

Projektidee: „Maskenball“

Kompetenzen: Kommunikationsfähigkeit und Beurteilungsvermögen

Altersgruppe: 12-15 Jahre

Projektdauer: 120 Minuten

Link zum Lernmodul: www.teachtoday.de/maskenball

Projektziel

Ziel des Projekts ist, dass Kinder lernen ihr Spielverhalten bei Computer- und Online-Spielen zu reflektieren. Dabei werden sie für ihr Kommunikationsverhalten während der Spiele, insbesondere bei Spiele-Chats sensibilisiert. Im gemeinsamen Rollenspiel erfahren sie, dass das Internet als imaginäre Maske schnell dazu verleiten kann, die allgemeinen Verhaltensregeln im Netz zu missachten. Die Diskussion über das Rollenspiel und die Erfahrungen, das Überdenken des eigenen Verhaltens und die Erarbeitung von Notfallstrategien soll die Kinder im Umgang mit dem Internet stärken und souveräner machen.

Die Kinder und Jugendlichen

- erkennen verschiedene Grade sprachlicher Äußerung.
- kennen Wirkungsweisen sprachlicher Äußerungen.
- diskutieren und klären Kommunikationskonflikte 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.

Analytische Kompetenz

Die Kinder und Jugendlichen

- beobachten, reflektieren und besprechen auf konstruktive Weise eigenes und fremdes Kommunikationsverhalten.
- sind empathisch und versetzen sich in ihr Gegenüber.
- wissen, dass sie sich bei ernststen Kommunikationsproblemen Hilfe holen müssen.

**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

Um das Spiel mit der Maske, um die Verquickung von Sein und Schein geht es in der gleichnamigen Oper von Verdi. Sie endet tragisch – mit einem Mord.

Das Magische an der Maske entsteht einerseits durch die Anonymität, die sie gewährt und andererseits durch die Eigenschaften, die ihr zugeschrieben werden. Mit dem Ausruf „Die Maske fort! Wie ist dein Name?“ versucht der Held in der Oper in die Verstrickungen der Maskerade einzugreifen. Das Spiel mit der Maske ist ausgeübt. Die Avatare in Spielen, die Nicknames in Chats sind die Masken der heutigen Zeit. In der Projektidee setzen sich die Kinder mit ihrem Verhalten in Computerspielen und Spieleplattformen auseinander. In einem szenischen Maskenspiel werden die Kinder dafür sensibilisiert, welchen Einfluss die Anonymität einerseits und der Charakter der Maske (des Avatars) andererseits ihr Verhalten beeinflussen kann.

Projektverlauf

Zorro, Superman, Ladybug und Batman – viele Heldinnen und Helden erhalten ihre Superkräfte erst durch eine Maske. Großartige Masken sind auch aus zahlreichen Kulturen der Welt aus Gegenwart und Vergangenheit bekannt. Zu Beginn wird der Projektrahmen kulturell (Land, Region, Film, Spiel) oder geschichtlich (Epoche) erklärt. Die Kinder erhalten eine Einführung anhand von Bild- oder Filmmaterial. Welche Masken gefallen den einzelnen Kindern besonders? Welche Eigenschaften verbinden sie jeweils mit der präferierten Maske? Jedes Kind stellt sich aus dem angebotenen Bild- und Formbeispielen frei oder nach Vorgabe eine Maske zusammen. Wie gestalten die Kinder die Maske, um deren Kräfte und besondere Eigenschaften für andere sichtbar zu machen? Mit welchen Verhaltensweisen und Charakteristika denken sie das Rollenverhalten mit der Maske für eine szenische Umsetzung?

Die szenische Maskerade wird in Kleingruppen ausgeführt, in denen die Kinder ihre Maske zur Geltung bringen können. Um den Transfer auf das eigene Verhalten zu erleichtern, wird ein szenisches Rollenspiel mithilfe vorgegebener Konfliktszenarien und Masken umgesetzt. Im Anschluss reflektieren die Kinder ihre Eindrücke: Wie hat die Maskendarstellung funktioniert? Welche Masken und Darstellungen haben sie begeistert, welche erschreckt? Wie einfach oder schwer war es für sie, die zugeschriebenen Eigenschaften mit der Maske darzustellen? Wie wäre es ohne Maske gewesen?

Dass eine Maske großen Einfluss darauf nehmen kann, was wir uns trauen und wie wir uns verhalten, ist eine wichtige Erfahrung, die die Kinder am Ende mitnehmen. Die Kinder erkennen, dass sie mit Masken anders agieren als ohne, und übertragen diese Erkenntnis auf das Internet. Sie erfahren, dass auch der Bildschirm, ein Avatar oder Nickname eine Art Maske sind, hinter der man sich verstecken kann und dass dies „mutiger“ macht, aber auch zu unüberlegten Äußerungen führt.



Phasenbeschreibung | Sozialform

Phase 1 | Plenum

Vorbereitung:

Die Kinder werden in den kulturellen oder geschichtlichen Rahmen mittels Bildmaterials eingeführt: z.B. die Masken der Inkas oder Alemannen, aus Gabun oder Venedig usw. Gemeinsam werden die Eigenschaften der Masken auf Wortkarten festgehalten und vervielfältigt, so das in einem Eigenschaftspool für jede Maske drei bis fünf Eigenschaften verfügbar sind).

Masken mit Wortkarten-Set und Namen

Herstellung der Masken:

Vor der Herstellung der Masken kombinieren die Kinder aus dem Eigenschaftspool gewünschte Eigenschaften zu einem Set. Möglich sind schnell zu erstellende Ausmalmasken (siehe Information am Ende der Seite) auf Karton, Papiertüten oder Papptellern oder zeitaufwendige, individuelle Masken in Kombination mit einem Kunstprojekt. Ob schlicht oder pompös – jede Maske bekommt am Ende einen „sprechenden“ Namen (beispielsweise „fiese Furie“ oder „tränenendes Auge“). Das Eigenschafts-Set und der Masken-Name werden auf einem Blatt montiert.

Präsentation der Masken:

Die fertiggestellten Masken werden den anderen Kindern vorgestellt. Im Klassenraum wird eine Präsentationsfläche vorbereitet oder ein Raum mit Präsentationsmöglichkeit aufgesucht. Die Kinder finden sich im Kinositz zusammen. In Kleingruppen können die Kinder ihre Maske, deren Name und besonderen Eigenschaften in Szene setzen oder ist eine Ausstellung im Klassenraum realisieren. Die ausgestellten Masken sollten unbedingt mit der Namenskarte und dem Eigenschafts-Set präsentiert werden.

Phase 2 | Gruppenarbeit, Plenum

Vorbereitung:

Per Losverfahren werden für Spielvorgaben, Masken und Kinder in Spielteams zusammengeführt. Dazu sind auf den Loskarten kurze Spielaufträge mit den einzusetzenden Masken vorgegeben (beispielsweise: eine Maske hat etwas gewonnen. Wie reagiert eine „böse“, wie eine „freundliche“ Maske? Eine Maske hat das Geheimnis einer anderen Maske verraten. Was passiert?) Die Häufigkeit der Loskarten bestimmt die Teamgröße (Zwei Karten derselben Vorgabe bedeutet: zwei Kinder. Für ältere oder spielerfahrene Kindern können auch Übungen aus dem Improvisationstheater wie Gefühlspunkte, Gefühlsquadrat oder Gefühlstaxi probiert werden.

Spielvorgaben mit Masken

Durchführung:

Die Spielteams bekommen etwas Zeit, eine Improvisation von ca. fünf Minuten vorzubereiten. Dabei werden nur die Eckpunkte ausgehandelt: Wer spielt welche Maske und gebärdet sich wie? Wie steigen die

Spielteams in die Szene ein oder aus? Zur Präsentation der Szenen finden sich die Kinder wieder im Kinositz vor der Präsentationsfläche zusammen. Die zuschauenden Kinder dürfen das Ablegen einer Maske für einen kurzen Zeitraum fordern.

Phase 3 | Kleingruppen, Plenum

Die Kinder reflektieren in kleineren Gruppen, ob und wie sie die Eigenschaften der Masken übernehmen konnten. Hat die „starke Maske“ tatsächlich stark gemacht? Fiel es ihnen leicht? Wie war es ohne Maske zu spielen? Was war besonders schwierig und was erstaunlich einfach? Wie haben die Kinder die anderen Mitspielenden erlebt? Wie haben die Kinder die Äußerungen erlebt? Im Vergleich mit der digitalen Kommunikation erkennen die Kinder, dass die vermeintliche Anonymität und das Verstecken hinter einem Avatar oder Nickname im Internet wie eine Art Maske wirkt. In den Arbeitsgruppen werden die Ergebnisse der Reflektion notiert. Im Anschluss werden die Ergebnisse aller Gruppen auf einem Poster zusammengefasst:

Poster

- 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.

Die Kinder diskutieren, inwieweit ihre Erfahrungen mit den Masken auf Spiele und Spielfiguren übertragen werden können. Wird man ein anderer mit einem großartigen, einem gruseligen oder einem tapferen Avatar? Wer erhält Anerkennung bei einer schönen, wer eher bei einer schaurigen Maske? Fühlt man sich mutiger mit dem muskelbepackten Avatar? Erfährt man mehr Aufmerksamkeit mit dem hyperfemininen Avatar? Traut man sich mehr, wenn man weiß, dass niemand den richtigen Namen kennt bzw. nicht weiß wer hinter der Maske steckt? Die Ergebnisse werden auf einem anderen Poster zusammengetragen.

Phase 4 | Plenum

Austausch und Diskussion:

Kinder können Beispiele aus negativen Kommentaren und Chatverläufen herausuchen und gemeinsam diskutieren, welche Wirkung die Wortwahl und die verwendeten Metaphern haben. Wie könnten die Abschnitte neutraler und wie kann überhaupt Kritik angemessen formuliert werden? Was darf man sagen und was ist eine schwere Beleidigung? Wie kann man reagieren, wenn man richtig sauer auf jemanden ist? Was kann man tun, wenn man sich in Chats oder in Spielen unwohl fühlt? Was tun, wenn man selbst oder andere schlimm beleidigt oder bedroht wird? Gemeinsam besprechen die Kinder präventive Strategien für eine gute Atmosphäre und sicheren Umgang: Was kann passieren und wie verhalte ich mich dann? Die Ergebnisse hält jedes Kind auf einem Blatt fest, für die Klasse wird ein Poster erstellt.

Einzelblatt, Poster

Bevor es passiert:
Respektvoll sein, Persönliches (persönliche Daten) nicht preisgeben,
Quellen kritisch prüfen, Hetze aufdecken
Die Kinder überlegen sich, wie sie reagieren, wenn sie in unangenehme
Chats oder ähnliches involviert werden. Sie schreiben die Maßnahmen auf
ein weiteres Poster.

Wenn es passiert:
Störenfriede ignorieren und blockieren, unangenehme Kontakte/Dialoge
sofort beenden (Chat verlassen), Hilfe holen, mit Vertrauenspersonen
sprechen, Schule informieren

Ergänzung

Das Projekt kann 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.

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



Impressum

Das OER-Material von Teachtoday für Lehrkräfte ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Titel des Werkes: Projektidee: „Maskenball“

Bezeichnung des Rechteinhabers des Werkes: Teachtoday, eine Initiative der Deutschen Telekom

Autorenschaft: Helliwood media & education

Werk einer URL zuschreiben: <https://www.teachtoday.de/toolbox>

Format des Werks: Mehrere Formate

Lizenzkennzeichnung: CC-BY-SA

Version: 1.0 | September 2021

