

Klamottenkiste

Ein Video-Planspiel zu Respekt im Klassenchat

Kurzbeschreibung

Jona ist wütend. Im inoffiziellen Klassenchat wurde ein Bild von ihm geteilt und alle haben über ihn hergezogen. Nun wird mit Beteiligten und Verantwortlichen diskutiert, wie die Klasse in Zukunft mit dem Klassenchat umgehen kann. Im Planspiel Klamottenkiste schlüpfen die Spieler*innen in unterschiedliche Rollen wie Schüler*innen, Eltern, Lehrkräfte, die Jugendsozialarbeiter*in und Schulleitung.

Durch Smartphones und Internet verlassen Jugendliche den sozialen Raum Schule nicht mehr, wenn sie nach Hause gehen. Soziale Interaktion findet in Chats und sozialen Medien rund um die Uhr statt und hat zunehmend großen Anteil am Alltag der Jugendlichen. Chatbeiträge, Fotos und Videos bewegen sich im Sekundentakt durch digitale Begegnungsräume und stellen Fragen nach dem Schutz der Privatsphäre jedes*r einzelnen immer wieder neu.

Das Video-Planspiel „Klamottenkiste“ knüpft hier an und stellt die Schüler*innen anhand des fiktiven Konflikts vor die Frage, wie ein respektvoller Umgang in digitalen Räumen aussehen kann und soll. Sie handeln aus, welche Rahmenbedingungen, Regeln und Freiheiten gelten sollten, damit sich alle in diesen digitalen Räumen wohlfühlen. Am Beispiel eines Klassenchats diskutieren die Teilnehmenden in zugewiesenen Rollen darüber, wo die Grenzen zwischen Spaß und Mobbing liegen und wer die Regeln in digitalen Räumen von Schüler*innen definieren soll. Das Spiel bietet einen Einstieg in das Thema Mobbing in digitalen Räumen. Es ist darauf ausgelegt, dass mit den Jugendlichen weiter an dem Thema gearbeitet wird. Zum Konzept gehört daher auch ein anschließender Workshop, indem der Transfer zum Alltag der jeweiligen Gruppe im Fokus steht.

Lernziele:

Empathie und Kompromissbereitschaft stärken, Verhandlungstechniken und Argumentationsstrategien erlernen, Handlungsoptionen abwägen, gleichberechtigte Teilhabe erfahren, Reflexion der individuellen Perspektive

Lerninhalte:

Ausgrenzung und Cybermobbing; Dynamiken gesellschaftlicher und politischer Konflikte

Benötigte Zeit

2 x 90 Minuten:
Durchführung Spiel,
Durchführung Workshop

Zielgruppe

12 – 15 Jahre

Gruppengröße

11 – 20 Teilnehmende

Benötigtes Material

siehe

Rahmenbedingungen zur Durchführung präsenz/online (im Text)

Autor*in/ Organisation

Ole Jantschek,
Jakob Rosenow,
Simone Schad-Smith,
Evangelische
Trägergruppe (et)

Rahmenbedingungen für Präsenz-Durchführung

1 - 2 Räume mit genügend Platz für alle Teilnehmenden; die Möglichkeit, ein Video per Beamer oder Smartboard abzuspielen; ausgedruckte Planspiel-Materialien, Namensschilder, Tischschilder, Flipchart-Papier und Marker; mobile Endgeräte für die Teilnehmenden, auf dem Videos aus dem Internet abgespielt werden können

Rahmenbedingungen für Online-Durchführung

Videokonferenz-Software, die das Arbeiten in Breakout-Räumen ermöglicht (bspw. Zoom) und ein digitales Kollaborations-Tool zur Umsetzung der Ideenwerkstatt (bspw. Mural oder Padlet); Computer für die Spielleitung und jede*n Teilnehmende*n mit Kamera, Mikrofon, Internetzugang und der Möglichkeit, Videos abzuspielen

Ablauf

Szenario | An der fiktiven Wolfgang-Edelstein-Schule kommt es zu einem Vorfall im inoffiziellen Klassenchat der Klasse 10b: In diesem „Spaßkanal“ taucht plötzlich ein Foto auf, das den Schüler Jona in der Kleidung seiner Mutter zeigt und nie für andere Augen bestimmt war. Seine Mitschüler*innen kommentieren das Foto abwertend und ein Mitschüler erstellt ein gemeinsames Meme, das er in den „Spaßkanal“ postet. Ziel der Diskussion ist es, eine gemeinsame Lösung zu finden, mit der idealerweise alle, jedoch mindestens zwei Drittel der Anwesenden einverstanden sind. Die Regeln zur Abstimmung sind dabei durch die Schulordnung vorgegeben und werden zu Beginn des Gesprächs von der Vertrauensschülerin, die das Gespräch moderiert, erklärt.

Beispiel Rolle Jona Rüdli, Klasse 10B:

- verletzt, dass sein Foto ohne Erlaubnis im Chat gelandet ist
- verletzt von den Kommentaren und dem Meme
- geschockt darüber, zur Zielscheibe geworden zu sein
- Einschätzung: Mobbing
- Ideale Lösung: Regeln für Spaßkanal als Schutz und Orientierung
- fordert Kontrolle der Einhaltung durch Erwachsene
- Wunsch nach Entschuldigung und nachweislichem Löschen des Bildes

Beispiel Maxim Trullo, Klasse 10B:

- hat aus dem Foto ein Meme erstellt und im Spaßkanal geteilt
- genervt, dass der Vorfall hohe Wellen schlägt
- sieht Problem darin, dass Jona keinen Spaß versteht
- Einschätzung: hat großes Unverständnis für Bezeichnung des Vorfalls als Mobbing
- Ideale Lösung: Spezifische Regeln für den Spaßkanal könnten sinnvoll sein, da sich Kommunikation im Digitalen vom Analogen unterscheidet
- findet, dass durch Regeln Missverständnisse vermieden werden könnten

Beispiel Herr Bruno Lockfuß, Elternsprecher:

- schockiert über Vorfall im Klassenchat
- Einschätzung: Mobbing, großer Handlungsbedarf
- Ideale Lösung: Die Schule muss sich stärker gegen Mobbing engagieren
- fordert, dass Beteiligte zur Verantwortung gezogen werden
- Der Spaßkanal sollte aufgelöst und nur noch der offizielle Klassenchat genutzt werden

Auswertung, Reflexion und Ergebnissicherung

Die mehrstufige Auswertungsphase ist ein obligatorischer und wichtiger Bestandteil des Planspiels. Sie hat die folgenden Bestandteile: Ablegen der Rolle – Intuitive Spielanalyse – Distanzierung – Transfer in die Realität – Spielkritik.

[!] Hinweis

Sämtliche Hinweise zur Durchführung und Auswertung des Planspiels sowie alle Rollenprofile und eine Anleitung zur Ideenwerkstatt finden sich in der vollständigen Handreichung unter diesem Link:

<https://bit.ly/3xfVjXu>

Die Rollenprofile für das Video-Planspiel stehen in folgender Youtube-Playlist zur Verfügung: <https://bit.ly/3jmgJOs>

Lizenzhinweis: Materialpaket „Klamottenkiste“

Jantschek, Ole; Rosenow, Jakob; Schad-Smith, Simone (Hrsg.) (2020): Klamottenkiste – ein Planspiel zu Respekt im Klassenchat. Handbuch zum Planspiel. #etpraxistools Bd. 3.

Unter Mitarbeit von: Karina Frank und Sandra Holtermann (Planpolitik)

Stand: Version 2.0, 30.11.2020

Lizenz: [CC-BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Die **Materialien** stehen unter einer Creative Commons Lizenz 4.0 Attribution-Share Alike ([CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)).

Die **Videos** stehen unter einer Creative Commons Lizenz 4.0 Attribution-No Derivatives ([CC-BY-ND](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/)).

Bei Verwendung und Weitergabe ist die Namensnennung wie folgt:

„Entwickelt von der Evangelischen Trägergruppe im Projekt „Alles Glaubenssache?“ in Kooperation mit planpolitik.“

Weitere innovative Methoden und Formate der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung finden sich auf der Seite:

politische-jugendbildung-et.de/materialien/praxistools/