

Skript

Cybermobbing – Alter Wein in neuen Schläuchen oder ein (Luxus)Problem einer modernen Gesellschaft?

November 2015

Fassung vom 9. November 2015

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4	Mensch	8
Allgemeine Hinweise	iv	4.1 Aktion	8
Danksagung	iv	4.2 Angebote und Mobbing	9
		4.3 Ausgangslage	12
		4.4 Aktion	12
		4.5 Soziale Netzwerke	12
		5 Fazit	13
		5.1 Einige Überlegungen	13
		5.2 Abschließende Bemerkungen	14
Workshop Cybermobbing – Kontext Informatik, Mensch und Gesellschaft			
1 Kontext Mobbing	2		
1.1 Was ist Mobbing?	2		
1.2 Was ist Cybermobbing?	3		
1.3 Forschung – Fragen und Thesen	4		
1.4 Übungen zur Prävention	4		
2 Umgang mit Mobbing	4		
3 Netzwerke	5		
3.1 Topologie	5		
3.2 Protokolle	6		
3.3 Sicherheit	7		
		Literatur	15
		Übungen zu diesem Workshop	
		Übung 1 – Vorurteile – Verurteilung – Urteil	17
		Übung 2 – Zur eigenen Meinung stehen	17
		Übung 3 – Sharing für Dummies – I like it	18
		Übung 4 – Freundschaft im Netzgeflecht	21

Abbildungsverzeichnis

1 Unterschiedliche Verbindungstopologien	6	5 Dimensionen und Charakteristik von Angeboten, die benutzt werden, um Mobbinghandlungen durchzuführen	9
2 Endknoten aus zwei unterschiedlichen Internetzwerken können durch das Internet miteinander kommunizieren	6	6 Betrachtung der Kategorie Authentifikation (Hilbig 2014, S. 36)	10
3 Gespräch zwischen Philosophen	7	7 Betrachtung der Kategorie Zuschauerbeteiligung (Hilbig 2014, S. 36)	10
4 Einfaches Schichtenmodell mit zwei Schichten	7		

Tabellenverzeichnis

- | | | |
|---|---|----|
| 1 | Einordnung von Angeboten (Hilbig 2014, S. 38) | 11 |
| 2 | Beispielhafte Tabelle für die Übung 3, S. 18 | 18 |

Vorwort

Allgemeine Hinweise

Dieses Skriptum basiert auf den Ergebnissen aus meiner Bachelor-Thesis »Fachdidaktische Aspekte zum Internet als Mobbinghandlungsort für Mobbing aus informatischer und sozialer Sicht« (Hilbig 2012) und vor allem der Master-Thesis »Entwicklung informatischer Kompetenzen zur Verhinderung von Mobbing« (Hilbig 2014). Die Vorlage des zugehörigen Vortrags stammt aus einem Beitrag von mir im Rahmen des Seminars der Didaktik der Informatik in Wuppertal (vgl. Humbert 2014).

Alle drei Arbeiten stehen unter einer Creative Commons cc-by-nc-sa-Lizenz und können den Lizenzbedingungen entsprechend zitiert und verwendet werden. Einzelne Inhalte, etwa konkrete Übungen, sind jedoch als Zitat kenntlich gemacht. Hier gelten die Bestimmungen der ausgewiesenen Autoren.

Dieses Dokument wird unter der folgenden Creative-Commons-Lizenz veröffentlicht:



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

Weitere Materialien sowie die Präsentation können unter <http://andrehilbig.de/index.cgi/Publications> abgerufen werden.

Danksagung

Die grundlegenden Elemente zur Unterstützung der Erstellung dieser Dokumente 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.

Workshop

Cybermobbing – Kontext Informatik, Mensch und Gesellschaft

Schulische und informatische Herausforderungen [André Hilbig](#)

»Soziale Medien und Schule – von Kommunikation bis Cybermobbing«

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?

Die Schülerinnen und Schüler kommunizieren in hohem Maße mit Informatiksystemen und entsprechenden digitalen Angeboten. Als Schule können wir einige dieser Werkzeuge produktiv nutzen, andere machen sich vor allem dann bemerkbar, wenn sie im Rahmen von Mobbing eingesetzt werden. In dem Workshop wird die Funktionsweise einzelner Werkzeuge exemplarisch bezüglich ihrer Funktion für Mobbing untersucht. Davon ausgehend können Gemeinsamkeiten der Dienste abgeleitet und eingeordnet werden. Vor allem aber soll der Umgang der Schule damit diskutiert werden: Zum einen sind Handlungskonzepte bei konkreten Fällen von »Cyberbullying« gefragt, zum anderen müssen wir als Schule klären, welche Kompetenzen wir bei den Schülerinnen und Schülern im Hinblick auf das Veröffentlichen von persönlichen Informationen, Nachrichten usw. entwickeln sollten.

Sicherlich sollte hier auch die besondere *fachliche* Rolle des Informatikunterrichts als notwendige Bedingung für ein gelingendes Konzept im Umgang mit Mobbing dargestellt werden.

Worum
es heute
geht

Workshop – Leitgedanken

1. Menschen sind soziale Individuen. Was passiert, wenn das soziale Miteinander durch Mobbing verändert wird?
2. Informatiksysteme verändern unseren (Mobbing-)Alltag. Wie kann Schule den Auswirkungen sinnvoll begegnen?

Inhalte dieses Workshops

1	Kontext Mobbing	2
2	Umgang mit Mobbing	4
3	Netzwerke	5
4	Mensch	8
5	Fazit	13

1 Kontext Mobbing

1.1 Was ist Mobbing?

Folie 4

Vorstellungen zu Mobbing

Was ist Mobbing?

Der folgende Impuls soll dazu dienen, sich bewusst zu machen, was Mobbing ist – wie viel weiß ich bereits darüber, welche Vorurteile haben sich möglicherweise bei mir manifestiert.

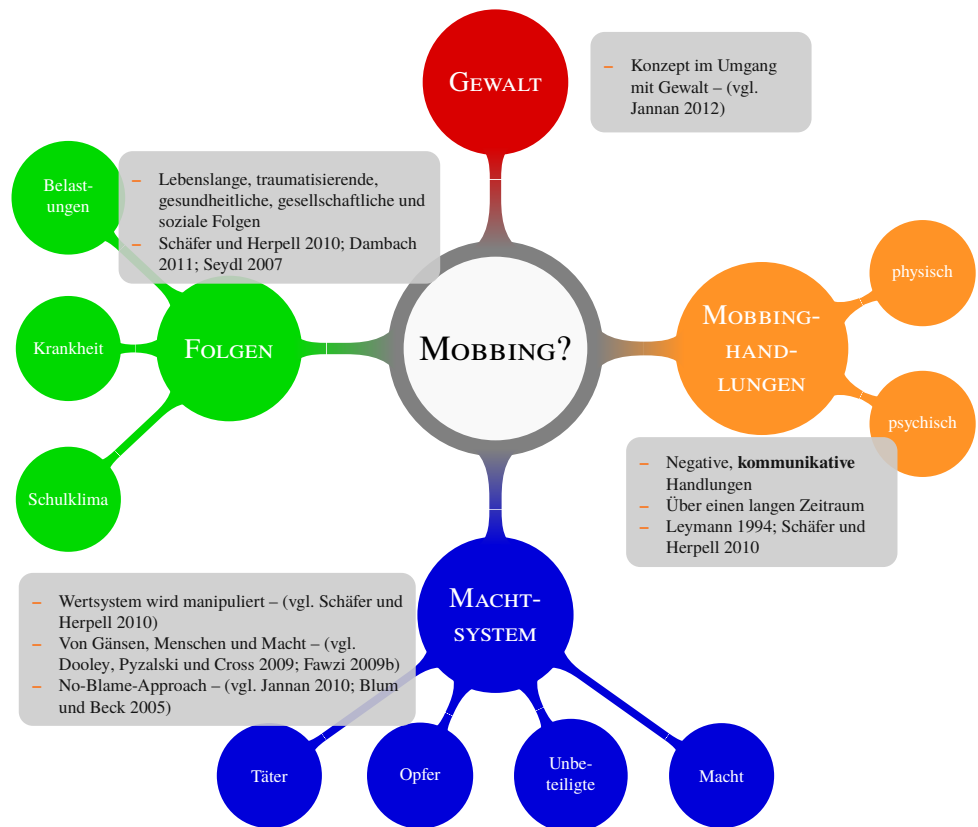
Impuls: Was ist für Sie Mobbing? Notieren Sie sich einzelne Begriffe, die Ihnen spontan einfallen.

Ergebnis:

- Kommunikation/Handlungen
- Gruppenkontext/Machtgefüge
- Folgen, evtl. Prävention/Intervention
- Gewalt ?
- Kontexte

Folie 5

Mögliche (wissenschaftliche) Einordnung



Folie 6

Literaturempfehlungen

- Mechthild Schäfer und Gabriela Herpell (2010). *Du Opfer! Wenn Kinder Kinder fertigmachen. Der Mobbingreport*. Rowohlt. ISBN: 978-3-498-03006-3
- Mustafa Jannan (2010). *Das Anti-Mobbing-Buch*. 3. Aufl. Beltz. ISBN: 978-3-407-62678-3
- Heike Blum und Detlef Beck (2012). *No Blame Approach. Mobbing-Intervention in der Schule. Praxishandbuch – Mobbing: hinschauen, handeln*. 2. Aufl. Köln: fairaend. ISBN: 978-3-000277-55-9

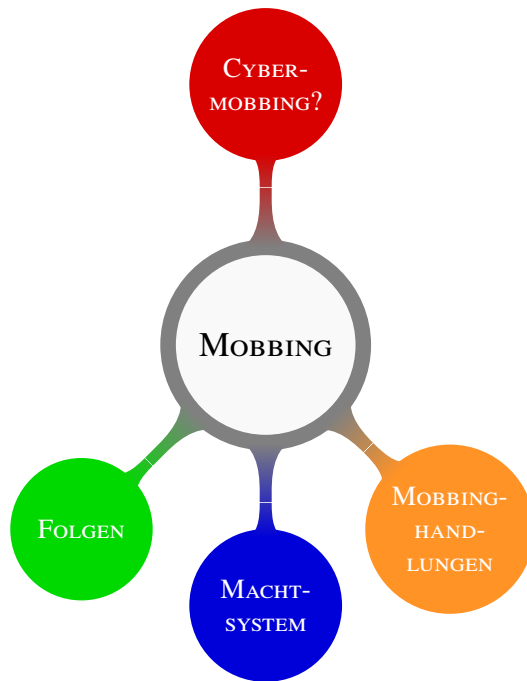
1.2 Was ist Cybermobbing?

Einordnung Cybermobbing

Folie 7

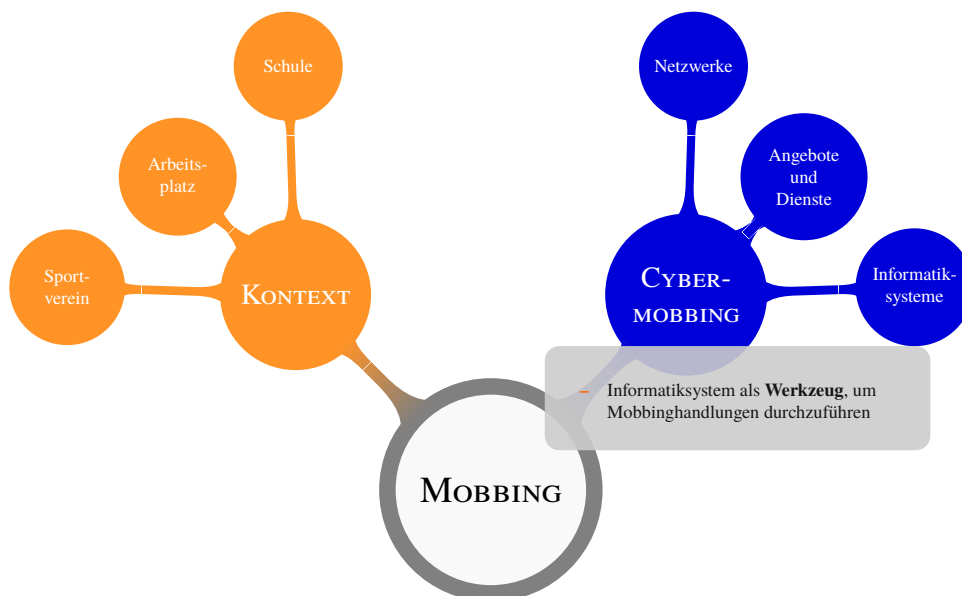
Was ist Ihr erster Gedanke, wenn Sie an Cybermobbing denken?

Impuls



Mobbing im Kontext

Folie 8



1.3 Forschung – Fragen und Thesen

Zunächst stand die Frage im Raum, ob informatische Bildung einen Anteil in sinnvoller Präventionsarbeit gegen Cybermobbing haben sollte. Außerdem sollten die Besonderheiten von Cybermobbing im Gegensatz zu »traditionellem« Mobbing geklärt werden. In der Masterthesis wurden konkrete Kompetenzen ausformuliert. Ergänzend wurden die genauen Zusammenhänge zwischen den informatischen Produkten und den nutzenden Menschen untersucht.

- Informatische Bildung ist Schlüssel zum verantwortlichen Umgang mit Mobbing (vgl. Bachelor-Thesis Hilbig 2012))
 - Vergrößerung bzw. Auflösung der Gruppenzugehörigkeit
 - Dauerhafte Speicherung, Wiederholbarkeit, Kontrollverlust, Verrohung
- Welche informatischen Kompetenzen können Cybermobbing verhindern?
 - Welche Auswirkungen hat die Benutzung der jeweiligen Angebote (Kanäle nach Fawzi)
 - Untersuchung sozialer Wechselwirkungen zwischen informatischen Produkten, deren Herstellung und Nutzung, und den nutzenden Menschen

1.4 Übungen zur Prävention

- Positives Feedback ermöglichen, einfordern und gestalten
- *Achtsamkeit und Anerkennung* (Kahlert und Sigel 2006, Bausteine 6–8)
 - »Eigene Meinung« und »Mobbingkala« (vgl. Kahlert und Sigel 2006, S. 102)
- Westfälische Provinzial u. a., Hrsg. (2014). *Stark im Miteinander. Schule anders erleben*. URL: <http://www.miteinandern.de/329.html> (besucht am 09. 09. 2014)
 - z. B. »Gefühle darstellen und erkennen«, »Schreiwand«
- Empathie und Vertrauen stärken – Zivilcourage fördern
- Profile analog erstellen – Gestaltungs- und Modellierungsaspekte aufdecken
- *Modul »Cybermobbing«* (2012). Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung (LI) der Behörde für Schule und Berufsbildung Hamburg und Techniker Krankenkasse
- Z. B. Übung 1, S. 17 oder Übung 2, S. 17.

2 Umgang mit Mobbing

Einfache Lösung:

- Verbot von Smartphones auf dem Schulhof.
- Verbot sämtlicher Kommunikation(swerkzeuge)?
- ⚡ Verbot des Werkzeugs löst die Problematik nicht auf (vgl. Pany 2012; Pfetsch, Steffgen und König 2012).

Mobbing ist sozial

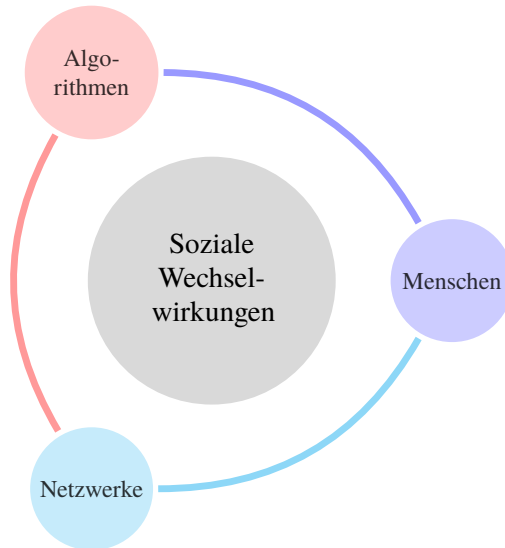
- Mobbing ist Teil des sozialen Zusammenlebens
 - Wie viel kann zugelassen werden?
- Classroom-Management vereinbart Regeln zum gemeinsamen Umgang
- Verantwortung und Vertrauen gegenseitig stärken
- ⇒ Schülerinnen und Schüler befähigen, verantwortungsvoll und mündig Kommunikationswerkzeuge einsetzen zu können.
- ⇒ Wie geht das mit diesem neuen Apfelgerät?

Was macht das Mobbing mit Informatiksystemen aus?

Folie 11

- Unterschiedliche Medien werden benutzt
- Schnelles, einfaches und weltweites Versenden & Empfangen
- Erweiterung der Beteiligten: *Share, Like, Comment* ...

Oder:



3 Netzwerke

Begriffe

Folie 12

Internet Größter Zusammenschluss von Informatiksystemen, um Daten auszutauschen

Topologie Anordnung der Systeme

→ André Hilbig und Adrian Salamon (2014). *Modulbeschreibung: Planspiel Routing*. URL: <http://andrehilbig.de/index.cgi/Publications/Routing> (besucht am 14.07.2015)

3.1 Topologie

Topologien

Folie 13

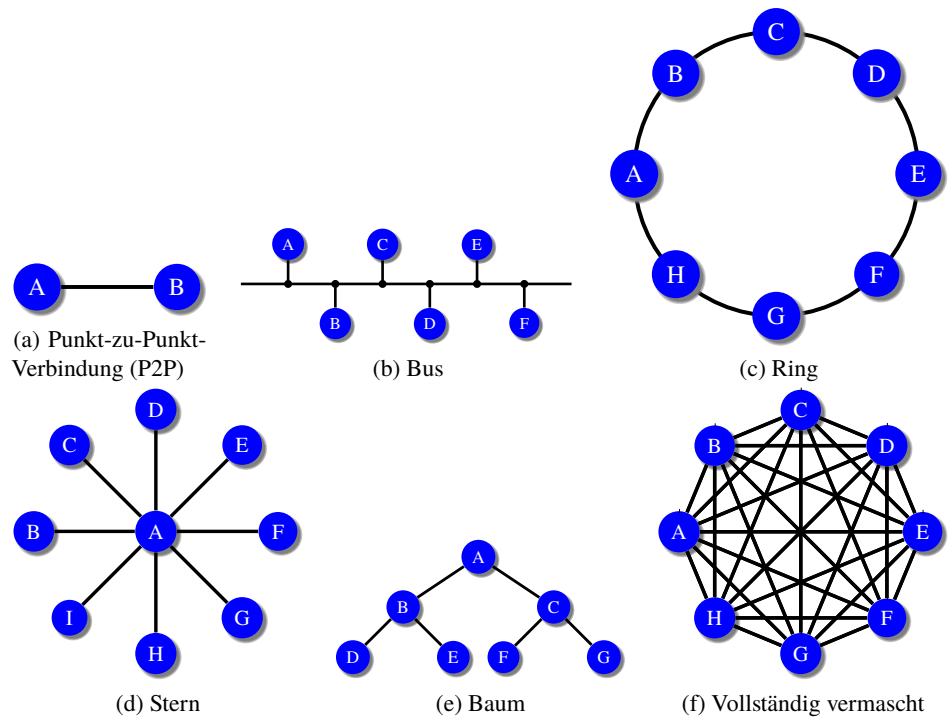


Abbildung 1: Unterschiedliche Verbindungstopologien (vgl. Hilbig 2014, S. 9)

Folie 14

Logische Topologien

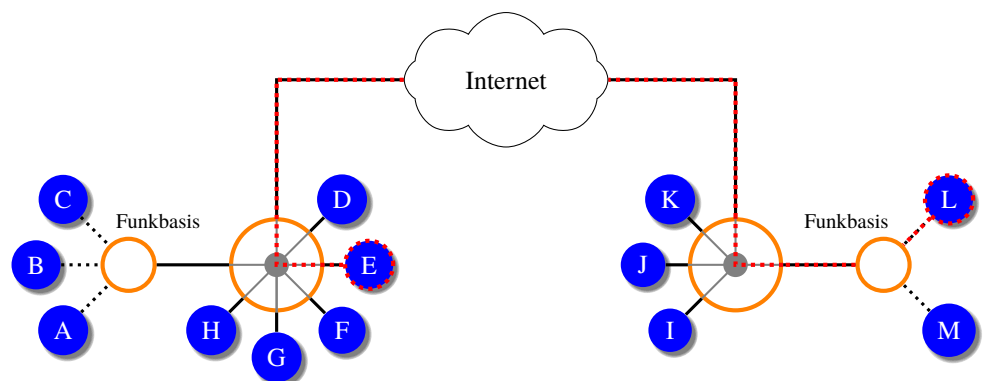


Abbildung 2: Endknoten aus zwei unterschiedlichen Internetnetzwerken können durch das Internet miteinander kommunizieren (vgl. Hilbig 2014, S. 14)

3.2 Protokolle

Folie 15

Begriffe II

Protokolle Wie kommen die Daten von Lisa nach Emilie?

- »a protocoll is an agreement between the communicating parties on how communication is to proceed« (Tanenbaum 2003, S. 27)
- »The fundamental idea is that a particular piece of software [...] provides a service to its users but keeps the details of its internal state and algorithms hidden from them« (Tanenbaum 2003, S. 26) ⇒ **Schichtenmodell**
- Pakete, Rahmen, Routing, Dienste, Angebote usw. (vgl. Tanenbaum 2003; Comer und Droms 2002; Stein 2008)

Folie 16

Protokolle I

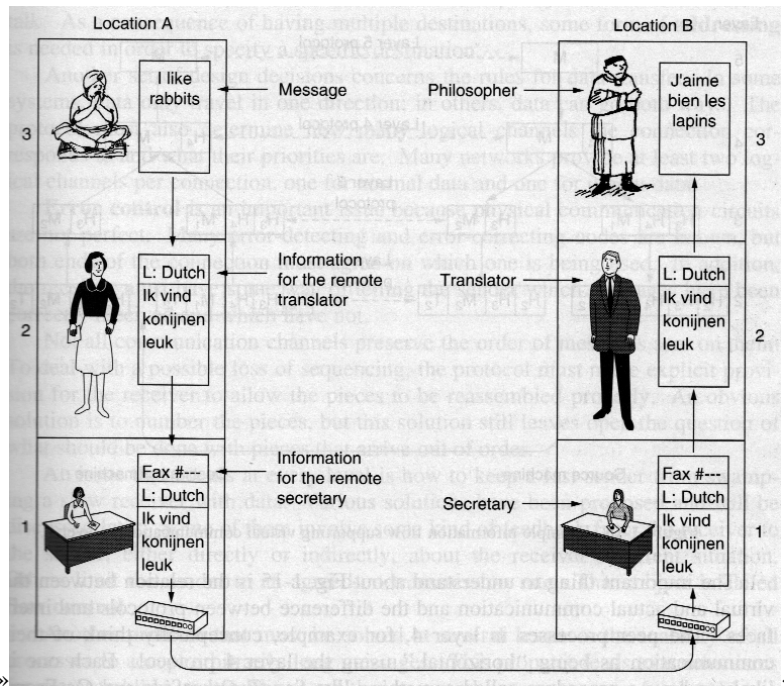


Abbildung 3: Gespräch zwischen Philosophen (Tanenbaum 2003, Abb. 1-14, S. 29)

Protokolle II

Folie 17

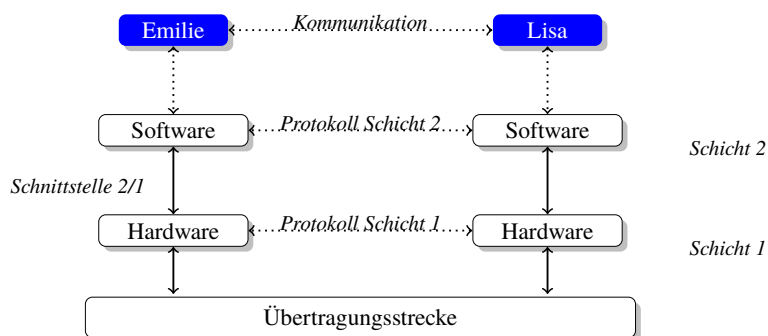


Abbildung 4: Einfaches Schichtenmodell mit zwei Schichten (vgl. Tanenbaum 2003, Abb. 1-13, 1-14; S. 27ff; Hilbig 2014, S. 16)

3.3 Sicherheit

Begriffe III

Folie 18

Sicherheit Was ist in welchem Kontext wie zu schützen?

Psychologische Aspekte zur Sicherheit

Folie 19

- Sicherheit ist relativ
- Sicherheitsstandards in (offenen) Netzwerken (vgl. Tanenbaum 2003, S. 723ff; n. Freischlad 2010, S. 36)
 - Authentifikation
 - Geheimhaltung
 - Integrität
 - Nichtabstreitbarkeit
 - Zugriffskontrolle

- Elemente einer guten Sicherheitsarchitektur, (vgl. Anderson 2008, S. 4f)
 - Verhaltenskodex
 - Hardware
 - Vertrauen
 - Motivation

Folie 20

Vertrauen in Sicherheitsarchitekturen

»Vertrauen aber kann enttäuscht und getäuscht werden. Mit der Komplexität [...] steigt die Unsicherheit der Teilnehmer. Vertrauensbildende Maßnahmen sind erforderlich. Technische Sicherheit soll Vertrauen dort stärken, wo es enttäuscht werden kann. Fehlendes Vertrauen in einen Prozess wird damit durch Vertrauen in ein technisches Verfahren kompensiert« (Koubek 2006, S. 25).

Beispiel: *E-Mail made in Germany* 2014

4 Mensch

4.1 Aktion

Folie 21

Mit wem Teilen? (vgl. Fileccia 2009, S. 34)

- Ordnen Sie die Aussagen in einer Tabelle einem Adressatenkreis zu. Identifizieren Sie sich dazu mit der dargestellten Rolle bzw. Information. An wen würden Sie die jeweilige Nachricht senden – nahstehende Freunde, Bekannte, Internetfreunde, beliebig/unbeschränkt?
- Entscheiden Sie sich außerdem für einen der aufgeführten Dienste bzw. Angebote, um die Nachricht zu übermitteln.
- Sofern Sie eine bestimmte Nachricht – auch wenn Sie sich voll damit identifizieren können – dennoch niemandem mitteilen würden, lassen sie die entsprechende Zeile frei.

(Siehe auch Übung 3, S. 18)

1. Ich bin in Timo (Sabine) verliebt.
2. Das Kernseminar ist immer wahnsinnig langweilig.
3. Mir macht Unterrichtsvorbereitung Spaß.
4. Mein heutiger Tag war beschissen.

A Anruf

B Blog

C Chatroom

E E-Mail

I IM

N Soz. Netzwerk

S SMS

W Webseite

Regie

4.2 Angebote und Mobbing



Abbildung 5: Dimensionen und Charakteristik von Angeboten, die benutzt werden, um Mobbinghandlungen durchzuführen

Folie 23

Authentifikation

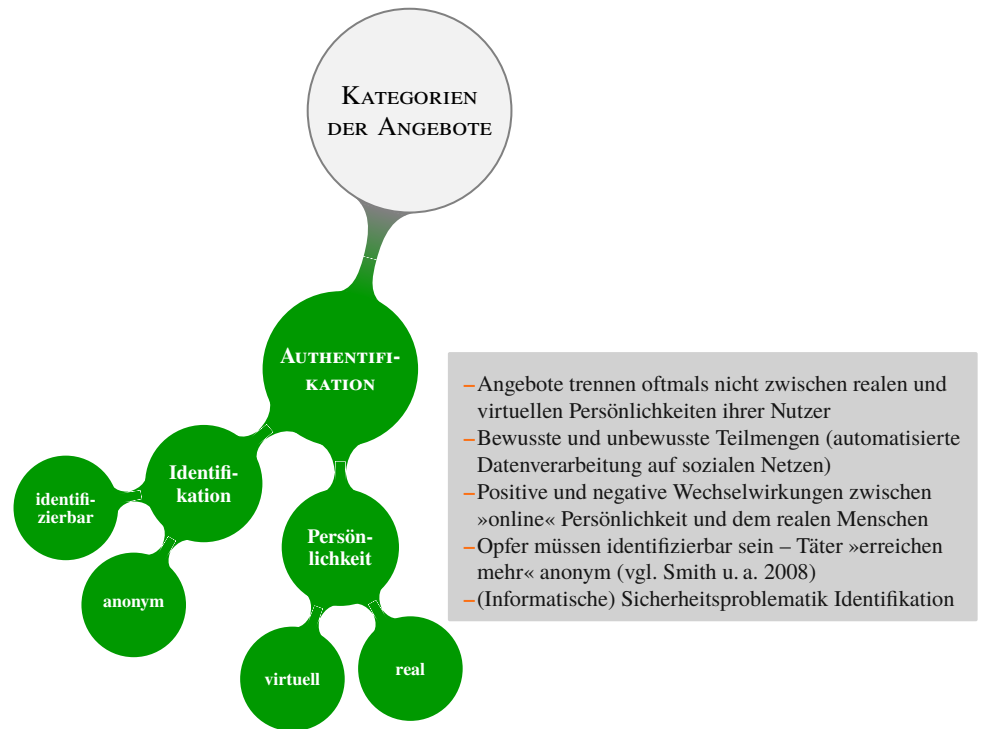


Abbildung 6: Betrachtung der Kategorie Authentifikation (Hilbig 2014, S. 36)

Folie 24

Zuschauerbeteiligung



Abbildung 7: Betrachtung der Kategorie Zuschauerbeteiligung (Hilbig 2014, S. 36)

Angebot	Ausdrucksform	Öffentlichkeit	Zielrichtung	Authentifikation	Zeitfaktor	Zuschauerbe- teiligung	Publikation
Anruf	Audio	privat	direkt	undefiniert	live	schwach	P2P
Bildnachricht	Bild	privat	direkt	undefiniert	halb-live	schwach	P2P
Chatroom	Text	undefiniert	undefiniert	undefiniert	live	mittel	Multicast
E-Mail	Text	privat	direkt	real, virtuell	halb-live	schwach	P2P
IM	Text	privat	direkt	real, virtuell	live	schwach	P2P
Textnachricht	Text	privat	direkt	undefiniert	halb-live	schwach	P2P
Online-Spiel	Multimedia	halb-öffentlich	(in)direkt	real, virtuell	halb-live	stark	undefiniert
Soziale Netz- werkdienste	Multimedia	halb-öffentlich	(in)direkt	real, virtuell	halb-live	stark	eingeschr., Multicast
Videoportale	Video	öffentlich	indirekt	undefiniert	versetzt	stark	frei
Weblog	Text	öffentlich	(in)direkt	undefiniert	versetzt	mittel	frei
Webseiten	Multimedia	öffentlich	direkt	real, virtuell	halb-live	schwach	frei

Tabelle 1: Einordnung von Angeboten (Hilbig 2014, S. 38)

4.3 Ausgangslage

Innerhalb der Arbeit an der Masterthesis kam häufig die Frage auf, welche Literatur tatsächlich verlässliche und haltbare Aussagen trifft. Gerade Langzeitstudien, wie etwa in (Smith u. a. 2008), aber auch theoretische Arbeiten wie (Fawzi 2009b) arbeiten nicht mit präzisen Begriffen. Dadurch sind die Ergebnisse aus informatischer Sicht häufig nicht belastbar. Worin unterscheidet sich die Nutzung von Ausdrucksformen oder bestimmten Medien innerhalb von Kanälen auf verschiedenen Geräten? Nicht zuletzt wird häufig mit konkreten Anbietern, etwa *Facebook* oder *SchülerVZ*, argumentiert bzw. danach gefragt. Allerdings ist die Haltbarkeit dieser Angebote häufig nur sehr kurz. Dadurch entstehen riesige Schwankungen in Studien und Berichten, die einige Jahre alt sind – sie scheinen kaum noch nutzbare Hinweise zu enthalten.

- In allen Kontexten können Informatiksysteme für Mobbinghandlungen genutzt werden.
- Kontrollverlust, Verwischung von Gruppengrenzen und Erhöhung der Quantität von Mobbinghandlungen (vgl. Hilbig 2012)
- Täter–Opfer-Relationen – Warum und wie werden *Werkzeuge* ausgewählt? (vgl. Fawzi 2009a; Riebel 2008)
 - Medien, Kanäle, Geräte – Öffentlichkeit, Ausdrucksform, Anonymität
 - Wer ist hilfloser? (vgl. Wachs und Wolf 2011; Smith u. a. 2008; Fawzi 2009b)

Bei aller Kritik aus informatischer Sicht, enthalten viele Papiere durchaus sinnige und wertvolle Hinweise, Ansätze und Konzepte. Wichtig ist es, diese zu abstrahieren und von konkreten Anbietern abzugrenzen, damit auch in einigen Jahren keine Hilflosigkeit entsteht. Allgemeine Kategorien bzw. ein allgemeines System in das Angebote und Dienste eingeordnet werden können, um mögliche Verhaltensregeln usw. direkt ableiten zu können – ohne sich in die Situation der Hilflosigkeit (Mitgliedschaft) begeben zu müssen – ist notwendig.

4.4 Aktion

Freundschaft im Netzgeflecht (vgl. Hilbig, Schwinem und Terjung 2015)

1. Identifizieren Sie sich mit Ihrer Rolle.
 2. Freundschaften werden geknüpft.
 3. Bilder werden verteilt.
- ⇒ Kleine-Welt Phänomen
 ⇒ Für Schülerinnen und Schüler überraschend:
 Eignet sich um Regeln abzuleiten

4.5 Soziale Netzwerke

Soziale Netzwerke – Was ist das eigentlich?

- Von Telefon-, Eimerketten und Organspende (vgl. Christakis, Fowler und Neubauer 2011)
- Individuen sind soziale Wesen und damit Teil von Gemeinschaft[en]
 - Zugehörigkeit zu Gruppen definiert und bedingt unser soziales Netzwerk und unseren Status
 - Glück, Organe, Krankheiten, Geld kann übertragen werden
 - Übertragungen meist nur über drei Schritte

»Menschen [haben] ein großes Interesse daran [...], Teil einer vernetzten Gemeinschaft zu sein – schließlich kann eine Gemeinschaft glücklich [...] machen« (Hilbig 2014, S. 32)

Soziale Netzwerke motivieren die Benutzung von »Werkzeugen«

»Kommunikationsgemeinschaften [bildeten sich] um Medien seit den ersten Erzählungen um die ersten Höhlenfeuer« (Koubek 2008b, S. 28)

- Soziale Netzwerke vs. Soziale Netzwerkdienste
 - Modellierung von Spielen über Epidemieausbreitung bis hin zu Kommunikationsstrukturen
 - Angebote zur Überwindung von (geographischen, gesellschaftlichen, politischen, ...) Grenzen, um Netzwerke zu pflegen (vgl. Baumann und Koerber 2008)
- Modellierung ist kein exaktes Abbild der Realität – zielgerichteter (informatischer) Modellierungsprozess
- ⇒ *Virtuelle* Kommunikation verändert *reale* Sozialstrukturen (vgl. Koubek 2008a; Kannenberg 2014; Brezinka 2011)
- Automatische Datenverarbeitung führt zu unkontrollierbaren Eigendynamiken (vgl. Christakis, Fowler und Neubauer 2011)
- *Flüchtige* vs. dauerhafte Ausdrucksformen (vgl. Koubek 2008a)

Ergänzend sollten auch die beteiligten Personen betrachtet werden. Wer an einer Kommunikation beteiligt ist, ist in realen Kontexten oft direkt ersichtlich. Ähnlich dem »stille-Post-Prinzip« verändert sich auch die *Haltbarkeit* und Erinnerung einer Aussage schnell. Durch die dauerhafte Speicherung und leichte Verbreitung von Inhalten, verschwimmt diese bisher intuitiv bekannte Grenze stark.

»Öffentlichkeit beginnt nicht erst in den Massenmedien [...], sondern bereits da, wo der Empfängerkreis einer Äußerung nicht mehr überschaubar ist« (Koubek 2008a, S. 39)

5 Fazit

5.1 Einige Überlegungen

Einige zusätzliche Überlegungen von mir, die manche Schlüsse und Möglichkeiten etwas klarer aufweisen könn[t]en, werden hier im Folgenden noch verdeutlicht (vgl. Humbert 2014):

Zurück in die Zukunft. . .

...oder doch besser zur Informatik?

- Informatiksysteme nur Werkzeug zum Mobbing?
- Benutzung von Angeboten verändert soziale Strukturen **und** das informatische Produkt selbst
- ⇒ *Die Produkte (der Informatik) und die Prozesse (ihrer Herstellung und Nutzung) ergänzen sich wechselseitig* (vgl. Engbring 2005, S. 30)
- Menschen benutzen Angebote, um etwas zu erhalten (Glück usw.)
- Aber sie können nicht einschätzen, was sie außerdem noch erhalten, ohne die Funktionsweisen verstanden zu haben
- ⇒ »Das Verstehen der Funktionsweise von Internetanwendungen gründet auf dem Verstehen der den verborgenen Abläufen zugrunde liegenden Fachkonzepte« (Freischlad 2010, S. 224) (und den Kontexten, Anwendungen usw.)
- Innerhalb informatischer Modellierung müssen sämtliche Wechselwirkungen betrachtet werden
- Nutzer, Entwickler und das Produkt bedingen und verändern sich auch nach dem Release!
- Etwa Normveränderungen in der Gesellschaft verändern die Benutzung, Entwicklung und Auswirkungen von Informatiksystemen (vgl. Koubek 2008b; Engbring 2005)
- Mobbing verändert Machtverhältnisse und Normen (vgl. Schäfer und Herpell 2010, Kap. 3)
- Dies muss in der informatischen Modellierung bedacht werden! (vgl. Koubek 2008b)
- Betrachtung eines sozio-technischen Informatiksystems (?)

5.2 Abschließende Bemerkungen

Folie 28

»Durch Mobbing kann [...] der eigentlich **positive Zweck** eines Angebots entfremdet werden und große **negative Auswirkungen** haben.

Daraus lässt sich die Forderung und Erkenntnis ableiten, dass Menschen eben **nicht »Sklaven« der technischen Errungenschaften** von wenigen auserwählten Informatikern sind, sondern aktiv die Nutzung ausgestalten.

Mehr **Zivilcourage und Verantwortung** für sich selbst und die Gesellschaft ist [...] mehr als sinnvoll und sollte auch in Online-Gemeinschaften eingefordert werden« (Hilbig 2014, S. 48)

Folie 29

Zieldimension – with greater power comes... ?

- Prävention und Intervention sind wichtig
 - Menschen lernen aus Erfahrungen
 - Isolation – also nicht-lernen – ist keine Lösung
- »Teil eines sozialen Netzwerks zu sein, bedeutet ›große Macht über die Persönlichkeitsrechte [der] Mitmenschen [zu haben ...]. Aus großer Macht folgt aber auch große Verantwortung« (Koubek 2008b, S. 40)« (Hilbig 2014, S. 45)
- Verantwortung, Empathie, Zivilcourage, Verstehen, Einmischen ...
- **#PflichtfachInformatik wird zwingend benötigt**
»Werde root in deinem Leben – lerne Informatik!«
- Entscheidungs- vs. Handlungskompetenzen
 - Sozio-technische Informatiksysteme (?)
- Informatische Bildung muss auch dazu führen, sich innerhalb eines *unsicheren* Angebots bewegen zu können

Zieldimension – fachdidaktische Sicht

Aus fachdidaktischer Sicht können in Anlehnung an die Bildungsstandards Informatik (vgl. GI 2008) konkrete Felder für die *Unterrichtspraxis* angegeben werden. Hier ist vor allem wichtig zu sehen, dass Informatiksysteme von Menschen gestaltet werden können und müssen. Dies ist ein Modellierungsprozess und nicht nur ein Gestaltungsprozess. Daher ist es auch wichtig, Handlungsmöglichkeiten aufzuzeigen.

- Schützen personenbezogener Daten im Internet
- Agieren und Reagieren mit sozio-technischen Informatiksystemen
- Bereitstellung verteilter interaktiver Medien
- Berücksichtigung strukturbedingter Risiken
- Konfiguration von Informatiksystemen für den Datenaustausch
- Sozial-verantwortliches und empathisches Handeln

(vgl. Hilbig 2014, S. 46; Freischlad 2010, S. 49)

Folie 30

Vielen Dank für eure/Ihre Aufmerksamkeit!

Literatur

- Agzibueyuek, Isak und Daniel Spittank (2012). »Modul 1 – Betriebssysteme, Netze und Datensicherheit. Teilmodul 1a – Dateien und Verzeichnisse«. Bisher unveröffentlichtes Material für den Anfängerunterricht Informatik der Didaktik der Informatik der Universität Wuppertal.
- Anderson, Ross J. (2008). *Security Engineering. A Guide to Building Dependable Distributed Systems*. 2. Aufl. Wiley. ISBN: 978-0-470-06852-6.
- Baumann, Rüdiger und Bernhard Koerber (2008). »Internet-Gemeinschaften«. In: *LOG IN* 153, S. 18–25. ISSN: 0720-8642.
- Blum, Heike und Detlef Beck (2005). »No Blame Approach. Mobbing-Interventionsansatz ohne Schuldzuweisungen.« In: *Thema Jugend* Jg. 2005.4, S. 7–9.
- (2012). *No Blame Approach. Mobbing-Intervention in der Schule. Praxishandbuch – Mobbing: hinschauen, handeln*. 2. Aufl. Köln: fairaend. ISBN: 978-3-000277-55-9.
- Brezinka, Veronika (2011). »»Schatzsuche« – ein verhaltenstherapeutisches Computerspiel«. In: *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie* 60.9, S. 762–776.
- Christakis, Nicholas A., James H. Fowler und Jürgen Neubauer (2011). *Connected! Die Macht sozialer Netzwerke: wer uns wirklich beeinflusst und warum Glück ansteckend ist*. Frankfurt am Main: Fischer Taschenbuch Verl. ISBN: 9783596184019.
- Comer, Douglas und Ralph Droms (2002). *Computernetzwerke und Internets: mit Internet-Anwendungen*. 3., überarb. Aufl. München: Pearson Studium. ISBN: 3-8273-7023-X.
- Dambach, Karl (2011). *Wenn Schüler im Internet mobben*. Ernst Reinhardt Verlag München Basel. ISBN: 978-3-479-02209-0.
- Dooley, Julian, Jacek Pyzalski und Donna Cross (2009). »Cyberbullying Versus Face-to-Face Bullying. A Theoretical and Conceptual Review«. In: *Journal of Psychology* 217.4, S. 182–188.
- E-Mail made in Germany* (2014). *E-Mail made in Germany bietet unseren Kunden einen hohen Sicherheits- und Datenschutzstandard und steht für Produktqualität und Zuverlässigkeit*. 1&1 Mail & Media GmbH and Telekom Deutschland GmbH, Hrsg. URL: <http://www.e-mail-made-in-germany.de/> (besucht am 20.06.2014).
- Engbring, Dieter (2005). »Informatik im Kontext. Ein technikbezogener Zugang zur Integration gesellschaftlicher Fragen«. In: *LOG IN* 136/137, S. 28–33. ISSN: 0720-8642.
- Fawzi, Nayla (2009a). »Cyber-Mobbing unter Jugendlichen«. In: *Sozialwissenschaften und Berufspraxis* 32.2, S. 224–239.
- (2009b). *Cyber-Mobbing : Ursachen und Auswirkungen von Mobbing im Internet*. Baden-Baden: Nomos, Ed. Fischer. ISBN: 978-3-8329-4888-7.
- Fileccia, Marco (2009). *Social Communities. Ein Leben im Verzeichnis – Zusatzmodul*. Knowhow für junge User. Initiative »klicksafe«. URL: <http://www.klicksafe.de/service/fuer-lehrende/zusatzmodule-zum-lehrerhandbuch/#c18286> (besucht am 09.09.2014).
- Freischlad, Stefan (2010). *Entwicklung und Erprobung des Didaktischen Systems Internetworking im Informatikunterricht*. Bd. 3. Comentarrii informaticae didacticae (CID). Dissertation. Universitätsverlag Potsdam.
- GI (2008). *Grundsätze und Standards für die Informatik in der Schule. Bildungsstandards Informatik für die Sekundarstufe I*. Erarbeitet vom Arbeitskreis »Bildungsstandards« – Beschluss des GI-Präsidiums vom 24. Januar 2008 – veröffentlicht als Beilage zur *LOG IN* 28 (2008) Heft 150/151. URL: http://fa-ibs.gi.de/fileadmin/gliederungen/fbiad/fa-ibs/Empfehlungen/bildungsstandards%5C_2008.pdf.
- Hilbig, André (2012). »Fachdidaktische Aspekte zum Internet als Mobbinghandlungsort für Mobbing aus informatischer und sozialer Sicht«. Bergische Universität Wuppertal. URL: <http://ham.nw.schule.de/pub/bscw.cgi/d3036013/Bachelor-Arbeit:%20Internetmobbing.pdf> (besucht am 28.04.2014).
- (2014). »Entwicklung informatischer Kompetenzen zur Verhinderung von Mobbing«. Master-Thesis. Wuppertal: Fachgebiet Didaktik der Informatik – Bergische Universität. URL: <http://www.ham.nw.schule.de/pub/bscw.cgi/4912964> (besucht am 08.09.2014).
- Hilbig, André und Adrian Salamon (2014). *Modulbeschreibung: Planspiel Routing*. URL: <http://andrehilbig.de/index.cgi/Publications/Routing> (besucht am 14.07.2015).

- Hilbig, André, Stefan Schwinem und Thorsten Terjung (2015). *Skript – Wir gründen ein Spioncamp und machen das Internet sicher*. URL: <http://andrehilbig.de/index.cgi/Publications/Kryptoprojekt> (besucht am 18.09.2015).
- Humbert, Ludger (2014). *Vorlesungspräsentationen zur Didaktik der Informatik – Sommersemester 2014*. URL: http://ddi.uni-wuppertal.de/index-sommersemester_2014.html (besucht am 28.06.2014).
- Jannan, Mustafa (2010). *Das Anti-Mobbing-Buch*. 3. Aufl. Beltz. ISBN: 978-3-407-62678-3.
- (2012). *Gewaltprävention an Schulen. Planen – umsetzen – verankern*. Beltz. ISBN: 978-3-407-29162-2.
- Kahlert, Joachim und Richard Sigel (2006). *Achtsamkeit und Anerkennung*. Gesundheits-erziehung und Schule (GS). Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. ISBN: 3-937707-41-7. URL: <http://www.bzga.de/infomaterialien/unterrichtsmaterialien/unterrichtsmaterialien/achtsamkeit-und-erkennung-klassen-5-9/> (besucht am 09.09.2014).
- Kannenberg, Axel (2014). *Facebook verteidigt umstrittenes Psycho-Experiment*. URL: <http://heise.de/-2243121> (besucht am 30.06.2014).
- Koubek, Jochen (2006). »Sicherheit von Online-Bezahldiensten«. In: *LOG IN* 136/137, S. 25–29. ISSN: 0720-8642.
- (2008a). »Der andere Schulhof. Die dunkle Seite von schülerVZ«. In: *LOG IN* 153, S. 38–41. ISSN: 0720-8642.
- (2008b). »Die erste Online-Community«. In: *LOG IN* 153, S. 26–28. ISSN: 0720-8642.
- Leymann, Heinz (1994). *Mobbing : Psychoterror am Arbeitsplatz und wie man sich dagegen wehren kann*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt-Taschenbuch. ISBN: 3-499-13351-2.
- Link, Christine (2011). »Datenschutz für alle. Ein Rollenspiel zur informatischen Bildung«. In: *LOG IN* 31.169/170, S. 78–81. ISSN: 0720-8642.
- Modul »Cybermobbing«* (2012). Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung (LI) der Behörde für Schule und Berufsbildung Hamburg und Techniker Krankenkasse.
- Pany, Thomas (2012). *Sachverstand beachten oder widerlegen*. URL: <http://www.heise.de/tp/artikel/36/36594/1.html>.
- Pfetsch, Jan, George Steffgen und Andreas König (2012). »Banning solves the problem!? Effects of banning mobile phone use in schools on cyberbullying«. In: »*Workshop Aggression*« 2009. URL: http://www.workshop-aggression.de/2009/de/Schedule_Workshop2009.pdf.
- Provinzial, Westfälische u. a., Hrsg. (2014). *Stark im Miteinander. Schule anders erleben*. URL: <http://www.miteinandern.de/329.html> (besucht am 09.09.2014).
- Riebel, Julia (2008). *Spotten, Schimpfen, Schlagen ... Gewalt unter Schülern - Bullying und Cyberbullying*. Hrsg. von Prof. Dr. Reinhold S. Jäger und Dr. Roland Arbinger. Psychologie 59. Verlag Empirische Pädagogik. ISBN: 978-3-937333-79-3.
- Schäfer, Mechthild und Gabriela Herpell (2010). *Du Opfer! Wenn Kinder Kinder fertigmachen. Der Mobbingreport*. Rowohlt. ISBN: 978-3-498-03006-3.
- Seydl, Christoph (2007). *Mobbing im Spannungsverhältnis sozialer Normen - Eine dissonanztheoretische Betrachtung mit Untersuchung*. Reihe B: Wirtschaft und Sozialwissenschaften. Trauner Verlag Universität. ISBN: 978-3-85499-312-4.
- Smith, Peter u. a. (2008). »Cyberbullying – its nature and impact in secondary school pupils«. In: *The journal of child psychology and psychiatry : official organ of the Association of Child Psychology and Psychiatry* Jg. 2008.4, S. 376–385.
- Stein, Erich (2008). *Taschenbuch Rechnernetze und Internet: mit 94 Tabellen*. 3., neu bearb. Aufl. München: Fachbuchverl. Leipzig im Carl-Hanser-Verl. ISBN: 978-3-446-40976-7;; 3-446-40976-9.
- Tanenbaum, Andrew S. (2003). *Computer Networks*. 4. Aufl. Pearson Education International. ISBN: 0-13-038488-7.
- Wachs, Sebastian und Karsten D. Wolf (2011). »Zusammenhänge zwischen Cyberbullying und Bullying – Erste Ergebnisse aus einer Selbstberichtsstudie.« In: *Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie* 60.9, S. 735–744.

Übung 1 Vorurteile – Verurteilung – Urteil

- Es ist normal, an Menschen Eigenschaften wahrzunehmen und diese einzuordnen. Möglicherweise ist dies eine lebensnotwendige Eigenschaft, um zwischen Freund und Feind – Fleischfresser oder Vegetarier zu unterscheiden.
- Zugleich bedeutet es aber auch, dass wir an jeder und jedem Eigenschaften finden, die wir als gut oder schlecht einordnen – unabhängig davon, ob diese rational und objektiv beweisbar wären → man denke nur an die »selbsterfüllende Prophezeiung« und deren Auswirkungen in diesem Zusammenhang.
- Daraus folgt leider die Konsequenz, dass jede und jeder zum Opfer *gemacht* werden kann (vgl. Dambach 2011) – unabhängig von bestimmten Eigenschaften, Charakterzügen oder einem Profil (vgl. Schäfer und Herpell 2010).
- Es ist wichtig, sich diesem Prozess bewusst zu stellen. Dazu hilft es, diesen aktiv gesteuert zu erleben und zu reflektieren:
 - Formulieren Sie einen Gedanken, einen Spruch oder ein kurzes Wort, das meinen Vortrag beschreibt. Versuchen Sie dabei zunächst nur *schlechte* und *negative* Eigenschaften am Vortrag und meiner Person zu benennen.
 - Im zweiten Schritt sollen nun ausschließlich *gute* und *positive* Eigenschaften benannt werden.

Warnung Gerade mit Schülerinnen und Schülern – aber auch im Zusammenhang mit Gruppen von Erwachsenen – sollte niemals der Selbstversuch mit negativem Feedback durchlebt werden. Dies kann ein erster Einstieg in Mobbing oder gar eine Auflebung bereits stattfindender Prozesse bedeuten. Ich stelle mich im Rahmen des Workshops bewusst zur Verfügung, um zu illustrieren.

Reflexion In einer Reflexion sollte herausgestellt werden, dass es einfach ist, aus jemandem ein Opfer zu machen. Obgleich die Aussagen sicherlich vollkommen haltlos und unsinnig sind, berühren sie dennoch.

Das positive Feedback kann mich dagegen bestärken und einen guten Gruppenzusammenhalt zur Folge haben. Ich fühle mich wohl, wenn andere mir positive Rückmeldungen geben und kann lernen dies anzunehmen. Zugleich kann erfahren werden, wie leicht es sein kann, positive Rückmeldungen zu fremden und auch bekannten Personen zu geben. Positive Rückmeldungen zu geben, kann auch positiv bestärken.

Einsatz Möglich sind vielfältige Einsätze. Lassen Sie ihre Schülerinnen und Schüler am Ende von Reihen sich selbst positiv bewerten. Oder am Ende einer Klassenfahrt schreiben sich alle einen tollen Brief, gestalten ein Plakat oder eine Flaschenpost. Die Verbalisierung – und im Kontext von Cybermobbing gerade die Verschriftlichung – positiver Rückmeldung ist wichtig.

Übung 2 Zur eigenen Meinung stehen

Durchführung

- Überlegen Sie sich etwas, das Sie gerne tun, z. B. ein Hobby, eine Tätigkeit usw.
- Nacheinander stehen Sie nun auf und sagen laut, was Sie gerne tun. Dabei bleiben alle anderen zunächst sitzen.
- Diejenigen unter Ihnen, die der vorgetragenen Aussage für sich selbst zustimmen, stehen auf. Wer nicht zustimmt bleibt sitzen. Eine »teils-teils-Zustimmung« kann durch eine entsprechend »gebückte« Körperhaltung ausgedrückt werden.

Hinweise: Während der Durchführung wird kein Wort gesprochen. Es herrscht absolute Stille – kein Lachen oder Stöhnen.

Reflexion: Es ist nicht einfach alleine zu stehen oder zu sitzen. Warum könnte es wichtig sein, auch bei wenig Zustimmung, zu seiner Meinung zu stehen? Was bedeutet für die Gruppe ein »Außenseiter«?

Quelle: Kahlert und Sigel 2006, S. 102

Übung 3 Sharing für Dummies – I like it

Aussagen:

1. Ich bin in Timo (Sabine) verliebt.
2. Der Informatikunterricht bei Herrn Hilbig ist total langweilig.
3. Heute ist mir ... passiert, das war total peinlich!
4. Heute ist mir ... passiert, das war echt cool!
5. Meine Telefonnummer lautet ...
6. Ich habe heute Lust ins Kino zu gehen, wer noch?
7. Ich sehe heute so aus: [*Bild*]
8. Ich wohne in der ...straße, Nummer ..., in ...

Angebote:

- | | | |
|---------|----------------------|------------|
| A Anruf | C Chat | cebook) |
| B Blog | E E-Mail | S SMS |
| | WA WhatsApp | W Webseite |
| | N Soz. Netzwerk (Fa- | |

Durchführung:

- Die Schülerinnen und Schüler sollen Aussagen, Zielgruppen und Angebote miteinander verknüpfen.
- Zunächst jede und jeder für sich allein mit dem Arbeitsblatt.
- Im zweiten Schritt werden die persönlichen Ergebnisse mit der Gruppe verglichen. Dazu liegen für jedes Angebot passende farbige Klebepunkte aus, die auf einem vorbereiteten Plakat fixiert werden.

	Mit bestem Freund – bester Freundin	Mit einem Bekanntem – einer Bekannten	Mit einem Internetfreund – einer Internetfreundin	beliebig mit jedem – jeder
1	A			
2				W
3		IM		
			...	

Tabelle 2: Beispielhafte Tabelle für die Übung 3, S. 18

Hinweise zur Auswertung/Reflexion:

- Typischerweise sollte eine Clusterung entstehen. Diese kann unterschiedliche Dimensionen haben. Auf der einen Seite scheinen bestimmte Aussagen eher mit bestimmten Personenkreisen geteilt zu werden. Hier gibt es also eine Art *Privatsphäre*, die intuitiv (und persönlich) entsteht. Auf der anderen Seite werden je nach erwünschtem Personenkreis (un)bewusst bestimmte Angebote ausgewählt.
- Die Schülerinnen und Schüler sollen Beobachtungen äußern, die unterhalb des Plakats festgehalten werden
- Mit den Schülerinnen und Schüler soll eine Art Merksatz entwickelt werden: Welches Erkenntnis liefert euch diese Übersicht?
Möglicher Merksatz: »Ich entscheide, wem ich etwas mitteile!«
- Es könnte sinnvoll sein, eine Art Conceptmap zu erstellen, in der die Angebote anhand ihrer zuvor ermittelten Privatsphäre (Publikationsrichtung) eingeordnet werden.

Material:¹

¹Vgl. a. André Hilbig, Stefan Schwinem und Thorsten Terjung (2015). *Skript – Wir gründen ein Spioncamp und machen das Internet sicher*. URL: <http://andrehilbig.de/index.cgi/Publications/Kryptoprojekt> (besucht am 18.09.2015).

Arbeitsauftrag

- Stell dir zu jeder Aussage vor, du würdest sie an jemanden schicken wollen.
- Trage in der Tabelle zu jeder Aussage ein, an wen du so eine Aussage schicken würdest und mit welchem Angebot du dies tun würdest.
- Beispiel: 1. Bester Freund – S (SMS)
- Mehrfachnennungen sind erlaubt!

Angebote:

- | | |
|--------------------|-----------------------------------|
| A Anruf | N Soz. Netzwerk (Facebook) |
| B Blog | S SMS |
| C Chat | W Webseite |
| E E-Mail | |
| WA WhatsApp | |

Aussagen:

1. Ich bin in Timo (Sabine) verliebt.
2. Der Informatikunterricht bei Herrn Hilbig ist total langweilig.
3. Heute ist mir ... passiert, das war total peinlich!
4. Heute ist mir ... passiert, das war echt cool!
5. Meine Telefonnummer lautet ...
6. Ich habe heute Lust ins Kino zu gehen, wer noch?
7. Ich sehe heute so aus: [*Bild*]
8. Ich wohne in der ...straße, Nummer ..., in ...

	Bester Freund – Freundin	Bekannter – Bekannte	Internetfreundschaft	beliebig: jeder – jede
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

Klebe farbige Marker für die Angebote in die Tabelle.

A Anruf

WA WhatsApp

B Blog

N Soz. Netzwerk

C Chat

S SMS

E E-Mail

W Webseite

Übung 4 Freundschaft im Netzgeflecht

Ziele: Die Schülerinnen und Schüler ...

- können das Konzept Freundschaft in realen und virtuellen Kontexten unterscheiden und abgrenzen,
- entdecken den Unterschied zwischen aktivem Senden von Nachrichten an bestimmte Personen und passivem Bereitstellen (an bestimmte Personen),
- beschreiben die Risiken des »Weiterverteilen« von Medien (⇒ Verantwortung für andere – *with greater power comes greater responsibility*) und
- entwickeln Regeln für sinnvolles Verhalten in sozialen Netzwerken.

Ablauf:

- Zunächst soll der Freundschaftsbegriff geklärt werden. Hierzu könnte auf eine Begriffssammlung durch die Schülerinnen und Schüler erstellt werden
- Danach soll ein Freundschaftsgeflecht erstellt werden. Dazu werden unterschiedliche Rollen von den Schülerinnen und Schülern eingenommen. Sie erhalten den Auftrag, »Versetzt euch in die Rolle. Stellt Freundschaftsanfragen indem ihr einen Faden zwischen euch knüpft. Anfragen dürfen abgelehnt werden.«. Sinnvoll ist es, die Schülerinnen und Schüler in den neuen Rollen eine Vorstellungsrunde durchführen zu lassen, so dass sie sich untereinander kennen. Letztlich sollte eine Art Graph entstehen.
- Auf dem entstandenen Geflecht sollen nun konkrete Operationen nachgespielt werden. Dazu können die Bilderkarten verwendet werden. Diese können veröffentlicht, *geliked* und weitergeleitet werden. Den Schülerinnen und Schülern soll hier deutlich werden, dass sie Verantwortung abgeben und selbst neu tragen. Unbeteiligte erhalten Einblick in möglicherweise intime Bilder, Äußerungen usw. Ein *weiterleiten* führt dazu, dass auch diejenigen sehen können, die vom ursprünglichen Autor ausgeschlossen wurden.
- Auftrag: »Entwickelt Verhaltensregeln in sozialen Netzwerken, um euch und andere so gut es geht zu schützen.«

Material:² Die Beschreibungen der Rollen basieren auf Ideen der Materialien der *klicksafe.de Initiative*³. Die Darstellung der Rollen sind teilweise den Ausführungen bzw. Materialien in Link 2011 entnommen. Die Darstellung der Bilder wurde an die Materialien aus Agzibueyuek und Spittank 2012 angelehnt.

²Vgl. a.: André Hilbig, Stefan Schwinem und Thorsten Terjung (2015). *Skript – Wir gründen ein Spioncamp und machen das Internet sicher*. URL: <http://andrehilbig.de/index.cgi/Publications/Kryptoprojekt> (besucht am 18.09.2015).

³<http://www.klicksafe.de/> [besucht am: 21.06.2015]



@javaMAXpython



@javaMAXpython



Hintergrund: Max ist der Technikfreak der Clique. Er programmiert schon seit Jahren.

Nickname: @javaMAXpython

Ziele: Entwicklung eines richtig erfolgreichen Onlinespiels.

Persönlichkeit: Ein großartiger Freund. Max kann man jederzeit um Rat fragen – offline und online. Er tritt oft für Leute in sozialen Netzwerken ein, wenn er glaubt, dass sie schikaniert werden.

Das mag er: Die meiste Zeit verbringt Max online, aber wenn er in die reale Welt eintaucht, liebt er Fußball und ist ein ziemlich guter Koch.



Hintergrund: Max ist der Technikfreak der Clique. Er programmiert schon seit Jahren.

Nickname: @javaMAXpython

Ziele: Entwicklung eines richtig erfolgreichen Onlinespiels.

Persönlichkeit: Ein großartiger Freund. Max kann man jederzeit um Rat fragen – offline und online. Er tritt oft für Leute in sozialen Netzwerken ein, wenn er glaubt, dass sie schikaniert werden.

Das mag er: Die meiste Zeit verbringt Max online, aber wenn er in die reale Welt eintaucht, liebt er Fußball und ist ein ziemlich guter Koch.



@anonymous



@anonymous



Hintergrund: Anne ist nach einem Schulwechsel ein neues Mitglied eurer Clique. Sie wurde online gemobbt und achtet sehr bewusst auf ihre digitalen Spuren.

Nickname: @anonymous

Ziele: Arbeit für die Regierung zur Unterstützung von Anti-Mobbing-Organisationen

Persönlichkeit: Anne ist nicht schüchtern, aber fasst schwer zu neuen Bekannten. Sie bewirbt sich gerade für ein ehrenamtliches Tutorenprogramm an einer örtlichen Schule.

Das mag sie: Sich ehrenamtlich engagieren und reisen.



Hintergrund: Anne ist nach einem Schulwechsel ein neues Mitglied eurer Clique. Sie wurde online gemobbt und achtet sehr bewusst auf ihre digitalen Spuren.

Nickname: @anonymous

Ziele: Arbeit für die Regierung zur Unterstützung von Anti-Mobbing-Organisationen

Persönlichkeit: Anne ist nicht schüchtern, aber fasst schwer zu neuen Bekannten. Sie bewirbt sich gerade für ein ehrenamtliches Tutorenprogramm an einer örtlichen Schule.

Das mag sie: Sich ehrenamtlich engagieren und reisen.



@mmmarcuszzz



@mmmarcuszzz



Hintergrund: Marcus ist der Witzbold der Clique. Er spielt viel Rugby und liebt es, seinen Freunden Streiche zu spielen.

Nickname: @mmmarcuszzz

Ziele: Marcus macht sich keine Gedanken über die Zukunft.

Persönlichkeit: Mit Marcus kann man immer Spaß haben, aber manchmal treibt er es zu weit, vor allem online. Er kann sich schlecht in andere hineinversetzen.

Das mag er: Jede Art von Sport und Zeit mit Freunden verbringen.



Hintergrund: Marcus ist der Witzbold der Clique. Er spielt viel Rugby und liebt es, seinen Freunden Streiche zu spielen.

Nickname: @mmmarcuszzz

Ziele: Marcus macht sich keine Gedanken über die Zukunft.

Persönlichkeit: Mit Marcus kann man immer Spaß haben, aber manchmal treibt er es zu weit, vor allem online. Er kann sich schlecht in andere hineinversetzen.

Das mag er: Jede Art von Sport und Zeit mit Freunden verbringen.



@sabinelovestyle



@sabinelovestyle



Hintergrund: Sabine liebt Mode. Sie schreibt einen Blog, in dem sich alles um Streetstyle dreht. Ihr Blog ist erfolgreich und sie verdient Geld über Werbung, die auf dem Blog gezeigt wird.

Nickname: @sabinelovestyle

Ziele: Arbeit als Modejournalistin.

Persönlichkeit: Sabine hat ein großes Netzwerk von Freunden – vorwiegend Leute, die sie über das Bloggen kennengelernt hat. Sie geht selten mit ihren Offline-Freunden aus.

Das mag sie: Neue Freundschaften schließen, Zeit mit ihrem Freund verbringen.



Hintergrund: Sabine liebt Mode. Sie schreibt einen Blog, in dem sich alles um Streetstyle dreht. Ihr Blog ist erfolgreich und sie verdient Geld über Werbung, die auf dem Blog gezeigt wird.

Nickname: @sabinelovestyle

Ziele: Arbeit als Modejournalistin.

Persönlichkeit: Sabine hat ein großes Netzwerk von Freunden – vorwiegend Leute, die sie über das Bloggen kennengelernt hat. Sie geht selten mit ihren Offline-Freunden aus.

Das mag sie: Neue Freundschaften schließen, Zeit mit ihrem Freund verbringen.



@amy_singsdance



@amy_singsdance



Hintergrund: Amy ist eine der besten Freundinnen. Sie nutzt das Internet nicht so häufig wie du. Amy macht bei der Theatergruppe der Schule mit und wird demnächst für eine Fernsehshow vorsprechen.

Nickname: @amy_singsdance

Ziele: Ihre Talente in Musicals und Fernsehshows einbringen.

Persönlichkeit: Fröhlich, warmherzig, sensibel – hört dir am ehesten zu, wenn du mal reden willst.

Das mag sie: Singen, Tanzen, Hähnchen Piri-Piri essen und mit Freunden abhängen.



Hintergrund: Amy ist eine der besten Freundinnen. Sie nutzt das Internet nicht so häufig wie du. Amy macht bei der Theatergruppe der Schule mit und wird demnächst für eine Fernsehshow vorsprechen.

Nickname: @amy_singsdance

Ziele: Ihre Talente in Musicals und Fernsehshows einbringen.

Persönlichkeit: Fröhlich, warmherzig, sensibel – hört dir am ehesten zu, wenn du mal reden willst.

Das mag sie: Singen, Tanzen, Hähnchen Piri-Piri essen und mit Freunden abhängen.



@sony_can



@sony_can



Hintergrund: Sonja ist ein heimliches Genie – sie hat ein Jahr übersprungen, weil sie so super im Mathe ist. In deiner Clique ist sie das wilde Mädchen. Sie will überall dabei sein und legt sich gerne mit anderen an.

Nickname: @sony_can

Ziele: Ihre Ziele erreichen und dabei Spaß haben.

Persönlichkeit: Eine gute Freundin. Sonja macht alles schnell und denkt nicht über die Folgen nach.

Sie bringt dich am ehesten zum Lachen, weil sie einen abgefahrenen Sinn für Humor hat.

Das mag sie: Eigentlich alles!



Hintergrund: Sonja ist ein heimliches Genie – sie hat ein Jahr übersprungen, weil sie so super im Mathe ist. In deiner Clique ist sie das wilde Mädchen. Sie will überall dabei sein und legt sich gerne mit anderen an.

Nickname: @sony_can

Ziele: Ihre Ziele erreichen und dabei Spaß haben.

Persönlichkeit: Eine gute Freundin. Sonja macht alles schnell und denkt nicht über die Folgen nach.

Sie bringt dich am ehesten zum Lachen, weil sie einen abgefahrenen Sinn für Humor hat.

Das mag sie: Eigentlich alles!



@musicandaian



@musicandaian



Hintergrund: Aidan ist dein bester Freund. Ihr kennt euch schon seit ihr Babys ward. Aidan liebt Musik und verbringt viel Zeit damit, neue Tracks aufzunehmen und über SoundCloud Reaktionen zu sammeln.

Nickname: @musicandaidan

Ziele: Musiklehrer werden

Persönlichkeit: Aidan fällt es schwer, sich ohne Schimpfwörter auszudrücken. Er ist schnell frustriert, beruhigt sich jedoch immer, wenn er Musik macht.

Das mag er: Musik machen, Musik hören, Musik kaufen, Konzerte besuchen



Hintergrund: Aidan ist dein bester Freund. Ihr kennt euch schon seit ihr Babys ward. Aidan liebt Musik und verbringt viel Zeit damit, neue Tracks aufzunehmen und über SoundCloud Reaktionen zu sammeln.

Nickname: @musicandaidan

Ziele: Musiklehrer werden

Persönlichkeit: Aidan fällt es schwer, sich ohne Schimpfwörter auszudrücken. Er ist schnell frustriert, beruhigt sich jedoch immer, wenn er Musik macht.

Das mag er: Musik machen, Musik hören, Musik kaufen, Konzerte besuchen



@einstein



@einstein



Hintergrund: Thomas ist ein absoluter Bücherwurm. Seine Familie ist sehr konservativ und sehr auf seine schulischen Leistungen bedacht. Er kommt selten raus zum Spielen und konzentriert sich auf die nächste Klassenarbeit.

Nickname: @einstein

Ziele: Rechtsanwalt werden. Thomas liebt teure Kleidung und braucht einen gut bezahlten Job, damit er sie sich leisten kann.

Persönlichkeit: Thomas ist ziemlich schüchtern.

Das mag er: Mädchen und Fußball



Hintergrund: Thomas ist ein absoluter Bücherwurm. Seine Familie ist sehr konservativ und sehr auf seine schulischen Leistungen bedacht. Er kommt selten raus zum Spielen und konzentriert sich auf die nächste Klassenarbeit.

Nickname: @einstein

Ziele: Rechtsanwalt werden. Thomas liebt teure Kleidung und braucht einen gut bezahlten Job, damit er sie sich leisten kann.

Persönlichkeit: Thomas ist ziemlich schüchtern.

Das mag er: Mädchen und Fußball



@footballemre



@footballemre



Hintergrund: Emre ist ein richtig guter Freund. Er spielt für sein Leben gern Fußball und trainiert dafür fast jeden Tag. Leider schafft er es dadurch oft nicht seine Hausaufgaben zu machen oder zu lernen. Aber man kann sich immer auf ihn verlassen.

Nickname: @footballemre

Ziele: Profifußballer in der Nationalmannschaft werden

Persönlichkeit: Er ist online immer zu erreichen und total nett.

Das mag er: Fußball und Videospiele



Hintergrund: Emre ist ein richtig guter Freund. Er spielt für sein Leben gern Fußball und trainiert dafür fast jeden Tag. Leider schafft er es dadurch oft nicht seine Hausaufgaben zu machen oder zu lernen. Aber man kann sich immer auf ihn verlassen.

Nickname: @footballemre

Ziele: Profifußballer in der Nationalmannschaft werden

Persönlichkeit: Er ist online immer zu erreichen und total nett.

Das mag er: Fußball und Videospiele



@queen-guelcan



@queen-guelcan



Hintergrund: Gülcan ist eine absolute Modequeen. Sie braucht immer die neueste Kleidung und schminkt sich jeden Tag. Außerdem ist sie immer Klassenbeste gewesen und engagiert sich beim Naturschutzbund.

Nickname: @queen-guelcan

Ziele: Model werden und die Welt retten

Persönlichkeit: Sie ist immer hilfsbereit und setzt sich für andere ein. Online schreibt sie dir bestimmt immer ein liebes Wort zurück.

Manchmal kann sie aber auch sehr zickig sein. Viele beschimpfen sie als Streberin und machen sich über Fotos beim Naturschutz lustig.

Das mag sie: Sport machen, Schule, Shoppen



Hintergrund: Gülcan ist eine absolute Modequeen. Sie braucht immer die neueste Kleidung und schminkt sich jeden Tag. Außerdem ist sie immer Klassenbeste gewesen und engagiert sich beim Naturschutzbund.

Nickname: @queen-guelcan

Ziele: Model werden und die Welt retten

Persönlichkeit: Sie ist immer hilfsbereit und setzt sich für andere ein. Online schreibt sie dir bestimmt immer ein liebes Wort zurück.

Manchmal kann sie aber auch sehr zickig sein. Viele beschimpfen sie als Streberin und machen sich über Fotos beim Naturschutz lustig.

Das mag sie: Sport machen, Schule, Shoppen



von: @ _____



von: @ _____



Likes:

Weitergeleitet von:



Likes:

Weitergeleitet von:



von: @ _____



von: @ _____



Likes:

Weitergeleitet von:



Likes:

Weitergeleitet von:



von: @ _____



von: @ _____



Likes:

Weitergeleitet von:



Likes:

Weitergeleitet von:



von: @ _____



von: @ _____



Likes:

Weitergeleitet von:



Likes:

Weitergeleitet von:



von: @ _____



von: @ _____



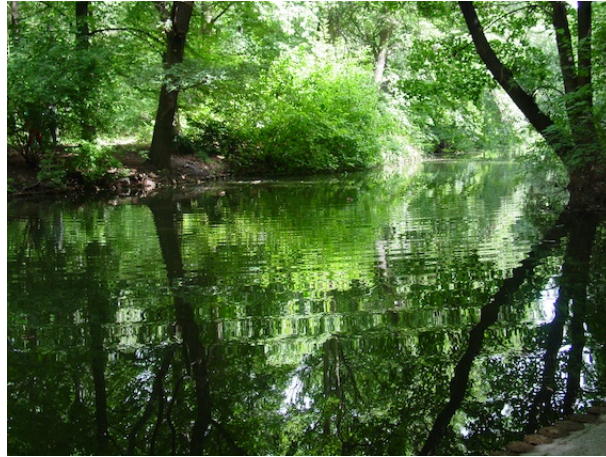
Likes:

Weitergeleitet von:

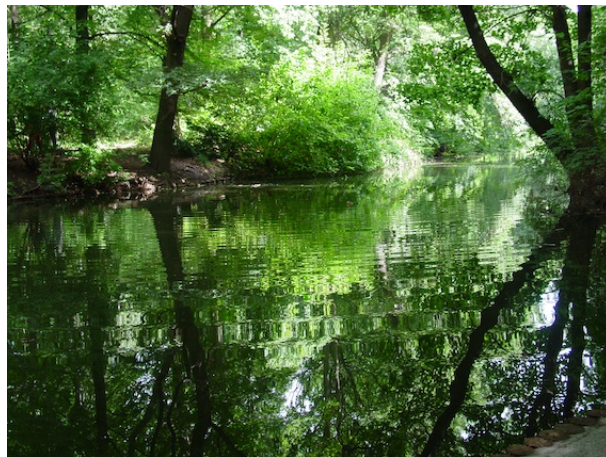


Likes:

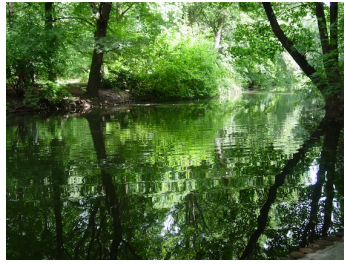
Weitergeleitet von:



von: @ _____

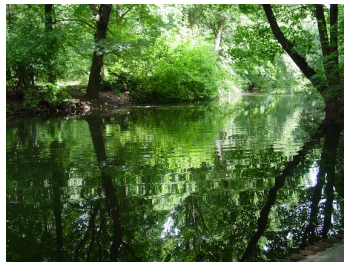


von: @ _____



Likes:

Weitergeleitet von:



Likes:

Weitergeleitet von:



von: @ _____



von: @ _____



Likes:

Weitergeleitet von:



Likes:

Weitergeleitet von: