merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Steckbrief: Kinder spielerisch über Cybermobbing aufklären: Abenteuer mit SAM – Schüler*innen als Medienprofis | Johanna Stary

Beitrag aus Heft »2023/01: Für Demokratie, gegen Polarisierung. Impulse für die politische Medienbildung«

Das Thema Cybermobbing wird immer präsenter. Laut einer neuen Studie des Bündnis gegen Cybermobbing ist mittlerweile jede*r sechste Schüler*in schon einmal Opfer dieser virtuellen Form des Mobbings geworden. Lehrer*innen bleibt angesichts des straffen Lehrplans oft wenig Zeit, Themen wie Cybermobbing und Hassrede im Internet während des Unterrichts zu thematisieren. Dennoch ist bekannt, dass Hassnachrichten und Cybermobbing ein immer größeres Problem für Kinder und Jugendliche darstellen. Gerade während des Online-Lernens in den letzten beiden Jahren hat sich gezeigt, dass Kinder zunehmend Zeit im Internet und in Sozialen Medien verbringen, ohne ausreichend Medienkompetenz zu haben. Genau dort setzt das Projekt Abenteuer mit SAM – Schüler*innen als Medienprofis an.

Ziel des Projekts ist es, Schüler*innen für das Thema Cybermobbing zu sensibilisieren und auszurüsten. Dafür hat das Projektteam ein hybrides Spielkonzept entwickelt, bei dem sich Kinder zwischen acht und zwölf Jahren im Klassenverband in Kleingruppen spielerisch mit aktuellen Themen wie Hassrede im Internet und Cybermobbing auseinandersetzen. Abenteuer mit SAM zeichnet sich dabei durch ein innovatives und hybrides Spielkonzept aus – bestehend aus einem Online-Spiel und einer analogen Materialbox.

Das Konzept ist darauf ausgelegt, den Schüler*innen die Komplexität von Cybermobbing vor Augen zu führen. Sie lernen, dass Cybermobbing zwar digital stattfindet, aber Konsequenzen in der realen Welt hat. Deswegen bietet das Lernspiel, das wie eine Schatzsuche aufgebaut ist, eine Mischung aus digitalen und analogen Inhalten. Analog ist eine Materialbox, in der die Kinder – abhängig von ihren Entscheidungen im Spiel – passende Aufgaben finden und diese während des Spiels immer wieder analog bearbeiten. Eine Webseite bildet den wichtigen digitalen Teil. Hier können die Schüler*innen Neues durch die digitale Medienarbeit erlernen, indem sie durch Sams Geschichte geführt werden. Die während des Spiels getroffenen Entscheidungen wirken sich auf das Endergebnis des Spiels aus. Je nach Ergebnis erhalten die Schüler*innen unterschiedliche Abschlussaufgaben, mit denen sie das Gelernte medienpraktisch verarbeiten. Diese hybride Spielform soll eine Verbindung zwischen der virtuellen und der realen Welt schaffen, um zu verdeutlichen, dass Cybermobbing auch Auswirkungen auf die wirkliche Welt hat.

Das Projekt wurde während des UNESCO Hackathons zum Thema ‚Global Media and Information Literacy' im Oktober 2021 entwickelt und aus 85 Teams zu einem der Gewinner*innenteams gekürt. Voller Motivation bewarb sich das Team aus Studierenden der OTH Regensburg um Deborah Walsleben, Sophie Lüdecke, Cäcilia Präckel, Johanna Stary, Melanie Kursawe und Linda Herbold daraufhin bei Ideen für die Jugend – einer Initiative des Bayerischen Staatsministeriums für Familie, Arbeit und Soziales – und erhielt eine Förderung über 49.000 € für das Jahr 2022. Im Laufe dieses Jahres hat das Team intensiv an der Umsetzung dieses hybriden Spiels gearbeitet. In Zusammenarbeit mit Spieleentwicklerinnen und einer Designerin entstand so die virtuelle Spielwelt hinter Abenteuer mit SAM sowie die ergänzenden Materialboxen zur medienpädagogischen Vertiefung des im Spiel Erlebten.

Aktuell befindet sich das Spiel in einer Testphase und wird in den nächsten Wochen von Kindern und Jugendlichen

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

sowie Schulklassen Probe gespielt. Auch über den aktuellen Projektzeitplan hinaus soll das Spiel kontinuierlich verbessert und weiterentwickelt werden. Langfristig soll das Konzept auch auf andere Themen rund um Medienkompetenz ausgeweitet werden, damit Schüler*innen zu vollumfänglichen Medienprofis werden. Interessierte finden mehr Infos zu Abenteuer mit SAM auf der Website und in Sozialen Medien (@abenteuermitsam).

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de