

Informatiktag 2016 – Workshop Cybermobbing

André Hilbig

2016-03-12 11:00

Was kann und muss das Schulfach Informatik als Beitrag zu einem sinnvollen Umgang mit Mobbing leisten?

Mobbing – Hinter diesem Begriff verbirgt sich eine Form von Gewalt, über die viele nur wenig wissen. Zumeist wird es als ein pädagogisches Problem unserer heutigen Gesellschaft angesehen. Wir benötigen also nur ein passendes »pädagogisches Konzept« an unserer Schule und verbannen Mobbing?

Nur, was hat dieses Thema dann auf dem Informatiktag zu suchen? Informatiksysteme durchdringen unseren Alltag und werden zur Kommunikation benutzt. Doch was passiert, wenn informatische Produkte bewusst (und unbewusst) zum Schaden von anderen Menschen eingesetzt werden? Durch den Workshop sollen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ein genaueres Verständnis darüber erlangen, was Mobbing und speziell Cyber-Mobbing ist und welche Konsequenzen für den Schulalltag entstehen. An praktischen Übungseinheiten wird gezeigt, wie das Thema im Informatikunterricht behandelt werden kann und ob die eigenen Vorstellungen von Mobbing zur Realität passen.

Danksagung

Die grundlegenden Elemente zur Unterstützung der Erstellung der Dokumente für den Workshop basieren auf Quellen von Prof. Dr. Ludger Humbert (<http://ddi.uni-wuppertal.de>) und Prof. Dr. Till Tantau (<http://www.tcs.uni-luebeck.de/de/mitarbeiter/tantau/>) denen für die Schaffung dieser Grundlage mein Dank gilt.

Dateien

- Präsentation: [pdf] (Version von: 2016-03-12, 925KB)
- Skript: [pdf] (Version von: 2016-03-12, 1.9MB)
- Quellen mit LaTeX-Paketen: [zip] (5.3) – [tar] (7.1MB)

Lizenzhinweise

Alle zum Workshop »Cybermobbing – Informatiktag 2015« gehörenden Dateien stehen unter der Lizenz:

Creative Commons by-nc-sa Version 4.0

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>.

Nach dieser Lizenz darf der Workshop beliebig kopiert und bearbeitet werden, sofern das Folgeprodukt wiederum unter gleichen Lizenzbedingungen vertrieben und auf die ursprünglichen Urheber verwiesen wird. Eine kommerzielle Nutzung ist ausdrücklich ausgeschlossen.

Hinweise zum Material

Folgende Materialien werden im Workshop vorgestellt:

- Planspiel Paketierung
- Planspiel Routing
- Kleine Welt Phänomen enthalten im Schülerprojekt Kryptographie

Hinweise zum Setzen der Quellen

Der LaTeX-Mechanismus zum Setzen der Dokumente ist relativ komplex. Ausführliche Erklärungen können in Vorlage zum Erstellen von Präsentationen mit LaTeX entnommen werden.

Letztlich werden die Pakete und Konfigurationsdateien aus der Vorlage benötigt. Sie müssen entsprechend im selben Verzeichnis oder einem lokalen TeX-Baum liegen. Sofern die Quellen inklusive der Pakete geladen werden, sollte alles im richtigen Verzeichnis landen.

Zum Setzen der Folien wird folgender Aufruf benötigt:

```
pdflatex informatiktag-presentation\_mobbing.tex biber
informatiktag-presentation\_mobbing pdflatex
informatiktag-presentation\_mobbing.tex pdflatex
informatiktag-presentation\_mobbing.tex
```

Zum Setzen des Skriptums ist folgender Aufruf notwendig:

```
pdflatex informatiktag-script\_mobbing.tex biber
informatiktag-script\_mobbing pdflatex informatiktag-script\_mobbing.tex
pdflatex informatiktag-script\_mobbing.tex
```

Inhalt und Struktur der Folien sind ausschließlich in der Datei body.tex zu finden. Damit ist diese ausreichend, um Inhalte zu lesen oder zu kopieren. Hier können sämtliche inhaltlichen und strukturellen Änderungen am Skriptum und

den Folien durchgeführt werden. Nur das Vorwort zum Skriptum ist in der Datei `informatiktag-script_mobbing.tex` zu finden.