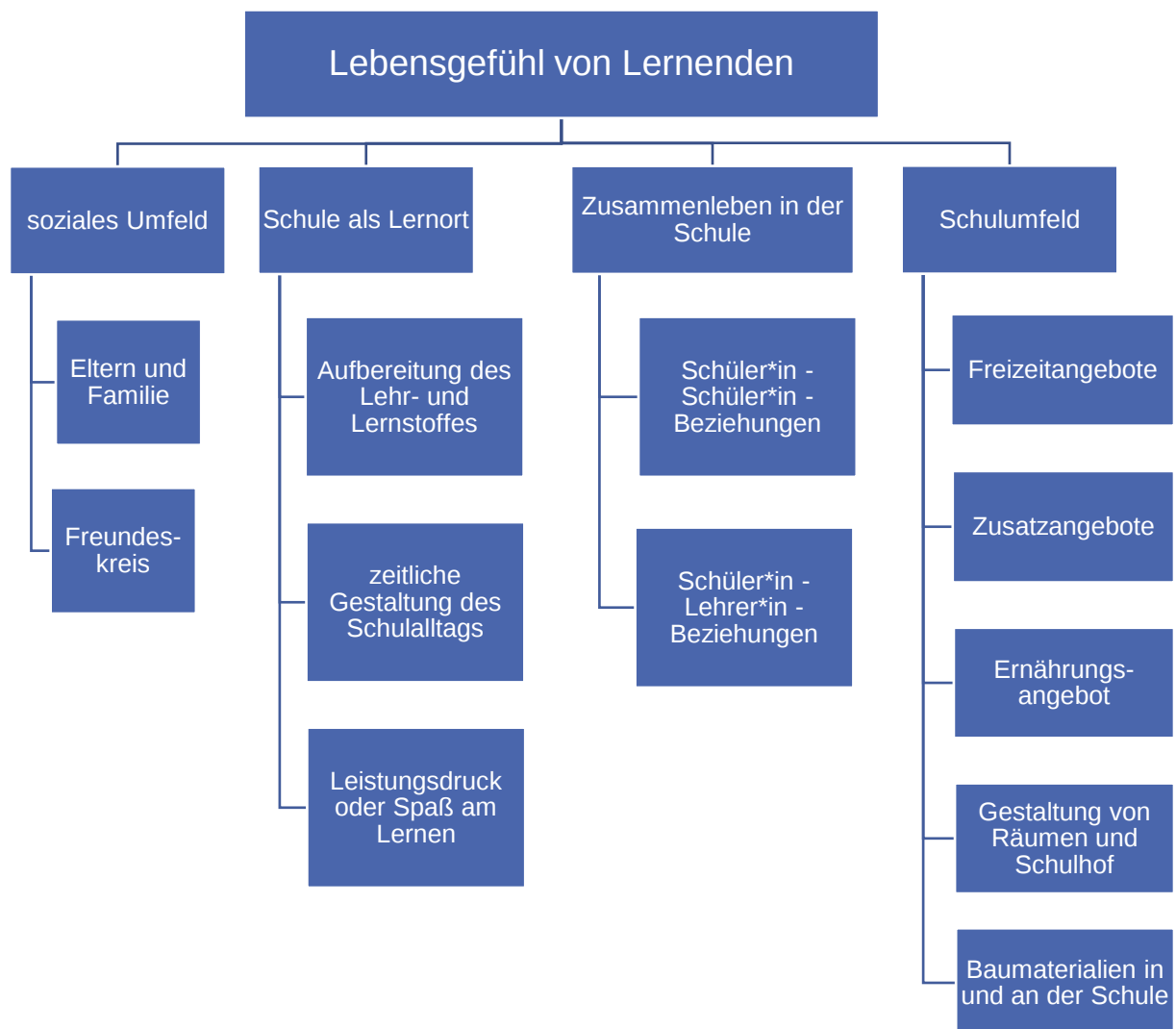


Abbildung 1 Lebensgefühl von Lernenden

Dieses Lebensgefühl äußert sich u.a.

- im Umgang mit anderen Lernenden,
- im Umgang mit Lehrkräften,
- im Umgang mit Räumen und deren Einrichtungen und
- in der Art, sich selbst innerhalb dieser Gefüge zu bewegen und seine Bedürfnisse zu arrangieren.

Das individuelle Lebensgefühl bestimmt damit das Zusammenleben innerhalb einer Gruppe, das Miteinander in einer Klasse, die Bereitschaft Gewalt auszuüben sowie das Aggressionspotenzial. Deshalb gilt, für jede*n ein offenes Ohr zu haben und das individuelle Lebensgefühl zu berücksichtigen.

4.2. *Selbstbewusstsein fördert die Sicherheit*

Praktisch ausgedrückt kann das z. B. heißen: Ein*e Lernende*r, die*der sich in der Schule aufgehoben und ernst genommen fühlt, bewegt sich (selbst)sicherer und konzentrierter innerhalb des Gebäudes und im Umgang mit anderen Mitlernenden. Sie*Er wird seltener Wut an Einrichtungsgegenständen abarbeiten und sich selbst dadurch weniger gefährden. Dasselbe trifft auch für ihre*seine Stellung innerhalb der Klasse zu.

Ein*e Lernende*r, deren*dessen persönliche Unsicherheit aus anderen Lebensbereichen durch das Schulklima noch verstärkt wird, läuft eher Gefahr, durch Unkonzentriertheit in Unfälle verwickelt zu werden. Sie*Er wird eher Opfer von Gewalt durch andere Lernende in jeglicher Form.

Folglich bestimmt das positive oder negative Feedback, das Lernende (außer- oder) innerhalb der Schule erhalten, das Selbstbewusstsein und das Lebensgefühl der Lernenden und damit das Verhalten (außer- und) innerhalb der Schule. Schule und Lernende beeinflussen sich folglich gegenseitig. Dieses Wechselspiel kann zu beidseitiger Achtung (→ Sicherheit) oder zur relativen Achtlosigkeit (→ Widerstand und Zerstörung) führen.

Wenn wir uns mit der Frage der Sicherheit befassen, gleich, ob wir einen eher technisch-pragmatischen oder einen eher pädagogisch-psychologischen Blickwinkel vertreten, kommen wir nicht umhin, auch den Alltag der Lernenden außerhalb und zwischen den Unterrichtseinheiten zu betrachten und Erkenntnisse daraus zu ziehen. Diese können bewirken, dass

- der Umgang zwischen den Beteiligten (Lernende, Lehrende, Umfeld) und
- der Umgang mit der Schule an sich (Gebäude, Einrichtung, bauliches Umfeld)

bewusster, umsichtiger und verantwortungsvoller werden.

Das Programm „Stark im MiteinanderN“- Fair Mobil geht gezielt auf diese Erkenntnisse ein. Es hat zum Ziel, das Selbstwertgefühl zu fördern. Durch die Stärkung der Persönlichkeit können Kommunikationskompetenz gefördert und Gewalt verringert werden.

4.3. *Pädagogische Grundüberlegungen*

Trotz klarer und alltagsgebräuchlicher Ziele sind Verhaltensänderungen in der Regel schwer herbeizuführen. Für Jugendliche gilt das insbesondere dann, wenn diese Veränderungen durch Erwachsene an sie herangetragen werden. Ihre Gegenwehr ist teilweise verständlich. Denn zum einen ist es ein natürliches Merkmal ihrer Lebensphase, sich von Wünschen und Botschaften der Elterngeneration abzuwenden und zum anderen scheinen viele Dinge, die sie tun, lernen, lassen oder ändern sollen, in ihrer Wahrnehmung nicht schlüssig. Die Schule als Pflichtveranstaltung hat hier vielfach einen besonders schweren Stand.

Die Erfahrungen in der Präventionspädagogik sprechen eine eindeutige Sprache. Egal, ob es um Drogenprävention, Gewalt- oder Kriminalitätsprophylaxe geht, um Sexualpädagogik oder um Gesundheitsförderung: Alle ernstzunehmenden Ansätze nehmen großen Abstand vom vielzitierten erhobenen pädagogischen Zeigefinger. Wünsche, Bedürfnisse und die Realität von Jugendlichen bleiben möglichst nicht auf der Strecke, mit ihnen jedoch auch viele der gutgemeinten und oft wichtigen Ratschläge.

4.4. *Endlich mal was anders erleben*

Wir möchten Arbeitsformen anbieten, die alternativ oder kompensierend und komplettierend zum herkömmlichen Unterricht der Schule wirken. Das heißt, dass Attribute wie Freiwilligkeit und die freie Entscheidung, an einzelnen Parcourselementen des Fair Mobils teilzunehmen, Gebrauchswert für den jugendlichen Alltag und die Befreiung vom Leistungsdruck für die Gestaltung des Angebots sind.

Eine Instanz von außen, wie sie z.B. das Jugendrotkreuz Westfalen-Lippe als Jugendverband repräsentieren kann, baut dabei auf den Bonus, glaubhafter zu sein. Wenn von unserer Seite aus ein Angebot an Lernende herangetragen wird, ist das Misstrauen, dass irgendwann doch eine Notengebung vorgenommen wird, wesentlich geringer.

Neue Gesichter und andere Arbeitsformen motivieren bereits an sich. Ein Jugendverband kann als potentielle Interessenvertretung für Kinder und Jugendliche darüber hinaus Vertrauen erwecken.

4.5. *Kinder und Jugendliche ernst nehmen*

Dem beschriebenen Anspruch, Kinder und Jugendliche ernst zu nehmen, will das Jugendrotkreuz Westfalen-Lippe mit diesem Programm gerecht werden, indem

- auf den Erfahrungen des Jugendverbands basierend Themen ausgewählt wurden, die der Lebens- und Ideenwelt der Kinder und Jugendlichen entsprechen,
- diese Inhalte klar nachvollziehbar präsentiert werden,
- alle Angebote auf Freiwilligkeit basieren,
- die praktische Ausgestaltung, Gesprächsschwerpunkte etc. in erheblichem Umfang von den Beteiligten mitbestimmt werden können,
- Lernen (über sich und andere) in hohem Maße über Aktion und Austausch passiert. Hier ist von einer wesentlich höheren Effizienz auszugehen als bei allein kognitiver Inhaltsaufnahme,
- die sprachliche und methodische Aufbereitung der Angebote eine hohe Deckung mit Eigenarten und Interessen von Jugendlichen aufweist und
- die Aufbereitung der Inhalte flexibel und methodisch breitgefächert ist, denn die Vermittlungsformen sprechen sowohl den Geist als auch den Körper und das Gefühl, also verschiedene Aspekte der Persönlichkeit, an.

Die Inhaltsvermittlung muss Spaß machen. Statt eines pädagogischen Zeigefingers bedarf es einer lustbetonten Annäherung zum Thema.



Abbildung 2 Eigenschaften des Fair Mobils

Unser Verständnis von Aggression und Gewalt

In der Diskussion um die Sicherheit an Schulen werden unterschiedliche Begrifflichkeiten verwendet. Die zentralen Begriffe Aggression und Gewalt weisen in der öffentlichen Diskussion naturgemäß nicht immer Trennschärfe auf. In der wissenschaftlichen Literatur gibt es ein vielseitiges und vielschichtiges Angebot von Versuchen, die Begriffe Gewalt und Aggression zu definieren. Obwohl Gewalt und Aggression ein Phänomen darstellen, welches in zunehmendem Maße unsere Gesellschaft beherrscht, ist es bisher noch nicht allgemein zufriedenstellend gelungen, eindeutige Begriffsklarheit zu schaffen.

Wenn wir uns im Rahmen unseres Programms „Stark im MiteinanderN“ - Fair Mobil damit auseinandersetzen, möchten wir zunächst klären, was im vorliegenden Konzept mit den unterschiedlichen Begriffen verbunden wird. Nachfolgend stellen wir zunächst unsere Beschreibung von Aggression vor, um uns anschließend dem Gewaltbegriff zuzuwenden.

5.1. Aggression

Wir legen dem Programm einen Aggressionsbegriff zugrunde, der Aggression als ein Verhalten beschreibt, das darauf ausgerichtet ist, jemanden anderen direkt oder indirekt anzugreifen. Eine dabei häufig bewusst oder unbewusst in Kauf genommene Schädigungsabsicht kann sich gegen Personen, aber auch gegen verschiedene Objekte, richten.

Wir unterscheiden (in Anlehnung an Petermann/Petermann) drei Formen von Aggression:

- Die erste Form der Aggression kann als angemessene Selbstbehauptung bezeichnet und in diesem Sinne positiv gewertet werden. Bei dieser Form werden die Rechte des anderen beachtet, die Fähigkeit zur Selbstkontrolle ist vorhanden. Diese Form soll innerhalb des Programms in angemessener Weise gefördert werden.
- Die zweite Form dient der Durchsetzung eigener (egoistischer) Interessen und bedient sich der Erpressung, der Ausbeutung oder massiver Bedrohung. Diese Form der Aggression wird zielgerichtet und bewusst angewendet.
- Die dritte Form wird als angstmotivierte Aggression bezeichnet. Aggressive Verhaltensmuster werden zur Angstbewältigung eingesetzt. Kinder und Jugendliche zeigen diese Form von Aggression hauptsächlich dann, wenn sie sich bedroht oder sozial unter Druck gesetzt fühlen. Dieser Form liegt keine Schädigungsabsicht zugrunde. Es wird gelernt, unangenehme Zustände, ausgelöst durch Ängste und soziale Unsicherheiten, durch Aggression zu überwinden. Die Folge ist, dass immer häufiger, bei immer banaleren Anlässen, Aggression zur Alltagsbewältigung eingesetzt wird.

Die Ausdrucksformen der Aggression sind vielfältig. Sie kann offen gezeigt oder verdeckt ausgeführt werden, sie kann körperlich oder verbal sein, aktiv ausgeübt werden oder nahezu passiv Ausdruck erfahren. Aggression kann direkt oder indirekt sowie nach außen oder nach innen gewandt sein.

5.2. Gewalt

Wir beschränken uns in der Beschreibung von Gewalt nicht auf offenkundig zerstörerische oder verletzende Formen, sondern schließen wesentlich mehr Facetten ein. Demnach definieren wir Gewalt zur besseren Übersicht und zur Erleichterung der Diskussion (in Anlehnung an Hurrelmann/Palentien) in sechs Kategorien:

- Physische Gewalt bedeutet die Schädigung und Verletzung eines anderen Menschen durch körperliche Kraft und Stärke.
- Psychische Gewalt bedeutet die Schädigung und Verletzung eines anderen durch seelischen Druck, etwa emotionale Erpressung, Bedrängung, Ausgrenzung u.a.m..
- Verbale Gewalt bedeutet die Schädigung und Verletzung eines anderen durch beleidigende, erniedrigende und entwürdigende Worte oder/und durch eine überaus oder permanent aggressive Anrede.
- Sexuelle Gewalt bedeutet die Schädigung und Verletzung eines anderen durch sexuell orientierte verbale oder physische Gewalt und Aggression, durch Ausgrenzung oder/und erzwungene oder erschlichene intime Körperkontakte oder andere sexuelle Handlungen, die v.a. der*dem Täter*in eine Befriedigung eigener sexueller oder psychischer Bedürfnisse ermöglichen.
- Geschlechtsorientierte, hier v.a. frauenfeindliche Gewalt, meint physische, psychische, verbale oder sexuelle Formen der Schädigung und Verletzung v.a. von Frauen und wird häufig als Machtinstrument in diskriminierender und erniedrigender Absicht gebraucht.
- Fremdenfeindliche und rassistische Gewalt bedeuten physische, psychische und verbale Formen der Schädigung einer*eines anderen aufgrund ethnischer oder religiöser Zugehörigkeit.

Von diesen zwischenmenschlichen Formen der Gewalt sind zwei weitere Ausprägungen zu unterscheiden:

- Strukturelle Gewalt bedeutet physische, psychische und verbale Formen der Verletzung und Schädigung eines anderen Menschen (oder ganzer Gruppen) unter Ausnutzung von Macht, Hierarchie und Abhängigkeitsstrukturen sowie in Ausübung hoheitsrechtlicher Funktionen.
- Vandalistische Gewalt ist eine Form der physischen Beschädigung und Zerstörung von Gegenständen.

Deutlich wird bei diesen Definitionen, dass sich Gewalt häufig an bestimmten Handlungen festmachen lässt. Die Vorzüge dieses Definitionskonzeptes liegen vor allem in dem Orientierungsraster, in das sich

das entsprechende Verhalten einordnen lässt. Gleichwohl haben auch Formen subtiler und übergreifender Gewalt in diesem Beschreibungsmodell Bestand.

Rahmenbedingungen

Im Folgenden werden Hinweise für die praktische Planung sowie die Durchführung des Programmes gegeben. Neben dem Engagement des Veranstaltenden sind auch technische und organisatorische Bedingungen von großer Bedeutung für den Erfolg. Dies betrifft vor allem die Aspekte

- verwendete digitale Plattformen,
- Nutzung der Kamera,
- Einverständniserklärungen,
- Zeit,
- Materialien,
- Einführung und Vorbereitung.

6.1. Flexibilität ist unsere Stärke

Ein Projekttag kann nur dann gut gelingen, wenn man sich auf unterschiedlichste Bedürfnisse und Rahmenbedingungen einstellen kann. Das gilt im Hinblick auf unterschiedliche Lernende, aber auch bezüglich der Schulen, die mit uns Aktionen planen und durchführen möchten. Jede Schule hat ihr eigenes Profil, spezifische Strukturen, aktuelle Schwerpunktthemen oder Interessen. Vielfältig sind auch die Erfahrungen und Möglichkeiten der pädagogischen Arbeit innerhalb und außerhalb des Unterrichts.

Um möglichst vielen Interessent*innen ein effektives Angebot machen zu können, gestalten wir das Programm „Stark im MiteinanderN“ – Fair Mobil möglichst flexibel. Als freier Anbieter und durch drei Varianten ergeben sich hier wesentlich mehr Möglichkeiten als im oft eng geregelten schulischen Alltag.

Die folgende Grafik (Abbildung 3) stellt die drei Varianten mit ihren charakteristischen Merkmalen dar:

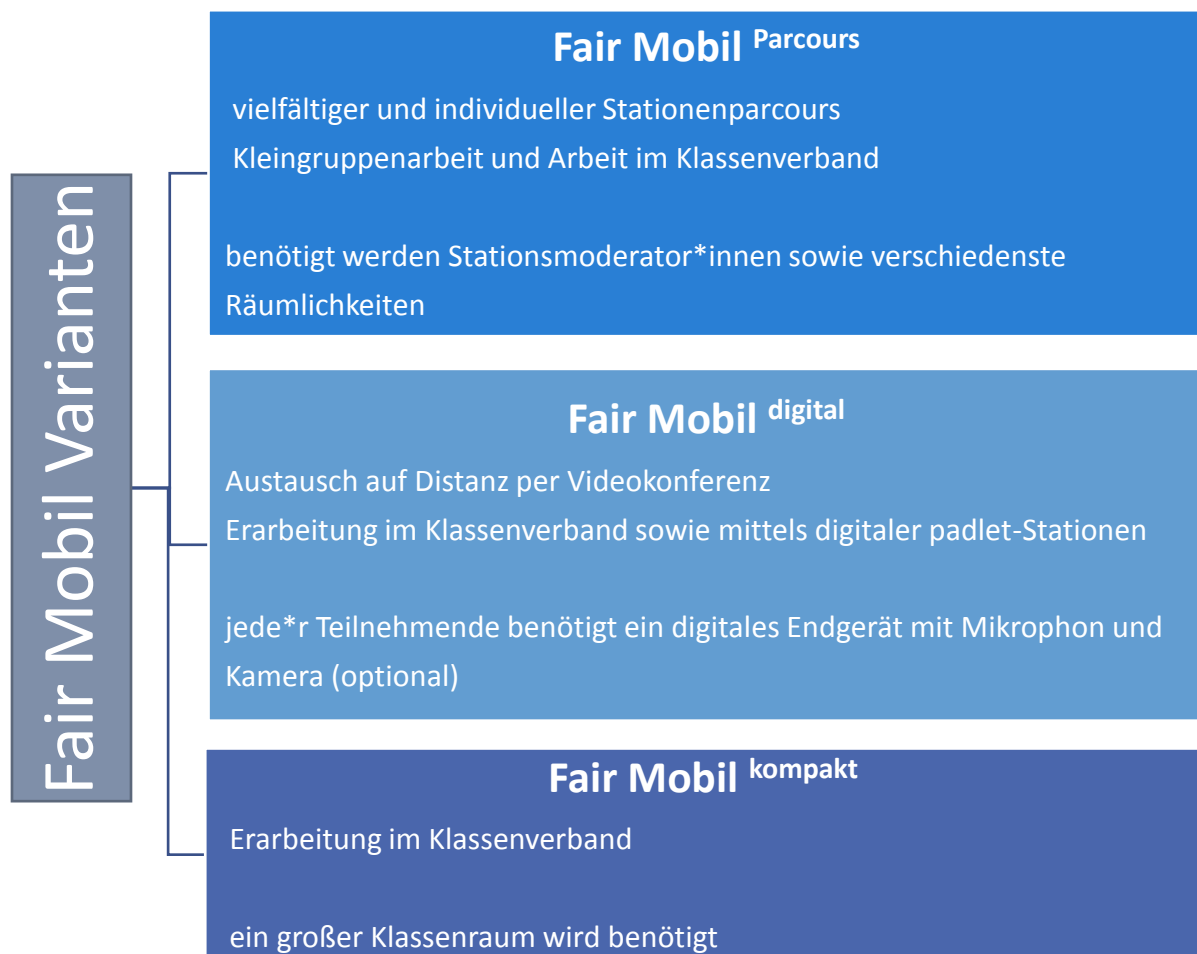


Abbildung 3 „Fair Mobil“-Varianten mit den charakteristischen Merkmalen

Bei der Planung des digitalen „Fair Mobil“-Tags und damit bei der Auswahl der digitalen padlet-Stationen (s. Absatz 0) berücksichtigen wir verschiedenste Kriterien (s. Abbildung 4). Sie können einerseits mit uns gemeinsam in einem beratenden Gespräch die Auswahl vornehmen oder andererseits uns Ihre gewünschten digitalen padlet-Stationen mitteilen. Der beispielhafte Ablaufplan (s. Absatz 6.4) sieht neben dem „Klassenkompass“ (s. Absatz 7.1) fünf weitere Stationen vor.



Abbildung 4 Kriterien für die Wahl der digitalen padlet-Stationen

6.2. Digitale Umgebungen

6.2.1. Videokonferenz

Der digitale „Fair Mobil“-Tag zeichnet sich insbesondere dadurch aus, dass die Teilnehmenden und die Mobilbegleiter*innen in einer gemeinsamen Videokonferenz miteinander in den Austausch treten. Auch bei der Plattform für die Videokonferenz sind wir flexibel. Durch den Distanzunterricht während der Corona-Pandemie haben Sie und Ihre Schüler*innen sicherlich bereits Erfahrungen mit einigen Plattformen gesammelt. Wenn sich eine Plattform bei Ihnen an der Schule etabliert hat, besteht die Möglichkeit, diese auch für den digitalen „Fair Mobil“-Tag zu verwenden. Dies verringert insbesondere die technische Hürde, vor der Teilnehmende bei einer neuen Plattform stehen könnten. Auch bedarf es in diesem Fall keiner zusätzlichen Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten, da Ihnen diese bereits vorliegen sollte. Damit alle digitalen padlet-Stationen eingesetzt werden können, sollte die verwendete Plattform über die folgenden Möglichkeiten verfügen: Erstellen von Breakoutsessions (manuell und zufällig), Chatfunktion mit der Möglichkeit, Nachrichten an einzelne Personen zu senden, Möglichkeit zum Bildschirmteilen (inkl. der Übertragung des Tons).

Sollten Sie digitale padlet-Stationen wünschen, die sich mit der von Ihnen eingesetzten Plattform nicht umsetzen lassen, oder keine etablierte Plattform an Ihrer Schule besitzen, so können wir Ihnen eine

Plattform über **zoom** (<https://zoom.us>) bereitstellen. Unser Büroteam steht Ihnen gerne beratend zur Seite.

Für den Fall, dass Sie sich für zoom entscheiden sollten, stellen wir Ihnen im Folgenden die Plattform zoom sowie datenschutzrechtliche Aspekte in Bezug auf die Nutzung vor. Die folgenden Aspekte beziehen sich nur auf den Einsatz der Plattform zoom. Die Ausführungen lassen sich nicht auf eine andere von Ihnen gewählte Plattform übertragen.

Zoom ermöglicht eine Teilnahme an der Konferenz ohne einen eigenen Account, eine Teilnahme ohne Installation (je nach Browser und Endgerät) sowie an verschiedenen Endgeräten.

Um die Daten der teilnehmenden Kinder und Jugendlichen in einem zoom-Meeting zu schützen und zoom-Bombing zu verhindern,

- wird jedes Meeting passwortgeschützt
- befinden sich die Teilnehmenden zunächst in einem Warteraum. Die Mobilbegleiter*innen können jede*jedem Wartenden den Zutritt in das Meeting gewähren oder verwehren, so dass es „Unbefugten“ nicht möglich ist, das Meeting zu betreten
- wird das Meeting für weitere Personen gesperrt, sobald alle Teilnehmenden dem Meeting beigetreten sind
- werden die Videokonferenzen nicht aufgezeichnet
- werden die Videokonferenzräume nach Ende der Videokonferenz geschlossen

Ausführliche Informationen zum Datenschutz entnehmen Sie und die Erziehungsberechtigten der Einverständniserklärung und dem Informationsschreiben. Für die Nutzung dieser Plattform bedarf es einer Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten. (Diese Materialien erhalten Sie von uns, falls Sie sich für zoom entscheiden sollten.)

Die Verwendung der Plattform zoom ermöglicht es, dass Lernende den Namen, mit dem sie der Videokonferenz beitreten, selbst wählen können und im Allgemeinen nicht verpflichtet sind, ihren eigenen Namen zu wählen. Dennoch möchten wir alle Teilnehmenden bitten, den eigenen Vornamen zu wählen. Dies ermöglicht eine direkte Ansprache der einzelnen Lernenden und ermöglicht eine authentische und störungsfreie Kommunikation, da sich Teilnehmende und Mobilbegleiter*innen nicht zuvor bekannt sind. Zugleich erleichtert dies den Mobilbegleiter*innen zu entscheiden, welche Personen den Warteraum verlassen und das Meeting betreten dürfen.

Um die Zusammenarbeit der Lernenden zu ermöglichen, setzen wir die Software **padlet** (<https://padlet.com>) ein. Padlet ist eine einfache, flexible und intuitive Software, die das kollaborative Arbeiten an einer Pinnwand durch die Aktualisierung in Echtzeit ermöglicht. Lernende erhalten die Möglichkeit, einzelne Einträge und Materialien zu kommentieren und durch Live-Chats miteinander zu kommunizieren.

Den Lernenden wird während des „Fair Mobil ^{digital}“-Tags ein Link sowie ein Passwort zugestellt, damit sie auf die bereitgestellten Materialien zugreifen können. Durch den Einsatz des padlets können die Lernenden sich in einem weiteren Format neben der Videokonferenz austauschen und sich in Ruhe mit den Materialien auseinandersetzen. Für jedes Material erhalten die Lernenden einen Arbeitsauftrag. Materialien und Arbeitsaufträge orientieren sich dabei an den bewährten Stationen des Fair Mobil ^{Parcours} und bilden die digitalen padlet-Stationen (s. Absatz 0). Im Anschluss werden die digitalen padlet-Stationen im Klassengespräch gemeinschaftlich reflektiert.

Für die Mitarbeit am padlet benötigen die Lernenden ein digitales Endgerät (kein zusätzliches zur Videokonferenz). Eine Anmeldung sowie die Installation der Software ist nicht erforderlich. Das Arbeiten am padlet kann somit anonym im Browser durchgeführt werden. Die Bedienung ist dabei auf fast jedem Gerät möglich.

Um die Daten und Einträge der Lernenden zu schützen,

- wird für jede einzelne teilnehmende Klasse ein padlet zur Verfügung gestellt
- werden soziale Funktionen, wie das Teilen auf Facebook, gesperrt
- wird jedes padlet passwortgeschützt
- wird die Möglichkeit der Bearbeitung nur für den Zeitraum des „Fair Mobil ^{digital}“-Tags aktiviert
- werden die Einträge der Lernenden durch die Mitarbeitenden des Jugendrotkreuzes am Ende des Tages gelöscht. (Gerne können wir einzelne Ergebnisse exportieren und Ihnen für die Weiterarbeit zur Verfügung stellen.).

Neben den genannten Vorkehrungen, die das Jugendrotkreuz treffen kann und treffen wird, sichert das US-Unternehmen padlet zu, dass SSL für die Datenübertragung zwischen den Computern und dem padlet Server genutzt wird und dass Dritte nicht auf die Identität der Nutzer*innen zugreifen können. Die Lernenden werden padlet im Rahmen des digitalen „Fair Mobil“-Tags ohne ein eigenes Konto verwenden, so dass nur Gerätedaten von padlet erhoben und verarbeitet werden (z. B. IP-Adresse, Browser-Einstellungen, Betriebssystem und Bildschirmauflösung). Lernende erklären sich mit dieser Informations- und Datenverarbeitung einverstanden, wenn sie auf einen geteilten Link von padlet klicken. Um das Bewusstsein für dieses Einverständnis zu stärken, sollte die Schule die Lernenden und ihre Erziehungsberechtigten darüber informieren. Mit dem Unterzeichnen der Nutzungsvereinbarung erklärt die Schule sich mit diesem Vorgehen einverstanden. Die Datenschutzrichtlinie ist einsehbar unter <https://padlet.com/about/privacy>.

6.2.3. *Mentimeter*

Bei der Station „Das gläserne Zimmer“ verwenden wir über die bereits genannten Plattformen hinaus auch die Webanwendung **Mentimeter** (<https://www.mentimeter.com>). Mentimeter ist ein interaktives Präsentations- und Darstellungstool, das eine interaktive Erfassung von Abstimmungen in Echtzeit ermöglicht. Die Teilnehmenden können im Webbrowser anonym abstimmen, sodass weder eine Registrierung noch Installation oder Download notwendig sind.

Die Teilnehmenden müssen lediglich einen von den Mobilbegleiter*innen mitgeteilten Code auf der Seite www.menti.com eingeben und können dann ihr Ergebnis abschicken. Das Unternehmen sitzt in Schweden und agiert auf der Grundlage der europäischen Datenschutzgrundverordnung.

Die Teilnahme an der Umfrage über Mentimeter ist anonym und freiwillig. Im Rahmen der Nutzung von Mentimeter werden von diesen Geräteinformationen wie z.B. IP-Adresse, Browser-Einstellungen, Betriebssystem und Bildschirmauflösung erhoben und verarbeitet. Mit Anklicken des Links (wird vorab per E-Mail an die Schule verschickt) erklären die Teilnehmenden sich mit der Informations- und Datenerhebung einverstanden.

6.2.4. *Kameranutzung*

Mit dem Einschalten der Kamera kann die Kommunikation deutlich verbessert werden. Die Sichtbarkeit der Kommunikationspartner*innen führt zu einer angenehmen, nahen, effektiven und authentischen Kommunikation und nähert sich damit an die natürliche analoge Kommunikation an. Auch wenn das Einschalten der Kamera die Kommunikation und damit auch den digitalen „Fair Mobil“-Tag mitbestimmt und verbessern kann, werden wir die teilnehmenden Kinder und Jugendlichen nicht zur Aktivierung der Kamera verpflichten. Eine solche Verpflichtung sehen wir als einen deutlichen Eingriff in die Privatsphäre an. Auch können durch eine solche Verpflichtung Unterschiede in der Ausstattung der Lernenden und der Lernumgebung für alle sichtbar werden. Dennoch werden wir die teilnehmenden Lernenden freundlich bitten, die Kamera zu aktivieren.

Sollten Sie einen anderen Umgang im Zusammenhang mit der Kameraeinschaltung bei Videokonferenzen an Ihrer Schule oder in Ihrer Klasse gewählt haben, so teilen Sie uns dies gerne mit. Gerne passen wir uns an die bekannten und etablierten Regelungen an.

6.3. *Zusammenarbeit von Schule und Jugendrotkreuz Westfalen-Lippe*

Wir unterstützen Sie am Tag der Veranstaltung mit zwei geschulten Mobilbegleiter*innen pro Klasse. Die Mobilbegleiter*innen sind ausgebildete Teamer*innen und Projektleiter*innen (Honorarkräfte) des Jugendrotkreuzes Westfalen-Lippe. Darüber hinaus bedarf es an Lehrkräften, die die Klasse an dem

digitalen „Fair Mobil“-Tag begleiten. Pro Klasse sollte zu jedem Zeitpunkt des digitalen „Fair Mobil“-Tags eine Lehrperson in der Videokonferenz anwesend sein.

Unser Büroteam und die Mobilbegleiter*innen übernehmen die folgenden Aufgaben:

1. Vorbereitung auf die Aktion

Entsprechend der Absprachen werden im Vorhinein die gewählten padlet-Stationen zusammengestellt. Das padlet wird passwortgeschützt, so dass nur eine Klasse darauf zugreifen kann. Während die Zugangsdaten für das padlet während der Videokonferenz mitgeteilt werden, erhält die Schule, falls gewünscht, die Zugangsdaten für das passwortgeschützte Zoom-Meeting bereits vorab, um diese an die Teilnehmenden weiterzuleiten. Die Projektleiter*innen melden sich vor dem digitalen „Fair Mobil“-Tag für einen kurzen Austausch bei den Klassenlehrer*innen.

2. Technische Hilfestellungen

Um technischen Problemen von Beginn an entgegen zu wirken, wird auf Wunsch die etablierte Plattform der Schule verwendet. Sollten dennoch technische Probleme auftreten, so steht ein*e Mobilbegleiter*in bereit. Diese*r Mobilbegleiter*in kann per Chat oder per Mail kontaktiert werden.

Falls zoom eingesetzt werden sollte, erhält die Schule vorab eine kurze Anleitung zur Weiterleitung. In dieser sind die wichtigsten Funktionen und Vorgehensweisen erklärt.

3. Material

Sämtliches Material zur Durchführung des digitalen Fair Mobil-Tags stellt das Jugendrotkreuz Westfalen-Lippe. Die Teilnehmenden benötigen nur ein digitales Endgerät mit einem Mikrofon (Kamera ist optional), einen ruhigen Ort sowie Zettel und Stift.

Optional bedarf es der notwendigen Zugangsdaten und Informationen.

4. Durchführung des digitalen „Fair Mobil“-Tags

Das Gespräch mit der Klassenleitung berücksichtigend, wird der digitale „Fair Mobil“-Tag durch die Mobilbegleiter*innen gestaltet. Dies beinhaltet: Einführung, Regeln zum Verhalten in Videokonferenzen, Moderation, Anleitung der digitalen padlet-Stationen, Animation von Teilnehmenden, Aufmerksamkeits- und Aktivierungsübungen, Erläuterungen von Fragen, Anregungen zur Reflexion sowie die Leitung durch den Tag (s. Absatz 6.4).

5. Auswertung des digitalen „Fair Mobil“-Tags

Im Anschluss an den gemeinsamen digitalen „Fair Mobil“-Tag und die Auswertung im Klassenverband führen die Mobilbegleiter*innen eine Auswertung mit der Klassenleitung durch. In diesem Gespräch wird der Tag reflektiert, Wahrnehmungen ausgetauscht, wichtige Erkenntnisse festgehalten sowie Ergebnisse aus den digitalen padlet-Stationen zur Weiterarbeit gesichert.

6. Weiterführende Angebote

Im Anschluss an den digitalen „Fair Mobil“-Tag erhalten Sie von uns auf Wunsch gesicherte Ergebnisse aus den digitalen padlet-Stationen. Falls Sie an den digitalen „Fair Mobil“-Tag analog im Unterricht anknüpfen und bedeutsame Aspekte erneut thematisieren, fokussieren

und erarbeiten möchten, stellen wir Ihnen gerne weiterführende Materialien zur Verfügung. Kontaktieren Sie uns bei Interesse an den Materialien gern.

7. Presse

Aus datenschutzrechtlichen Gründen möchten wir Sie bitten, die Presse nicht einzuladen, am digitalen „Fair Mobil“-Tag teilzunehmen. Dennoch freuen wir uns, wenn Sie in der Lokalpresse oder auf der Schulhomepage über den digitalen „Fair Mobil“-Tag berichten. Hierzu haben wir eine Presseinformation vorbereitet, die wir Ihnen gerne zur Verfügung stellen. Falls die Presse ein persönliches Gespräch mit den Mobilbegleiter*innen wünscht, ist ein Beitreten zur Videokonferenz möglich, sobald die Kinder und Jugendlichen diese verlassen haben.

Für einen erfolgreichen digitalen „Fair Mobil“-Tag bedarf es der Kooperation und des Austausches zwischen der Schule und dem Jugendrotkreuz Westfalen-Lippe. Wir bitten Sie, als Schule, die folgenden Tätigkeiten auszuführen:

- Terminanfrage (telefonisch oder per E-Mail)
- Nutzungsvereinbarung mit dem Jugendrotkreuz Westfalen-Lippe abschließen
- Einverständniserklärung aller Teilnehmenden einholen und an das Jugendrotkreuz Westfalen-Lippe übermitteln
- sicherstellen, dass die Voraussetzungen zur Teilnahme erfüllt sind (d. h. jede*r Teilnehmende sollte über ein digitales Endgerät mit Mikrophon und Kamera (optional) verfügen (z. B. Computerraum, Ausleihe von Geräten, Nutzung privater Geräte) sowie alle relevanten Informationen erhalten haben)
- vor dem digitalen „Fair Mobil“-Tag Teilnehmendenlisten (inkl. Schulstempel und Unterschrift der Schule) zu erstellen und diese zusenden
- Informationen (wie z. B. Zugangsdaten, Nutzung von padlet (s. 6.2.2), Informationsmaterialien) an die Teilnehmenden weiterleiten
- als Klassenleitung für ein Gespräch mit den durchführenden Projektleiter*innen vorab zur Verfügung stehen
- jeder*jedem Teilnehmenden vorab eine Zahl zuordnen (z. B. die Nummerierung der Klassenliste) und diese Zahl den Teilnehmenden mitteilen (Dies ermöglicht es, dass im padlet verfasste Kommentare den einzelnen Lernenden zugeordnet werden können, ohne, dass diese ihren Namen angeben müssen.)
- dem Jugendrotkreuz Westfalen-Lippe eine nummerierte Klassenliste mit den Vornamen und dem Anfangsbuchstaben des Nachnamens zukommen lassen (die Nummern sollten den Zahlen des vorherigen Punktes entsprechen)
- bereit sein für einen interessanten und spannenden Einsatz gegen Gewalt und Bedrohung an der Schule

6.4. Beispielhafter Ablaufplan

Für den digitalen „Fair Mobil“-Tag sind für die Teilnehmenden fünf Zeitstunden und 20 Minuten (inkl. Pausen) einzuplanen. Der Startzeitpunkt wird mit der Schule abgesprochen. Wir bitten darum, dass die Klassenleitung sich vor und nach dem digitalen „Fair Mobil“-Tag Zeit für Absprachen sowie die Auswertung nimmt. Die folgenden Zeitangaben dienen ausschließlich zur Orientierung und werden an die jeweilige Situation individuell angepasst. Auch die Reihenfolge ist variabel. So können einzelne padlet-Stationen, die einen im Austausch thematisierten Aspekt betrachten, eventuell auch vorgezogen werden. Die Kommunikation per Videokonferenz stellt eine deutlich intensivere und anstrengendere gegenüber der natürlichen und analogen dar, da viele nonverbale, körpersprachliche und unterstützende Äußerungen nicht wahrgenommen werden können und kompensiert werden müssen. Deshalb werden ca. alle 45 Minuten Pausen eingefügt sowie aktivierende und motivierende Spiele hinzugenommen.

Beispielhafter Ablaufplan

Vorbereitung (15 min)

Einführung (10 min)

Vorstellung der Personen, Überblick über den Ablauf des Tages, Hinweise zu den Regeln für die Zusammenarbeit, Klärung erster Fragen

Einstieg (25 min)

Erste Einstiegsübungen und Reflexionen zum Einstieg in den Tag sowie zur Motivation und Aktivierung, Spaß, erste Auseinandersetzung mit Begriffen wie Regeln, Miteinander, Lösungen sowie das Annähern an die Themen Konflikte, Klassengemeinschaft, Störungen, Gefühle äußern können etc.

Erkundung der aktuellen Situation in der Klassengemeinschaft (30 min)

Erkundung der aktuellen Situation in der Klassengemeinschaft – Erkundung und Visualisierung der Orte, Probleme, Störungen, Wünsche/Ziele und Lösungen der Klassengemeinschaft

Besprechung der Inhalte des Klassenkompasses (30 min)

Auseinandersetzung mit den Störungen und Problemen, die das Klima in der Klasse beeinträchtigen, Diskussion über „falsche & richtige“ Handlungen, Bedeutung von Ausgrenzung (Mobbing), Hinwendung von der Sachebene zur Beziehungsebene

Digitale padlet-Stationen (120 min)

Bearbeitung und Reflexion der einzelnen gewählten digitalen padlet-Stationen (s. Absatz 0), neben dem Klassenkompass werden fünf weitere Stationen durchgeführt

Suche nach Lösungen, Hilfen und Wegen für die Zukunft (30 min)

Die Suche nach Lösungen wird fokussiert – Was kann die Klasse tun, um ihre Probleme zu minimieren? – Welche konkreten Änderungen wünscht sich die Klasse und wie können sie gemeinsam daran arbeiten?

Auswertung (20 min)

Fazit und Ergebnisse der Station Klassenkompass (z.B. nochmalige Benennung der Lösungssammlung, vorgenommenen Ziele für die Zukunft, Entwicklung von Lösungen, Hilfen und Wegen für die Zukunft), abschließendes Spiel

Verabschiedung von der Klasse (5 min)

Besprechung der Eindrücke mit den Lehrkräften (30 min)

Rückmeldung zu Fragen sowie Anregungen für die weitere Arbeit in den Punkten Regeln, Gemeinschaft, Klassenklima, Zusammenarbeit, Kommunikation

Beschreibung der digitalen padlet-Stationen

Die digitalen padlet-Stationen orientieren sich an den bewährten Stationen des Fair Mobil ^{Parcours} und sollen einen Beitrag zu einem gegenseitigen wertschätzenden Klassenklima und einer konstruktiven Konfliktkultur leisten. Dazu werden Stationen verwendet, die die Sensibilität für die eigene Wahrnehmung fördern und Reflexionen über Ängste, Bedenken, Erfahrungen und Wünsche aktivieren. Zudem soll durch weitere Stationen die Medienkompetenz gefördert werden. Hierfür werden der respekt- und verantwortungsvolle Umgang in der virtuellen Welt, die Selbstdarstellung im Internet, Lösungsansätze bei Cybermobbing sowie die Privatsphäre und der Datenschutz thematisiert. Im Folgenden werden die einzelnen Stationen beschrieben.

7.1. *Der Klassenkompass*

Die Schüler*innen benennen Orte an der Schule und um das Schulleben herum, die sie mit Gewalt, Bedrohung und Unsicherheit verbinden. Ein vorgefertigtes Poster dient als Orientierungshilfe für die Einleitung bzw. die Vorstellung der Station. Schüler*innen bewerten die im Rahmen dessen genannten Orte und halten dies schriftlich auf einer digitalen Pinnwand im padlet fest.

Ziele der Station

- Gewalt und negative Gefühle bei sich und anderen wahrnehmen
- Missstände thematisieren
- Bewusstmachen der eigenen Gefühle und diese lernen auszudrücken
- Entwicklung einer Problemlösungsstrategie

7.2. *Der scharfe Blick*

Fotos mit unterschiedlichen Konflikt- und Gewaltsituationen werden mithilfe des padlets visualisiert. Die Schüler*innen wählen Bilder aus, die ihnen besonders auffallen und begründen ihre Wahl. Ziel ist es, zu erkennen, dass Gewalt in sehr unterschiedlichen Formen auftreten kann und dass psychische Gewalt genauso schlimm sein kann wie körperliche.

Ziele der Station

- Sensibilisierung zum Thema Gewalt
- Formen von Gewalt aufzeigen: körperliche Gewalt, seelische Gewalt, Gewalt gegen Tiere, Gewalt gegen Gegenstände (Sachbeschädigung)
- Gewalt in Alltagssituationen erkennen
- Austausch von Erfahrungen und Gefühlen
- Kommunikation im Team

7.3. *Der Ton macht die Musik*

Die Schüler*innen vermitteln einander eine vorgegebene Situation, jede*r allerdings mit einer eigenen (vorgegebenen) Emotion. Die Gruppe errät die Emotion, mit der die Situation wiedergegeben wird.

Ziele der Station

- Gefühle wahrnehmen, unterscheiden und ausdrücken
- Aufmerksamkeit für sich und andere fördern

7.4. Safer Hacking

Bei diesem Quizspiel zum Thema Cyberkompetenz beantworten die Schüler*innen Fragen aus 5 verschiedenen Kategorien (Chat, Computer, Internet, Handy und soziale Netzwerke) in jeweils 5 verschiedenen Schwierigkeitsgraden (Punktezahlen 100 bis 500).

Das Spiel kann in verschiedenen Schwierigkeitsstufen (Anfänger*innen, Fortgeschrittene oder Ultimate User) gespielt werden.

Bei jeder richtig beantworteten Frage wird der entsprechende Buchstabe des Lösungspasswortes als Kommentar unter der Frage notiert. Wenn alle Fragen aus einer Schwierigkeitsstufe richtig beantwortet wurden, ist das Passwort geknackt.

Ziele der Station

- Entwicklung von Kooperation und Teamgeist
- Spielerische Aneignung von Fähigkeiten zur Steigerung der Kompetenz von Kindern und Jugendlichen im Umgang mit dem Web 2.0
- Vermittlung von Kenntnissen für einen sicherheits- und verantwortungsbewussten Umgang mit den neuen Medien

7.5. Gute Tipps?!

Bei dieser Station sind die Schüler*innen Teilnehmende eines Chats. Ein*e Schüler*in bittet in diesem Chat um Unterstützung durch ihre*seine Freund*innen. Sie*Er wird seit längerer Zeit im Internet gemobbt. Der*Dem Hilfesuchenden werden unterschiedliche Tipps und Ratschläge gegeben. Anschließend hat jede*r Schüler*in die Aufgabe, diese Tipps mit Hilfe der Bewertungsfunktion (Daumen hoch oder runter) im padlet zu bewerten. Sie entscheiden dadurch, ob sie die dargebotenen Lösungsansätze und Handlungsstrategien bei Cybermobbing für sinnvoll und hilfreich erachten oder nicht.

Ziele der Station

- Lösungsstrategien im Umgang mit Cybermobbing analysieren und bewerten
- Sensibilisierung für das Phänomen (Cyber-)Mobbing

- Förderung der Sozialkompetenz durch Akzeptanz von verschiedenen Meinungen

7.6. *Mach mich nicht an*

Nach einer kurzen Anmoderation sollen die Schüler*innen zusammen jeweils in geschlechtshomogenen Kleingruppen anhand von zwei getrennten padlets (und Abbildungen eines Jungen- bzw. Mädchenkörpers) benennen, von wem Berührungen in welchem Maße akzeptiert werden und wo individuelle Tabuzonen liegen. Die Gruppen sollen sich die Ergebnisse gegenseitig vorstellen.

Ziele der Station

- Bewusstmachen des eigenen Körpergefühls und eigener Grenzen
- Förderung der Körperwahrnehmung
- Lernen, die eigenen Wünsche und Empfindungen zu verbalisieren
- Lernen, Grenzen zu setzen
- Sensibilisierung für das Bedürfnis nach Nähe und Distanz

7.7. *Das gläserne Zimmer*

Mit Hilfe einer digitalen Umfrage (Mentimeter) erstellen die Schüler*innen Regeln für ihr Zimmer. Anhand verschiedener Antwortmöglichkeiten können sie auswählen, was sie in ihrem Zimmer als wichtig erachten. So können sie beispielsweise bestimmen, nach welchen Regeln sie sich miteinander unterhalten wollen, wer Zutritt zu ihrem Zimmer hat, wie viel Privatsphäre sie haben wollen usw. Der Überraschungseffekt besteht darin, dass sich die Schüler*innen nach Fertigstellung ihres Zimmers „hinter die Kulisse“ begeben und mithilfe eines Auswertungsbogens sehen, dass die Einstellungen, die sie in ihrem Zimmer in der realen Welt vorgenommen haben, 1:1 in ihrem Profil im sozialen Netzwerk wiederzufinden sind. Verdeutlicht wird dies durch die verschiedenen Nutzungsmöglichkeiten wie Chat, durch die Privatsphäreneinstellungen oder Kontaktdaten usw.

Ziele der Station

- Sensibilisierung im Umgang mit dem Spannungsfeld zwischen realem Leben und virtuellem Wirken
- Übertragung von gewünschten Kommunikationsregeln auf die virtuelle Welt

- Sensibilisierung im Umgang mit Datenschutz – Welche Inhalte dürfen veröffentlicht werden und welche besser nicht?

7.8. *Litfaßsäule*

Auf einer digitalen Litfaßsäule werden den Schüler*innen ein männliches und ein weibliches Profil eines sozialen Netzwerks (z.B. Facebook) präsentiert. In geschlechtsspezifischen Gruppen diskutieren sie gemeinsam darüber, welche der Angaben sie akzeptabel finden und welche Angaben sie in einem sozialen Netzwerk eher nicht preisgeben würden. Anschließend haben die Schüler*innen die Möglichkeit, die Angaben, die ihnen missfallen, durch vorgefertigte Karten mit alternativen Profilangaben zu „überschreiben“ bzw. zu „schwärzen“ und auf diese Weise das Profil neu zu gestalten.

Ziele der Station

- Reflexion von Selbstdarstellung und Fremdwahrnehmung im Internet
- Eigene Profile sicher gestalten und kritisch hinterfragen
- Sensibilisierung im Umgang mit der Problematik der Unlösbarkeit eingestellter Daten
- Auseinandersetzung mit geschlechtsspezifischen Stereotypen und deren Darstellung im Internet

7.9. *Die Kraft des Yodaa*

Diese Station soll die Schüler*innen anregen, die Aufnahme von Umweltreizen bewusster wahrzunehmen und ihnen die eigene Reaktion auf diese zu verdeutlichen.

Im ersten Schritt werden sie mit lauten und teils unangenehmen Geräuschen konfrontiert. Es folgt eine angeleitete Reflexion der eigenen Wahrnehmung der unterschiedlichen Töne und die Heranführung an die „Kraft des Yodaa“.

Im zweiten Schritt wird ihnen die Möglichkeit eröffnet zu erfahren, wie sich die bewusste Wahrnehmung verschiedener Umweltreize auf das eigene körperliche und seelische Wohlbefinden auswirken kann. Sie lernen, ihre Reaktionen auf verschiedene Geräusche zu reflektieren und können auf spielerische Art und Weise an das Thema Achtsamkeit herangeführt werden.

Ziele der Station

- Umweltreize und deren Auswirkungen bewusst wahrnehmen
- Den eigenen Körper bewusster wahrnehmen
- Innehalten und Achtsamkeit üben
- Selbstregulation und Selbstbeherrschung

7.10. *Surf Box*

An dieser Station stellen die Schüler*innen ihren eigenen Erste-Hilfe-Koffer für den sicheren Umgang mit dem Internet zusammen. Dazu können sie aus einem breiten Angebot die Gegenstände und Kompetenzen auswählen, die ihrer Meinung nach ein gutes Rüstzeug für einen sicheren Umgang mit dem Internet darstellen.

Ziele der Station

- Förderung eines souveränen Umgangs mit dem Internet in Bezug auf Technik, Wissen, Software und Verhalten
- Sensibilisierung für den sicheren Umgang mit dem Internet
- Förderung von Strategieentwicklung im Team

7.11. *Sonne und Blitz*

Mithilfe eines Glücksrad-Zufallsgenerators wird nach und nach ein Kind aufgefordert, eine Frage zu beantworten, bzw. eine Aktion auszuführen, die von der*dem Teamer*in ausgewählt werden. Sonne und Blitz symbolisieren angenehme und unangenehme Gefühle. Die*Der Teamer*in wählt abwechselnd eine Karte des gelben und roten Stapels aus.

Ziele der Station

- Bewusstmachen und Ausdruck der eigenen Gefühle
- Gewalt und negative Gefühle bei sich und anderen wahrnehmen
- Selbstwertgefühl und Selbstvertrauen stärken
- Gruppengefüge stärken