

(A) Soziale Medien

Interventionsprojekt der Schulsozialarbeit
zum Thema Kommunikation in den Sozialen
Medien

Julian Haas und Lucie Arnold

Hochschule Luzern – Soziale Arbeit

Januar 2019

(A) Soziale Medien

Interventionsprojekt der Schulsozialarbeit zum Thema Kommunikation in den Sozialen Medien

Projektzeitraum von Februar 2018 bis Januar 2019

Julian Haas

Lucie Arnold

Hochschule Luzern – Soziale Arbeit

Studienrichtungen Sozialarbeit (Julian Haas) / Sozialpädagogik (Lucie Arnold)

Begleitperson: Cathrin Habersaat

Eingereicht am: 14.01.2019

Diese Arbeit ist Eigentum der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit. Sie enthält die persönliche Stellungnahme des Autors/der Autorin bzw. der Autorinnen und Autoren.

Veröffentlichungen – auch auszugsweise – bedürfen der ausdrücklichen Genehmigung durch die Leitung Bachelor.

Originaldokument gespeichert auf LARA – Lucerne Open Access Repository and Archive der Zentral- und Hochschulbibliothek Luzern



Dieses Werk ist unter einem
Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Keine Bearbeitung 3.0 Schweiz Lizenzvertrag
lizenziert.

Um die Lizenz anzuschauen, gehen Sie bitte zu <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/ch/>
Oder schicken Sie einen Brief an Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California
95105, USA.

Urheberrechtlicher Hinweis

Dieses Dokument steht unter einer Lizenz der Creative Commons Namensnennung-Keine kommerzielle
Nutzung-Keine Bearbeitung 3.0 Schweiz <http://creativecommons.org/>

Sie dürfen:



Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten

Zu den folgenden Bedingungen:



Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur
Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder
angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber
unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.



Nicht kommerziell — Sie dürfen das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.



Keine Bearbeitungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder darauf anderweitig direkt
aufbauen dürfen Sie die bearbeitete Fassung des Materials nicht verbreiten.
Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter welche dieses Werk fällt,
mitteilen.

Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die Einwilligung des Rechteinhabers
dazu erhalten.

Diese Lizenz lässt die Urheberpersönlichkeitsrechte nach Schweizer Recht unberührt.

Eine ausführliche Fassung des Lizenzvertrags befindet sich unter <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/ch/legalcode.de>

Die Hochschule Luzern – Soziale Arbeit

empfiehlt diesen Projektbericht

besonders zur Lektüre!

Abstract

Die Lebenswelt der Kinder im Primarschulalter ist im Wandel. Ein grosser Anteil der Kinder besitzt bereits in der Primarschule ein eigenes Smartphone oder Tablet, womit sie Zugang zum Internet und zu sozialen Medien haben. Mit einem neuen Kommunikationsmedium entstehen auch neue Kommunikationsnormen, welche genau wie andere Verhaltensnormen erst gelernt werden müssen. Konflikte zwischen Schülerinnen und Schülern entstehen vermehrt in den sozialen Medien oder werden auf diesen ausgetragen. Dies wirkt sich auch auf den Schulalltag aus. Denn die Folgen dieser Konflikte treten oft in der Schule in Erscheinung.

Diese Problematik ist dem Kompetenzzentrum Schulsozialarbeit des Bezirks Muri (KSSA) bekannt und spiegelt sich in deren neuen Aufgabenbereichen. So sind Gruppen- und Klasseninterventionen zu diesem Thema längst fester Bestandteil der Tätigkeit der Schulsozialarbeitenden. Aufgrund dessen, wurde in Zusammenarbeit mit dem Projektteam ein Interventionsprojekt lanciert.

Mit diesem Interventionsprojekt soll das Thema der Mediennutzung und des Umgangs auf den sozialen Medien der Schülerinnen und Schüler untereinander bearbeitet werden. In einem partizipativen Prozess sollen die Kinder ihren eigenen Umgang mit den Sozialen Medien reflektieren, dessen Stellenwert einordnen lernen und sich der Tragweite ihres Handelns bewusst zu werden.

Inhaltsverzeichnis

Abstract	2
Einleitung	5
1.1 Aufbau des Berichts	5
1.2 Ausgangslage	5
1.2.1 Auftragsgeber	5
1.2.2 Projektaufbauorganisation	6
1.3 Projektmotivation und Projektbegründung	7
1.4 Projektablauf	9
1.5 Ziele und intendierte Wirkung	10
1.5.1 Aufzeigen der Ziele anhand eines Zielbaums	10
1.5.2 Risikoanalyse	12
2 Theoretischer Bezug	14
2.1 Soziale Medien	14
2.1.1 Medienkonsumverhalten bei Kindern und Jugendlichen in der Schweiz	14
2.1.2 Cybermobbing	15
2.2 Kommunikation	16
2.2.1 Kommunikationsebenen.....	16
2.2.2 Computer- mediated communication und Kanalreduktion.....	17
2.3 Partizipation	18
3 Methodisches Vorgehen	19
3.1 Planungsphase	19
3.2 Bedarfsanalyse	19
3.2.1 Schulparlament.....	19
3.2.2 Klassenbesuch	20
3.3 Gestaltung der Intervention	21
4 Darstellung der Ergebnisse	23
4.1 Bedarfsanalyse	23
4.1.1 Ergebnisse aus dem Schulparlament	23
4.1.2 Ergebnisse aus dem Klassenbesuch.....	25
4.1.3 Folgerungen für die Intervention	28
4.2 Die Intervention	28
4.2.1 Ausarbeitung der Intervention	28

4.2.2	Durchführung der Intervention	29
4.3	Evaluation des Projekts	30
4.3.1	Auswertung der Zielerreichung	30
4.3.2	Auswertung der Risikoanalyse.....	33
5	Schlussfolgerung und Perspektive	34
6	Quellenverzeichnis.....	36
7	Anhang	37
7.1	Projektauftrag	38
7.2	Bedarfsanalyse.....	41
7.2.1	Unterlagen des Klassenbesuchs	41
7.2.2	Unterlagen des Besuchs im Schulparlament	44
7.3	Material der Intervention	48
7.3.1	Anmeldeformular	48
7.3.2	5 Sinne	49
7.3.3	Auszug der Situationen auf Whatsapp in der Diskussion	50
7.3.4	Unterlagen Pantomime und Tabu	52
7.4	Nachhaltigkeitsbitte an die Lehrpersonen	53
7.5	Zeitungsberichte	54

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1	Titelbild (Quelle: Shutterstock, ohne Datum, Gefunden unter https://www.shutterstock.com/de/image-vector/web-seamless-background-316859828?src=c43l2M6TX8ZNvih0pnoRKw-1-3)	0
Abbildung 2	Aufbauorganisation (eigene Darstellung)	7
Abbildung 3	Projektablauf (eigene Darstellung)	9
Abbildung 4	Zielbaum (eigene Darstellung)	11
Abbildung 5	Alter des ersten Handys (Eigene Darstellung).....	25
Abbildung 6	Nutzungsdauer des Internets (Eigene Darstellung)	25
Abbildung 7	Benutzte Apps und Webseiten (Eigene Darstellung)	26
Tabelle 1	Risikoanalyse (Eigene Darstellung)	13
Tabelle 2	Feinplanung der Lektion (Eigene Darstellung)	23
Tabelle 3	Evaluationsfragen (Eigene Darstellung)	30

Einleitung

Das Autorenteam, welches gleichzeitig als Projektteam fungierte, befasste sich im Rahmen der Modulen Projektmethodik und Praxisprojekt der Hochschule Luzern – Soziale Arbeit anhand des Projekts *(A)Soziale Medien* mit der Vermittlung des Umgangs mit Sozialen Medien des Kompetenzzentrums Schulsozialarbeit im Bezirk Muri AG. Dieser Projektbericht dokumentiert, die Ausgangslage, Vorbereitung, Durchführung und Auswertung dieses Projekts.

1.1 Aufbau des Berichts

Im ersten Teil des Projektberichts, der Einleitung, wird eine Situationsanalyse beschrieben, welche in mehrere Teilaspekte unterteilt und dementsprechend erläutert wird. In Rahmen der Einleitung werden die Ausgangslage, die Projektmotivation sowie der Projektablauf mit den entsprechenden Projektzielen aufgezeigt. In einem zweiten Teil werden die aktuelle Situation und die theoretischen Überlegungen, auf welche sich dieses Projekt beruht, dargelegt. Es wird aufgezeigt, inwiefern diese theoretischen Grundlagen einen Bezugsrahmen zum Projekt darstellen. Der nächste Teil beschreibt das methodische Vorgehen des Projektteams bei der Erarbeitung und insbesondere der Bedarfsanalyse der Durchführung dieses Projekts. Schliesslich werden im vierten und letzten Teil die Ergebnisse dieser Projektplanung und Projektdurchführung dargestellt und erläutert. Im Anschluss werden Ergebnisse interpretiert und ausgewertet. Abschliessend werden Schlussfolgerungen dargelegt und Perspektiven aufgezeigt.

1.2 Ausgangslage

Die folgende Ausgangslage verschafft einen Überblick darüber, in welchen Strukturen und unter welchen Rahmenbedingungen das Projekt erarbeitet und durchgeführt wurde. Sie stellt relevante Akteure vor und zeigt deren gemeinsames Wirken im Rahmen dieses Projekts vor. Zudem wird der Durchführungsort vorgestellt und abgegrenzt. Schliesslich wird ein Abriss des Projektablaufs aufgezeigt.

1.2.1 Auftragsgeber

Das Kompetenzzentrum Schulsozialarbeit Bezirk Muri, AG (KSSA) ist ein Zusammenschluss der Gemeinden Muri AG, Merenschwand, Mühlau, Boswil und Artsiau (KSSA, 2013, S. 1).

Das KSSA versteht sich als erweitertes Handlungsfeld der Kinder- und Jugendhilfe (KSSA, 2013, S. 3). Insbesondere die Nähe zum Sozialraum Schule, aufgrund der Büroräumlichkeiten im Schulgebäude, wird hervorgehoben (ebd.).

Das KSSA agiert im Beratungssetting als auch in Form von Interventionen, beispielsweise Kriseninterventionen und leitet zudem Projekte im Gruppensetting oder im Klassenplenum. Ein essentieller Handlungsaspekt ist die schulische Entwicklung, sei es in Bezug auf pädagogische Themengebiete oder auch soziale Aspekte (KSSA, 2013, S.4). Durch die Nähe der Räumlichkeiten und die regelmässige Anwesenheit der Schulsozialarbeitenden will das KSSA den Schülern und Schülerinnen (SuS) einen niederschweligen Zugang zu Gesprächen ermöglichen und bietet an: „Wenn du mal vorbeikommen möchtest: Sprich uns im Schulhaus einfach an (...)“ (KSSA, ohne Datum, a).

Das KSSA ist zudem Anlaufstelle für Eltern mit Erziehungsfragen, Entwicklungsauffälligkeiten oder soziale Konfliktsituationen, wie Ausgrenzungen. Allgemein sieht sich das KSSA als zuständige Fachstellen im Falle von offenen Fragen der Erziehungspersonen bezüglich ihres Kindes (KSSA, 2013, S.4-5)

Schliesslich ist es ein Anliegen des KSSA eng mit dem Lehrpersonal zusammen zu arbeiten. Es wird erhofft, dass dadurch Prävention und das frühzeitige Wahrnehmen von Konfliktpotential gestärkt wird (ebd.). So können der Schule Hilfsangebote des Sozialraums nähergebracht werden (ebd., S. 2) Zudem wirkt das KSSA unterstützend in der Vernetzung von SuS, Eltern und dem Lehrpersonal und kann allenfalls an externe Fachstellen weitervermitteln (ebd., S. 8).

Um die Schulhäuser aller fünf beteiligten Gemeinden abzudecken, sind zum Zeitpunkt der Durchführung des Projekts drei Mitarbeitende angestellt (KSSA, ohne Datum, b). Teil des Schulsozialarbeiterteams ist unter anderen auch, Martin Schneider, welcher zusätzlich die Leitung des KSSA innehat. In seiner Leitungsfunktion hat Martin Schneider dem Autorenteam die Möglichkeit der Durchführung eines Interventionsprojekts zur Verfügung gestellt.

1.2.2 Projektaufbauorganisation

In diesem Abschnitt werden Parteien, welchen in diesem Projekt involviert waren vorgestellt und deren Funktion erläutert. Der Aufbau der Projektorganisation ist wie folgt strukturiert.

Auftraggebende Organisation – Kompetenzzentrum Schulsozialarbeit Bezirk Muri, AG

Controlling und Auftraggeber – Martin Schneider

In der Leitungsfunktion vom Kompetenzzentrums Schulsozialarbeit Bezirk Muri AG und als Projektbegleitperson übernimmt er das Controlling dieses Projekts. In Rücksprache mit Ihm wird der Gesamttablauf des Projekts festgelegt, er legt Rahmenbedingungen fest und unterstützt das Projektteam in gemeinsamen Gesprächen und agiert als der Öffentlichkeit gegenüber, da das Projekt im Namen des KSSA durchgeführt wird.

Projektleitung und Projektteam – Julian Haas und Lucie Arnold

Die Projektleitung ist in einzelnen Aspekten und Aufgaben innerhalb des Projektteams aufgeteilt, Lucie Arnold übernimmt vermehrt administrative Belangen und Julian Haas widmete sich organisatorische Belangen, besonders bezüglich der Kontaktpflege zum Auftraggeber. Beide Parteien übernehmen operative Aufgaben und sind gleichzeitig Teil des Projektteams.

Projektbegleitung – Kathrin Habersaat

Als Mentorin der Hochschule Luzern für das Projekt „(A)Soziale Medien“ steht sie beratend und als Mediatorin innerhalb des Projektteams zur Verfügung, und unterstützt, wenn und wo nötig. Sie nimmt an Kick-off und Abschlussveranstaltung teil.

In folgender Abbildung werden alle beteiligten Parteien in einem Diagramm verortet und deren Art der Zusammenarbeit im Rahmen dieses Projekts wird gekennzeichnet. Auch aufgeführt ist die Steuergruppe, welche die Konstellation beschreibt, in welcher das weitere Vorgehen in der Projektplanung und deren Durchführung besprochen wurde, woraufhin das Projektteam sich um die Umsetzung der Beschlüsse der Steuergruppe bemühte.

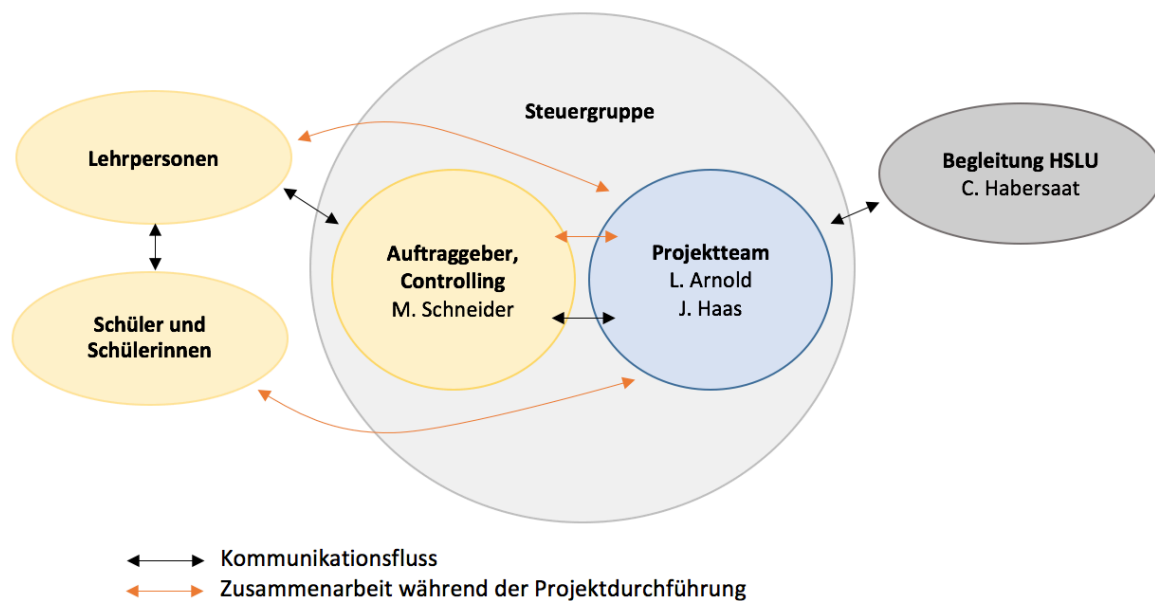


Abbildung 2 Aufbauorganisation (eigene Darstellung)

1.3 Projektmotivation und Projektbegründung

Die Themenwahl des Projekts stand zu Beginn der Zusammenarbeit mit dem Auftraggeber Martin Schneider noch offen. Durch Erzählungsberichte aus dem Alltags auf dem Schulhof und in den Klassen erlangte das Autorenteam einen Einblick in die Tätigkeit und den aktuell relevanten Themen des KSSAs. Die Auswirkung der Kommunikation des modernen Zeitalters und

welche Schwierigkeiten diese Art von Kommunikation mit sich bringt, stellte sich bald als immer wiederkehrendes Thema heraus.

Besonders Auseinandersetzungen und Ausgrenzungen mittels sozialen Kommunikationsapp wie *Whatsapp* oder *Snapchat*, erfordern, laut den Gesprächen mit Martin Schneider, in den angeschlossenen Schulhäusern regelmässig schulsozialarbeiterische Interventionen. Zum Zeitpunkt des Projekts gilt das Verbot mobile Endgeräte wie Handys oder Tablets auf das Schullareal mitzubringen (Schulordnung Badweier, ohne Datum). Martin Schneider beschreibt, dass dies dazu führt, dass Konflikte in der Freizeit der SuS entstehen, welche jedoch auch das Klassenklima beeinflussen können. Lehrpersonen sind trotz dem Verbot der mobilen Endgeräte mit den Konsequenzen der Konflikte in den sozialen Medien konfrontiert.

Im Rahmen des neuen Lehrplans der Deutschschweiz (*Lehrplan 21*) wird neu das Modul *Medien und Informatik* Bestandteil des Unterrichts. Dies soll ab der dritten Klasse im Kurrikulum der obligatorischen Schulzeit eingeführt werden (Vorlage Lehrplan 21, 2016). Der Kompetenzbereich Medien enthält unter anderem den Leitsatz: „Die Schülerinnen und Schüler können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten“ (ebd.). In diesen Zusammenhang sollen die SuS die Unterschiede zwischen direkter Erfahrungen und virtuell vermittelten Erfahrungen ergründen und das eigene Medienverhalten reflektieren können (ebd.).

In der Schweiz stimmten die Kantone individuell per Volksabstimmung über die jeweilige Umsetzung des Lehrplan 21 in deren Kanton ab. Zu Beginn der Projektplanung hatte der Kanton Aargau der Umsetzung des Lehrplans 21 noch nicht zugestimmt. Diese Abstimmung erfolgte drei Monate nach Festlegung des Projektthemas (Lehrplan 21: Kanton Aargau, 2018). Seit der Abstimmung, welche die Umsetzung guthiess, ist eine Umsetzung im Schuljahr 2020/2021 geplant (ebd.). Demzufolge sah das Projektteam die Notwendigkeit eine lückenfüllende Intervention zu erarbeiten, die nach Möglichkeit nach der Umstellung zum Lehrplan 21 ganz oder als Teilelemente in Klassen durchgeführt werden kann. Dies erforderte eine Situationsanalyse des Medienverhaltens der Zielgruppe, um auf die Bedürfnisse der SuS eingehen zu können.

1.4 Projektablauf

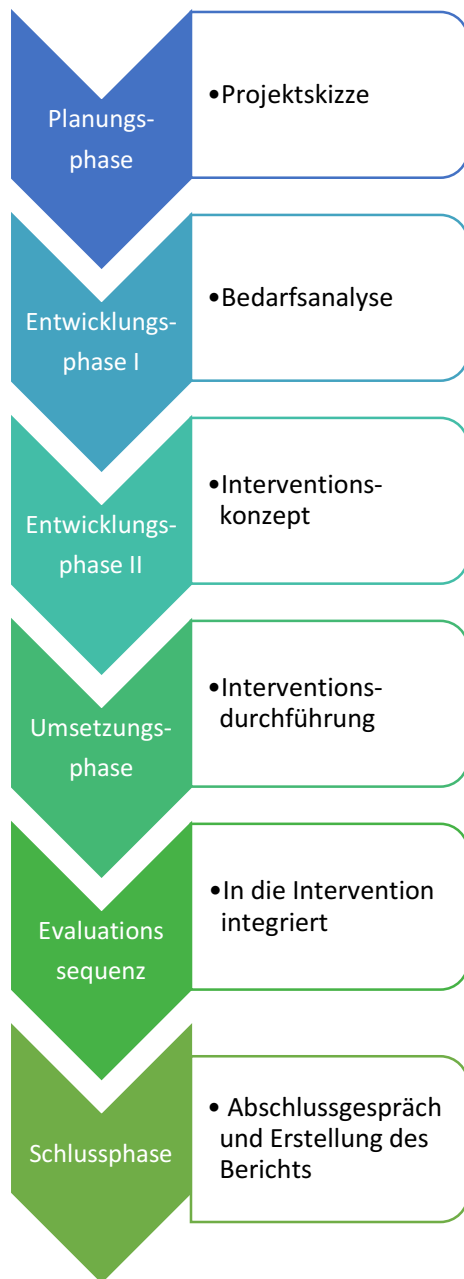


Abbildung 3 Projektablauf (eigene Darstellung)

Das Projekt gliederte sich in sechs aufeinanderfolgende Phasen. In der *Planungsphase* wurde das Thema und der Rahmen des Projekts entwickelt so wie erste theoretische Hintergründe erarbeitet. Ausserdem wurde im Rahmen der Projektskizze eine Grobplanung der Entwicklung, Durchführung und Evaluation der Intervention erstellt. Dafür wurden gegenseitige Erwartungen vom Projektteam und Auftraggeber geklärt. Dies geschah durch die Kick-off Veranstaltung, aber auch durch mehrere Sitzungen und Treffen in den Räumlichkeiten des KSSA in Muri AG sowie durch Telefonate und regen E-Mailkontakt.

Die *Entwicklungsphase I* befasste sich mit dem Vorbereiten, Durchführen und der Auswertung der Bedarfsanalyse bezüglich dem Medienverhalten der Zielgruppe. In diesem Rahmen wurde eine Erhebung im Schulparlament, in welchem jede Schulklasse durch eine Person aus der Schülerschaft vertreten ist, durchgeführt. Zudem führte das Projektteam darauf aufbauend eine Bedarfserhebung in einer Referenzklasse durch. Anschliessend wurden diese Erhebungen ausgewertet.

In der *Entwicklungsphase II* wurde anhand einer Literaturrecherche entsprechend den Erhebungen der Bedarfsanalyse ein Konzept für die Intervention entwickelt. Die Entwicklungsschritte wurden mit dem Auftraggeber abgesprochen und daraufhin angepasst. Nachdem die Form und Grundstruktur der Durchführung feststanden, einigten sich der Auftraggeber und das Projektteam aufgrund der begrenzten zeitlichen Ressourcen auf die Beschränkung der Durchführung in einem der Schulhäusern, dem Schulhaus Badweiher der Gemeinde Muri AG.

Die *Umsetzungsphase* beinhaltete die Vorstellung des Projekts bei der Lehrerkonferenz, um eine möglichst hohe Anmeldequote zu erreichen. Zudem umfasste diese Phase die Umsetzung

Die *Umsetzungsphase* beinhaltete die Vorstellung des Projekts bei der Lehrerkonferenz, um eine möglichst hohe Anmeldequote zu erreichen. Zudem umfasste diese Phase die Umsetzung

der Interventionseinheit mit den jeweiligen Klassen. Nach der ersten Interventionseinheit, bei welcher der Martin Schneider beisass, erhielt das Projektteam eine kurze Rückmeldung. Worauf einzelne Elemente der Intervention justiert wurden.

Jede Interventionseinheit endete mit einer *Evaluationssequenz*, bei welcher alle SuS mittels einer Evaluationsfrage anhand dreier Kategorien den Spassfaktor angeben konnten. Die Evaluation dieser Aussagen erfolgte nach der Durchführung.

Die *Abschlussphase* diente dazu, das Projekt zu finalisieren, im Abschlussgespräch zu evaluieren, ob die Erwartungen vom Projektteam, der Begleitung durch die HSLU und dem Auftraggeber erfüllt wurden und zur Erstellung dieses Projektberichts.

1.5 Ziele und intendierte Wirkung

Im Folgenden Abschnitt werden die Schritte, mit welchen in der Planungsphase die Projektskizze und deren Erreichen abgesichert wurden, aufgezeigt und kommentiert.

1.5.1 Aufzeigen der Ziele anhand eines Zielbaums

Das Projektteam formulierte zu Beginn der Planungsphase eine Vision und leitete davon ein Hauptziel ab. Um dies zu erreichen, wurden mehrere Teilziele und dazugehörige Indikatoren formuliert, um den Ablauf des Projekts zielgerichtet planen zu können und um das Endziel nicht aus den Augen zu verlieren. Der Aufbau dieser Zielelementen wird in diesem Abschnitt erläutert und im Anschluss anhand eines Zielbaums verbildlicht.

Das erste Teilziel umfasste beide Befragungen der Bedarfsanalyse. Die Entwicklung der Fragebögen und dem Vorgehen der darin beinhalteten Diskussionssequenz erfolgten separat, da in den jeweiligen Settings eine andere Vorgehensweise angebracht waren. Bei beiden Befragungssequenzen war Martin Schneider vor Ort und unterstützte das Projektteam in der Umsetzung.

Das zweite Teilziel beinhaltete das Erarbeiten des Interventionskonzepts. Der Ausgangspunkt des Konzepts war die Auswertung der Bedarfsanalyse. Basierend darauf wurden Indikatoren festgelegt. Das Projektteam begrenzte sich so auf Teilaspekte des Themas Umgang mit Soziale Medien. Es folgte eine Recherche in welcher sowohl inhaltliche als auch unterrichtsdidaktische Aspekte erarbeitet wurden.

Das nächste Teilziel beschrieb die Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung der Intervention. Dies schliesst alle praktischen Schritte des Erschliessens von Ressourcen über das Erreichen der Zielgruppe, der Durchführung und dem Festhalten der praktischen Erfahrungen ein.

Das letzte Teilziel begann, anders als die anderen Teilziele, zeitlich überschneidend mit dem vorgängigen Teilziel. Die Befragung der SuS fand bereits während der Durchführung der Intervention statt. Der Abschluss der Projektdurchführung bildete ein Evaluationsgespräch, bei welchem das Projektteam, Martin Schneider und die Begleitperson der HSLU teilnahmen.

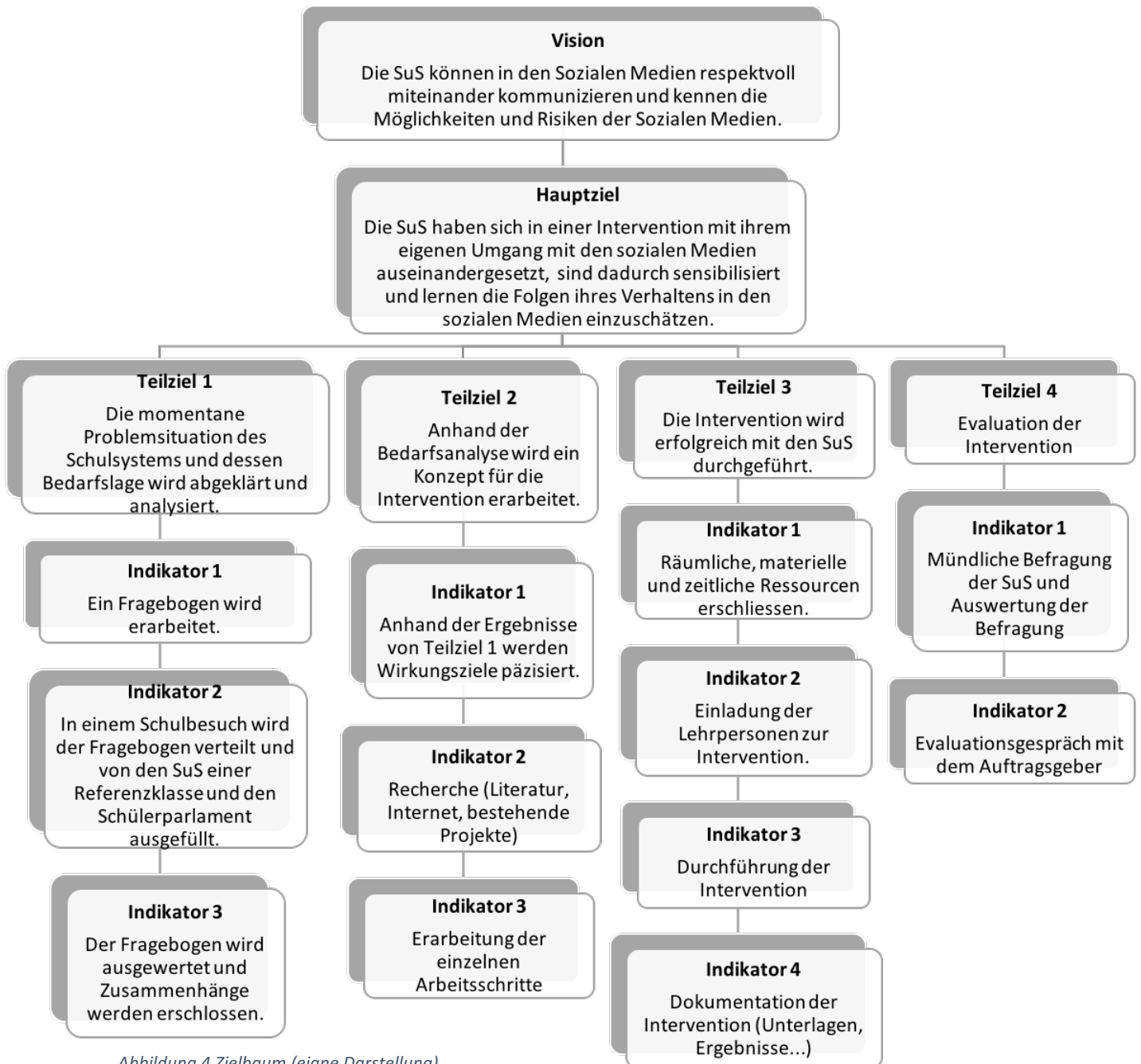


Abbildung 4 Zielbaum (eigene Darstellung)

1.5.2 Risikoanalyse

Im Vorfeld des Projekts wurde eine umfassende Risikoanalyse durch das Autorenteam durchgeführt. Es wurde versucht, alle eventuellen Risiken abzuschätzen und so entsprechende Massnahmen zu finden. Im Folgenden werden diese Risiken aufgelistet.

Risiko	Ursache	Gewichtung	Massnahmen
1. Die Intervention findet bei der Zielgruppe keinen Anklang.	<ul style="list-style-type: none"> - die Methoden sind nicht zielgruppengerecht - die Zielgruppen und ihre Bedürfnisse sind zu heterogen 	Hoch	<p>Es wird vorgängig eine Bedarfsanalyse gemacht. Die Intervention selbst baut auf diese auf und soll partizipativen Charakter haben.</p> <p>Nach der Bedarfsanalyse wird entschieden, in welchem Umfang und Form die Intervention durchgeführt wird.</p> <p>Für die Erarbeitung des Konzepts und Planung der Intervention werden Zeitpuffer eingeplant.</p>
2. Die Nachhaltigkeit des Projekts ist nicht sichergestellt.	<ul style="list-style-type: none"> - Die Intervention wird einmalig durchgeführt - Die Schule hat keine Ressourcen, um das Konzept der Intervention alljährlich umzusetzen 	Mittel bis Hoch	<p>Durch die Beteiligung der SuS soll eine nachhaltige Veränderung erreicht werden.</p> <p>Als Grundlage für die Intervention wird ein Konzept erstellt. Das Konzept soll eine praktische Grundlage für Lehrpersonen sein, welche mit ihren Klassen das Thema bearbeiten möchten.</p>

3. Aufgrund der Bedarfsanalyse wird die Notwendigkeit eines Projekts festgestellt, welches die zeitlichen Ressourcen des Projektteams überschreitet.	- Die zeitlichen Ressourcen des Projektteams sind auf die budgetierten Stunden beschränkt.	Mittel	Nach der Bedarfsanalyse wird definiert, worauf der Fokus gelegt wird und in welchem Umfang und Form die Intervention durchgeführt wird. In der Zeitplanung werden jeweils Zeitpuffer eingerechnet.
4. Die finanziellen Mittel reichen nicht für die Durchführung des Projekts.	- Es ist seitens Auftraggeber kein Geld für dieses Projekt budgetiert	Tief	Das Projekt wird so geplant, dass vorhandene nicht monetären Ressourcen gebraucht werden können. Es können vorhandene Schulmaterialien und Räumlichkeiten vom Schulhaus Badweilher genutzt werden.

Tabelle 1 Risikoanalyse (Eigene Darstellung)

Als hohes Risiko schätzte das Projektteam den fehlenden Anklang des Projekts bei der Zielgruppe ein. Um diesem Risiko entgegen zu wirken konzipierte das Projektteam die Planung und die Durchführung so, dass die Bedürfnisse der Zielgruppe stets Bestandteil des Projekts waren. Einerseits wurden die Interessen und Brennpunkte der Zielgruppe durch eine Bedarfsanalyse erhoben und andererseits war das Projektteam darauf bedacht, die Zielgruppe partizipativ an den Interventionseinheiten teilhaben zu lassen. Dem Projektteam war wichtig, den Frontalunterricht der Intervention kurz zu halten und die Zielgruppe spielerisch ans Thema heranzuführen.

Ein etwas weniger hoch eingestuftes Risiko war die Nachhaltigkeit der Intervention. Dadurch, dass weder in den Schulhäusern noch im KSSA ein Konzept zur Handhabung der Mediennutzung der SuS bestand, betrachtete das Projektteam es als fraglich, inwiefern deren Intervention eine nachhaltige Wirkung zeigen wird. Zudem bestanden keine finanziellen und personellen Ressourcen, um zum Zeitpunkt der Erstellung der Risikoanalyse eine weitere Durchführung zu gewährleisten. Des Weiteren sah das Projektteam ein Aspekt dieses Risikos darin, dass die Intervention bei den SuS, keine nachhaltige Wirkung erzielt. Deswegen sollte die Thematik der

Intervention nach der Durchführung im Rahmen des Klassenplenums nochmals aufgegriffen werden.

Als mittelhohes Risiko wurde das Einhalten von zeitlichen Ressourcen eingeschätzt. In Absprache mit Martin Schneider wurde also festgehalten, dass die Grösse der Zielgruppe erst nach der Bedarfsanalyse und nach ersten Schritten der *Entwicklungsphase II* festgelegt werden soll. Dementsprechend beschränkte sich das Projektteam, auch aus geografischen und organisatorischen Gründen, auf die Durchführung der Intervention mit den Klassen eines Schulhauses des KSSA Einzugsgebiets.

Als letztes und tiefstes Risiko schätzte das Projektteam die ausreichenden finanziellen Mittel als Risiko ein. Dem Projektteam war bewusst, dass kein Budget für allfällige Anschaffungen vorhanden war. Jedoch wurden Reisekosten übernommen und Druckmaterial zur Verfügung gestellt. Zu materiellen Ressourcen hatten das Projektteam über Kontakte im Bekanntenkreis kostenlosen Zugang. Kleinere Ausgaben konnten nicht gänzlich vermieden werden, jedoch war das Projektteam bereit diese Kosten privat zu tragen, da es sich um Kleinstbeträge handelte.

2 Theoretischer Bezug

Der theoretische Bezugsrahmen, auf welchen sich dieses Projekt stützte, kann in drei Teile gegliedert werden. Einerseits sind dies wissenschaftliche Grundlagen, welche die Themenwahl der Mediennutzung im Kindes- und Jugendalter legitimieren. Andererseits widmet sich ein Teil dem Thema Kommunikation und dem Unterschied von persönlicher Kommunikation und digitaler Kommunikation und dem Einfluss mehrerer Kommunikationsebenen. Schliesslich beinhaltet der dritte Teil die Relevanz von Partizipation in Bezug auf die Erarbeitung und Ausführung eines Projekts mit der Zielgruppe von Kindern und Jugendlichen.

2.1 Soziale Medien

Nachfolgend werden sowohl die Frequenz der Internetnutzung als auch die Verhaltensweise der Zielgruppe dieses Projekts in den Sozialen Medien aufgezeigt und deren Einfluss auf die Ausarbeitung des Projekts verdeutlicht.

2.1.1 Medienkonsumverhalten bei Kindern und Jugendlichen in der Schweiz

Die schweizweite Verbreitung des Smartphones ist ein Hinweis darauf, inwiefern eine Auseinandersetzung mit dem Verhalten der Kinder und Jugendlichen in den Sozialen Medien notwendig ist. So gaben im Jahr 2017 im Rahmen der Medien – Interaktion – Kinder – Eltern

(MIKE) Studie 82% aller 12- bis 13-Jährigen, beziehungsweise 62% aller 10- bis 11-Jährigen in der Schweiz an, ein eigenes Smartphone zu besitzen (Sarah Genner et al., 2017, S. 28).

Zudem wurde verzeichnet, dass ein Viertel der sechs- bis siebenjährigen Kindern und 27% aller acht- bis neun Jährigen sind im Besitz eines Smartphones sind (ebd.,S. 24). Ergänzend zum Smartphone geben rund ein Drittel der Befragten an im Besitz eines eigenen Tablets zu sein, wobei sich dieser Anteil mit zunehmendem Alter vergrössert. Demzufolge verfügt ein beträchtlicher Anteil der Kinder im Primarschulalter über ein Smartphone oder ein anderes mobiles Gerät und kann somit auf das Internet, soziale Medien und Games zugreifen (ebd.).

Da es für Primarschüler schwierig sein kann die Zeit der eigenen Mediennutzung einzuschätzen, wurden in folgendem Teil der Befragung der MIKE-Studie von 2017 ausschliesslich die Eltern befragt. Es ist allerdings zu beachten, dass die Zahlen aufgrund der sozialen Erwünschtheit trotz der Anonymität der Befragung möglicherweise tiefer geschätzt wurden als sie tatsächlich sind (ebd., S. 32).

So geben 74% der Eltern an, dass ihr Kind zwischen 6 und 13 Jahren an einem typischen Wochentag, von Montag bis Freitag, Apps zur virtuellen Kommunikation nutzt. Abzüglich der Nullzahlen der Nicht-Nutzer werden diese Apps durchschnittlich 16 Minuten pro Wochentag genutzt (Genner et al., 2017, S. 32).

2.1.2 Cybermobbing

Um die Tragweite der Herausforderung im angemessenen Umgang mit Sozialen Medien für Kinder und Jugendliche greifbar zu machen, muss aufgezeigt werden, in welchem Ausmass und mit welchen Risiken der Gebrauch von Sozialen Medien bei Kindern und Jugendlichen in der Schweiz präsent ist.

Im Jahr 2013 wurde im Rahmen der EU Kids Studie festgehalten, dass 23% der Kinder und Jugendlichen regelmässig gemobbt werden (Martin Hermida, 2013, S. 7). Es wurden keine Daten zum Thema Cybermobbing in der MIKE Studie erhoben, welche die Zielgruppe von Kindern zwischen sechs und 13 Jahren umfasst. Die MIKE- Studie wurde als Erweiterung der *Jugend, Aktivität, Medien – Erhebung Schweiz* (JAMES) Studie erhoben. Die JAMES- Studie befasste sich mit dem Medienverhalten von 12- bis 19-Jährigen. Die JAMES Studie von 2018 erhob die Cybermobbingzahlen in der Schweiz. Darin ist ersichtlich, dass 23% der befragten Kinder und Jugendlichen angaben Cybermobbing bereits erlebt zu haben (Lilian Suter et al., 2018, S. 53). Dies hebt eine anhaltende Problematik im Umgang mit den Sozialen Medien hervor und unterstreicht den Handlungsbedarf. Zudem wurde im 2016 in der JAMES Studie festgehalten,

dass 18% der Kinder und Jugendlichen angeben, schon mal jemanden im Internet gemobbt zu haben (Gregor Waller, Isabel Willemse, Sarah Genner, Lilian Suter & Daniel Süß, 2016, S. 12). Diese Erhebungen zeigen auf, dass die Verursachenden des Cybermobbings die Konsequenzen der Verhaltensweisen im Umgang in den Sozialen Medien teilweise ungenügend einschätzen können. Dies zeigt die Handlungsnotwendigkeit der Thematisierung dieses Themas auf.

2.2 Kommunikation

In diesem Abschnitt wird aufgezeigt, inwiefern sich die persönliche Kommunikation von der digitalen Kommunikation unterscheidet. Dafür werden die unterschiedlichen Ebenen des Ausdrucks eines Gesprächsinhalts aufgezeigt und die Auswirkungen auf die digitale Kommunikation erläutert.

2.2.1 Kommunikationsebenen

Die Sozialwissenschaft beschreibt interpersonelle Kommunikation als komplexer, sozialer Vorgang, wobei zwischen mündlichen und schriftlichen Interaktionen unterschieden wird. Dieser Vorgang kann in vier Ebenen unterteilt werden (Stefan Müller & Katja Gelbrich, 2014, S. 83).

- Die *verbale Ebene* beschreibt in beiden Interaktionsformen die Wortwahl, die Satzstellung und rhetorische Mittel (ebd.).
- Die *nonverbale Ebene* wird in schriftlicher Kommunikation durch Illustrationen, Diagramme, Farbakzente und das Layout ausgedrückt. In mündlicher Kommunikation entspricht dies der Körperhaltung, Gesichtsausdruck, Gesten und Blickkontakt (ebd.).
- Die *paraverbale Ebene* ist schriftlich in der Interpunktion, der Schriftart und Zeilenabständen ersichtlich. Eine mündliche Konversation zeigt durch die Lautstärke, Sprechtempo, Stimmlage, gewählte Pausen und Aussprache der Person ihre paraverbalen Aspekte (ebd.).
- Die *extraverbale Ebene* zeigt sich schriftlich in Zeit und Ort der Textübermittlung sowie dem gewählten Medium, wie ein Brief, ein Buch oder eine Zeitschrift. Zeit und Ort sowie der Kontext sind Teil der mündlichen extraverbalen Ebene. Zudem zählen der Kontext und fühlbare sowie riechbare Komponenten zu dieser Interaktionsform (ebd.).

Diese Ebenen variieren im Anteil deren Beeinflussung der Kommunikation. Es ist nicht möglich, pauschal zu sagen welche Ebenen welchen prozentualen Effekt einer Kommunikation ausmacht. Im Kontext einer Messung der Sympathie zwischen zwei Personen beschreibt Albert Mehrabian (2002) den Aufbau einer Kommunikation zu 7% verbal, 38% nonverbal und zu 55% paraverbal (S. 182). Demzufolge sind Gefühle und Interpretationen, die einer Interaktion

abzuleiten sind, stets durch Informationen aus multiplen Ebenen entstanden. Daraus wird ersichtlich, dass Menschen immer auf mehreren Ebenen kommunizieren, wobei das gesprochene beziehungsweise das geschriebene Wort nur in einem geringen Ausmass für die Wirkung der Nachricht relevant ist. Viel stärker wirken in der Kommunikation die Körpersprache und die Tonalität.

2.2.2 Computer-mediated communication und Kanalreduktion

Bei der Kommunikation über Soziale Medien fallen die mündlichen Aspekte der Kommunikation teilweise weg (Harald Schmid, 2018). Die Schwierigkeiten, welche die digitale Kommunikation mit sich bringt, sind in der Kommunikationswissenschaft als Effekt der Computer vermittelten Kommunikation, CMC bekannt (Nicola Döring, 2000, S. 291). Die Medienpsychologin beschreibt neun CMC-Modelle, welche das Internet als Lebenswelt interpretieren. Somit besteht die Annahme, dass die Nutzung des Internets sowohl eine passive als auch eine aktive Rolle mit sich bringt. Die benutzende Person wird also sowohl vom Internet beeinflusst und beeinflusst gleichzeitig andere Nutzer und Nutzerinnen. Die Kernpunkte der CMC-Modelle beschreiben unter anderem ein antisoziales Verhalten durch die Fehlende Wahrnehmung von gesellschaftlichen Hinweisen sowie durch die Kanalreduktion (ebd.).

Das Modell der Kanalreduktion beschreibt die Gegebenheit einer Interaktion, bei welcher sich die Teilnehmenden der Interaktion nicht physisch am selben Ort befinden (Döring, 2003, S. 149). Die Konsequenz einer solchen Kommunikation ist das Wegfallen vieler Aspekte der nonverbalen, paraverbalen und extraverbalen Kommunikationsebenen. Dies ist insofern ein Spezialfall, da im Gegensatz zur herkömmlichen schriftlichen Kommunikation nur eine geringe zeitliche Verschiebung zwischen den Kommunikationsführenden herrscht. Dies erweckt den Eindruck einer mündlichen Kommunikation (ebd.).

Zudem trägt das Wegfallen der Kommunikationsebenen dazu bei, den Aufbau und den Erhalt sozialer Kontakte im Internet zu erschweren (Döring, 2003, S. 155). Der emotionale Ausdruck einer Interaktion sieht Döring im Zusammenhang zu der Anzahl und Gegebenheit der verfügbaren Kommunikationskanäle. Das Verwenden von Symbolen wie Emoticons oder Aktionswörter wird als partielle Kompensation der wegfallenden Gesprächsinhalte gezählt (ebd.).

2.3 Partizipation

Avenir Social (2010) hält Partizipation als einer der Grundsätze der Profession der Sozialen Arbeit fest (S.9).

«Die für den Lebensvollzug der Menschen notwendigen Teilhabe am gesellschaftlichen Leben, sowie Entscheidungs- und Handlungsfähigkeit, verpflichtet zu Miteinbezug und Beteiligung der Klientinnen und Klienten, Adressatinnen und Adressaten» (Avenir Social, 2010, S. 9).

Demzufolge war das Projektteam bedacht darauf, die SuS partizipativ an diesem Projekt mitwirken zu lassen. Als Partizipation versteht sich das Mitwirken und Mitbestimmen an Entscheidungs- und Handlungsabläufen, womit eine höhere Akzeptanz für die ausgearbeiteten Ergebnisse erreicht werden kann. Denn wenn Entscheidungen im Prozess durch Zusammenarbeit mit der Zielgruppe legitimiert werden, so wird eine Grundlage für ein besseres Gelingen geschaffen (Wörterbuch der Sozialpolitik: REISO, ohne Datum). Die Grundlage dafür ist das demokratische Aushandeln zwischen den Interessen der Einzelnen in der Zielgruppe und denen der Gemeinschaft (Kathrin Aghamiri, 2016, S.172).

Partizipation kann auf zwei Arten in ein Projekt eingebunden werden. Einerseits kann es Ziel des Projekts sein und eine Erweiterung der demokratischen Entscheidungsmöglichkeiten anstreben. Andererseits kann Partizipation schon Teil des Aufbaus eines Projekts sein und durch partizipative Mittel und Methoden ein Bildungsziel anstreben (Annette Hug, 2007, S.62).

Die Gestaltung dieses Projekts setzt Partizipation sowohl in der Entwicklungsphase als auch in der Umsetzungsphase um. Schon die Situationsanalyse war ein partizipativer Vorgang, wobei die Einschätzung der momentanen Situation und Erwartungen an die Intervention im Rahmen der Bedarfsanalyse geklärt wurde. Diese Ergebnisse bildeten die Grundlage für die darauffolgende Intervention. Die Intervention wiederum wurde insofern partizipativ durchgeführt, dass Elemente der Eigenerfahrung in Bezug auf den Umgang mit den Konsequenzen der Kommunikation in den Sozialen Medien geschaffen wurden. Zudem konnten die SuS in Diskussionen die Schwerpunkte der thematischen Auseinandersetzung mitbestimmen.

Ziel des Projekts war allerdings nicht primär das Sicherstellen von Partizipation, sondern vielmehr die Ermächtigung der Schüler und Schülerinnen im Ausbau ihrer Kompetenzen im Umgang mit Sozialen Medien. Dieses Ziel sollte aber partizipativ erarbeitet werden.

3 Methodisches Vorgehen

Im Folgenden werden die methodischen Überlegungen und deren Ausführung in Bezug auf die Bedarfsanalyse erläutert.

3.1 Planungsphase

In der Planungsphase des Projekts wurde entschieden, dass vor der Erarbeitung des eigentlichen Produkts dieses Projekts eine Bedarfsanalyse bei der Zielgruppe durchgeführt werden soll. Mit der Bedarfsanalyse sollte herausgefunden werden, wie die SuS die Sozialen Medien wahrnehmen, wie sie damit umgehen und wo Wissenslücken bestehen. Es galt herauszufinden, welche Themen im Bereich der Sozialen Medien die SuS in Muri AG beschäftigten. Dies diente dazu, die Intervention spezifisch auf die Anliegen der SuS auszurichten und verhinderte, dass das Projekt an den Bedürfnissen der SuS vorbeizielte.

3.2 Bedarfsanalyse

In Absprache mit dem Auftraggeber wurden zwei Termine festgelegt, welche für die Bedarfsanalyse genutzt werden konnte. Zum einen wurde eine Lektion mit dem Schülerparlament zur Verfügung gestellt und zum anderen eine Lektion mit einer Referenzklasse. Diese beiden Gefässe bildeten die Stichprobe der Zielgruppe für die Bedarfsanalyse. Das Schulparlament, in dem aus jeder Klasse eine Schülerin oder ein Schüler dabei ist, eignete sich, um Informationen über alle Klassen und Altersstufen hinweg zu sammeln. Interessant für das Projektteam war, ob die Themen sich zwischen den verschiedenen Klassen und Altersstufen gross unterscheiden und ob es Gemeinsamkeiten über alle Klassen hinweg gab. Die Referenzklasse dagegen eignete sich um die angesprochenen Themen etwas besser auszuleuchten und tiefer zu gehen. Es sollte herausgefunden werden, weshalb und in welcher Form ein bestimmtes Thema die SuS beschäftigt und wo Herausforderungen bestehen. Ausserdem konnte in der Referenzklasse eine Kurzumfrage gemacht werden, um quantitative Daten zu sammeln.

3.2.1 Schulparlament

Die Bedarfsanalyse im Schulparlament wurde am 13. September 2018 im Schulhaus Badweierher in Muri im Beisein von Martin Schneider durchgeführt. Mit dem Einverständnis der SuS konnten Tonaufnahmen gemacht werden, um das Dokumentieren der Informationen zu vereinfachen.

Als Einstieg wurde ein M&M's-Kennenlernspiel gespielt. Im Kreis sitzend wurde in der Mitte eine Legende auf den Boden gelegt, so dass alle sie sehen konnten (Anhang 7.2.2). Anschliessend wurde eine Packung Süssigkeiten im Kreis weitergegeben, so dass jede Schülerin und jeder Schüler eine Süssigkeit blind herausnehmen konnte. Die jeweilige Farbe der Süssigkeit

gab auf der Legende an, wie sich die Person vorstellen sollte. Beispielsweise musste der eigene Name sowie die eigene Lieblingssendung genannt werden.

Im zweiten Teil der Lektion sollten möglichst viele Informationen für das Projektteam gesammelt werden. Damit dies auf eine lockere Art und Weise geschah, wurde ein Skalierungsspiel durchgeführt, bei dem die SuS sich auf dem passenden Bereich auf dem Boden stellen sollten. Die Skalierung wurde in Form von Smileys auf den Boden geklebt. Anschliessend wurden verschiedene Aussagen zu den Klassen gemacht und die SuS zeigten den Grad der Zustimmung zu dieser Aussage an, indem Sie auf das entsprechende Smiley stehen blieben.

Vor dieser Aufgabe wurden die SuS darauf hingewiesen, dass Sie nun nicht mehr nur für sich selbst zu sprechen haben, sondern dass sie als Vertretung ihrer Klasse antworten sollten. Den meisten anwesenden SuS war dieser Perspektivenwechsel zuzutrauen, da sie in ihrer Funktion im Schulparlament bereits vergänglich in anderen Aktivitäten die Interessen ihrer Klasse vertreten hatten. Für die jüngeren unter ihnen war das jedoch eine Herausforderung, weshalb die Aussagen möglichst einfach formuliert wurden und stets mit dem Zusatz «in meiner Klasse» versehen wurde. Auch hier wurden die SuS aufgefordert, nebst ihren persönlichen Meinungen auch zu versuchen, die Ansichten ihrer Klassen wiederzugeben.

Der letzte Teil bestand aus einer angeleiteten Gruppendiskussion. Dazu wurden die SuS aufgefordert, sich in einem Kreis hinzusetzen. Um der Gruppendiskussion etwas Struktur zu geben und die SuS anzuregen, wurde jeweils ein Blatt in die Mitte gelegt, auf welchem Fragen zu den SuS oder ihren Klassen abgedruckt waren (Anhang 7.2.2.). Mehr Anregungen waren überhaupt nicht nötig, denn es zeigte sich, dass die SuS ein grosses Bedürfnis haben, über entsprechende Themen zu reden. Es galt jedoch, nicht nur die lauten und aufgeweckten SuS anzuhören, sondern auch die anderen SuS zu Wort kommen zu lassen.

3.2.2 Klassenbesuch

Als zweiten Teil der Stichprobe diente uns eine Klasse der 5. Primarstufe aus dem Schulhaus Badweiher. Der Klassenbesuch im Rahmen der Bedarfsanalyse fand am 26. Juni 2018 statt. Das Projektteam hatte dafür zeitlich eine Lektion zur Verfügung.

In einem ersten Teil führte das Projektteam eine Kurzumfrage mit fünf Fragen durch. Ziel der Umfrage war es, das digitale Nutzungsverhalten der SuS zu erheben (Anhang 7.2.1.).

Da für den zweiten Teil der Lektion die Klasse in drei Gruppen aufgeteilt werden musste, wurden dafür die Umfrageblätter genutzt. Es gab drei verschiedene Varianten, welche sich mit einem Symbol am oberen Rand voneinander unterschieden. Die SuS wurden aufgefordert,

sich der Gruppe mit dem entsprechenden Symbol anzuschliessen. Während die Gruppen «Fussball» und «Fussballtor» im Klassenzimmer blieben, ging die Gruppe «Fussballfeld» in einen Gruppenraum neben dem Klassenzimmer.

Nun sollten die Gruppen eine Gruppendiskussion zu einem vorgängig eingegrenzten Themengebiet führen. Dazu wurden Sie entweder von einem Mitglied des Projektteams oder von Martin Schneider begleitet. Die jeweilige Leitungsperson hielt die unterschiedlichen Aussagen und Folgerungen der SuS auf einem vorbereiteten Flipchart fest. Nach einem Drittel der Zeit rotierten die Gruppen im Kreis. Anschliessend wurden die Gruppen von der leitenden Person in das Themengebiet eingeführt und über die Ergebnisse der vorherigen Gruppe informiert, so dass Sie selbst daran anknüpfen konnten. Diesen Prozess wiederholte sich noch einmal, so dass jede sich Gruppe bei jedem Themengebiet einbringen konnte.

3.3 Gestaltung der Intervention

Das Projektteam wollte in der Intervention Frontalunterricht vermeiden. Die SuS sollten von Anfang an eingebunden werden, weshalb das Projektteam den Austausch mit den SuS förderte und den Input zum Beginn der Intervention mit praktischen Beispielen ausschmückte. Gemeinsam mit den SuS wurden die verschiedenen Kommunikationsebenen, in Verbindung mit den fünf Sinnen, und ihre jeweiligen Besonderheiten erarbeitet. Als Folgerung des Inputs wurde die Kanalreduktion in den Sozialen Medien thematisiert (Harald Schmid, 2018).

In der *Hauptphase Tabu und Pantomime* standen die d Erfahrungen mit der Kanalreduktion im Zentrum. Auf spielerische Art und Weise konnten die SuS ausprobieren, was es ausmacht, wenn wichtige Teile der Kommunikation fehlen.

In der «Hauptphase Gruppendiskussion» stand der Austausch über den eigenen Umgang und die Besonderheiten der Sozialen Medien im Vordergrund. Es sollten allgemeine latent vorhandene Normen angesprochen, sichtbar gemacht und kritisch hinterfragt werden. Dazu wurden fiktive Situationen aus der Kommunikationsapp *Whatsapp* als Strukturgeber benutzt.

Die Tabelle 2 zeigt den kompletten zeitlichen Ablauf der Lektion inklusive Auflockerungsspiel sowie das jeweilige Ziel der einzelnen Phase. Die Unterlagen und Druckvorlagen zur Intervention sind im Anhang auffindbar (Anhang 7.3.2 bis 7.3.4).

Zeit	Phase	Inhalt/ Verlauf	Ziel	Bemerkung
1'	Einstieg	Vorstellen des Projektteams und der Intervention.	Bereitschaft der Klasse für die Lektion herstellen.	Möglichst kurz halten.

7'	Spiel	Stuhlkreis machen. Die SuS sitzen seitwärts auf dem Stuhl und legen sich dem Nachbar auf die Knie. Stühle wegnehmen, bis ein Kreis ohne Unterstützung der Stühle entsteht.	Auflockerung und spielerischer Einstieg.	Ganze Klasse
10'	Theorie-input	Erklären, dass es heute um Kommunikation geht. Die Kommunikation wird anhand der verschiedenen Sinne erklärt und angeschaut, wie über die verschiedenen Sinne kommuniziert wird.	Die SuS erkennen, dass Kommunikation auf vielen Ebenen abläuft.	Ganze Klasse
2'	Einteilung	Es werden Icons verteilt, um die SuS in zwei Gruppen (Gruppe Whatsapp & Gruppe Snapchat) einzuteilen. Die zwei Gruppen machen je einen eigenen Stuhlkreis.	Einteilung der Klasse und Plattform für Diskussion im kleineren Rahmen.	In zwei kleinen Kreisen
10'	Hauptphase <i>Tabu und Pantomime</i>	Die Klasse spielt nun jeweils 2-3 Runden Tabu und Pantomime und besprechen jeweils nach der Durchführung die Erkenntnisse. <u>Tabu:</u> Die Zuhörenden werden in zwei Gruppen eingeteilt: die ersten mit Augenbinden, die zweiten mit Gehörschutz. Ein Kind präsentiert den Begriff und die Zuhörenden erraten den Begriff, ohne zu hören bzw. ohne zu sehen. <u>Pantomime:</u> Ein Kind spielt nun eine Situation vor. Es fehlt der Kanal des Tons. Es wird geschaut, welche SuS den richtigen Begriff zuerst erkennen.	Die SuS können die Kanalreduktion in einem einfachen Spiel selber erfahren. Einmal ist die Sicht auf der Seite des Empfangenden, der digital nicht auf allen Kanälen Signale erhält. Das andere Mal wird die Sicht des Absenders eingenommen, der nicht alle vorhandenen Signale senden kann.	Halbklasse

	Hauptphase <i>Gruppen- diskussion</i>	Die zweite Halbklassse trifft sich ebenfalls im Kreis. Die Diskussion wird mit dem Verweis auf die eben besprochene Kanalreduktion eingeleitet und anhand von fiktiven Situationen aus einem Chat weitergeführt. Dazu erhalten jeweils zwei bis drei SuS eine solche Situation auf einem laminierten Papier. Anschließend sollen die SuS der Gruppe präsentieren, was ihnen aufgefallen ist. In der Diskussion werden die SuS aufgefordert, dies mit ihren persönlichen Erfahrung zu vergleichen und zu reflektieren.	Dieser Teil soll das Bewusstsein für die jeweiligen Vor- und Nachteile verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten fördern. Die SuS lernen mögliche Ursachen von Missverständnissen kennen.	Halbklassse
10'	Wechsel der beiden Halbklassen und zweiter Durchgang.			
5'	Abschluss und Evaluation	Die Halbklassen werden nochmals zusammengenommen. Es wird sich für ihren Einsatz bedankt und die SuS werden aufgefordert, sich in den nächsten Tagen auf die thematisierten Aspekte der Kommunikation zu achten. Abschliessend werden sie gebeten, an der Evaluation teilzunehmen.	Aufforderung zur Integration des Gelernten in den Alltag und Evaluation der Intervention.	Ganze Klasse

Tabelle 2 Feinplanung der Lektion (Eigene Darstellung)

4 Darstellung der Ergebnisse

Dieses Kapitel hält die Ergebnisse des Projekts fest. Es werden sowohl Ergebnisse der Bedarfsanalyse als auch der Durchführung der Intervention aufgezeigt.

4.1 Bedarfsanalyse

Die Ergebnisse der Bedarfsanalyse dienen dem Projektteam als Grundlage für die Weiterführung des Projekts. Sie sollen deshalb an dieser Stelle in prägnanter Form dargestellt werden.

4.1.1 Ergebnisse aus dem Schulparlament

Anhand der Positionierung auf einer Ausgelegten Skala konnten die SuS Angaben zu Mediennutzung ihrer Klasse geben. Es handelt sich um die Aufgabe, bei welcher jeweils eine Aussage gemacht wurde und die SuS sich in Vertretung ihrer Klasse positionieren sollten. Die SuS konn-

ten sich anhand einer am Boden gezeichneten Skalierung für eine von fünf Optionen entscheiden. Diese Optionen erstreckten sich von *trifft überhaupt nicht zu*, *trifft nicht zu*, *trifft teilweise zu*, *trifft mehrheitlich zu* bis zu *trifft voll zu*.

Im Folgenden werden die Aussagen der SuS mit den Ergebnissen aus dem zweiten Teil der Lektion, der Skalierungsfragen, verknüpft.

Die formellen Ergebnisse suggerieren, dass ein grosser Teil der SuS kein Zugriff auf ein Smartphone hat. Im Gespräch mit den SuS zeigte sich jedoch, dass zwar nicht alle SuS ein eigenes Smartphone besitzen, jedoch ausnahmslos alle entweder das Smartphone von Familienangehörigen (meist den Eltern) mitbenutzen dürfen oder aber Zugriff auf die sozialen Medien über ein anderes Endgerät (beispielsweise ein Tablet) haben. Acht von neun Mitglieder des Schulparlaments stimmen der Aussage zumindest teils zu, dass deren Mitschüler und Mitschülerinnen ein Smartphone oder andere Endgeräte täglich brauchen. Dabei hat nur ein kleiner Teil Regeln über die Nutzungsdauer mit den Eltern vereinbart.

Grössere Unterschiede waren in der Nutzung der verschiedenen Apps oder Diensten auszumachen. Die Kurzvideoapp *Musical.ly* zum Beispiel ist eher bei den älteren Mädchen beliebt. Von Jungen wird diese nur vereinzelt genutzt. Auch die Fotoplattform Instagram ist ausschliesslich bei älteren SuS ein Thema und auch in höheren Klassen nur bei einem kleinen Teil beliebt. Die Videoplattform *Youtube* wird allerdings durchwegs von allen Altersgruppen und beiden Geschlechtern gerne und oft genutzt.

Über alle Altersgruppen und Klassen hinweg ist die Kommunikationsapp *Whatsapp*, über welche Textnachrichten, Bild-, Video- und Ton-Dateien sowie Standortinformationen, Dokumente und Kontaktdaten zwischen zwei Personen oder in Gruppen ausgetauscht werden können, die beliebteste und meistgenutzte Anwendung. Die Aussagen der SuS liessen vermuten, dass tatsächlich ein grosser Teil der Kommunikation zwischen den SuS über die Chatfunktion dieser App läuft. Auch diejenigen SuS, welche kein eigenes Smartphone hatten, nutzten die App teilweise mit einem anderen Endgerät. Allgemeine Erkenntnisse wurden darüber erlangt, in welchem Ausmass Soziale Medien bereits Teil der Lebenswelt der SuS sind. sei es, das Gamen von Computerspielen, das Videoschauen auf *Youtube* oder die Hausaufgaben, welche über *Whatsapp* diskutiert werden. Die SuS sind den Sozialen Medien ständig ausgesetzt und haben auch ständig darauf Zugriff. So erklärten mehrere SuS, dass Sie, wenn Sie draussen am Fussball oder Tischtennisspielen sind, immer eine Musikbox dabei haben, mit welcher Sie über *Youtube*

oder einen ähnlichen Dienst Musik hören. Dass die Sozialen Medien längst Teil der Lebenswelt der SuS sind, ist für die Autoren klar. Die Frage, die gestellt werden muss, ist die, nach dem sinnvollen und verantwortungsvollen Umgang mit den Sozialen Medien von den SuS.

4.1.2 Ergebnisse aus dem Klassenbesuch

Die Abbildungen 5,6 und 7 zeigen die jeweiligen Ergebnisse der Kurzumfrage in der Referenzklasse. Die Referenzklasse bestand aus zehn Mädchen und zwölf Jungen.

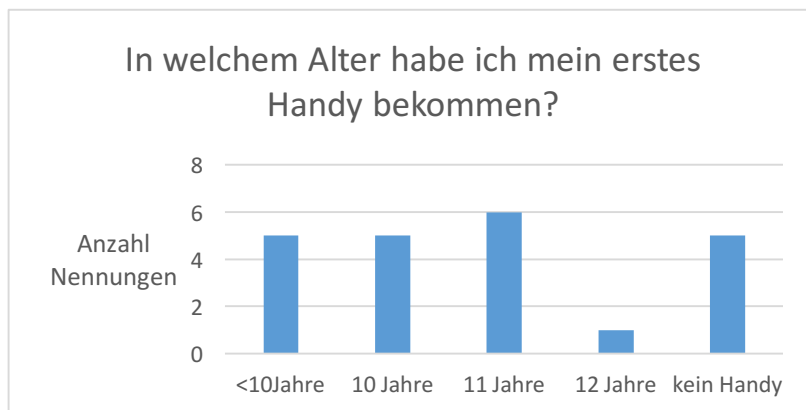


Abbildung 5 Alter des ersten Handys (Eigene Darstellung)

Die erste Frage befasste sich mit dem Alter, in welchem die SuS ein eigenes Handy erhielten. Die meisten der SuS haben mit zehn oder elf Jahren ein eigenes Handy erhalten. Viele Derjenigen, welche kein eigenes haben, haben Zugriff auf ein anderes Endgerät.

Die zweite Frage zielte auf die Nutzungsdauer von Sozialen Medien während der Woche und am Wochenende ab.

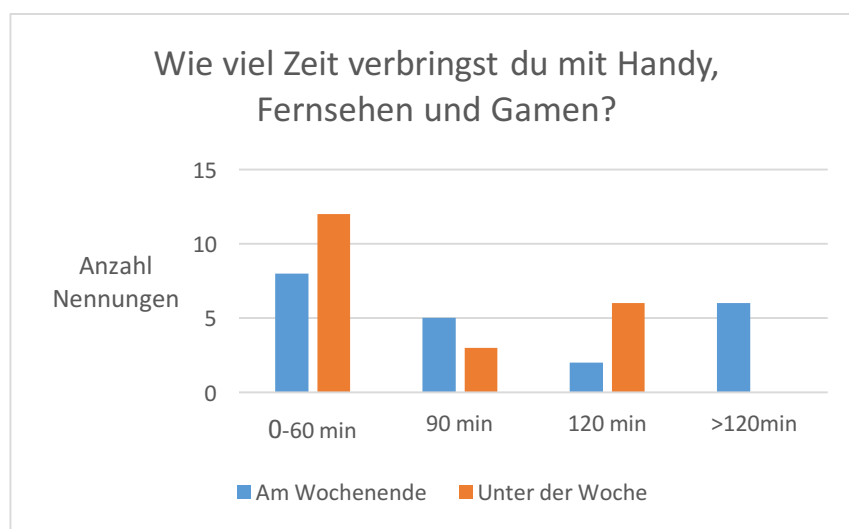
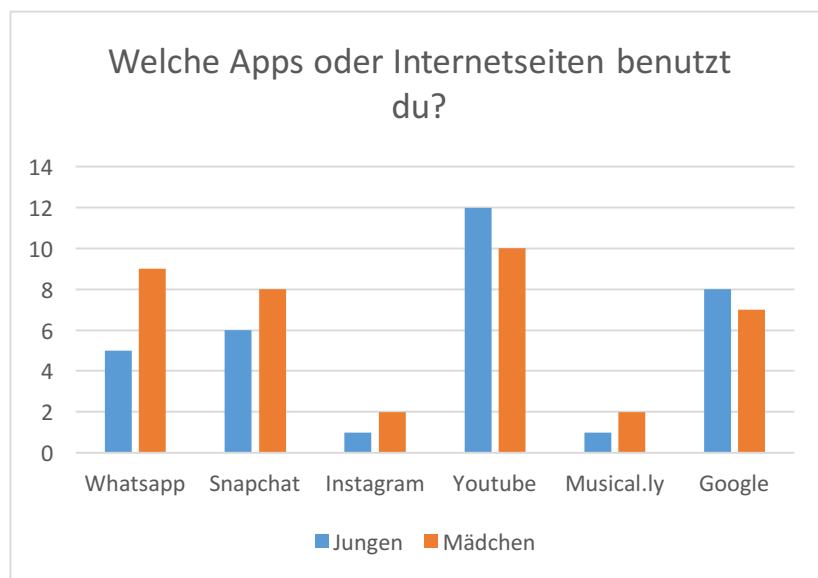


Abbildung 6 Nutzungsdauer des Internets (Eigene Darstellung)

Ein Drittel der SuS gab an, an Wochenenden zwischen null und 60 Minuten Soziale Medien zu nutzen. Ein Viertel gab 90 Minuten und die restlichen gaben 120 oder mehr Minuten an.

Mehr als die Hälfte gab an, unter der Woche täglich nicht länger als eine Stunde Soziale Medien zu nutzen. Die restlichen gaben zwischen 90 und 120 Minuten an.

Bei der dritten Frage wurden die SuS aufgefordert, die Apps oder Internetseiten anzugeben, welche sie benutzen. Hier wurde zwischen Mädchen und Jungen unterschieden.



Bei den Jungen sowie bei den Mädchen gehörten *Youtube*, *Google*, *Snapchat* und *Whatsapp* zu den meistgenannten. Die Mädchen nutzen *Whatsapp* und *Snapchat* etwas häufiger, während *Youtube* und *Google* bei den Jungen etwas beliebter ist.

Abbildung 7 Benutzte Apps und Webseiten (Eigene Darstellung)

Die Ergebnisse aus dem zweiten Teil des Klassenbesuchs wurden während der Lektion von dem Diskussionsleitenden auf einem Flipchart festgehalten (7.2.1).

An dieser Stelle werden die wichtigsten Ergebnisse dargestellt. Die Gruppendiskussionen wurden zu den drei Themenfeldern *Verhalten Online*, *Freizeit* und *Umgang mit den unterschiedlichen Apps* durchgeführt.

Bei dem Thema *Verhalten Online* wurden Unterschiede zwischen einem Face-to-Face-Gespräch und einem Online Gespräch herausgearbeitet. Dabei kamen bei beiden Gesprächstypen Vor- und Nachteile zur Sprache. Ein Online-Gespräch über eine Chat-Plattform wie *Whatsapp* sei zum Teil umständlicher, da es, im Vergleich zu einem Face-to-Face-Gespräch, länger dauert, sein Anliegen zu formulieren. Dafür seien die Nachrichten prägnanter, da man sich auf das Wesentliche konzentriere. Hier wurde ein ambivalentes Verhältnis zur digitalen Kommunikation sichtbar. Einerseits sei es schwierig, die Emotionen seines Gesprächspartners im Chat zu erkennen. Es sei auch weniger persönlich und private Themen würden kaum in einem Chat besprochen. Andererseits sei die Hemmschwelle, seine Gefühle in einem Chat gegenüber einem Freund oder Freundin zu offenbaren, tiefer als in einem Face-to-Face-Gespräch. Es wurde auch genannt, dass in einem Face-to-Face-Gespräch die Reaktionen seines

Gegenübers viel direkter und besser wahrnehmbar seien. Des Weiteren wurde thematisiert, dass in einem Chat Missverständnisse, Beleidigungen und Beschimpfungen eher vorkämen, als in einem Face-to-Face-Gespräch.

Auch die ständige Erreichbarkeit und der Umgang damit wurde thematisiert. Einige SuS zeigten sich durch dauernde Push-Nachrichten genervt, während andere kein Problem darin sahen, Nachrichten schlicht zu ignorieren.

Hier wurde auch thematisiert, welche Daten die SuS auf sozialen Medien veröffentlichen und welcher Personenkreis auf ihre Profile zugreifen kann. Die SuS schienen auf dieses Thema sensibilisiert zu sein, da sie über die Privateinstellungen informiert waren und diese auch aktiv angepasst hatten.

Bei der Diskussion zum Thema *Freizeit* wurde thematisiert, wie die SuS ihre Freizeit gestalten und welchen Stellenwert die Sozialen Medien darin einnehmen. Dabei waren Regeln zur Nutzung der Sozialen Medien zentral. Nur ein kleiner Teil der SuS hatte verbindliche Regeln mit den Eltern vereinbart. Viele gaben an, keine bestimmten Regeln zu haben, wobei die Eltern einschritten, sobald nach ihrem Gutdünken das Kind zu viel Zeit für Sozialen Medien aufwandte. Einige SuS waren klaren Regeln gegenüber nicht abgeneigt. Sie gaben an, dass ohne Regeln durchaus die Gefahr bestünde, das Mass einer gesunden Nutzungszeit zu überschreiten und Anzeichen für eine Sucht zu entwickeln. Andere bemängelten an klaren (Zeit-)Regeln, dass die Aktivität, sobald die Zeit vorüber sei, abgebrochen werden müsse, obwohl man mittendrin stecke. Auch bei diesem Thema zeigten sich die SuS reflektiert. Sie sprachen über Vor- und Nachteile der Sozialen Medien und die Wichtigkeit von verschiedenen Hobbys.

Beim dritten Diskussionsthema «Umgang mit verschiedenen Apps/ Kanälen» wurden die Vor- und Nachteile einzelner digitalen Apps und Dienstleistungen besprochen. Auch hier zeigte sich, dass die SuS durchaus über die Problematik einzelner Dienste Bescheid wussten. So wurden Fake-Profile, falsche Altersangaben, Diebstähle von Fotos, Kontakte mit fremden Personen, Nacktfotos oder Cybermobbing genannt. Selbst die Tatsache, dass Einbrecher dank Ferienfotos von der Abwesenheit von Bewohnern wussten und anschliessend deren Wohnung ausräumten wurde erzählt.

Es wurde aber auch klar, weshalb die SuS die verschiedenen Dienste so schätzen. Die Kommunikationsapp *Whatsapp* wird beispielsweise genutzt, um Hausaufgaben zu besprechen.

Allgemein schätzen die SuS die Kontaktmöglichkeiten der Sozialen Medien. Das Bearbeiten und versenden von Fotos und das Feedback darauf sei ihnen ebenfalls wichtig.

4.1.3 Folgerungen für die Intervention

Die ersten Erkenntnisse der Bedarfsanalyse waren, dass Sozialen Medien bei den SuS effektive grosse Wichtigkeit haben und die SuS ein Bedürfnis haben, diese zu thematisieren. Die im Rahmen der Bedarfsanalyse angesprochenen oder aufgetauchten Themen reichten von Gamesucht, Onlinesucht, Cybermobbing, Privatsphäre, Selbstdarstellung und Fake-News bis hin zur Pornographie. Das Thematisieren aller genannten Themen würde allerdings den Zeitrahmen der Durchführungssequenz von 45 Minuten deutlich sprengen. Die Herausforderung für das Projektteam bestand also darin, sich für die Intervention einzugrenzen und auf ein Thema zu konzentrieren. Das Teilthema war so zu selektionieren, dass das Projektteam dem Inhalt in der vorgegebenen Zeit inhaltlich gerecht werden konnte und dennoch den SuS neue Aspekte näherbringen konnte. Ausserdem sollten alle SuS von der Intervention profitieren können, unabhängig von ihrem Alter oder davon, ob sie bereits ein Smartphone besitzen oder nicht. Das Projektteam entschied sich deshalb, in der Intervention der Umgang untereinander zu thematisieren. Dies präziserte das Projektteam auf die Unterschiede zwischen digitaler und persönlichen Kommunikation. Dieses Thema eignete sich, da alle SuS in hohem Masse davon betroffen sind. Ausserdem wird Kommunikation als solches allgemein kaum thematisiert, obwohl sie ein absolut zentraler Aspekt des menschlichen Zusammenlebens ist.

Die Ergebnisse aus der Bedarfsanalyse stützen diese Entscheidung. Kommunikationsapps wie *Whatsapp* und *Snapchat* und das Kommunizieren über Soziale Medien waren grosse Konstanten in der Bedarfsanalyse und nahezu jeder Schüler und jede Schülerin nutzte solche Dienste.

4.2 Die Intervention

In diesem Kapitel zeigt das Autorenteam die Erarbeitungsschritte, die Durchführung und die Evaluation der Intervention auf.

4.2.1 Ausarbeitung der Intervention

In Folge der Entscheidung, die Kommunikation in den Mittelpunkt zu stellen, wurden mehrere Varianten für die Intervention grob skizziert. Diese wurden dem Auftraggeber präsentiert und gemeinsam eine Auswahl getroffen. Somit wurde die ausgewählte Variante vom Projektteam ausgearbeitet. Die Intervention musste genau geplant und organisiert werden. Der Raum, in welchem die Intervention stattfinden würde, sollte bereits beim Betreten aufzeigen, worum es gehen würde. Die Intervention sollte mit möglichst viel Anschauungsmaterial stattfinden,

um den Inhalt altersgerecht zu vermitteln und fassbar zu machen. Entsprechende Utensilien zur Dekoration des Raumes wurden angeschafft und Requisiten für die Lektion gebastelt.

Um eine möglichst zahlreiche Anmeldung zum Besuch der Intervention zu erreichen, hatte das Projektteam die Aufgabe die Lehrpersonen zu informieren und zu überzeugen.

Dazu besuchte ein Mitglied des Projektteams im September eine Lehrerkonferenz im Schulhaus Badweiherr, bei dem die Schulleitung, die Lehrpersonen sowie Martin Schneider teilnahmen. Als Eye-Catcher wurde der gesamte Verlauf des Whatsapp-Chats des Projektteams ausgedruckt und zu einer mehrere Meter langen Bande zusammengeklebt. Diese sollte als Symbol für die Wichtigkeit der digitalen Kommunikation herhalten. Anschliessend wurde die Intervention kurz vorgestellt und erklärt, wie die Lehrpersonen ihre Klasse anmelden können.

4.2.2 Durchführung der Intervention

Insgesamt haben zehn Lehrpersonen ihre Klassen für die Intervention angemeldet. Jeweils eine Klasse der dritten und vierten Primarschulstufe sowie drei Klassen der fünften und vier Klassen der sechsten Primarschulstufe nahmen an der Intervention teil. Die Interventionen fanden an vier Tagen im Oktober 2018 statt, an welchen sie jeweils mit zwei bis vier Klassen durchgeführt wurde.

Die Interventionen wurden erfolgreich durchgeführt und stiessen auf grosse Resonanz. Bereits nach der ersten Klasse hatte das Projektteam wertvolle Erfahrungen gesammelt, welche es dazu veranlasste, kleine Anpassungen der Intervention vorzunehmen. Der Grossteil der SuS waren begeistert bei der Sache und engagierten sich während der Intervention mit Wortmeldungen. Die Rückmeldungen der Lehrpersonen waren sehr positiv.

Herausforderungen während der Intervention bestanden darin, die Zeit im Auge zu behalten, da diese knapp bemessen war. Wenn eine Klasse ein paar Minuten zu spät am Durchführungsort eintraf, musste darauf spontan mit kleinen Anpassungen reagiert werden.

Das Anleiten einer ganzen Klasse war für die Mitglieder des Projektteams eine neue Herausforderung. Die Erfahrung aus dem Klassenbesuch der Bedarfsanalyse sowie die Rückmeldungen durch Martin Schneider waren hilfreich. Es war sehr wichtig, laut und deutlich zu sprechen und klare Anweisungen zu geben.

Als besonderen Erfolg kann erwähnt werden, dass Martin Schneider zu einer Durchführung neben dem Schulleiter auch Pressevertreter einlud. Infolgedessen erschienen mehrere Artikel über das Projekt sowohl in der Printausgabe wie auch in der Onlineausgabe von verschiedenen Zeitungen (Anhang, 7.5).

4.3 Evaluation des Projekts

Die Kärtchen (Icons), welche zur Gruppeneinteilung verteilt wurden, fungierten auch als Teil der Evaluation. Neben der Tür platzierte das Projektteam drei Kartonkisten mit drei verschiedenen Aussagen. Am Ende der Intervention wurden die SuS aufgefordert, ihr Kärtchen in die Kiste mit der Aussage, welche ihrem Empfinden der Lektion entsprach, zu legen. Die folgende Tabelle zeigt die ausgezählten Ergebnisse:

Aussage	Anzahl Nennungen
«Die Lektion hat mir viel Spass gemacht!»	163
«Einzelne Dinge haben mir Spass gemacht!»	35
«Ich hatte keinen Spass...»	29

Tabelle 3 Evaluationsfragen (Eigene Darstellung)

Der überwiegende Teil der SuS gab an, dass die Intervention Spass gemacht habe, womit ein wesentliches Ziel des Projektteams erreicht wurde. Auch die mündlichen Rückmeldungen der Lehrpersonen sowie das Feedback durch Martin Schneider waren durchwegs positiv.

4.3.1 Auswertung der Zielerreichung

Die in der Planungsphase formulierten Ziele gaben während dem Projekt die Richtung vor. Im Folgenden wird die Zielerreichung der einzelnen Teilziele kurz analysiert.

Teilziel 1

Die momentane Problemsituation des Schulsystems und dessen Bedarfslage wird abgeklärt und analysiert.

Dieses Teilziel bedeutete für das Projekt, dass vor der eigentlichen Intervention eine Bedarfsanalyse durchgeführt wurde. Der Fokus lag jedoch bei den Bedürfnissen der SuS und nicht denjenigen des Schulsystems, womit das Projektteam dieses Ziel neu formulieren müsste. Mit der Bedarfsanalyse konnte das Projektteam viele Informationen über das Nutzungsverhalten und den Stellenwert der Sozialen Medien bei den SuS im Schulhaus Badweier gewinnen. Unter Berücksichtigung der notwendigen Neuformulierung dieses Ziels kann es jedoch als erreicht betrachtet werden.

Teilziel 2

Anhand der Bedarfsanalyse wird ein Konzept für die Intervention erarbeitet.

Die Erkenntnisse aus der Bedarfsanalyse bildeten die Grundlage für die Weiterarbeit. Anschliessend wurden mehrere verschiedene Varianten der Intervention skizziert. Für die definitive Intervention erstellte das Projektteam eine Anleitung, wobei auf ein ausführliches Konzept verzichtet wurde. Deshalb wurde dieses Ziel nur teilweise erreicht. Es ist hinzuzufügen, dass seitens Auftraggebers keine weiteren Ausführungen als notwendig empfunden wurden, denn aufgrund mangelnder Ressourcen werden keine wiederholten Durchführungen stattfinden.

Teilziel 3

Die Intervention wird erfolgreich mit den SuS durchgeführt.

Dieses Teilziel wurde mit grossem Erfolg erreicht. Auch die Indikatoren dieses Teilziel wurden grösstenteils erfüllt. Räumliche und zeitliche Ressourcen wurden erschlossen. Die Einladung der Lehrpersonen zur Intervention stiess auf hohe Resonanz und bewirkte eine hohe Anmeldequote. Zudem hatte die Durchführung der Intervention positives Feedback der Lehrpersonen, Schulleitung und Gemeindevertretung zu Folge. Des Weiteren freute sich das Projektteam über mehrere Artikel in verschiedenen Zeitungen, welche über das Projekt berichteten. Allerdings hat die Dokumentation der Intervention nur zum Teil stattgefunden hat. Einige Aspekte der Durchführung wurden nicht vollständig festgehalten. Beispielweise die Raumgestaltung und die Durchführung der Aktivitäten hätten ohne grossen Aufwand fotografisch festgehalten werden können.

Teilziel 4

Evaluation der Intervention

In der Intervention selbst wurde eine kleine Evaluation durch die SuS eingebaut und mit dem Auftraggeber ein Evaluationsgespräch geführt. Beide Indikatoren dieses Teilziels wurden eingehalten, womit das Ziel erreicht worden ist.

Hauptziel

Die SuS haben sich in einer Intervention mit ihrem eigenen Umgang mit den Sozialen Medien auseinandergesetzt, sind dadurch sensibilisiert und lernen die Folgen ihres Verhaltens in den Sozialen Medien einzuschätzen.

Da zum Zeitpunkt der Formulierung des Hauptziels noch nicht feststand, welche Form die Intervention haben wird und welches Thema genau fokussiert wird, ist es ziemlich breit gefasst. Die SuS konnten sich im Rahmen der Intervention mit den Unterschieden und Besonderheiten der persönlichen und digitalen Kommunikation auseinandersetzen. Sie wurden auch auf die Herausforderungen dieser Unterschiede und Besonderheiten sensibilisiert und wurden angeregt, über eventuelle Folgen ihres Handelns nachzudenken. Aus diesem Grund betrachtet das Projektteam das Hauptziel des Projekts als erreicht.

4.3.2 Auswertung der Risikoanalyse

1. Die Intervention findet bei der Zielgruppe keinen Anklang.

Rückblickend kann anhand der Auswertung und unter Betracht der unterschiedlichen Schulstufen das Fazit gezogen werden, dass das Projekt in der Mehrheit der Klassen guten Anklang fand. Es ist hinzuzufügen, dass Martin Schneider aufgrund der herausfordernden Klassenkonstellation der ersten Durchführung der Intervention anwesend war. Bei dieser Gelegenheit erhielt das Projektteam im Anschluss ein Feedback zur durchgeführten Sequenz und konnte Schwachstellen der Interventionsplanung für eine weitere Durchführung noch anpassen.

2. Die Nachhaltigkeit des Projekts ist nicht sichergestellt.

Die partizipative Gestaltung der Intervention hatte zum Ziel, die Interessen der Zielgruppe zu gewinnen und einen nachhaltigen Denkprozess über das eigene Medienverhalten auszulösen. Zudem wurden den Lehrpersonen einige Wochen nach der Durchführung der Intervention Fragen und Anregungen zur Aufarbeitung der erzielten Erkenntnisse zur Verfügung gestellt und die Lehrpersonen zur Repetition ermuntert.

Um die Nachhaltigkeit der Durchführung zu gewährleisten, stellte das Projektteam die erarbeitete Ausarbeitung der Intervention dem KSSA zu Verfügung. Zudem war die Interventionssequenz so aufgebaut, dass einzelne Elemente unabhängig vom restlichen Verlauf durchgeführt werden können. Damit wurde eine erneute Durchführung oder Teildurchführung gefördert.

3. Aufgrund der Bedarfsanalyse wird die Notwendigkeit eines Projekts festgestellt, welches die zeitlichen Ressourcen des Projektteams überschreitet.

Rückblickend war die Grösse der Zielgruppe gut gewählt und entsprach den zeitlichen Ressourcen des Projektteams. Durch die Anpassungsfähigkeit des Umfangs der Durchführung wurde der Risikofaktor passend eingestuft.

4. Die finanziellen Mittel reichen nicht für die Durchführung des Projekts.

Auswertend ist zu sagen, dass der grösste Teil der benötigten Materialien kostenlos angeschafft werden konnte. Vereinzelt Ausgaben waren nicht zu vermeiden, jedoch können diese Anschaffungen nun für den privaten Gebrauch weiterverwendet werden. Somit ist sich das Projektteam einig diese Kosten privat zu tragen.

5 Schlussfolgerung und Perspektive

Das Projekt (A) *Soziale Medien* konnte mit grossem Erfolg durchgeführt werden. Die schönen Erfolge, wie die Zeitungsberichte und das Feedback der involvierten Personen, machten den Aufwand, welcher das Projektteam betrieben hatte, mehr als wett. Das Projekt zog sich fast über ein ganzes Jahr hinweg, was nicht zuletzt viel Ausdauer forderte. Schwierigkeiten und Zweifel zwangen das Projektteam immer wieder, die Sache neu zu überdenken. Nicht ohne Stolz können die Autoren davon berichten, die Herausforderungen gemeistert und trotz Höhen und Tiefen das Hauptziel nicht aus den Augen verloren zu haben. Der wohl wichtigste Erfolgsfaktor war die effektive Zusammenarbeit des Projektteams mit dem Auftraggeber sowie die konsequente Ausrichtung an den Vorstellungen und Wünschen des Auftraggebers, auf die das Projektteam von Beginn bis zum Ende grossen Wert legte.

Die Intervention wurde bei allen Klassen vom Schulhaus Badweiher in Muri AG durchgeführt. Somit konnten die Unterschiede und Besonderheiten zwischen der persönlichen und der digitalen Kommunikation mit über 200 Schülerinnen und Schüler thematisiert werden. Das Projektteam hofft damit zumindest einen kleinen Beitrag zur Stärkung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler geleistet zu haben.

Die Autoren waren beeindruckt von der Selbstverständlichkeit, mit welcher die Sozialen Medien der Lebenswelt der Kinder angehört. Das analoge und das digitale Leben sind bei den Kindern wohl stärker verschmolzen, als es sich die Eltern, Lehrpersonen und Schulsozialarbeitende vorstellen können. Die Autoren sind der Meinung, dass es noch grössere Anstrengungen braucht, um dieser Thematik angemessen Rechnung tragen zu können, wobei die gesamte

Gesellschaft gefordert ist – nicht zuletzt die Eltern, Lehrpersonen, die Schulsozialarbeitende und die Kinder selbst.

6 Quellenverzeichnis

- Aghamiri, Kathrin (2016). Partizipation: Schülerinnen und Schüler, Eltern und Lehrerschaft. In Karsten Speck, Thomas Olk, Erich Hollenstein & Frank Nieslony (Hrsg.) *Handbuch der Schulsozialarbeit* (172-178). Weinheim: Beltz Juventa.
- Avenir Social (2010). *Berufskodex der Sozialen Arbeit Schweiz*. Avenir Social: Bern.
- Döring, Nicola (2000). Kommunikation im Internet: Neun theoretische Ansätze. In Bernd Batinic (Hrsg.), *Internet für Psychologen*, 267-336. Göttingen: Hogrefe.
- Döring, Nicola (2003). Sozialpsychologie des Internets. Die Bedeutung des Internets für Kommunikation, Identität, soziale Beziehungen und Gruppen. Göttingen: Hogrefe.
- Genner, Sarah, Suter, Lilian, Waller, Gregor, Schoch, Pia, Willemse, Isabel & Süss, Daniel (2017). *MIKE – Medien, Interaktion, Kinder, Eltern: Ergebnisbericht zur MIKE-Studie 2017*. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.
- Hermida, Martin (2013). *EU Kids Online*. Gefunden unter http://www.eukidsonline.ch/wp-content/uploads/2013/05/EU_Kids_Online_Schweiz.pdf
- Hug, Annette (2007). Partizipation. In Alex Willener (Hrsg.) *Integrale Projektmethodik* (S. 58-68). Luzern: interact.
- KSSA (ohne Datum, a). *Angebote: für SchülerInnen*. Gefunden unter: http://www.kssa.muri.ch/xml_3/internet/de/application/d326/f327.cfm
- KSSA (ohne Datum, b). *Team*. Gefunden unter: http://www.kssa.muri.ch/xml_3/internet/de/application/d330/f331.cfm
- KSSA (2013). *Konzept KSSA*. Unveröffentlichtes Konzept.
- Lehrplan 21 (2016). *Vorlage Lehrplan 21*. Gefunden unter <https://vfe.lehrplan.ch/index.php?code=a|10|0|1|0|4>
- Lehrplan 21 (2018). *Kanton Aargau*. Gefunden unter <https://www.lehrplan.ch/kanton-aargau>
- Mehrabian, Albert (2002). *Nonverbal Communication*. Chicago: Aldine.
- Müller, Stefan & Gelbrich, Katja (2014). *Interkulturelle Kommunikation*. München: Franz Vahlen.
- Schmid, Harald (2018). *Digitale Welt - Willkommen im Zeitalter der gestörten Kommunikation*. Gefunden unter <https://www.hrweb.at/2018/03/digitale-welt-gestoerte-kommunikation/>

Schule Muri (2017). *Hausordnung im Badweiher*. Gefunden unter <http://www.schulemuri.ch/documents/HausordnungBadweiher201718.pdf>

Suter, Lilian, Waller, Gregor, Bernath, Jael, Külling, Céline, Willemse, Isabel, & Süss, Daniel (2018). *JAMES – Jugend, Aktivitäten, Medien – Erhebung Schweiz*. Zürich: Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften.

Zischtig.ch (ohne Datum). *Der Verein*. Gefunden unter <https://zischtig.ch/der-verein/>

7 Anhang

Im Anhang sind Unterlagen der Intervention sowie Ergebnisse der im Bericht erwähnten Befragungen zu finden.

Projektauftrag

1. Projektbezeichnung

(A)Soziale Medien

2. Ausgangssituation

Kinder kommen immer früher in Berührung mit dem Internet. Online-Spiele und Sozialen Medien sind längst Teil ihrer Lebenswelt. Die SuS (Schülerinnen und Schüler) sind sich jedoch der Tragweite ihres Handelns in den Sozialen Medien nicht bewusst und verhalten sich teilweise unangebracht. Daraus resultieren zwischenmenschliche Konflikte, welche Auswirkungen auf andere Bereiche ihrer Lebenswelt entfalten, insbesondere der Schule.

Im Schulhaus Badweiher, Muri AG, besuchen SuS von der 3. bis zur 6. Primarstufe die Schule. Die vorgängig beschriebene Problembeschreibung hat hier zeitweise eine Dynamik entwickelt, welche den Schulalltag spürbar beeinflusst. So sehen sich Lehrerinnen und Lehrer gezwungen, immer wieder viel Zeit für die Bearbeitung solcher Konflikte aufzuwenden, damit der reguläre Unterricht fortgeführt bzw. begonnen werden kann.

Die Regeln im Schulhaus Badweiher verbieten den SuS das Mitbringen von Smartphones oder anderen Handys. Ausserdem sieht der Lehrplan eine kleine Anzahl von Lektionen vor, in den die Mediennutzung thematisiert würden. Allerdings handelt es sich dabei um Frontalunterricht, bei dem den SuS Wissen vermittelt werden soll. Der Auftraggeber wünscht sich deshalb, dass die SuS sich in einem partizipativen Prozess diesem Thema nähern und sich damit auseinandersetzen können.

3. Arbeitsziele, Projektergebnisse

Art des Projekts: In erster Linie handelt es sich um ein Interventionsprojekt. Als Grundlage für die Intervention wird jedoch ein Konzept erstellt. So beinhaltet das Projekt auch einen Entwicklungsaspekt.

Hauptziel: Die SuS haben sich im Rahmen der Intervention (z.B. Workshop, Thementag, o.ä.) mit ihrem eigenen Umgang mit den sozialen Medien auseinandergesetzt, sind dadurch sensibilisiert und können einschätzen, welches Verhalten in den sozialen Medien angebracht ist.

Teilziel 1: Die momentane Problemsituation des Schulsystems und dessen Bedarfslage wird in Partizipation mit der Zielgruppe abgeklärt und analysiert.

Teilziel 2: Anhand der Bedarfsanalyse wird entschieden, welche Form und Umfang die Intervention aufweisen soll. Mit dieser Grundlage wird die Intervention vorbereitet.

Teilziel 3: Die eigentliche Intervention wird durchgeführt. Die Evaluation soll möglichst in kurzer und effizienter Form darin integriert sein.

4. Abgrenzung

Die theoretische und informative Grundlage der Auseinandersetzung mit dem Thema Medien und Mediennutzung erfolgt durch die jeweiligen Klassenlehrpersonen und ist mit jährlich 2 Lektionen im Lehrplan festgelegt.

Ausserdem gab es bereits einmalige Inputs an den Schulen des Vereins zischtig.ch oder der Swisscom, welche sich beide für die Medienbildung und Prävention bei Kindern und Jugendlichen einsetzen. Demzufolge ist es nicht der Auftrag des Projektteams eine theoretische Auseinandersetzung mit dem Thema durchzuführen, sondern viel mehr eine praktische Vertiefung durchzuführen, welche auch kleine informative Teile enthalten kann.

Das Projekt wird aufgrund der Grösse und Zeitressourcen der Projektgruppe ausschliesslich im Schulhaus Badweiher durchgeführt. Der Umfang der beteiligten Klassen kann nach der Durchführung der Situationsanalyse und ersten Planungsschritten den Zeitressourcen angepasst werden und sich ausschliesslich auf die älteren Schulstufen beschränken.

5. Projektablauforganisation

Phase 1: Bis zu den Sommerferien wird die Bedarfsanalyse mit einer Referenzklasse und dem Schulparlament durchgeführt. Dies soll mit einer aktivierenden und partizipativen Methode gemacht werden.

Phase 2: Auf der Grundlage der Ergebnisse von der ersten Phase wird die Intervention vorbereitet. Es gilt zu entscheiden, welche Form die Intervention haben soll und in welchem Rahmen sie durchgeführt wird (das Ziel ist, dass möglichst viele Klassen davon profitieren). Dies wird während den Sommerferien erarbeitet und nach den Sommerferien mit dem Auftraggeber besprochen und abgestimmt.

Phase 3: Die eigentliche Intervention findet voraussichtlich in den Wochen vor den Herbstferien statt, da zu dieser Zeit seitens Lehrpersonen und Schule am meisten Zeitressourcen zur Verfügung stehen. Die Evaluation soll in die Intervention integriert werden.

6. Ecktermine

05.05.2018 3. Treffen mit Herr Schneider in Muri AG

13.06.2018 Sitzung mit Herr Schneider und dem Schulparlament

06.07.2018 Ende Schuljahr 17/18

13.08.2018 Beginn Schuljahr 18/19

01.10.2018 Beginn Herbstferien

Bis Ende Dezember 18 Fertigstellung des Projektberichts

7. Budget

Beide Mitglieder des Projektteams erarbeiten 18 ECTS-Punkte. Dies entspricht 540 h pro Person und 1080 h insgesamt.

Die Reisekosten des Projektteams nach Muri AG wird nach Vorlegen der Quittung durch die auftraggebende Organisation übernommen.

Cathrin Habersaat wird das Projekt begleiten. Wir haben Anspruch auf 25 Stunden Beratung.

8. Projektaufbauorganisation/ Arbeitsstruktur*Auftraggebende Organisation*

Als auftraggebende Organisation fungiert das Kompetenzzentrum der Schulsozialarbeit in Muri, AG.

Controlling

Martin Schneider (Leiter Schulsozialarbeit) fungiert als Kontaktperson der auftraggebenden Organisation und übernimmt auch das Controlling des Projekts. Damit überwacht er den Gesamttablauf des Projekts, legt Rahmenbedingungen fest und unterstützt, wenn nötig und soweit möglich das Projektteam.

Projektleitung und Projektteam

Die Projektleitung sowie das Projektteam bestehen aus Lucie Arnold und Julian Haas. Beide besetzen eine Doppelfunktion. Sie fällen in gemeinsamer Absprache operative und administrative Entscheidungen. An der Planung des Projekts ist David Suter beteiligt, welcher jedoch vor der Umsetzung des Projekts aus dem Projektteam ausscheidet.

Projektbegleitperson

Cathrin Habersaat übernimmt die Funktion der Begleitperson im Auftrag der HSLU.

9. Controlling, Information und Dokumentation

Das Projektteam schildert im Austausch mit Martin Schneider in regelmässigen Abständen den Fortschritt des Projekts. Im Rahmen dieses Austauschs übernimmt Martin Schneider das Controlling. An den Sitzungen wird jeweils ein kurzes Ergebnisprotokoll geführt.

10. Organisatorische Rahmenbedingungen

Die Bedarfsanalyse und die Intervention werden selbstredend im Schulhaus Badweiher durchgeführt. Es steht die Möglichkeit, einen Mehrzweckraum zu benutzen. Besprechungen mit Martin Schneider finden jeweils im Büro im Schulhaus Badweiher statt. Recherche- und andere schriftliche Arbeiten können vom Projektteam an der HSLU oder im privaten erledigt werden.

Die konkrete Form und Ausmass der Intervention kann erst nach der Bedarfsanalyse festgelegt werden. Frau Habersaat misst einer genauen Auftragsvereinbarung grosse Bedeutung zu. Das Projektteam behält sich vor, zum Zeitpunkt nach der Bedarfsanalyse eine aktuelle und präzisere Auftragsvereinbarung zu erstellen.

Auftraggeber

Ort, Datum

05.18, Muri AG

Projektteam

Ort, Datum

08.05.18, Luzern

Ort, Datum

08.05.18, Luzern

7.2 Bedarfsanalyse

7.2.1 Unterlagen des Klassenbesuchs

Fragebogen Projekt (A) Soziale Medien

1. Ich bin

- Ein Junge
 - Ein Mädchen
-

2. Hast du ein eigenes Handy?

- Ja, seit ich Jahre alt bin.
- Nein

3. Wie viel Zeit verbringst mit Handy, Fernsehen und Gamen?

Am Wochenende: pro Tag

Unter der Woche: pro Tag

4. Welche Apps oder Internetseiten benutzt du? Kreuze sie an:

Mache ein ☺ bei der App, die du am meisten brauchst.

- | | |
|--|----------------------------------|
| <input type="radio"/> Whatsapp | <input type="radio"/> Snapchat |
| <input type="radio"/> Instagram | <input type="radio"/> Musical.ly |
| <input type="radio"/> Youtube | <input type="radio"/> Google |
| <input type="radio"/> Anderes, und zwar: | |

Vielen Dank für das Ausfüllen!

Leute folgen, die man nicht kennt

Instagram ^{keine Bilder}
 Fake Likes
 Fake Altesangaben
 Fake Profile
 Fotos posten
 Fotos klauen
 Urlaub in Ferien

Fortnite ^{Leute erschieszen}
 Cheat möglichkeiten => Sperre
 Realistisch
 Hacken
 Bauen
 süchtig |
 braucht viel Aktien

Facebook
 Facebook ausgestorben
 Facebook für Erwachsene

WhatsApp ^{Ab 16}
 Cybermobbing
 Gruppen erstellen
 Kommunizieren bei allen Apps
 Mit fremden Leuten in Kontakt
 Online - wegen Hausaufgaben
 Nacktfotos
 Bilder, die geklauten Nachrichten
 was hat kein whats App

Snapchat
 Kollegen adden
 Fake Filter und Effekte
 Text auf Fotos und verschiden
 Songs und Filter

Zeit vergessen
 Serien aus Amerika schauen
 Bachelorette
 Whats app über TV
 Filme schauen
 Apple TV
 UPC Box spinnst / Sunrise spinnst auch

YouTube
 Videos verfügbar
 Fake Videos, prout spielen
 Fake news
 Infohubs
 Altersbeschränkung viel Blödsinn
 Fake Vlogs
 Ideenammlung bei Langeweile
 Fake Bachelorinnen / 5-minute crafts
 Zugang von kl. Kindern
 Kommunikation lernen

andere
 Minecraft, witzige Seiten bauen
 GTA
 Spotify

Freizeit

Regeln

WE 1h / 95min (Zeit für alle Medien / beschränkung Handy)
 Mo-fr 40min / 30min

fenschen selber entscheiden
 Handysperre
 erst wenn HA fertig
 nicht mit Handy ins Bett
 meist nur Handy abgeben
 WE per wärmer
 Wlan abschalten

Handball
 Fußball mit Kollegen
 Meitli Rige
 Chor
 Reiten
 Gitarren spielen
 Klavier
 Hip Hop tanzen
 Golf
 tanzen
 ↳ verschiedene

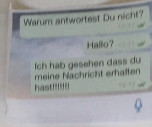
Gamen mit Kollegen
 Leichtathletik
 Geige
 Karate
 Zeichnen
 Tennis
 Schlagzeug

was wäre wenn...?
 mehr draussen / Natur (mehr Bewegung)
 mehr Zeit für freunde
 Schwierig sich "abzugewöhnen"
 mehr neugierig
 mehr Zeit mit Familie
 nicht mehr Internet

😊
 sonst überleben
 schst Sucht
 sonst immer am Handy
 schütze
 Kollegen treffen
 sonst Welt vergessen

☹️
 nicht fertig machen können
 Klarsicht verpassen
 ↳ keine HA Hilfe
 abschalten wenn es spinnen ist

Verhalten online



- reden geht schneller
- mehr Missverständnisse
 - aus Versehen in den falschen Chat
 - schreiben schweizerdeutsch
 - Mädchen machen Sprachnachrichten
 - Ironie geht nicht richtig
 - nicht Auge zu Auge
 - WhatsApp nimmt man Ernst
 - kurze Form, was ich sagen würde
- weniger persönliches
- nur wenn etwas wichtig ist
- Wenn's schnell muss gehen, ist's Wäa
- Vor allem zum abmachen ist mitsen
- Beim Gespräch gibt's andere Themen
- Streit ist Pesser beim reden, da weniger Missverständnisse
- Chatten geht länger & ist mühsamer, lange Texte zu schreiben
- schreibt auf WhatsApp "ich lieb dich" wirkt schwieriger beim reden
- WhatsApp hat's weniger Hemmungen als beim Reden
- Bei Freundinnen entschuldigen ist einfacher
- Was stelle ich online?
 - Instagram zum Leike folgen → Berühmte Welt
- haben Klassenchat
- Meili Chat
- Real Life → Beim Streit könnte es Schläge geben
- Chatten kann man einfacher ignorieren

GELB = Name & meine
Lieblingssendung

GRÜN = Name & mein
Lieblingssgame

BLAU = Name & was ich am
liebsten auf dem Handy mache

ROT = Name & was ich auf
Youtube schaue

BRAUN = Name & was mich am
Handy nervt

ORANGE = Name & wer
Fußballweltmeister wird

Skalierungsspiel

Zur Vorbereitung die Skalierung ausdrucken. Im Schulzimmer genügend freien Platz herrichten und die Skalierung auf den Boden kleben. Anschliessend die Aussagen machen und die SuS auffordern, sich bei der jeweiligen Skalierung aufzustellen. Um die Ergebnisse festzuhalten, kann, mit Einverständnis der SuS und der Lehrperson, jeweils ein Foto gemacht werden.

Aussagen:

- **1. In meiner Klasse haben die meisten ein eigenes Handy**
→Viele die keines haben? Was macht es für einen Unterschied?
- **2. Die meisten in meiner Klasse, die ein Handy haben, sind jeden Tag am Handy.**
→In die Schule darf man es ja nicht mitnehmen.
- **3. Diejenigen, die eins haben, können die es so oft benutzen wie Sie wollen!**
→Die meisten in meiner Klasse haben von ihren Eltern Regeln und dürfen das Handy nicht so viel benutzen, wie Sie wollen.
- **4. Die meisten in meiner Klasse gamen täglich (auf dem Handy oder einer Konsole/ Tablet).**
→Gamen die Mädchen gleich viel wie die Jungs?
- **5. Keiner in meiner Klasse gamet Fortnite.**
→Spielen das alle gerne? Wird oft darüber gesprochen?
- **6. In meiner Klasse sind die meisten auf Instagram.**
→/ und Snapchat? / und musical.ly? / und Whatsapp? Gibt's auch kleinere Gruppen?
- **7. Die meisten in meiner Klasse sind täglich auf Whatsapp.**
- **8. Auf Whatsapp wurde auch schon nicht nettes oder sogar beleidigendes über einen SuS von meiner Klasse geschrieben.**
- **9. In meiner Klasse schauen die meisten online Videos, z.b. auf Youtube.**
→Mit dem Handy oder Tablet?
- **10. In meiner Klasse ist musical.ly das beliebteste App.**

Ergebnisse des Skalierungsspiels im Schulparlament

Aussagen	Trifft über- haupt nicht zu.	Trifft nicht zu.	Teils, teils.	Trifft mehrheitlich zu.	Trifft voll zu.
In meiner Klasse ha- ben alle ein eigenes Handy.	3. Klasse 4. Klasse	5. Klasse	2 x 5. Klasse	2 x 5. Klasse	4. Klasse 6. Klasse
Diejenigen, die ein Handy haben, sind jeden Tag am Handy.		5. Klasse	4. Klasse	2 x 5. Klasse	1 x 4. Klasse 3 x 5. Klasse 1 x 6. Klasse
Dürfen die Kinder das Handy so oft be- nutzen wie sie wol- len?			1 x 4. Klasse 3 x 5. Klasse	2 x 5. Klasse 1 x 6. Klasse	3. Klasse 4. Klasse
Alle in meiner Klasse gamen.				1 x 3. Klasse 1 x 4. Klasse 4 x 5. Klasse 6 x 6. Klasse	4. Klasse 5. Klasse
In meiner Klasse sind alle auf Instagram.	3. Klasse	1 x 4. Klasse 3 x 5. Klasse 1 x 6. Klasse	4. Klasse 5. Klasse	5. Klasse	
In meiner Klasse sind die meisten auf Snapchat.		3. Klasse 4. Klasse 5. Klasse	2 x 5. Klasse 1 x 4. Klasse		2 x 5. Klasse 1 x 6. Klasse
In meiner Klasse sind alle auf Whatsapp (alle die ein Handy haben).			4. Klasse 5. Klasse	5. Klasse	1 x 3. Klasse 1 x 4. Klasse 3 x 5. Klasse 1 x 6. Klasse
Diejenigen, die Whatsapp haben, sind täglich auf Whatsapp.		3. Klasse	4. Klasse	3 x 5. Klasse	1 x 4. Klasse 2 x 5. Klasse 1 x 6. Klasse
In meiner Klasse schauen alle auf Youtube Videos.				3. Klasse 4. Klasse 5. Klasse	1 x 4. Klasse 4 x 5. Klasse 1 x 6. Klasse
In meiner Klasse ist Musical.ly die be- liebteste App.	1 x 3. Klasse 1 x 4. Klasse 2 x 5. Klasse	5. Klasse		1 x 4. Klasse 2 x 5. Klasse 1 x 6. Klasse	

Auszug der Fragen der Diskussionsrunde

6. Haben die Eltern Regeln für das Natel oder für das Gamen gemacht?

9. Gamen in deiner Klasse viele? Gamen Buben und Mädchen gleich viel?



1. Was wird in deiner Klasse am meisten gebraucht?

YouTube



3. Was ist das Beste an einem eigenen Handy?

7.3 Material der Intervention

7.3.1 Anmeldeformular

Projekt der Studierenden Lucie Arnold und Julian Haas – Hochschule Luzern Soziale Arbeit

(A) Soziale Medien – Anmeldung

Laut der MIKE-Studie 2017 haben in der Schweiz bereits ein Viertel der 6-bis 7-Jährigen Kinder ein eigenes Smartphone. Bei den älteren Kindern schnell die Zahl rasant nach oben. Mobile Endgeräte wie Smartphones und Tablets und damit der Zugriff auf das Internet sind fester Bestandteil der Lebenswelt von Kindern. Insbesondere die digitale Kommunikation prägt den Alltag und sogar die Beziehungen immer mehr. Bei unserer Bedarfsanalyse im Schulhaus Badweier hat sich gezeigt, dass die SuS (Schülerinnen und Schüler) in Muri darin keine Ausnahme darstellen. Der Grossteil der SuS besitzt ein eigenes Smartphone und beinahe alle haben Zuhause mithilfe anderer Endgeräte Zugriff auf das Internet. Die mit Abstand wichtigste und am häufigsten genutzte Funktion ist das Kommunizieren über verschiedenste Apps, allen voran Whatsapp.



In unserem Projekt möchten wir deshalb die digitale Kommunikation mit den SuS in einer dafür konzipierten Lektion thematisieren. Die Ziele dieser Lektion sind;

- dass die SuS die Unterschiede zwischen digitaler Kommunikation und Face-to-Face-Gesprächen kennen.
- dass die SuS die Kanalreduktion und andere Besonderheiten der digitalen Kommunikation verstehen.
- dass die SuS Möglichkeiten und Grenzen der digitalen Kommunikation kennen.
- dass bei den SuS ein kritischer und bewusster Umgang mit digitaler Kommunikation gefördert wird.

Rahmenbedingungen:

- Die Lektion findet im Musikzimmer (nicht im Klassenzimmer) im Schulhaus Badweier statt.
- Das Projekt richtet sich an Schulklassen der 3. Bis 6. Primarstufe.
- Für das Projekt muss eine Lektion zur Verfügung gestellt werden.
- Anmeldung bis Mittwoch, 26. September 2018
- Die Lektion ist auch für Klassen geeignet, in der ein Teil der SuS noch kein eigenes Handy hat.
- Den Lehrpersonen steht es frei, ob Sie bei der Lektion anwesend sein wollen oder nicht.

Bitte tragen Sie ihren Namen sowie die Klassenbezeichnung in ein grünes Feld ein, um ihre Klasse für diese Lektion anzumelden:

Datum Zeit	Freitag, 19.10.18		Dienstag, 23.10.18		Freitag, 26.10.18		Mittwoch, 31.10.18
07.30 – 08.15							
08.15 – 09.00							
09.05 – 09.50							
10.10 – 10.55							
11.00 – 11.45							
Mittagspause							
13.35 – 14.20							
14.25 – 15.10							
15.25 – 16.10							
16.10 – 16.55							

Bitte kontaktieren Sie uns, falls Sie Fragen haben oder weitere Informationen wünschen.

Julian Haas
Mail: julian.haas@stud.hslu.ch
Tel. 079 267 16 84

Lucie Arnold
Mail: lucie.arnold@stud.hslu.ch
Tel. 079 843 13 94

7.3.2 5 Sinne

Zur Verdeutlichung der 5 Sinne wurde anhand von praktischen Beispielen mittel diesen Bildern gezeigt, welche Aspekte der fünf Sinne in die Kommunikation Einfluss nehmen.



7.3.3 Auszug der Situationen auf Whatsapp in der Diskussion





7.3.4 Unterlagen Pantomime und Tabu

<p>Hundefilter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Snapchat • Selfie • Foto • Tier • Ohren 	<p>Snapchat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Filter • Bilder • wenig Sekunden • App • gelb 	<p>Noob</p> <ul style="list-style-type: none"> • Game • Abfänger • Schimpfwort • schlecht • Ego-Shooter 	<p>Fortnite</p> <ul style="list-style-type: none"> • Game • Insel • schießen • 100 • Bus
<p>Klassenchat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Whatsapp • Hausaufgaben • Gruppe • schreiben • Handy 	<p>Emoji</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smiley • Gesicht • Gelb • Gefühle • lachen 	<p>Influencer</p> <ul style="list-style-type: none"> • berühmt • Internet • Instagram • YouTube • channel 	<p>Follower</p> <ul style="list-style-type: none"> • folgen • Abonnenten • Profil • liken • Ohren
<p>Account</p> <ul style="list-style-type: none"> • Profil • Seite • Snapchat • Fotos • privat 	<p>chatten</p> <ul style="list-style-type: none"> • schreiben • Nachrichten • Whatsapp • Emoji • online 	<p>Handy</p> <ul style="list-style-type: none"> • chatten • Whatsapp • Apps • telefonieren • Gerät 	<p>online</p> <ul style="list-style-type: none"> • offline • Whatsapp • Internet • Handy • chatten

<p>Pantomime</p> <p>Du hast mit dem Handy keinen Empfang.</p>	<p>Pantomime</p> <p>Du findest das Tablet in deinem Zimmer nicht mehr.</p>
<p>Pantomime</p> <p>Dein Handy ist runtergefallen und ist kaputt gegangen.</p>	<p>Pantomime</p> <p>Du hast jemanden in Fortnite besiegt</p>
<p>Pantomime</p> <p>Du hast mit deinem Kolleg abgemacht und er kommt nicht.</p>	<p>Pantomime</p> <p>Du schreibst heimlich unter dem Pult mit deinem Handy eine Nachricht.</p>

7.4 Nachhaltigkeitsbitte an die Lehrpersonen

Liebe Lehrpersonen,

Im Namen der Schulsozialarbeit Muri und der Hochschule Luzern möchten wir Studierende uns bei Ihnen für die motivierte Teilnahme am Projekt (A) Soziale Medien bedanken. Es hat uns sehr Spass gemacht dieses Thema mit Ihren Schülern und Schülerinnen zu vertiefen.

Im Sinne der Nachhaltigkeit und der Aktivierung möchten wir Ihnen hiermit einen Vorschlag zur Nacharbeitung in wenigen Minuten näherbringen:

Die Lektion thematisierte der fünf Sinne als Kanäle der Kommunikation:

- Sehen (Augen): - Körperhaltung, Gestik und Mimik;
- Hören (Ohren): - Wortwahl, Lautstärke, Tonhöhe und Sprechtempo.
- Tasten/Fühlen: - Umarmungen, Händedruck und Schulterklopfen
- Riechen (Nase): - Parfüm, Schweiss

Da diese Kanäle in der digitalen Kommunikation eingeschränkt sind haben wir zum Abschluss Ihre Klassen angehalten sich in den nächsten Tagen auf die unterschiedlichen Kanäle der Kommunikation zu achten. Dazu können die Schüler und Schülerinnen befragt werden; Haben sie sich auf diese Aspekte in der Kommunikation geachtet? Was ist Ihnen aufgefallen? Gab es eventuell Missverständnisse?

Freundliche Grüsse

Das Projektteam

Lucie Arnold & Julian Haas

Digital ist keine Umarmung möglich

Im Auftrag des Schulsozialarbeiters in Muri thematisieren Studierende in der Primarschule die digitale Kommunikation

VON EDDY SCHAMBRON

Schnell ein Foto oder Video auf Instagram teilen oder per Whatsapp ein Treffen vereinbaren - für Kinder im Schulalter ist das heute längst Alltag. Smartphones, Tablets und das Internet sind allgegenwärtig, stellt denn auch der Murianer Schulsozialarbeiter Martin Schneider fest. Am besten, findet er, sollte der Umgang mit sozialen Medien bereits in der Primarschule gelehrt werden. In einem Auftragsprojekt haben deshalb die an der Hochschule Luzern studierenden Julian Haas und Lucie Arnold die Besonderheiten der digitalen Kommunikation bildlich und spielerisch mit Schülerinnen und Schülern in Muri thematisiert.

Alle kennen Snapchat und Whatsapp, Facetime, Instagram, Facebook, Youtube und was es sonst noch alles gibt. In der Unterrichtsstunde unter dem Obertitel «(A)soziale Medien» zeigen Julian Haas und Lucie Arnold den Unterschied zwischen normaler Kommunikation und jener über soziale Medien auf. «Bei Whatsapp könnt ihr nicht sehen, wie sich euer Kollege fühlt», sagt Arnold vor der 5. Klasse von Lehrer Mario Beck und zeigt auf, dass man nicht nur mit Worten kommuniziert, sondern auch mit der Körperhaltung, mit dem Gesichtsausdruck, selbst mit dem Duft. «Wenn wir jemandem gegenüberstehen, geben wir bewusst oder unbewusst viele zusätzliche Informationen neben den eigentlichen Worten. Das fällt bei der digitalen Kommunikation weg und kann leicht Grund für Missverständnisse sein.» Seine Gefühle kann man mit Emojis nur sehr rudimentär ausdrücken. Und: «Digital ist keine Umarmung möglich.»

In der Lektion gehen die Jugendlichen das Thema spielerisch an. Einmal sehen sie mit Augenbinde nichts, einmal hören sie wegen Schallschutz nichts, und trotzdem müssen sie erraten, was das Gegenüber beschreibt. Oder jemand muss eine bestimmte Situation schildern, ohne das eindeutige Wort dafür zu benutzen. Das Fazit: Es ist schwierig, zu zeigen, was man sagen



Es funktioniert: Wenn alle mitmachen, fällt der Kreis nicht zusammen, auch wenn alle Stühle weggeschoben werden.

EDDY SCHAMBRON

will, wenn man nicht alle Möglichkeiten dazu zur Verfügung hat.

Fortnite oder Ausschluss

Und alle reden von Fortnite, einem Game, das gegenwärtig besonders angesagt ist. «Das hat Auswirkungen in der Schule und auf dem Pausenplatz», weiss Schneider. Wer bei Fortnite nicht mitspielt - sei es, weil die Eltern blocken, sei es, weil kein Geld für die Ausrüstung der Spielfiguren aufgewendet werden kann -, läuft Gefahr, ausgeschlossen zu werden. Wer nicht per Smart-

phone kommunizieren kann, ist nicht dabei. «Ich stelle im Umgang mit sozialen Medien auch ein gewisses Suchtpotenzial fest und habe deswegen mit Eltern auch schon Kontakt aufnehmen müssen», sagt der Schulsozialarbeiter, ohne die Situation dramatisieren zu wollen. «Ich verstehe, dass Fortnite fasziniert, und bin als Vater eines Sohnes auch mit der Frage konfrontiert: Lasse ich ihn das Spiel spielen oder verbiete ich es?» Schneider hat sich dazu entschieden, ihn kontrolliert eine abgemessene Zeit mitspielen zu lassen.

Alle online unterwegs

94 Prozent der Jugendlichen in der Schweiz haben bei mindestens einem sozialen Netzwerk ein Profil. 87 Prozent sind täglich oder mehrmals pro Woche in Online-Communities aktiv. 74 Prozent der Jugendlichen schützen ihre Privatsphäre in sozialen Medien. Diese Zahlen hat «Jugend und Medien», die nationale Plattform des Bundesamts für Sozialversicherungen zur Förderung von Medienkompetenzen, erhoben. Sie verfolgt im Auftrag des Bundesrats das Ziel, dass Kinder und Ju-

gendliche sicher und verantwortungsvoll mit digitalen Medien umgehen. Gründe für entsprechende Aktivitäten gibt es auch aus Elternsicht: 49 Prozent der Eltern von 12- bis 17-jährigen sagen, dass ihr Kind immer mal länger online bleibt, als es eigentlich will. 22 Prozent der Eltern finden, ihr Kind werde ruhelos, launisch oder gereizt, wenn es versucht, seine Internetnutzung einzuschränken. Und 7,4 Prozent der 15- bis 19-jährigen weisen gemäss Suchtmonitoring Schweiz 2015 eine problematische Internetnutzung auf.

Virtuell geht immer etwas verloren

Spezielle Lektion zum Thema «(A)soziale Medien» im Badweier in Muri

Smartphones, Gruppenchats und Online-Games. Längst sind diese auch auf Pausenplätzen von Primarschulhäusern nicht mehr wegzudenken. Darum zeigten zwei Studierende den Schülerinnen und Schülern in einer spielerischen Lektion auf, wie sich die digitale Kommunikation von Gesprächen unterscheidet.

Annamarie Kusch

«Fortnite» – ein Game, das alle kennen, die selber im Teenager-Alter sind, oder Kinder haben, die es spielen. «Fortnite» – ein Comic ähnliches Spiel, in dem es darum geht, auf einer kleinen Insel als Letzter zu überleben. «Fortnite» – es ist das Thema, das auf den Pausenhöfen am präzisesten ist. «Die Kinder fragen mich auch, wie weit ich bin und ob sie einmal mit mir spielen können», sagt Martina Schneider, Schulsozialarbeiterin in Muri. Er kennt die Karteise der Begleitung für das Computerspiel. Er weist, dass Jugendliche, die weniger gamen dürfen als andere und entsprechend im Spiel weniger weit sind als andere, ausgeschlossen werden. «Es hört ganz klar zu Prägenen», sagt er.

Thema schon länger häufig

Dass der Umgang mit sozialen Medien thematisiert werden muss, das hat Martin Schneider nicht erst seit «Fortnite» bemerkt. Erstgespräche haben Julia Käss und Lucia Arnold, Sonderpädagogin an der Hochschule Luzern, im Auftrag der Murtaler Schwundanstalt diese Themenlektion auf

die Beine gestellt. Wie sich die Kommunikation verändert, sobald sie virtuell stattfindet – das soll den Kindern vor Augen geführt werden.

Nur Text führt oft zu Missverständnissen

Bildlich und spielerisch wurden die Unterschiede aufgezeigt. Etwa, als einer der Schüler einen Begriff mit Worten erklärte oder mit Pantomime zeigen musste. Das Problem dabei:

«Etwas fehlt immer, und wenn es nur der Geruch ist

Lucia Arnold, Studierende

die eine Hälfte der Ratenden hatte eine Augenbinde auf, die andere einen Gehörschutz. «In Chais fällt vieles weg. Die Tonhöhe, die Tonart, das Sprechtempo, die Mimik, die Gestik», führten die beiden Studierenden aus. Wenn nur der Text bleibt, führe das oft zu Missverständnissen und zu Problemen.

Gemeinschaftssinn stärken

Sprachnachrichten, Emojis, Facetime – längst kann via Handy aber mehr als nur getchatet werden. «Etwas fehlt immer. Und wenn es nur der Geruch des Gegenübers ist, wenn das Gespräch auch via Videoanruf erfolgt», ist Lucia Arnold überzeugt. Chatverläufe, Sprachnachrichten oder Anrufe zu denken, war ein weiteres Thema, worauf die Schülerinnen und Schüler in der speziellen Lektion sensibilisiert werden sollten. Etwas, was es bedeutet, wenn jemand länger nicht zurückschreibt. «Das mache ich, wenn ich keinen Bock habe»,



Mit Augenbinde oder Gehörschutz: Lucia Arnold (rechts) stellte den Kindern teils schwierige Aufgaben.

Bild: Annamarie Kusch

meint ein Schüler. «Ich schreibe nicht zurück, wenn mich jemand vollspamt», sagt eine andere Schülerin. Auf die Frage, was es bei ihnen auslöst, wenn jemand ihnen über eine längere Zeitsdauer nicht antwor-

tet, bleiben die Antworten spärlicher. «Kommt drauf an bei wem», einigen sich die 5.-Klässler. Dass Kommunikation auch anders als über virtuelle Welten gehen kann und dass damit der Gemein-

schaftssinn gestärkt wird, stellen die Studierenden spielerisch unter Beweis. Ob nach der Lektion trotzdem wieder «Fortnite» das grosse Thema in der Pause war, bleibt ungewiss.

Gut vernetzt – aber dennoch einsam

Der Umgang mit sozialen Medien will möglichst früh gelernt sein

In der Welt der Jugendlichen ist man über soziale Netzwerke und Smartphone-Apps so intensiv miteinander vernetzt wie noch nie. Doch trotzdem fühlen sich viele Nutzer einsam, weil echte Freundschaften in digitalen Raum selten entstehen. Die Jugend ist «gemeinsam alleine».

Susanne Schild

Smartphones, Tablets und das Internet sind allgegenwärtig. «In meinem Arbeitsfeld in der Schule vor allem im Zusammenhang mit Problemen», strich der Muritaner Schulsozialarbeiter Martin Schneider in einer für die Medien zugänglichen Lektion im Schulhaus Badweher heraus. Daher sollte der Umgang mit den sozialen Medien gelernt sein, am besten bereits in der Primarschule. In einem Auftragsprojekt von Martin Schneider thematisierten die an der Hochschule Luzern Studierenden Julian Haas und Lucie Arnold die Besonderheiten der digitalen Kommunikation bildlich und spielerisch. Ziel war es, den Schülerinnen und Schülern die Unterschiede der digitalen und persönlichen Kommunikation aufzuzeigen und zu verdeutlichen, welche Aspekte der Kommunikation mit dem Medium Internet verloren gehen.

Digital gibt es keine Umarmung

«Die Technik ist zum ständigen Begleiter unserer Kinder geworden», betonte Schneider. Das sind die «Digital Natives 2.0». Die heutige Jugend ist die erste Generation, die mit dem Internet und in sozialen Netzwerken aufwächst. Alle kennen Snapchat, WhatsApp, Facetime, Instagram, Facebook, Youtube und Co.

Ein Smartphone gehört mittlerweile zur Basisausstattung. Digitale Medien prägen heute ganz selbstverständlich zum Alltag von Kindern und Jugendlichen. Das digitale Zeitalter eröffnet viele Möglichkeiten. Faszination und Spass lassen aber nur allzu leicht vergessen, dass es bei der Mediennutzung auch Risiken gibt. In einer Unterrichtsstunde mit dem Titel «(A)soziale Medien» wollten Julian Haas und Lucie Arnold den Unterschied zwischen normaler Kommunikation und der über soziale Medien aufzeigen. «Bei WhatsApp könnt ihr euer Gegenüber weder sehen, noch riechen oder anfassen», erklärten sie den Schülerinnen und Schülern der 5. Klasse von Mario Beck. Sie wollten den Jugendlichen begrifflich machen, dass Kommunikation mehr beinhaltet als nur Worte. Es zählen auch Mimik, Gestik und Körperhaltung. Durch diese würde man viele zusätzliche Informationen erhalten. Das alles falle bei der digitalen Kommunikation weg und könne leicht zu Missverständnissen führen. Emojis drücken Gefühle nur sehr rudimentär aus. Ein Handschlag oder eine Umarmung seien eben nur real und nicht digital möglich. Auch sei die Hemmschwelle bedeutend höher, einem Klassenkameraden ins Gesicht zu sagen, dass man ihn nicht gut findet, als ihn beispielsweise im Klassenschatz zu mobben.

Kanalreduktion aufzeigen

In einer Unterrichtsstunde sollte die Kanalreduktion durch digitale Medien spielerisch gezeigt werden. Eine Augenbinde liess die Fünftklässler erfahren, wie Kommunikation verlaufen kann, wenn man sein Gegenüber nicht sieht. Durch einen Hörschutz verstehen sie den Gesprächspartner nicht, müssen aber dennoch



Alle Sinne geben Informationen in der Kommunikation.

SUS

erraten, was er beschreibt. Die Jugendlichen spüren so am eigenen Leib, wie wichtig es ist, bei der Kommunikation alle Sinne zu nutzen.

Der Wolf im Schafspelz

Doch nicht nur durch Kommunikation in der digitalen Welt kann es zu Mobbing und Druck kommen. «Seit längerem ist das Spiel «Fortnite» auf dem Pausenplatz das Thema Nummer eins», bestätigte der Schulsozialarbeiter. Wer hier nicht mitspielt, sei es, weil es die Eltern nicht erlauben, oder weil kein Geld dafür vorhanden sei, um den Status als «Eingangskind» durch den Zukauf von neuen Waffen und Rüstungen zu verbessern, würde Gefahr laufen, nicht mehr zu den anderen dazu zugehörigen, erklärte Schneider. Auch würden viele Jugendliche viel zu viel Zeit mit dem Gamen von «Fortnite» verbringen. Obwohl es sich nicht um einen brutalen Ego-Shooter handelt,ginge dennoch eine Gefahr von dem

Veranstaltungen

Tanzabend

Beinwilt: Am Freitag, 2. November, ist Tanzabend auf dem Allmendhof Toni Broch, Türöffnung ab 18.30 Uhr (Nachhessen Radlette-Plausch freiwillig). Um 19.30 Uhr wird der Abend durch Erwin live musikalisch eröffnet. Reservationen per SMS an 079 562 78 69 oder per E-Mail an info@allmendhof-broch.ch. Weitere Infos bei www.allmendhof-broch.ch.

«Kiss» am Pflögi Basar

Muri: «Kiss» Oberfreiamt ist mit einem Stand am Pflögi Basar vom 3. November im Neubau «Löwen» vertreten. Mitglieder des Verwaltungsrats und Koordinatorinnen sind anwesend, freuen sich auf regen Besuch und beantworten gerne offene Fragen. Auch können sich Interessierte vor Ort als Genossenschafter einschreiben.

Autoren-Lesung

Sins: Die Kultur- und Marketingkommission von «SeiskULTUR für alle» veranstaltet am Sonntag, 4. November, zum zweiten Mal mit dem Cimpol Sins eine Autoren-Lesung. Die Uhr wird Kaffee und Gipfelt offeriert. Die Lesung mit der Autorin Blanca Imboden beginnt um 10.30 Uhr. Der Eintritt ist frei, Sitzplatzreservationen über www.cimpol.ch.

Käse auf dem See

Luzern: Die Naturfreunde Oberfreiamt laden am Freitag, 9. November, zu einer Fondue-Schiffahrt auf dem Vierwaldstättersee. Treffpunkt um 18.45 Uhr am historischen Bahnhof-Torbogen in Luzern. Gäste sind willkommen. Mehr dazu unter www.naturfreunde.ch. Anmeldefreie Fahrt/programm. Anmeldungen bis 2. November an brigitta.krumann@me.com, 077 41 04 88.