

Einleitung

Webbasiertes Simulationsspiel
zur Demokratiebildung im
digitalen Raum



(Digitale) Spiele im Unterricht – fruchtbare Methode oder Zeitverschwendung?

Vor dem Hintergrund dieses Portfolios soll das (digitale) Spiel im Vordergrund der allgegenwärtigen Medienlandschaft beleuchtet werden. Mit der Auseinandersetzung von modernen und methodenvielfältigem Unterricht stößt man schnell auf die Frage, ob (Lern-) Spielen im Unterricht in der Schule Platz einzuräumen sei. In der Schule sind Medien nicht wegzudenken: Vom Klassenraum mit Tafeln, Büchern und Bildern bis in die Schultaschen der Schüler*innen mit Smartphones, Notebooks oder Tablets. Die Schule zeigt also, so wie unsere Gesellschaft auch, eine facettenreiche Medienlandschaft. Ebenso ist der Schulalltag als auch die Freizeit der Schüler*innen von Medien, so auch von Spielen, geprägt. Guter Unterricht versucht folgerichtig an diese Lebenswelt anzuknüpfen und regelmäßig spielerisches Lernen zu ermöglichen. Spielend zu Lernen fördert individuelle, kreative sowie problemlösende Kompetenzen und sorgt für einen entscheidenden Erwerb von grundlegenden Fähigkeiten und Fertigkeiten.

Schaumburg, H., & Prasse, D. (2018). *Medien und Schule*. Verlag Julius Klinkhardt
Tulodziecki, G., Herzig, B., & Grafe, S. (2021). *Medienbildung in Schule und Unterricht* (3. durchges. u. aktual. Aufl., Hrsg.). Verlag Julius Klinkhardt.

Ein Blick in den Rahmenlehrplan

Teil B fachübergreifende Kompetenz-entwicklung
„Medienbildung ist verbindliche Querschnittsaufgabe aller Fächer [...]. [...] Die Auseinandersetzung mit Medien(-Inhalten) als Lerngegenstand fördert zudem die Fähigkeit, im eigenen Medienhandeln sowohl Chancen als auch Risiken zu erkennen und aktiv gestaltend wie auch sozial verantwortungsbewusst im Umgang mit Medien zu handeln.“

Bildungsserver Berlin-Brandenburg. Rahmenlehrplan Teil B Fachübergreifende Kompetenzentwicklung S.13 f
Abgerufen am 30.07.2024

auch das
noch



Ein Blick in die Gesetzeslage

In der Charta on Education for Democratic Citizenship and Human Rights Education (2017) wurde formuliert, dass die Bildung als Verteidigung der demokratischen Werte gegen Gewalt, Rassismus, Intoleranz sowie Diskriminierung und Extremismus gesehen wird. Daher geht die Vermittlung demokratischer Werte, sowie hier insbesondere die Aufklärung über Cybermobbing, auch über das Fach der Politischen Bildung hinaus. Zudem gilt gemäß Artikel 1 Auftrag der Schule des Schulgesetzes für das Land Berlin das Schüler*innen „[...] fähig sind, das staatliche und gesellschaftliche Leben auf der Grundlage der Demokratie, des Friedens, der Freiheit, der Menschenwürde, der Gleichstellung der Geschlechter und im Einklang mit der Natur und Umwelt zu gestalten“.

Berlin.de Berliner Vorschriften- und Rechtsprechungsdatenbank. Schulgesetz für das Land Berlin (Schulgesetz – SchulG) vom 26. Januar 2004. Abgerufen am 28. Juli 2024
Charter on Education for Democratic Citizenship and Human Rights
Education (2010).

aber warum?

Hintergrund und Entwickler

Das Spiel „Chat-Nett“ wurde konzipiert, um die demokratische Bildung von Kindern und Jugendlichen durch die Verbesserung ihrer digitalen Medienkompetenz zu unterstützen. In der heutigen Gesellschaft, in der politische Meinungsbildung und sozialer Austausch zunehmend online stattfinden, spielt Medienbildung eine zentrale Rolle. Schulen sollten daher wesentliche Fähigkeiten in digitaler Kommunikation und Informationsbeschaffung vermitteln, um ihren Bildungsauftrag zur demokratischen Erziehung zu erfüllen.

Entwickelt wurde „Chat-Nett“ vom JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis sowie der Plattform spielbar.de der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb).

Ziel war es, Kindern und Jugendlichen einen sicheren Raum zu bieten, in dem sie den Umgang mit digitalen Medien, besonders digitalen Chaträumen, erlernen können.

„Chat-Nett“ ist speziell für den schulischen Einsatz gestaltet, um Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit zu geben, den Umgang mit diskriminierenden, hetzerischen oder menschenfeindlichen Äußerungen in sozialen Netzwerken zu trainieren. Das zentrale Ziel des Spiels ist die Förderung einer respektvollen und demokratisch orientierten Gesprächskultur sowie die Fähigkeit, demokratiefeindliche und populistische Äußerungen zu erkennen und kritisch zu hinterfragen. Das Spiel soll die digitalen Kommunikations- und Informationsfähigkeiten der Jugendlichen stärken und ihnen zeigen, wie sie sich gegen diskriminierende und demokratiefeindliche Aussagen behaupten können.

Chat-Nett. Webbasiertes Simulationsspiel zur Demokratiebildung im digitalen Raum. Eduversum Verlag und Bildungsagentur (2024). Abgerufen am 05. Juli 2024

Relevanz für den Unterricht

Das Sozialleben vieler Jugendlicher findet heutzutage überwiegend online statt. Neben zahlreichen neuen Möglichkeiten, Kontakte zu knüpfen und Interessen zu entwickeln, sind sie jedoch auch mit den Gefahren des Internets konfrontiert. Online begegnen Jugendliche Cybermobbing, Diskriminierung und Desinformation, auf die sie vorbereitet sein müssen. Ein Risikofaktor ist Cybermobbing, von dem laut einer Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest aus dem Jahr 2017 bereits 37% der Jugendlichen betroffen waren. Mit zunehmendem Alter steigt die Zahl der Betroffenen, wobei Jugendliche aus niedrigeren Bildungsschichten häufiger betroffen sind.

Das Spiel „Chat Nett“ kann im Unterricht genutzt werden, um Jugendliche für die Risiken im Internet zu sensibilisieren. Durch das Spiel werden Schüler gezielt auf die Herausforderungen von Cybermobbing und anderen negativen Phänomenen im digitalen Raum vorbereitet. In simulierten Chat-Dialogen lernen sie, wie sie mit hetzerischen, diskriminierenden oder menschenfeindlichen Aussagen umgehen, Cybermobbing erkennen, angemessen reagieren und sich verteidigen können. Die realitätsnahen Szenarien fördern die Reflexion des eigenen Kommunikationsverhaltens und die Entwicklung eines respektvollen und demokratischen Umgangs miteinander.

Berger, J.F., Haferland, A. (2019). *Informatik und Gesellschaft. Cybermobbing in der Schule*. Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg. Naturwissenschaftliche Fakultät III Institut für Informatik

Einsatz im Unterricht

„Chat-Nett“ kann je nach beigefügten Unterrichtsmaterialien in allen Klassenstufen eingesetzt werden.

Die im Portfolio enthaltenen Materialien sind so konzipiert, dass sie den spezifischen Bildungsstand und den Interessen der Schüler und Schülerinnen der 7. und 8. Jahrgangsstufe entsprechen, können jedoch flexibel angepasst werden, um den Bedürfnissen anderer Jahrgangsstufen gerecht zu werden.

Sie umfassen detaillierte Anleitungen und Arbeitsblätter, die den Unterricht unterstützen und die Auseinandersetzung mit den Themen Cybermobbing, Bodyshaming und Ableismus im digitalen Raum erleichtern.

für wen?