

Projektidee: „Das Internet – meine Maske?“

Kompetenzen: Kommunikationsfähigkeit und Folgebewusstsein

Altersgruppe: 10-12 Jahre

Projektdauer: 120 Minuten

Link zum Lernmodul: www.teachtoday.de/maske

Projektziele

Ziel des Projekts ist, dass Kinder eine Reflexionsfähigkeit im Hinblick auf ihr Kommunikationsverhalten im Netz entwickeln. Durch das gemeinsame Rollenspiel sollen sie dafür sensibilisiert werden, dass das Internet als imaginäre Maske schnell dazu verleiten kann, die allgemeinen Verhaltensregeln im Netz zu missachten. Die Analyse exemplarischer Chats und die Erarbeitung einer Netiquette regen dazu an, das eigene und fremde Kommunikationsverhalten zu hinterfragen, und die Kritikfähigkeit zu fördern.

Die Kinder und Jugendlichen

- kennen die Wirkungsweisen sprachlicher Äußerungen.
- diskutieren und klären Konflikte gemeinsam.
- versetzen sich in verschiedene Rollen und nehmen deren Perspektiven ein.
- geben ihre Erfahrungen und Beobachtungen wieder und reflektieren diese.
- entwickeln gemeinsam Regeln für das Kommunikationsverhalten und beachten diese.

**Fach- und
Methodenkompetenz**

Die Kinder und Jugendlichen

- analysieren das Kommunikationsverhalten anderer im Internet und schätzen es kritisch ein.
- reflektieren ihr Verhalten in digitalen Kommunikationssituationen.

**Aktivitäts- und
Handlungskompetenz**

Die Kinder und Jugendlichen

- beobachten, reflektieren und besprechen auf konstruktive Weise eigenes und fremdes Kommunikationsverhalten.
- sind empathisch und versetzen sich in ihr Gegenüber.

**Sozial-kommunikative
Kompetenz**

Die Kinder und Jugendlichen

- überdenken ihr eigenes Kommunikationsverhalten.
- erkennen, dass auch digitale Kommunikation moralischen und sozialen Maßstäben genügen muss.
- entwickeln Lösungsstrategien und reflektieren diese.

Personale Kompetenz



Einleitung

In Anlehnung an Oscar Wildes Aussage „Eine Maske erzählt uns mehr als ein Gesicht“ setzen sich die Kinder mit kommunikativen Verhaltensweisen im Netz und in der realen Welt auseinander. Anhand von exemplarischen Auszügen aus Chats erarbeiten die Kinder, wie sich das Internet auf das individuelle Kommunikationsverhalten auswirkt. In einer szenischen Umsetzung mit Masken setzen sie sich mit ihrer persönlichen Einstellung auseinander und übertragen ihre Erkenntnisse auf die digitale Kommunikation. Darauf aufbauend wird eine sog. Netiquette mit relevanten Verhaltensregeln im Netz erarbeitet.

Projektverlauf

Zu Beginn des Projekts wird ein thematischer Bezug zu Fasching/Karneval oder Halloween hergestellt. Die Kinder berichten, wie sie sich gerne verkleiden. Die Verkleidungen werden schriftlich festgehalten und mit typischen Verhaltensweisen angereichert. Die Kinder reflektieren anschließend, inwieweit sie diese Verhaltensweisen umsetzen, sobald sie ihre Kostümierung tragen. Am Ende dieser Phase steht die Erkenntnis, dass das Tragen einer Maske bzw. die Maske selbst das eigene Verhalten beeinflusst.

Die erarbeiteten Erkenntnisse transferieren die Kinder auf das digitale Kommunikationsverhalten. Sie analysieren exemplarische Chatverläufe und reflektieren das dortige Kommunikationsverhalten. Um den Transfer auf das eigene Verhalten zu erleichtern, erfolgt ein szenisches Rollenspiel mithilfe vorgegebener Konfliktszenarien und Masken. Die Kinder erkennen, dass sie mit Masken anders agieren als ohne, und übertragen diese Erkenntnis auf das Internet. Zum Abschluss erarbeiten sie eine Netiquette, eine Sammlung von Verhaltensweise für die Kommunikation im Netz.

Phasenbeschreibung | Sozialform

Phase 1 | Plenum

Die Kinder finden sich im Kinositz zusammen, sodass sie einen guten Blick auf eine Präsentationsfläche an der Wand erhalten. Im Zentrum des Kinositzes liegen verschiedene Masken (Hexen-, Piratenmaske etc.). Diese dienen als stummer Impuls. Die Kinder stellen den Zusammenhang zu Fasching/Karneval bzw. Halloween her. Daraufhin nennen sie eigene Kostümierungen, die sie zu diesen Anlässen gerne tragen. Die Verkleidungen werden schriftlich auf der Präsentationsfläche fixiert.

Wortkarten

Phase 2 | Einzelarbeit, Plenum

In der zweiten Phase erhalten die Kinder drei bis fünf Wortkarten, auf denen sie für die Kostümierung typische Verhaltensweisen festhalten (ein Verhalten pro Karte). Die Karten ordnen sie den Verkleidungen an der Präsentationsfläche zu. Daraufhin reflektieren sie darüber, inwieweit sie diese Verhaltensweise annehmen bzw. angenommen haben, wenn sie die Verkleidungen getragen haben. Die Kinder ziehen ein erstes Fazit: Eine Verkleidung – oder in diesem Fall auch eine Maske – ist nicht nur eine äußerliche Verkleidung, sondern beeinflusst auch das Verhalten.

Wortkarten



Phase 3 | Partnerarbeit, Plenum

Wie sich Kinder und Jugendliche im Netz, z. B. in Chats, verhalten, erarbeiten sie an Auszügen exemplarischer Chatverläufe (s. weiterführende Informationen). Sie analysieren diese und reflektieren das Kommunikationsverhalten. Im Zentrum dabei steht die Überlegung, ob die Akteure sich auch in der realen Welt so verhalten würden.

Diskussion

Phase 4 | Partnerarbeit, Plenum

Text: Im Rahmen eines szenischen Rollenspiels (Hinweis: Die Rollenverteilung sollte zufallsgeneriert über ein Losverfahren erfolgen.) untersuchen die Kinder nun ihr eigenes Kommunikationsverhalten mit und ohne Maske. Dazu erhalten sie entsprechende Masken (s. weiterführende Informationen) sowie Aufgabenkärtchen. Mögliche Aufträge wären:

Diskussion, Graphik

- Mache deinem Gegenüber ein Kompliment.
- Verrate deinem Gegenüber ein Geheimnis.
- Versuche, deinem Gegenüber etwas Erfundenes als etwas Wahres zu verkaufen.
- Sage deinem Gegenüber Folgendes: [Hier individuell eine negative Aussage vorgeben.]
- etc.

Die Kinder erfahren, dass die Hemmschwelle geringer ist, wenn sie eine Maske tragen und sich hinter dieser verstecken können. Sie versetzt die Kinder in eine Lage der Anonymität und verleiht ihnen mehr Sicherheit beim Kommunizieren. Übertragen auf das Internet führt außerdem die räumliche Trennung (kein direkte Person gegenüber) dazu, dass man „mutiger“ ist, aber auch unüberlegter Äußerungen macht.

Nach der szenischen Umsetzung finden sie sich wieder im Kinositz zusammen. Im Rahmen einer Umfrage visualisieren sie ihre Erkenntnisse graphisch auf der Präsentationsfläche:

- Die Kinder sind mit Maske selbstbewusster.
- Die Kinder sind mit Maske ehrlicher.
- Die Kinder äußern sich mit Maske unüberlegter/unreflektierter.
- Die Kinder haben eine geringere Hemmschwelle.
- etc.

In einem Transfer auf die digitale Kommunikation erkennen die Kinder, dass auch die vermeintliche Anonymität und das Verstecken hinter einem Bildschirm im Internet als eine Art Maske fungiert. Gemeinsam wird überlegt, wie man dem begegnen kann und wie wichtig es ist eine faire und offene Kommunikation auf Augenhöhe ohne Maske durchzuführen.



Ergänzung

Weiterführend können die Kinder sinnvolle Verhaltensweisen für die digitale Kommunikation ableiten und diese in Form einer Netiquette (Plakat) festhalten.

Das Projekt sollte weiterführend für generelle Verhaltensweisen im Netz sensibilisieren. So können über die Kommunikation hinaus auch Themen, wie z. B. Datenschutz, Privatsphäre, Täuschung, Verleumdung etc. behandelt werden. Als Grundlage dafür dienen die Äußerungen der Kinder aus Phase 4.

Weiterführende Informationen

Beispiel Chatverlauf: <https://www.fritzundfraenzi.ch/medien/mediennutzung/wenn-jugendliche-im-internet-hassen?page=all>

Bestellung Masken: https://www.als-verlag.de/public_als/pages/de/shop/productList.html?id=29

Notizen



