

KURZBESCHREIBUNG UNSERES MATERIALS

aus der Reihe **#etpraxistools**

ALLES
GLAUBENSACHE?

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.

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 Vertrauensschülerin moderiert das Gespräch.

Zentrale Charakteristika der Methode

- Klamottenkiste ist ein Videoplanspiel: Das Szenario und die Rollen werden in kurzen Videos vorgestellt. Dadurch muss kaum Text gelesen werden und die Einarbeitung in die Rollen wird erheblich erleichtert.
- Die Methode thematisiert Mobbing im Klassenchat und erlaubt den Teilnehmenden eine Erfahrung, auf die später immer wieder zurück gegriffen werden kann. Das gilt sowohl für die Auseinandersetzung mit Mobbing als auch für die Erfahrung, dass solche Konflikte miteinander verhandelbar sind.
- Die Methode ist gut vorbereitet und erprobt und durch auf Grundlage der umfassenden Handreichung mit relativ wenig Vorbereitungszeit von pädagogisch geschulten Personen umsetzbar.

Benötigte Zeit

180 Minuten Mindestens: +
90 Minuten für Workshop

Zielgruppe

ca. 12-15 Jahre

Gruppengröße

11-20 Teilnehmende



Lernziele

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

Umfang und Voraussetzungen

- Umfang: Klamottenkiste benötigt für Vorbereitung Spielzeit und Reflexion eine Zeit von etwa 3 Std inkl. Pausen.
- Ausstattung
- in Präsenz: Für die Umsetzung werden 1 - 2 Räume mit genügend Platz für alle Teilnehmenden sowie die Möglichkeit, ein Video per Beamer oder Smartboard abzuspielen benötigt. Die Teilnehmenden benötigen Zugang zu idealerweise zehn Endgeräten (priv. Smartphones, Laptops, Schulcomputer), auf denen die Videos aus dem Internet abgespielt werden können.
- Online: Benötigt wird eine Videokonferenz-Software, die das Arbeiten in Breakout-Räumen ermöglicht (bspw. Zoom). Jede*r Teilnehmende*n braucht einen Computer mit Kamera, Mikrofon, Internetzugang und der Möglichkeit, Videos abzuspielen. Für die Umsetzung des Anschlussworkshops (Ideenwerkstatt) wird ein digitales Kollaborations-Tool empfohlen (bspw. Mural oder Miro).

Auswertung und Reflexion

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.

Hinweise zum Material

Die Methode Klamottenkiste ist ein sehr vielseitig einsetzbares Planspiel mit einer breiten Zielgruppe. Je nach Alter und Vorkenntnis der Teilnehmenden vor Ort, sollten die Zeiten für die verschiedenen Phasen sowie der inhaltliche Fokus der Reflexion angepasst werden. Dazu gehört auch, dass die Rollen je nach Gruppe doppelt oder sogar dreifach besetzt werden.

Hier geht's zum Download der Handreichung:
www.cutt.ly/V5hAczN



Handreichung

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

Kontakt

Evangelische Trägergruppe
für gesellschaftspolitische Jugendbildung
Auguststr. 80
10117 Berlin

praxistools@politische-jugendbildung-et.de
www.etpraxistools.de

ALLES
GLAUBENSsache?

et evangelische
trägergruppe
für gesellschaftspolitische
jugendbildung