

6. Übungen

Die folgenden Übungen beinhalten Anregungen, wie Sie als Lehrende/r Ihren Unterricht zum Thema „Medien und Gewalt“ gestalten können. Die Übungen sind nach drei Tätigkeitsschwerpunkten für die Schüler/innen unterteilt:

- Analysieren und Verstehen
- Experimentieren und Produzieren
- Beeinflussen und Manipulieren

Weitere Übungen finden Sie in folgenden Unterrichtsmaterialien von Saferinternet.at:

- „Das Handy in der Schule. Mit Chancen und Risiken kompetent umgehen“
- „Aktiv gegen Cyber-Mobbing. Vorbeugen – Erkennen – Handeln“
- „Schutz der Privatsphäre im Internet“

Unter www.saferinternet.at/broschuerenservice können Sie diese Materialien kostenlos downloaden bzw. nachbestellen.

Übung 1: Mein Medientagebuch

Kategorie: Analysieren und Verstehen

Lehrplanbezug: Deutsch, Digitale Kompetenzen, Mathematik, Statistik (zur Auswertung)

Material: Raster „Medientagebuch“

Ziele

- Ein Bewusstsein für den eigenen Medienkonsum schaffen
- Den eigenen Medienkonsum und dabei speziell den Anteil an gewalthaltigen Inhalten reflektieren

Ablauf

Vorbereitung

Für diese Übung müssen Sie vorab ein Raster für das „Medientagebuch“ erstellen. Darin geben die Schüler/innen an, wie viele Minuten sie mit einem Medium verbracht haben. Der Anteil an Minuten, in welchem sie mit gewalthaltigen Inhalten zu tun hatten, wird extra angeführt.

Beispiel:

	Handy		Computer		Bücher	
	Minuten	Davon Gewalt	Minuten	Davon Gewalt	Minuten	Davon Gewalt
18:00 – 18:30	10	0	30	8	0	0
18:00 – 18:30	22	5	30	20	0	0

Erstellen Sie den Raster mit Zeitabständen von 30 Minuten. Achten Sie darauf, dass mehrere Medien zur gleichen Zeit benutzt werden können. Wenn sie den Raster mit einem Tabellenkalkulationsprogramm erstellen (z. B. MS Excel), können Sie die Ergebnisse automatisch auswerten.

Phase 1

Die Schüler/innen erhalten die Aufgabe, eine Woche lang ein Medientagebuch zu führen. Vorab werden gemeinsam Regeln für das Medientagebuch erstellt:

- Wie sollen die Aufzeichnungen erfolgen?
- Wer darf diese einsehen?
- Wie wird das Tagebuch im Unterricht genutzt?

Im Medientagebuch wird der Medienkonsum durchgehend sieben Tage lang (24 Stunden!) festgehalten. Die Nutzungsdauer folgender Medien kann erfasst werden:

- Computer (ohne Internet)
- Internet am Computer
- Handy (Telefonieren, SMS)
- Internet am Handy
- Apps am Handy
- Bücher
- Zeitungen, Zeitschriften
- Radio
- Fernseher
- Video/DVD
- Video/Musik/Podcasts/Fotos selbst machen
- Musik inkl. MP3-Player
- Spiele (Handy, Computer, Internet)
- Spielkonsole

Phase 2

Die Ergebnisse des Medientagebuchs werden nach Ablauf einer Woche gemeinsam reflektiert. Dabei können Nutzungszeiten mehrerer Schüler/innen miteinander verglichen (Klassendurchschnitt versus Einzelzeiten) oder je Schüler/in ermittelt werden.

Mögliche Auswertungsfragen:

- Wie hoch ist der Anteil an gewalthaltigen Inhalten am Medienkonsum?
- Gibt es bei deinem Medientagebuch Ergebnisse, die dich überraschen?
- Gibt es Ergebnisse, die du erwartet hast?

Übung 2: Gewalt in Medien analysieren

(adaptiert nach: Gugel, G. (2011): Praxisbox Medien und Gewalt. Problemfelder und Handlungsmöglichkeiten. Tübingen: Institut für Friedenspädagogik. S. 38)

Kategorie: Analysieren und Verstehen

Lehrplanbezug: Deutsch, Politische Bildung, Soziales Lernen

Ziele

- Filme analysieren und ihren Gewaltanteil reflektieren
- Täter- und Opferrollen reflektieren und hinterfragen
- Motive für Gewaltdarstellungen analysieren und versuchen, diese offen zu legen

Ablauf

Phase 1

Die Schüler/innen arbeiten in kleinen Gruppen. Jede Gruppe sucht auf www.youtube.com nach einem Film, der zumindest teilweise gewalthaltige Inhalte aufweist. Das kann ein Trailer zu einem Kinofilm oder einem Computerspiel oder ein kurzer Zeichentrickfilm sein. Anhand der Fragestellungen im „Arbeitsblatt zu Übung 2“ (S. 44) analysiert nun jede Gruppe ihren Film.

Phase 2

Die Ergebnisse werden auf einem Plakat dargestellt. Dazu erstellen die Schüler/innen Screenshots, in denen die „Beweise“ ihrer Analyse dokumentiert sind. Ziel ist es, die Filmanalyse auf einem Plakat grafisch umzusetzen. Die Analyse kann auch als Mindmap dargestellt werden.

Arbeitsblatt zu Übung 2: Gewalt in Medien analysieren

Welche Arten von Gewalt werden gezeigt?

- Absichtlich oder unbeabsichtigt
- Physische oder psychische Gewalt
- Geringfügige, schwere oder extreme Schädigung

Folgen:

- Werden die Folgen von Gewalt gezeigt?
- Welche Folgen werden gezeigt?
- Wie werden die Folgen der Gewalt gezeigt?
- Was löst dies bei Zuschauer/innen aus?

Realitätsnähe:

- Wird reale oder dargestellte (fiktionale) Gewalt gezeigt?
- Woran erkennt man das?

Sanktionen:

- Wie werden Tat und Täter/innen beurteilt?
- Werden die Taten verurteilt? Wenn ja, von wem?
- Werden die (negativ oder positiv dargestellten) Täter/innen verfolgt und bestraft?
- Welche Sanktionen gibt es und was passiert mit den Täter/innen?
Vergeltung, Verletzung, rechtsstaatliche Mittel (z. B. Anzeige), gar nichts?

Geschlecht:

- Welche Rollen nehmen Frauen ein? Welche Männer?
- Wie werden Frauen bzw. Männer als Täter/innen bzw. Opfer dargestellt?

Welche Motive für Gewalt werden gezeigt?

- Sozial legitimierte Gewalt: Schutz anderer, legitime Diensthandlungen, Selbstverteidigung
- Eigene Ziele erreichen
- Ideologische, religiöse, emotionale, sexuelle Motive

Opfer und Täter/innen:

- Wie werden die Opfer von Gewalt dargestellt?
- Wie werden die Täter/innen charakterisiert? Eher positiv, neutral, negativ?

Welche Botschaft ist mit der Gewaltdarstellung und ihren Folgen verbunden?

- Kritik an Gewalt
- Verherrlichung von Gewalt
- Legitimierung von Gewalt
- Mehrdeutige Botschaft

Übung 3: Täter/in und Opfer – wer ist was?

(adaptiert nach: BMUKK (1992): Gewalt und Horror in Medien. Unterrichtsmaterialien zur Medien-
erziehung, 5.-9. Schulstufe, Heft 3. Wien: BMUKK. S. 11)

Kategorie: Analysieren und Verstehen

Lehrplanbezug: Deutsch, Informatik, Bildnerische Erziehung, Soziales Lernen

Ziele

- Täter- und Opferrollen reflektieren, erkennen und beschreiben können
- Täter- und Opferrollen selbst in einer Geschichte umsetzen können
- Lösungsorientierten Ausgang der Geschichten sicher stellen

Ablauf

Die Schüler/innen stellen sich in zwei Reihen gegenüber auf. Eine Reihe stellt die Täter/innen dar, die andere Reihe die Opfer. Vor Beginn des Spiels verbeugen sich die Darsteller/innen wie bei einem Judo-Kampf voreinander. Nun wird eine pantomimische Auseinandersetzung dargestellt, bei der die Täter/innen die Initiative übernehmen. Nach drei Minuten wird gewechselt, die Täter/innen werden zu Opfern und umgekehrt. Dieser Wechsel erfolgt zwei Mal. Nach jeder Sequenz verbeugen sich die Darsteller/innen. Nach dem Spiel schütteln sich die Schüler/innen, stampfen auf und schreien „Ende“, um wieder aus der Rolle zu finden.

Variante 1

Statt der Pantomime können in Kleingruppen Skulpturen (Opfer und Täter/innen) erstellt werden. Mit diesen wird ein Konflikt dargestellt. Auch hier ist es sinnvoll, die Rolle danach „abzuschütteln“. Anschließend werden gemeinsam Situationen gesucht, in denen es zu einem Wechsel zwischen Opfer und Täter/innen kommen kann.

Variante 2

Die Schüler/innen reflektieren anhand ihrer Lieblingsserien, wie es im Film zu Täter- und Opferrollen kommt. Sie arbeiten typische Merkmale und Charakteristika beider Rollen heraus und suchen nach Situationen, in denen beide Rollen in einer Person vorkommen. Anschließend versuchen sie, Situationen aus ihrem Alltag zu finden, wo sich die Rollen verschieben können.

Variante 3

Die Schüler/innen erarbeiten in Gruppen kurze Geschichten aus ihrem Alltag. Das können Geschichten sein, in denen es zum Tausch von Täter- und Opferrolle kommt, oder komplexe Situationen, in denen die Rollen nicht klar verteilt sind. Diese werden als Fotostory in Word oder als Comic (z. B. mit Comic Life, www.comiclife.com) umgesetzt. Ziel des Comics ist es, alternative Lösungsvorschläge zu erarbeiten. Dazu können zählen: Vermittlung durch Dritte, Einschalten der Schule o. ä.

Hinweis: Bei Cyber-Mobbing-Vorfällen passiert dieser Rollenwechsel immer wieder!

Beispiel für eine Fotostory Cyber-Mobbing

Fotostory Cyber-Mobbing

1



Hahaha! Wie schaut denn die aus?

Laura surft im Internet. Sie sieht Ninas neues Foto auf einer Internetplattform und postet einen gemeinen Kommentar.

2



Bin ich wirklich so hässlich? Was werden die Buben denken?

Nina bekommt eine Benachrichtigung mit dem Kommentar von Laura zu ihrem Foto. Auch andere „Internetfreunde“ lesen was Laura geschrieben hat.

3



HAHAHA! Total super was du geschrieben hast!

Alle lachen über Nina. Lauras Freunde finden cool, was Laura unter das Foto geschrieben hat.

4



Was will denn die hier?

Hallo! Ich bin Nina. Kann ich mit dir reden?

Am nächsten Tag beschließt Nina Laura zur Rede zu stellen. Übers Internet findet Nina die Adresse heraus und besucht sie. Laura ist überrascht.

5



Schließlich bittet Laura Nina herein und die Mädchen reden über den Vorfall. Nina erklärt Laura wie traurig und wütend sie wegen dem Kommentar war und ein wenig später entschuldigt sich Laura.

6



Vielleicht sehen wir uns mal wieder!

Tschüss!

Laura versteht nun ihr falsches Verhalten und Nina verzeiht ihr.

© „Fotostory Cyber-Mobbing“ (2011): Franziska Nadler, Christian Weber, Lena Reicher, Hannah Konrad, Kathrin Huber. Evangelisches Realgymnasium Oberschützen.

Übung 4: Was darf sein? Wo sind die Grenzen?

Kategorie: Analysieren und Verstehen

Lehrplanbezug: Deutsch, Soziales Lernen

Material: www.spass-oder-gewalt.de

Ziele

- Für Mädchen: Wahrnehmungen in Beziehungen erkennen
- Für Burschen: Erlaubtes, Nicht-Erlaubtes und Grenzen dazwischen erkennen
- Für die Gruppe: Regeln zum wertschätzenden Umgang miteinander erstellen

Ablauf

Vorbereitung

Die Übungen auf www.spass-oder-gewalt.de dienen als Ausgangspunkt. Bei der Website handelt es sich um eine interaktive Lernplattform zur Prävention sexueller Gewalt. Diese unterstützt Lehrende dabei, mit Schüler/innen zu den Themen „Sexualisierte Gewalt“ sowie „Sexuell übergriffiges Verhalten“ zu arbeiten. Dabei lernen die Jugendlichen, sexualisierte Gewalt in ihrem eigenen Verhalten und Umfeld zu erkennen, zu vermeiden und mit Zivilcourage dagegen vorzugehen.

Für die Übung werden Mädchen und Burschen räumlich getrennt aufgeteilt.

Ablauf Mädchen

Phase 1

Persönliche Reflexion zum Thema „Beziehung“:

- Wann ist eine Beziehung gut?
- Wie muss ich mich bzw. mein Partner sich verhalten, damit eine Beziehung gut ist?
- Woran erkenne ich, dass eine Beziehung schief läuft?
- Was ist mir in einer Beziehung wichtig?

Phase 2

„Partnertest“ auf www.spass-oder-gewalt.de: Jedes Mädchen überlegt für sich, welche Aussagen auf aktuelle oder vergangene Beziehungen zutreffen bzw. in einer Beziehung akzeptabel oder inakzeptabel wären. Die Ergebnisse werden anschließend auf freiwilliger Basis diskutiert. Dabei können selbst erlebte Situationen, Situationen von Freundinnen, der Mutter etc. als Anstoß genutzt werden.

Phase 3

Die Mädchen überlegen, wie sie sich bei Übergriffen verhalten können. Dazu finden sie auf www.spass-oder-gewalt.de unter „Selbstverteidigung“ Videos, die zeigen, wie man sich selbst schützen kann.

Ablauf Burschen

Phase 1

Persönliche Reflexion zu den Themen „Sind Pornos ungesund?“ und „Selbstbefriedigung“ mit Anleitung auf www.spass-oder-gewalt.de. Da diese Themen sehr persönlich sind, sollte dazu keine Diskussion angeleitet werden.

Phase 2

Im Online-Test „Wie cool muss ein Mann sein?“ auf www.spass-oder-gewalt.de sollen die Burschen zuerst in Einzel- oder Partnerarbeit die Aufgaben erfüllen. Anschließend soll zu den Themen „Selbstachtung“, „Eitelkeit“ und „Stolz“ ein gemeinsamer Austausch stattfinden. Die Themen werden getrennt voneinander diskutiert.

Phase 3

Abschließend gibt es eine gemeinsame Gruppenarbeit zu den vorher getrennt behandelten Themen. In dieser soll die Gruppe eigene Regeln beschließen, mit denen sie Belästigungen ahndet und ein Eingreifen gegen Übergriffe ermutigt. Das Kapitel „Mit Regeln Frieden schaffen“ auf www.spass-oder-gewalt.de bietet eine Vorlage für eigene Regeln.

Übung 5: Die Computerspiel-Tester/innen

(adaptiert nach: BMUKK (1992): Gewalt und Horror in Medien. Unterrichtsmaterialien zur Medien-erziehung, 5.-9. Schulstufe, Heft 3. Wien: BMUKK. S. 11)

Kategorie: Analysieren und Verstehen

Lehrplanbezug: Politische Bildung, Soziales Lernen

Ziele

- Den Sinn von Verboten reflektieren
- Das Zustandekommen von Empfehlungen besser nachvollziehen können
- Verstehen, warum Verbote übertreten werden und welche Folgen das haben kann

Ablauf

Phase 1

Die Schüler/innen machen sich mit dem **Jugendschutzgesetz im eigenen Bundesland** (1) und der Alterskennzeichnung von Computerspielen nach der **PEGI bzw. USK-Kennzeichnung** (2) vertraut.

- (1) Einen Überblick über die Jugendschutzgesetze der Bundesländer finden Sie hier: „Jugendschutz – Welche Medien, Gegenstände und Dienstleistungen soll ich meiden?“, online: www.bmwfj.gv.at/Jugend/Jugendschutz/Seiten/Jugendgef%C3%A4hrdendeGegenst%C3%A4nde.aspx.
- (2) Das europaweite Kennzeichnungssystem PEGI informiert ab welchem Alter das Spiel aus Jugendschutzsicht unbedenklich ist und welche Art von problematischen Inhalten im Spiel vorkommen. PEGI gibt jedoch keine Auskunft über die tatsächliche „Spielbarkeit“. Oft sind Spiele, die mit „3“ oder „7“ gekennzeichnet sind, viel zu komplex, um von allen Kindern dieser Altersstufe auch wirklich gespielt werden zu können. Weitere Informationen finden Sie unter www.pegi.info bzw. unter www.usk.de sowie im Saferinternet.at-Elternratgeber „Computerspiele“ und unter www.saferinternet.at/themen/computerspiele.

Phase 2

In der Klasse wird eine „Kommission zum Testen von Computerspielen“ eingerichtet. Dazu schlagen die Schüler/innen Spiele vor, die sie kennen, auch wenn nicht alle davon für ihr Alter geeignet sind. Das können sein: Online-Spiele, Browser-Games oder Spielkonsolen-Spiele. Das Medium ist weniger wichtig als der Inhalt.

Phase 3

Die Kommission betrachtet nur die Inhalte eines Spieles entsprechend den Vorgaben des Jugendschutzgesetzes. Als Vorlage können die Kriterien der BuPP (Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen) unter www.bupp.at/die-bupp/kriterien herangezogen werden. In einer ersten Phase wird festgestellt, ob gegen ein Spiel grundlegende pädagogische Bedenken bestehen. Dafür bestehen bei der BuPP folgende Kriterien:

„Das Spiel besteht (fast) nur aus Gewalt – Krieg und Kampf sind die hauptsächlichen Handlungen und andere Aufgaben dienen nur dazu, den nächsten Kampf oder Krieg zu gewinnen; Die Darstellung von Gewalt ist nicht für die Alterszielgruppe geeignet; Das Spiel hat ein diskriminierendes, rassistisches, nationalistisches oder sexistisches Spielkonzept; Die Befriedigung voyeuristischer Interessen ist zentrale Motivation (es geht nur um die Befriedigung von Gewalt-Fantasien); steht nur die Gewalt im Mittelpunkt oder können auch Geschicklichkeit/Taktik/Strategie/Kommunikation/trainiert werden; etc.“²⁴

Ein Spiel, das in diese Kategorie fällt, wird bei der BuPP nicht weiter bearbeitet. Nun muss die Kommission entscheiden, wie sie damit umgeht, und ob sie stattdessen ein anderes Spiel wählt.

Phase 4

Das gewählte Spiel wird mittels folgender Kriterien beurteilt:

- Wie viel Gewalt enthält das Spiel und wie wird die Gewalt dargestellt?
- Sind gewalttätige oder aggressive Akte durch den Spieler/die Spielerin zu steuern?
- Gibt es andere Möglichkeiten als den Kampf, um das Spiel zu gewinnen?
- Wenn ja, welcher Art und in welcher Breite und Intensität wird die Gewalt bzw. Aggression dargestellt?
- Welche Konsequenzen haben gewaltvolle Handlungen? Werden sie durch das Spiel „belohnt“ (Punkte, zusätzliche Leben, nächstes Level etc.) oder „bestraft“ (Punkteabzug, Zeitverlust, Verlust eines Lebens etc.)?
- Ab welchem Alter ist das Spiel zu empfehlen?

Für jedes Spiel wird ein Prüfbericht mit einer Altersempfehlung in Bezug auf die gewalthaltigen Inhalte erstellt.

Variante 1

Die Schüler/innen erstellen als Hausübung einen Testbericht über ein Computerspiel, zum Beispiel ihr Lieblingsspiel. In der Klasse wird anschließend reflektiert, warum Verbote bei Computerspielen sinnvoll sein können, wer sich an solche Verbote hält und warum sie manchmal übertreten werden. Auch die Frage, ob gewalthaltige Computerspiele gewalttätig machen können, sollte mit den Schüler/innen anhand der folgenden Fragen diskutiert werden:

- Warum spielen Jugendliche Spiele, die für ihr Alter nicht geeignet sind?
- Was ist an unerlaubten Spielen so attraktiv?
- Kommt die Spielekommission zu ähnlichen Ergebnissen wie professionelle Einrichtungen (PEGI, USK, BuPP)?
- Was können Konsument/innen von Bewertungen erwarten?

Variante 2

Die Schüler/innen sprechen mit ihren Eltern über die Bewertung von Computerspielen und erklären ihnen die Testergebnisse. Anschließend wird gemeinsam in der Familie besprochen, wie man mit den Empfehlungen umgeht – an welche hält man sich und an welche nicht?

²⁴ Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen. Manual und Prüfprotokoll für die Bewertung von Computer- und Konsolenspielen durch Jugendliche. Version 1.3., erstellt von Herbert Rosenstingl, BMWFJ Abt. II/5.

Übung 6: Das Gewaltfilm-Konzentrat

*(adaptiert nach: BMUKK (1992): Gewalt und Horror in Medien. Unterrichtsmaterialien zur Medien-
erziehung, 5.-9. Schulstufe, Heft 3. Wien: BMUKK. S. 9)*

Kategorie: Experimentieren und Produzieren

Lehrplanbezug: Deutsch, Bildnerische Erziehung, Politische Bildung, Soziales Lernen

Ziele

- Handlungsmuster von Filmen mit Gewaltinhalten erkennen und reflektieren können
- Wiederkehrende Stereotypen erkennen und benennen können
- Auseinandersetzung mit den Hintergründen von Gewalttaten in Filmen ermöglichen
- Reflexionen in der eigenen Mediengestaltung nutzen
- Unterschiede zwischen Burschen und Mädchen in der Gewaltbetrachtung sehen

Ablauf

Die Klasse wird in mehrere Gruppen aufgeteilt: eine reine Mädchengruppe, eine Burschengruppe und eine oder mehrere gemischte Gruppen.

Phase 1

Die Gruppen analysieren verschiedene Filme (Handyfilme, Filme aus dem Internet etc.), in denen sie bereits Gewaltdarstellungen gesehen haben. Dabei interviewen Schüler/innen mit weniger Erfahrung die Schüler/innen mit mehr Erfahrung. Zur Unterstützung können in *YouTube* auch Ausschnitte aus dem jeweiligen Film gesucht und gezeigt werden. Ziel dieser Phase ist es, die Muster in Filmen zu entschlüsseln. Folgende Fragen können dabei hilfreich sein:

- Welche „Zutaten“ machen einen Film besonders furchterregend?
- Wie werden besonders furchteinflößende Szenen aufgebaut?
- Welche Helden und Gegenspieler/innen sind besonders häufig anzutreffen?
- Welche Rolle spielt die reale/irreale Welt?
- Wie real muss Gewalt dargestellt sein, wie viel Fantasie ist gut?

Die erste Phase ist abgeschlossen, wenn jede Gruppe eine kurze „Checkliste für den perfekten Gewalt-Film“ erstellt hat.

Phase 2

Aus den einzelnen Checklisten fasst die gemischte Gruppe die wichtigsten Kriterien zusammen, die als „Konzentrat des Gewaltfilms“ angesehen werden können. Die Mädchen- bzw. Burschengruppe überlegt je eine Geschichte für einen solchen Film. Jede dieser Geschichten muss alle Kriterien des konzentrierten Gewaltfilms enthalten.

Phase 3

Ein bzw. beide Drehbücher werden nun verfilmt. Musik, Licht, Darstellung, Requisiten und Maske werden entsprechend eingesetzt. Als Aufnahmegeräte können Handys verwendet werden, der Film wird am Computer geschnitten. Die Gruppe, die die Checklisten zusammengefasst hat, kontrolliert, ob wirklich alle Kriterien im Film umgesetzt sind. Sie berät dabei die beiden anderen Gruppen.

Achtung: Beachten Sie bei der Erstellung der Filme die **Urheberrechte!** Nutzen Sie Musik mit Creative Commons-Lizenz, z. B. von www.jamendo.com.

Sollte die Erstellung von Filmen zu aufwändig sein, können die Schüler/innen auch Fotostories entwickeln.

Phase 4

Gemeinsame Reflexion der fertigen Filme:

- Haben Mädchen/Burschen die Kriterien unterschiedlich umgesetzt?
- Wo sind die Ähnlichkeiten/Unterschiede?
- Spricht der Film der Mädchen auch Burschen an und umgekehrt?
- Welche Szenen sind in den Filmen besonders gut gelungen? Warum?

Variante

Schüler/innen, die sich nicht mit Gewaltfilmen beschäftigen möchten, können alternativ dazu (scheinbar) harmlose Filme wie Sitcoms oder Zeichentrickserien analysieren. Als Alternative bei der Produktion kann auch versucht werden, einen Film zu planen, der ganz ohne Gewalt auskommt und trotzdem die entsprechende Altersgruppe anspricht.

Übung 7: Was mich zornig macht!

(adaptiert nach: BMUKK (1992): *Gewalt und Horror in Medien. Unterrichtsmaterialien zur Medien-erziehung, 5.-9. Schulstufe, Heft 3. Wien: BMUKK. S. 15*)

Kategorie: Experimentieren und Produzieren

Lehrplanbezug: Deutsch, Politische Bildung, Soziales Lernen

Ziele

- Gründe von Gewalt im eigenen Leben erkennen und reflektieren können
- Bei Aggressionen konstruktiv reagieren lernen und Lösungswege dazu überlegen

Ablauf

Variante 1 – ABC Liste

Thema: „Was macht mich wütend und zornig?“

Die Schüler/innen erstellen eine „ABC-Liste Gewalt“, indem sie zu jedem Buchstaben im Alphabet eine oder mehrere Assoziationen (Situationen, Personen, Anlässe) aufschreiben, die mit Gewalt zu tun haben. Sie haben dafür nur zwei Minuten Zeit. Nach Fertigstellen der Liste wird gemeinsam zu jedem Punkt eine Lösung entwickelt. Die Lösung kann eine Handlungsanleitung für den Umgang mit solchen Situationen sein. Daher kann es sinnvoll sein, diese mit der gesamten Klasse an der Tafel zu erarbeiten.

Variante 2 – Geschichten schreiben

Thema: „Als ich einmal besonders zornig war ...“

Die Schüler/innen schreiben jeweils anonym eine kurze Geschichte bzw. Situation auf und versuchen dabei besonders die Gründe für ihren Zorn zu beschreiben. Anschließend zerknüllen sie das Blatt Papier und werfen es in die Mitte. Jede/r Schüler/in hebt eine Papierkugel auf und schreibt eine mögliche Lösung dazu, eventuell auch nur ein Stichwort. Das geschieht insgesamt drei Mal. Zum Schluss bekommt jedes Kind seine eigene Geschichte wieder, indem die Geschichten aufgelegt werden und sich jedes Kind die eigene holt.

Variante 3 – Bildergeschichte und Collage

Thema: „Was mich besonders zornig und wütend macht“

Die Schüler/innen zeichnen jeweils eine kurze Geschichte bzw. Situation auf, auch kreative Collagen sind erlaubt. Anschließend zerknüllen sie das Blatt Papier und werfen es in die Mitte. Jede/r Schüler/in hebt eine Papierkugel auf und schreibt/malt eine mögliche Lösung dazu, auch ein Stichwort kann genügen. Das geschieht insgesamt drei Mal. Zum Schluss bekommt jedes Kind seine eigene Geschichte wieder.

Lösungsinformationen

Auflösungen zu den Geschichten sind Handlungsanleitungen, wie mit solchen Situationen umgegangen werden kann. Dazu kann zählen: sich abreagieren, mit einem Boxsack trainieren, Laufen gehen, eine Person zur Vermittlung einschalten, nachfragen, ob man etwas richtig verstanden hat etc.

Übung 8: Ich hab' Angst vor ...

*(adaptiert nach: BMUKK (1992): Gewalt und Horror in Medien. Unterrichtsmaterialien zur Medien-
erziehung, 5.-9. Schulstufe, Heft 3. Wien: BMUKK. S. 23-28)*

Kategorie: Experimentieren und Produzieren

Lehrplanbezug: Deutsch, Soziales Lernen

Ziele

- Rollenbilder reflektieren
- „Altersspezifische Ängste“ verdeutlichen

Ablauf

In dieser Übung wird auf so genannte „altersspezifische Ängste“ eingegangen. Diese sollen im Laufe der Übung verdeutlicht werden. Sollten die Schüler/innen die Aufgabe mangels eigener Erlebnisse nicht lösen können, müssen sie dazu Personen interviewen, die zur jeweiligen Gruppe gehören (siehe unten). Kinder dürfen und sollen hier sogar stereotype Ansichten zusammenstellen.

Phase 1

Die Schüler/innen schreiben Situationen auf, die ihnen Angst machen.

Phase 2

In kleinen Gruppen werden Collagen erstellt, in der die Angstbilder verschiedener Personen/ Altersgruppen verdeutlicht werden:

- 3-jähriges Mädchen
- 6-jähriger Bursche
- 10-jähriges Mädchen
- 12-jähriger Bursche
- 16-jähriges Mädchen
- 18-jähriger Bursche
- Mutter
- Großvater
- Informatiklehrer/in
- Religionslehrer/in
- Direktor/in

Phase 3

Reflexion und Vergleich:

- Bei wem gibt es ähnliche Angstbilder?
- Gibt es zwischen Mädchen/Burschen – Männern/Frauen – Alten/Jungen Unterschiede oder Ähnlichkeiten? Welche?
- Gibt es kulturelle Unterschiede?
- Gibt es Unterschiede im Alter?

Achtung: Die Konfrontation mit den eigenen Ängsten und auch den Ängsten anderer kann zu Irritationen und Verunsicherung führen. Daher ist es notwendig, die Übung klar aufzulösen und den Alltagsbezug wieder herzustellen, damit die Schüler/innen nicht in dieser „Angstatmosphäre“ hängen bleiben. Wird vereinzelt sehr massiv Angst zum Ausdruck gebracht, muss der/die Lehrende Unterstützung holen oder mit diesem/r Schüler/in individuell weiter arbeiten.

Lösungsinformationen

Wie geht man mit Ängsten im Alltag um? Je nach Alter der Kinder werden andere Wege sinnvoll sein, wichtig ist aber in jedem Fall darüber zu reden. Überlegen Sie mit den Schüler/innen, wie dies in ihrem Fall mit Gleichaltrigen sein könnte. Weitere Informationen finden Sie unter:

www.elternwissen.com/erziehung-entwicklung/kind-stark-selbstbewusst/art/tipp/nehmen-sie-ihrem-kind-die-angst.html

Übung 9: Happy Slapping: Was darf man – was nicht?

Kategorie: Experimentieren und Produzieren

Lehrplanbezug: Deutsch, Bildnerische Erziehung, Medienkunde, Soziales Lernen

Ziele

- Ein Bewusstsein dafür entwickeln, was man filmen/veröffentlichen darf und was nicht
- Eigene Regeln für den Umgang miteinander im Netz entwickeln
- Eine Checkliste für den eigenen Gebrauch erstellen

Ablauf

Ausgehend von der „Bit & Byte-Show“ zum Thema „Handy-Kamera“ erstellen die Schüler/innen einen Kriterien-Katalog für Filme, die man (nicht) veröffentlichen darf.

Link zum Video: www.youtube.com/user/saferinternetat#p/f/1/6AAy17UOGWg

Phase 1

Die Schüler/innen diskutieren, welche Inhalte veröffentlicht werden dürfen und welche nicht. Gemeinsam wird eine Checkliste für die Erstellung eines Films mit mindestens fünf Kriterien für „Erlaubt“ bzw. „Verboten“ erstellt. Diese Checkliste dient dann als Basis für die Recherchen der Jugendlichen.

Variante für Schüler/innen bis 12 Jahre

In Gruppen werden nun z. B. mit dem Handy kurze Filme erstellt, die den erlaubten Kriterien entsprechen. Dabei ist darauf zu achten, dass die Schüler/innen einander nicht verletzen oder schädigen und die Darstellungen nicht in das private Umfeld der Schüler/innen eingreifen.

Variante für Schüler/innen ab 13 Jahre

In Gruppen werden Beispiele aus dem eigenen Umfeld gesucht (*Facebook*, *YouTube* oder andere beliebte Seiten im Internet), die diesen erlaubten Kriterien entsprechen. Für jeden Punkt auf der Checkliste sollen die Schüler/innen ein eigenes Beispiel finden. Die Beispiele werden in einem Dokument auf einer Lernplattform, z. B. einem Wiki, verlinkt.

Phase 2

In einer abschließenden Reflexion werden die Kriterien nun noch einmal überprüft, die Checkliste inhaltlich ergänzt, kreativ gestaltet und in der Klasse aufgehängt.

Lösungsinformationen

Bei Bildern/Fotos erlaubt:

- Erstellt im öffentlichen Raum
- Abgebildete wurden gefragt
- Keine nachteiligen Darstellungen der Beteiligten

Bei Bildern/Fotos nicht erlaubt:

- Nachteilige Darstellung der Personen (z. B. Trinkbilder, Nacktbilder, Bilder in der Umkleidekabine, am Klo, beim Duschen ...)
- Veröffentlichung ohne Zustimmung der abgebildeten Personen
- Darstellung von Gewaltanwendungen

Übung 10: Literaten unterwegs: Poetry Slam/Spoken Word

Kategorie: Experimentieren und Produzieren

Lehrplanbezug: Deutsch, Informatik, Bildnerische Erziehung

Ziele

- Kreativen sprachlichen Zugang zum Thema „Gewalt“ finden
- Eigene Gedichte verfassen und eventuell mit Medien umsetzen
- Eigene Definition von Gewalt finden
- Gewalt mit Sprache reflektieren

Ablauf

Phase 1

Die Schüler/innen überlegen sich vorab, 1. was für sie Gewalt bedeutet und 2. was sie als besonders gewalttätig empfinden.

Phase 2

Ausgehend vom Gedicht „**Humorlos**“ von **Erich Fried** erstellen die Schüler/innen ähnliche Gedichte.

Humorlos

Die Jungen
werfen
zum Spaß
mit Steinen
nach Fröschen

Die Frösche
sterben
im Ernst.

(© Aus: Erich Fried, Anfechtungen. Verlag Klaus Wagenbach, Berlin 1967)

Phase 3

Die eigenen Gedichte können in einem literarischen Wettbewerb (Stichwort „Poetry Slam“) oder als „Spoken Word Performance“, durch Musik oder Filme/Bilder untermalt, präsentiert werden.

Übung 11: Eltern sehen das anders! Oder: Words hurt

Kategorie: Experimentieren und Produzieren

Lehrplanbezug: Deutsch, Soziales Lernen

Ziele

- Sprache auf ihre aggressive Wirkung hin reflektieren
- Unterschiede im Sprachgebrauch zwischen verschiedenen Generationen sichtbar machen
- Einen kreativen Umgang mit den Bedeutungen von Schimpfwörter finden

Ablauf

Die Schüler/innen interviewen sich gegenseitig und befragen anschließend ihre Eltern, welche Schimpfwörter sie in geschriebener und gesprochener Sprache als noch tragbar erachten und welche nicht. Für beide Generationen werden entsprechende Listen erstellt. Alle gesammelten Wörter und die jeweiligen Einschätzungen sollen genau begründet werden. Anschließend suchen die Schüler/innen nach möglichen Beispielen, welche Auswirkungen diese Schimpfwörter haben können.

Variante Volksschule

Die Schüler/innen sammeln Schimpfwörter und suchen dafür möglichst kreative „Ersatzschimpfwörter“. Mit ihren Eltern besprechen sie, ob diese „Ersatzschimpfwörter“ zu Hause erlaubt wären und besprechen, wie damit umgegangen werden kann:

- Wer darf wann schimpfen?
- Was ist ok?
- Was ist nicht ok?

Übung 12: Anti-Gewalt-Songcontest (alias FM4-Protestsongcontest)

Kategorie: Beeinflussen und Manipulieren

Lehrplanbezug: Musik, Deutsch

Ziele

→ Den Umgang mit Gewalt kreativ thematisieren

Ablauf

Phase 1

Die Schüler/innen finden sich in Gruppen zusammen, die miteinander einen Song machen möchten. Entscheidend für die Gruppenbildung ist der Musikstil, der umgesetzt werden soll.

Phase 2

Jede Gruppe erstellt einen Song zum Thema „Gewalt“ bzw. „gegen Gewalt“.

Phase 3

Der „Anti-Gewalt-Songcontest“ kann schulweit umgesetzt werden. Anschließend wird ein Song als Sieger gekürt, z. B. im Zuge einer Veranstaltung. Die Organisation kann durch Lehrer/innen oder Schüler/innen im Rahmen eines Projektes erfolgen.

Übung 13: Eingreifen oder nicht?

(Adaptiert nach: Programm „Demokratie lernen und leben“ der BLK²⁵. Materialsammlung zum Training von Zivilcourage (2005). Brandstätter-Morawietz V., Universität Zürich; Frey D., Universität München, Anlage 1)

Kategorie: Experimentieren und Produzieren

Lehrplanbezug: Deutsch, Politische Bildung, Soziales Lernen

Material: Tapetenrolle mit Skala von 1 – 100, Arbeitsblätter

Ziele

- Eigene Bereitschaft für zivilcouragiertes Handeln einschätzen können
- Individuelle Unterschiede beim zivilcouragierten Handeln anderer erkennen
- Erkennen, dass es unterschiedliche Gründe gibt, warum man nicht eingreift
- Förderliche und hinderliche Faktoren für zivilcouragiertes Handeln erarbeiten

Ablauf

Vorbereitung

Eine Tapetenrolle wird mit einer Skala von 1 bis 100 beschriftet. Der/die Lehrende erstellt Arbeitsblätter mit kurzen Beschreibungen von Situationen, in denen zivilcouragiertes Handeln erforderlich sein könnte. Einige Vorschläge:

- Ein Schüler beklagt sich bei einem Lehrer oder der Schulleitung über einen anderen Lehrer ohne mit dem Betroffenen selber zu reden.
- Eine unbeliebte Schülerin wird vom Meinungsführer der Klasse geärgert, beschimpft, gemobbt. Keine/r der anderen Schüler/innen greift ein, aus Angst, selbst zum Opfer zu werden.
- Ein Schüler erzählt einen Ausländerwitz. Die anderen lachen zwar nicht darüber, aber es sagt auch keiner etwas dagegen.

Phase 1

Die beschriftete Tapetenrolle wird im Raum ausgelegt. Die Schüler/innen erhalten die Arbeitsblätter mit den verschiedenen Situationen. Diese werden nach persönlicher Einschätzung auf der Skala zugeordnet: Wie sicher ist es, dass ich in dieser Situation – in welcher Form auch immer – eingreifen würde? (1 = ausgeschlossen/ 100 = ganz sicher) Die Meinungsäußerung erfolgt durch Vorlesen und Ablegen der Blätter; eine Begründung unterbleibt zunächst.

²⁵ Bund-Länder-Kommission für Bildungsplanung und Forschungsförderung (<http://blk-demokratie.de>)

Phase 2

Liegen alle Blätter auf dem Boden, wird die Diskussion angeregt: Gibt es Blätter, die jemand anders platzieren würde? Warum? Die Schüler/innen haben nun die Möglichkeit, die Blätter neu zu ordnen und dies zu begründen. Mögliche Diskussionspunkte können sein:

- Persönliche Einschätzung von Situationen, die ein Eingreifen erfordern
- Arten der Diskriminierung und Gewalt (verbal, physisch)
- Formen des Eingreifens
- Ursachen für das Nicht-Eingreifen

