



**IMST – Innovationen machen Schulen Top**  
Kompetenzorientiertes Lernen mit digitalen Medien

# PROJEKTBERICHT

**ID 1227**



PROJEKTKOORDINATORIN:

KARIN CERNY, BEd.

PROJEKTMITARBEITERIN:

MAG. JUTTA MAJCEN, BEd.

Wien, Juli 2014

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1</b>	<b>ALLGEMEINE DATEN</b> .....	<b>5</b>
1.1	Daten zum Projekt.....	5
1.2	Kontaktdaten .....	5
<b>2</b>	<b>AUSGANGSSITUATION</b> .....	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>ZIELE DES PROJEKTS</b> .....	<b>19</b>
<b>4</b>	<b>MODULE DES PROJEKTS</b> .....	<b>21</b>
<b>5</b>	<b>PROJEKTVERLAUF</b> .....	<b>23</b>
<b>6</b>	<b>SCHWIERIGKEITEN</b> .....	<b>24</b>
<b>7</b>	<b>AUS FACHDIDAKTISCHER SICHT</b> .....	<b>25</b>
<b>8</b>	<b>ASPEKTE VON GENDER UND DIVERSITY</b> .....	<b>27</b>
<b>9</b>	<b>MIT DEM BLICK AUF DIE COMMUNITY</b> .....	<b>29</b>
<b>10</b>	<b>EVALUATION UND REFLEXION</b> .....	<b>30</b>
<b>11</b>	<b>EMPFEHLUNGEN</b> .....	<b>36</b>
<b>12</b>	<b>VERBREITUNG</b> .....	<b>38</b>
<b>13</b>	<b>LITERATURVERZEICHNIS</b> .....	<b>41</b>

# ABSTRACT

## „GENERATION Web 2.0“

- intuitive TechnologienutzerInnen ohne große Berührungsängste gegenüber Neuem oder überforderte Laien ohne entsprechende Kompetenzen?

Die heutige Jugend wächst in einer Medienwelt heran und ist in ihrem Nutzungsverhalten durch sie geprägt; dies erfordert einen selbstständigen, kritischen und verantwortungsbewusster Umgang mit den neuen Medien - eine geringe Medienkompetenz birgt viele negative Effekte, Erfahrungen mit Cybermobbing wirken sich auf das Selbstwertgefühl und das Selbstbild der betroffenen SchülerInnen negativ und häufig sogar traumatisierend aus.

Das Projekt „**Cybermops is watching you! Keep the web clean!**“ trägt durch einen interdisziplinären Zugang zu einem respektvollen und kompetenteren Umgang mit den Neuen Medien bei.

Neben einer Kampagne für ein sauberes Web, bestehend aus Plakaten mit griffigen Slogans, wurde ein Webquest entwickelt; <http://www.webquests.ch/cypermops.html>

Weiters wurde in der Berufsschule für Bürokaufleute eine kreative Installation, sowie eine Permanentausstellung zum Thema Cybermobbing etabliert.

Abgerundet wird das Projekt durch den Kurzfilm „Cybermops – the Movie“, der unter dem folgenden Link zu sehen ist: <http://www.youtube.com/watch?v=cQRvfApP48c>



## **Erklärung zum Urheberrecht**

"Ich erkläre, dass ich die vorliegende Arbeit (= jede digitale Information, z. B. Texte, Bilder, Audio- und Video-Dateien, PDFs etc.) selbstständig angefertigt und die mit ihr unmittelbar verbundenen Tätigkeiten selbst erbracht habe. Alle ausgedruckten, ungedruckten oder dem Internet im Wortlaut oder im wesentlichen Inhalt übernommenen Formulierungen und Konzepte sind zitiert und durch Fußnoten bzw. durch andere genaue Quellenangaben gekennzeichnet. Ich bin mir bewusst, dass eine falsche Erklärung rechtliche Folgen haben wird. Diese Erklärung gilt auch für die Kurzfassung dieses Berichts sowie für eventuell vorhandene Anhänge."

# 1 ALLGEMEINE DATEN

## 1.1 Daten zum Projekt

Projekt-ID	1227				
Projekttitlel (= Titel im Antrag)	„Cybermops is watching you! Keep the web clean!“				
Kurztitel	Cybermops				
Web-Adresse	www.bsbk.at				
ProjektkoordinatorIn und Schule	Karin Cerny, BEd.	Berufsschule für Bürokaufleute Meiselstraße 19, 1150 Wien			
Weitere beteiligte LehrerInnen und Schule	Mag. Jutta Majcen, BEd.	Berufsschule für Bürokaufleute Meiselstraße 19, 1150 Wien			
Schultyp	Berufsschule				
Beteiligte Klassen (tatsächliche Zahlen zum Schuljahresbeginn)	<i>Klasse</i>	<i>Schulstufe</i>	<i>weiblich</i>	<i>männlich</i>	<i>Schülerzahl gesamt</i>
	1Tb	10	4	2	6
	2Ca	11	4	4	8
	3Ea	12	10	3	13
	3Fb	12	8	4	12
Beteiligte Fächer	Informatik, Angewandte Informatik, Fachpraktikum, Deutsch und Kommunikation, Medientraining, Werbung und Verkauf				
Angesprochene Unterrichtsthemen	Datenschutz, Datensicherheit, Internetkriminalität, Cybermobbing				
Beschlagwortung	Berufsschule, Informatik, Handlungsorientiertes Lernen, Interdisziplinäres Lernen, Konfliktkultur, Kreatives Unterrichten, Medienpädagogik, Methodenvielfalt, WebQuests				

## 1.2 Kontaktdaten

<b>Beteiligte Schule</b>	Berufsschule für Bürokaufleute
- Post-Adresse	Meiselstraße 19, 1150 Wien
- Web-Adresse	www.bsbk.at
- Schulkennziffer	915105
- Name des/der Direktors/in	Mag. Monika Gojkovic-Vojnovic
<b>Kontaktperson</b>	Karin Cerny, BEd
- Name	
- E-Mail-Adresse	karin.cerny@bsbk.at
- Post-Adresse (Privat oder Schule)	Meiselstraße 19 1150 Wien
- Telefonnummer (Schule)	01 5991695580
- Telefonnummer (Privat!)	0676/341 26 02

	⊗ Ich bin einverstanden, dass die Privat-Telefonnummer auch im Projektbericht veröffentlicht wird.
--	--

## 2 AUSGANGSSITUATION

### A) Situation an der Berufsschule für Bürokaufleute

Die heutige Jugend wächst in einer Medienwelt heran und ist in ihrem Nutzungsverhalten durch sie geprägt: Neue Kommunikationstechnologien verändern in vielen Bereichen die Lebenswelten von Jugendlichen; gleichzeitig beeinflussen und verändern sie auch deren Einstellungen, Werte und Motive auf bemerkenswerte Art und Weise. Durch die neuen Medien entwickeln sich zunehmend virtuelle Paralleluniversen in denen sich die „Digital Natives“ wie selbstverständlich bewegen. Erwachsene – oder „Digital Immigrants“ befassen sich mit dieser Welt meist erst, wenn Negativschlagzeilen zur Hellhörigkeit auffordern (vgl. Dammler 2009, S. 18). Medien im Allgemeinen und Netzmedien im Speziellen liefern somit „(...) eine Spiegelung der sozialen Praxis sowie der symbolischen und kulturellen Umwelt. Diese Spiegelung entsteht, indem einerseits interpretiert wird und andererseits Entwürfe zu dieser Spiegelung der Welt enthalten sind, die sonst nirgendwozu finden sind“ (Kracher 2012, S. 22). Neue Medien haben somit einen sehr hohen Stellenwert im Leben der heutigen Jugendlichen – doch wer sorgt dafür, dass Jugendliche auch das notwendige Medienwissen erlangen? „Traditionell wird dem Jugendlichen im Zuge der Mediensozialisation oft ein Teil der Medienkompetenz durch die Familie vermittelt. Schule und Eltern übertragen das Wissen und die Handlungskompetenzen an die jeweils Jüngeren. Doch dieser Prozess hat sich in der heutigen Mediengesellschaft strukturell aufgelöst. Denn oft erlernen die Jugendlichen den Umgang mit den neuen Medien vor ihren Eltern“ (Dietachmayr 2012, S. 60). Medienkompetenz wird somit zum signifikanten Keyword im Umgang mit den „Digital Natives“. Auch für die Berufsschule für Bürokaufleute stellt eine ausgeprägte Medienkompetenz ihrer SchülerInnen natürlich eine fundamentale Basisqualifikation dar. Insbesondere hinsichtlich der Umgestaltung des Unterrichts hin zur Kompetenzorientierung ist ein selbstständiger, kritischer und verantwortungsbewusster Umgang, Differenzierungsfähigkeit, Strukturierungsfähigkeit und Erkennen eigener Bedürfnisse von größter Bedeutung für den Lernerfolg und für den weiteren Lebensweg. „Medienkompetenz beschränkt sich nicht nur auf organisierte Erziehungsakte, sondern stellt ein breites Qualifikationsfeld dar, dessen Vermittlung sich nicht nur auf die Erhöhung beruflicher Chancen und Informationsvermittlung bezieht, sondern auch den Aspekt der Unterhaltung und Reflexion über den wahren Sinn von Kommunikation beinhaltet“ (Kracher, 2012, S. 64). Eine geringe Medienkompetenz birgt viele negative Effekte, die Jugendliche zunehmend verunsichert und zu

einschneidenden emotionalen Erlebnissen führen kann. Erfahrungen wie etwa mit Cybermobbing wirken sich auf das Selbstwertgefühl und das Selbstbild der betroffenen SchülerInnen negativ und häufig sogar traumatisierend aus.

„Rund ein Drittel der Kinder und Jugendlichen nutzen Social Media. Am häufigsten werden hierbei Facebook (19 Prozent) und YouTube (17 Prozent) genutzt. Vor allem Kinder vom Land nutzen diese Plattform um neue Freunde kennenzulernen und ihre Kontakte zu intensivieren“ (Amberger 2011, S. 40). Forscher gehen davon aus, dass zwischen 20 und 40 Prozent der Jugendlichen schon einmal im Internet belästigt wurden und auch an der Berufsschule für Bürokaufleute in Wien mehrten sich problematische Situationen und Konflikte, wo Jugendliche einander im „virtuellen Raum“ belästigen, bloßstellen, fertigmachen oder auch absichtliches Ausgrenzen. Regelmäßige Schlagzeilen über besonders tragische Selbstmordfälle zeugen von dieser Entwicklung und auch an der Berufsschule für Bürokaufleute in Wien mehrten sich problematische Situationen und Konflikte, wo Jugendliche einander im „virtuellen Raum“ belästigen, bloßstellen, fertigmachen oder auch absichtliches Ausgrenzen.

Durch die Anonymität des Internet kann Cybermobbing nicht nur von einem sehr großen Kreis an Zuschauern beobachtet werden, durch die Datenspeicherung und die Möglichkeit diese Daten – wie Videos, Fotos oder Links – per Mausklick zu verbreiten kann auf besonders einfache Weise ein großes Publikum erreicht werden, wobei sich Opfer und Täter nie direkt gegenüberstehen. Für das Opfer beginnt ein steiniger Weg; die Zuschauer, die physisch nicht anwesend sind, greifen nicht ein; der Täter ist anonym und für das Opfer nicht greifbar. Dies macht es für das Opfer nahezu unmöglich dem Täter aus dem Weg zu gehen und die Mobbingspirale ist kaum noch zu stoppen (vgl. Amberger 2011, S. 52).

Was fehlt sind: Unrechtsbewusstsein. Was ist Spaß? Was ist entwürdigend oder bloßstellend? Der kritische und selbstkritische Umgang mit (sensiblen) eigenen und fremden Daten. Wissen um die rechtliche Lage bei der Verbreitung dieser Daten. Abschätzen von Konsequenzen auf menschlicher, sozialer, rechtlicher und beruflicher Ebene.

Aus diesen Problematiken und Überlegungen wurde schließlich die Idee zum Projekt „Cybermops is watching you – keep the web clean“ geboren, das das Ziele verfolgt, durch vielschichtige Auseinandersetzung und individualisierte Zugänge die Jugendlichen zu einer Sensibilisierung für das Thema Cybermobbing hinzuführen und einen Anstoß zu einer Bewusstseins- und Verhaltensänderung zu liefern; Es geht bei der Projektumsetzung nicht um eine Kultur der Belehrung, nicht darum, den Jugendlichen aufzuoktroieren, wie sie mit "ihren"

Medien umzugehen haben, vielmehr suchen und finden sie ihre eigenen kreativen Zugänge und hinterlassen ihre persönlichen "Spuren"; es sind die eigenen Botschaften und Werte, die hier entwickelt und festgehalten werden.

Durch eine groß angelegte Online-Befragung und persönliche Interviews an der Schule werden Internetnutzung - sowohl privat als auch schulisch und beruflich - erhoben, Meinungen und Wertehaltungen zum und Erfahrungen mit dem Thema "Cybermobbing" erfasst und ausgewertet. Danach erfolgt die Schwerpunktsetzung durch die am Projekt beteiligten SchülerInnen, die an den Prozessen ihrer engeren und weiteren Sozialwelt teilhaben, sie mitgestalten, an der eigenen Identität arbeiten, die Möglichkeiten nutzen, im "Mitmach-Internet" gestalterisch und produktiv tätig zu sein. Dies geschah durch eine Visualisierung der Haltung: „Wir halten das Web sauber!“ in Form einer „Anti-Cybermobbing-Werbekampagne“ mittels Plakaten, mit dem Entwurf des Cybermops-Logos und griffigen Slogans, einer Dauerausstellung über Cybermobbingopfer, einer Installation, die sich aus einer Mischung aus plastischer Arbeit, SchülerInnentexten und Comics entwickelte und einem Kurzfilm – „Cybermops – the Movie“.

Für die Unterrichtsarbeit selbst wurde der Schwerpunkt „Cybermobbing“ ganz unterschiedlich aufbereitet. Das Herzstück ist die Konzeption und Erstellung eines WebQuest, der alle Teilaspekte des Projekts berücksichtigt, in der, in den aktuellen, aber vor allem in den zukünftigen Unterrichtsbetrieb - klassen- u. lehrerInnenübergreifend - eingebaut wird. Ziel des WebQuest ist es, letztendlich eine Verhaltensvereinbarung, einen „Web-Kodex“ an der Berufsschule für Bürokaufleute zu etablieren, der von den SchülerInnen selbst als Ergebnis einer schrittweisen vertiefenden und emotionalisierenden Auseinandersetzung mit den Aspekten „respektvoller Umgang im Web“ und „nachhaltige Maßnahmen gegen Cybermobbing“ (= Keep the web clean!) geschaffen wird.

Neben der Arbeit am Projekt selbst war es für unsere SchülerInnen besonders wichtig, Medienkompetenz – jenseits des "erhobenen Zeigefingers" - unter Berücksichtigung interkultureller, sozialer und sprachlicher Gegebenheiten - in ihrer ganzen Bandbreite aktiv zu leben, mit allen verfügbaren Ausdrucks-Codes und der ihr zugrunde liegenden Sprachkompetenz, wobei es nicht darum geht, alte Normen durch neue zu ersetzen, sondern Vielfalt jenseits binärer Geschlechtsrollen zu ermöglichen.

#### **b) Ergebnisse der Befragung und Schlussfolgerungen:**

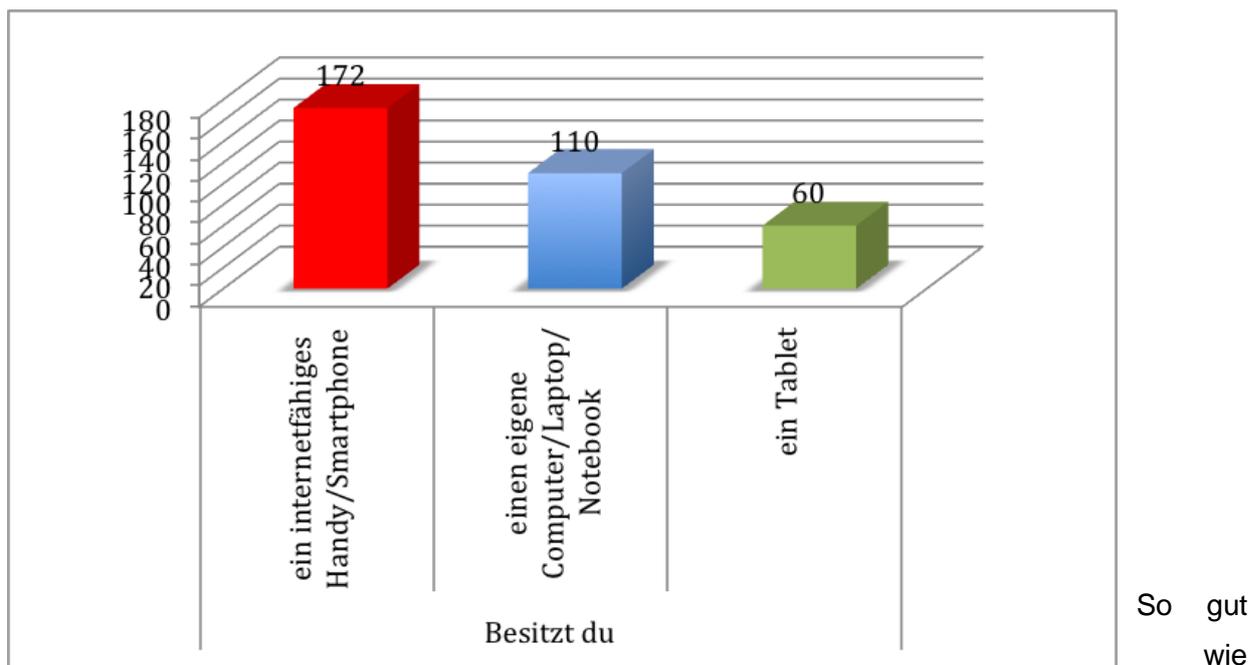
Es liegen zahlreiche zum Teil äußerst umfangreiche Studien über Medien-und Internetnutzung von Jugendlichen vor. Die Umfrage im Rahmen des Projekts erfasst daher nur einige

Teilbereiche, die uns bei der Durchführung des Projekts relevant schienen. Ansonsten wurde für die Planung auf Daten der Sekundärforschung zurückgegriffen.

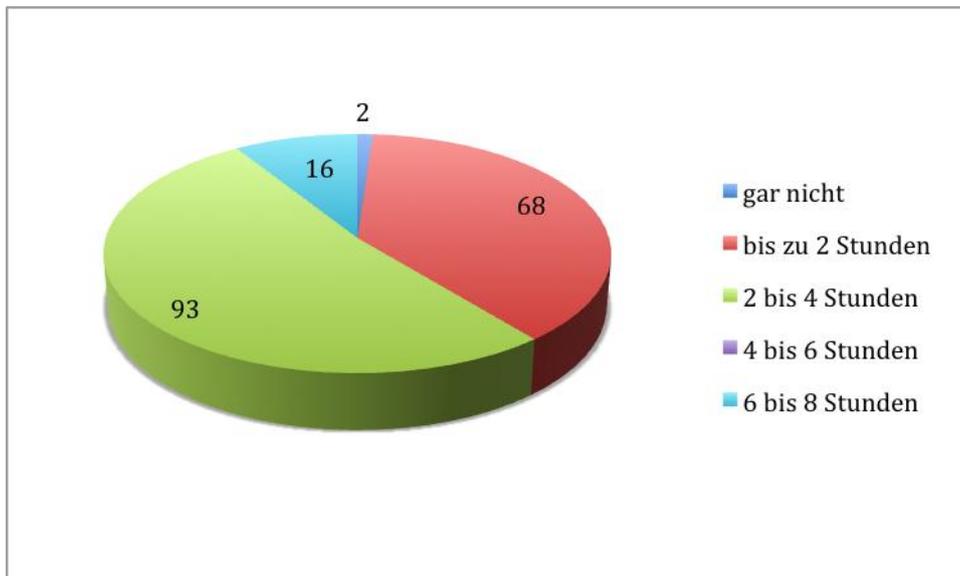
Die Umfrage an der Berufsschule für Bürokaufleute wurde in 7 Klassen mit insgesamt 180 SchülerInnen durchgeführt. Die Altersgruppe umfasst eine Spannweite von 15 - 19jährigen, wobei der Anteil der weiblichen Lehrlinge/Befragten bei 76 % liegt

### Auswertung (Auszug):

#### Medienausstattung - Frage: „Besitzt du....“

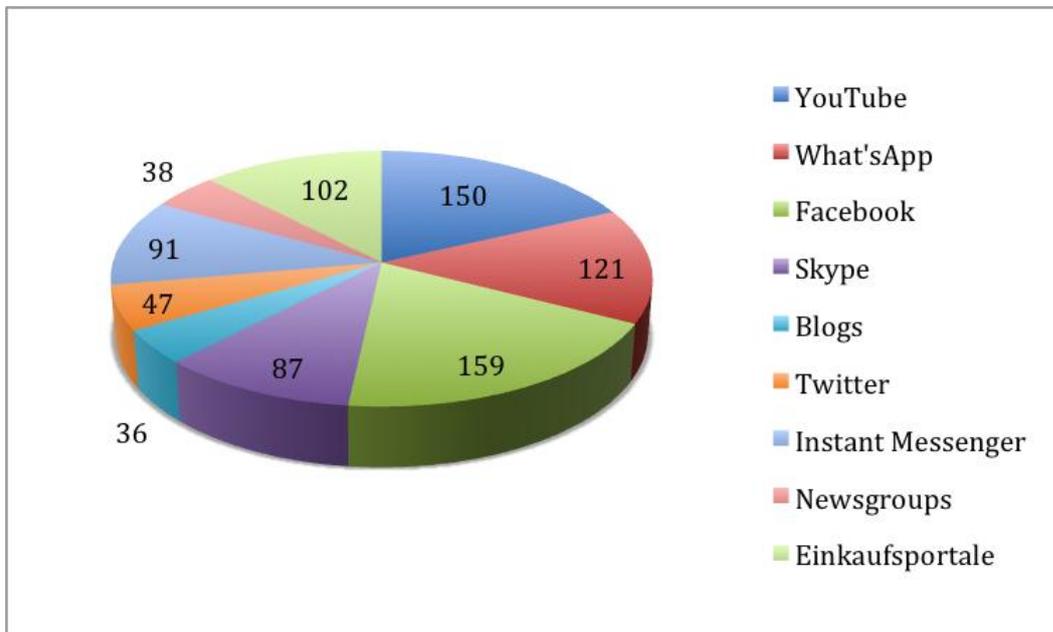


jede/r Schüler(in besitzt ein Smartphone, über 60 % haben einen PC bzw. Notebook oder Laptop. Daher spiegelt die Berufsschule die Ergebnisse der JIM-Studie von 2013 wieder: „Da Smartphones in den letzten Jahren immer erschwinglicher geworden sind, hat die Ausstattung der Jugendlichen mit einem Smartphone in den letzten Jahren stark zugenommen. Hatten 2011 nur 25 % der 13-19-Jährigen ein Smartphone, waren es 2013 schon 72% (JIM Studie 2013, <http://www.mpfs.de>) Die Gründe dafür sind nahe liegend; Smartphones ermöglichen mehr Mobilität; Jugendliche können sich schneller verständigen, kurzschließen und sind somit immer auf den Laufenden. Gleichzeitig unterstützen Smartphones, Tablets oder Notebooks eine zunehmende habitualisierte Unverbindlichkeit im sozialen Verhalten (vgl. Dammler 2009, S. 54).

**Internetnutzung:****Frage: „Wie viel Zeit verbringst du online für private Dinge?“**

Der Großteil der SchülerInnen ist zwischen zwei bis vier Stunden privat online, weitere 38 % nach eigenen Angaben etwa zwei Stunden. Auch hier entsprechen die Ergebnisse anderen diesbezüglichen Umfragen.

„Die Aufenthaltsdauer im Internet nimmt zunächst mit zunehmenden Alter und insbesondere in den Altersklassen von 11-15 Jahren stark zu und erreicht seinen Höhepunkt mit 17 Jahren.“ (© by Bündnis gegen Cybermobbing, S. 77). Auch die SchülerInnen der Berufsschule befinden sich auf dem „Höhepunkt“ ihrer Internetnutzung – wobei sie mit Sicherheit länger als die angegebene Zeit online sind; es ist anzunehmen, dass sich ihre Zeitangaben auf eine durchgehende Tätigkeit im Internet beziehen und das Versenden von SMS und Checken von Statusmeldungen zwischendurch, wie es auch während der Unterrichtszeit meist der Fall ist, nicht dazugerechnet wird, ansonsten wäre unseren Beobachtungen nach die Stundenanzahl mit großer Wahrscheinlichkeit höher. Dies bedeutet, dass unsere SchülerInnen schon mitten in ihrem „Cyberlife“ sind.

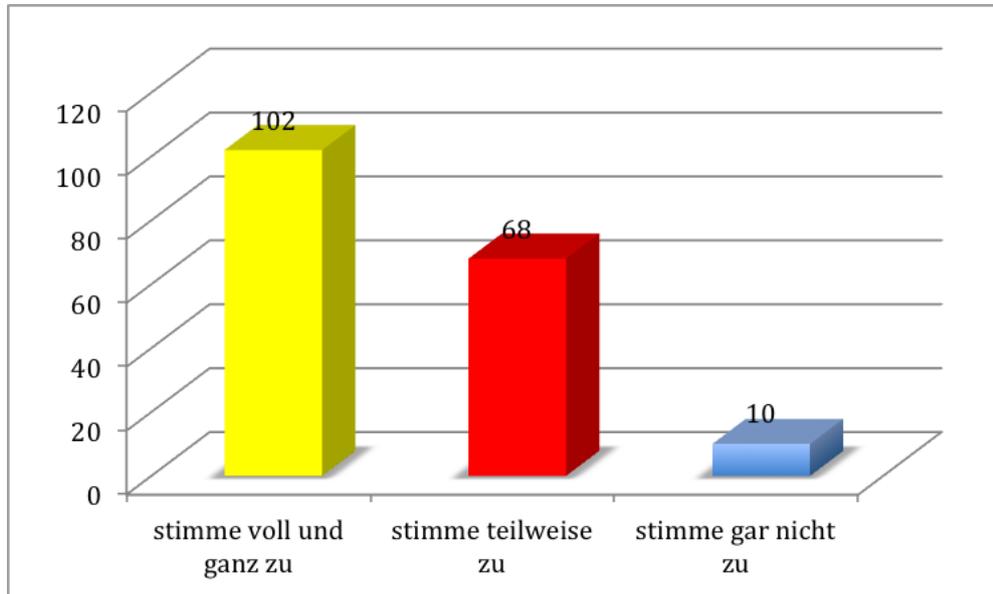
**Welcher der folgenden Internetdienste verwendest du (Mehrfachnennungen möglich)?**

„Social Networks agieren als digitale Öffentlichkeiten. Jugendliche versuchen sich einen Platz, der fernab der Erwachsenenkultur besteht, zu schaffen, sie suchen sich ein Publikum um ihre eigene Kultur besser zu verstehen, aber auch um ihren sozialen Status zu finden. Die Interaktion mit fremden Personen hilft ihnen zu verstehen, wer sie sind. Gruppen und Gemeinschaften geben ihnen also die Möglichkeiten, Ideen und Werte zu erkunden, aber auch auszuleben“ (Dietachmayr 2011, S.43-44). Erwartungsgemäß sind mehr als 80 % der befragten SchülerInnen der Berufsschule für Bürokaufleute bei Facebook registriert und aktiv, auch YouTube und What’s app zählen zu den am häufigsten verwendeten Internetdiensten. Daraus kann geschlossen werden, dass soziale Netzwerke auch für unsere Jugendlichen eine große Rolle in ihrem Leben spielen: Soziale Netzwerke gehören zur Generation des Web 2.0. Das heißt: Der/die Nutzer/in ist nicht nur wie beim herkömmlichen Internet Konsument/in von Informationen, sondern auch Gestalter/in von Web-Inhalten – seien es Texte, Videos oder Fotos.

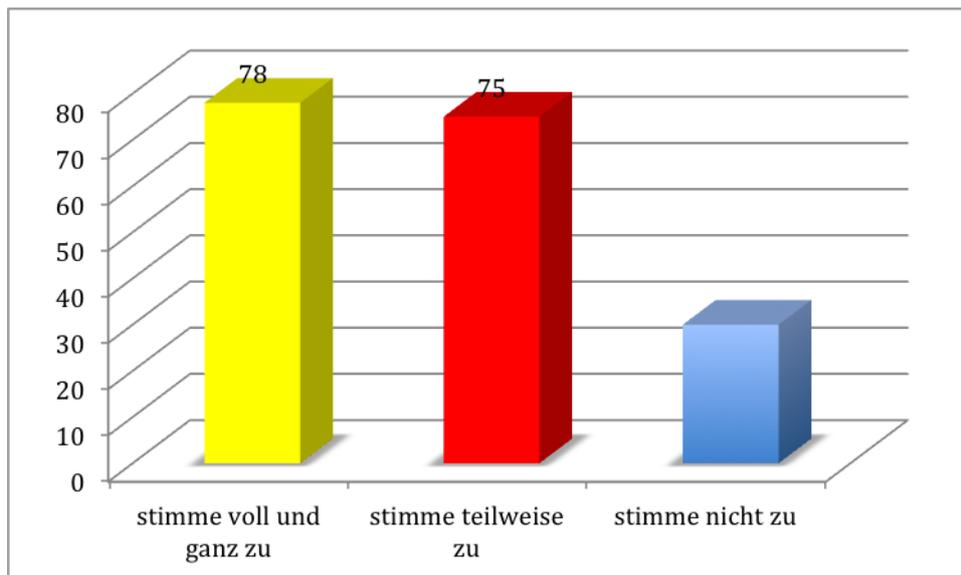
Die nächsten zwei Fragestellungen sind dahingehend ausgerichtet, die Meinung der Jugendlichen zu einem eventuellen Anstieg/Zusammenhang von Internetnutzung und Mobbingfällen abzufragen:

**Frage 1:**

**„Wie stehst du zu folgender Aussage: ‚Durch die neuen Medien nehmen Mobbing-Fälle drastisch zu!‘“**



**Frage 2: Wie stehst du zu folgender Aussage: ‚ Mobbing hat es schon immer gegeben, das hat mit dem Internet nichts zu tun!‘“**

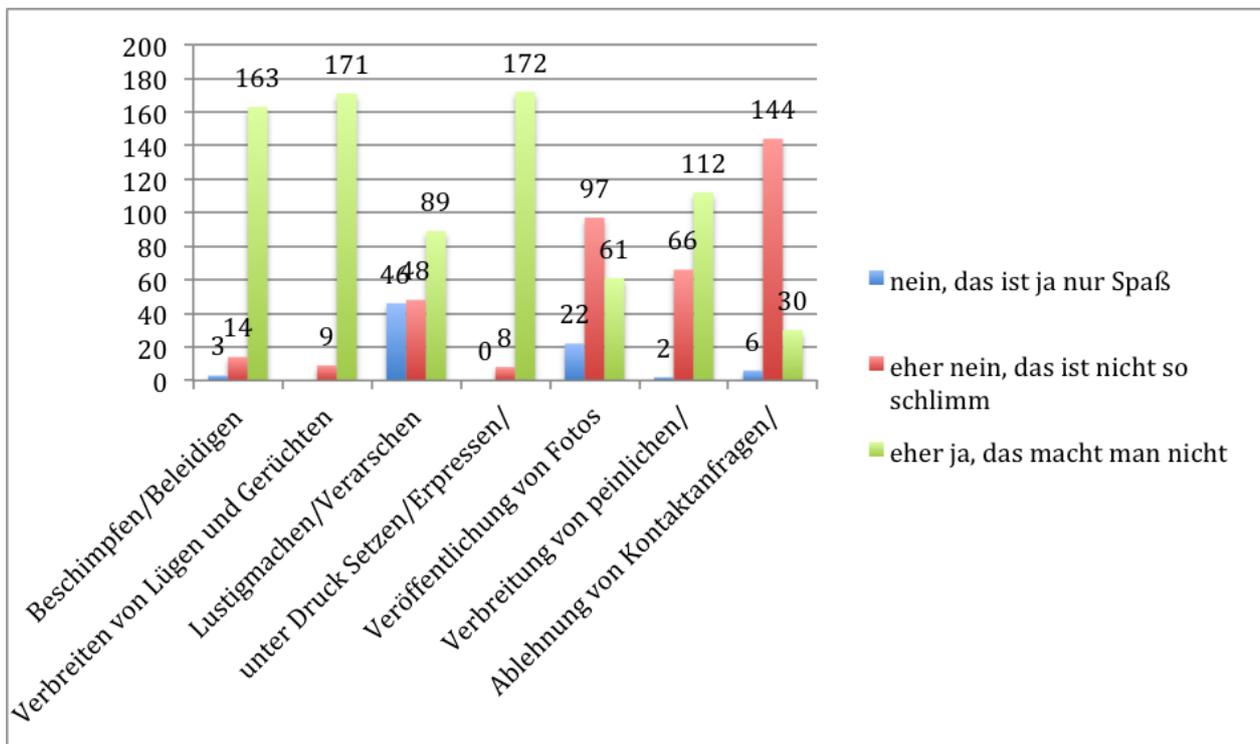


Die Ergebnisse reflektieren die eingangs erwähnte ambivalente Haltung der Jugendlichen gegenüber dem Thema „Cybermobbing“, die wir vor Projektbeginn immer wieder beobachten und auch hören konnten: Einerseits sind sich die jungen Menschen der Gefahren des Mobbing im Web bewusst, allerdings lehnen viele eine „Schuldzuweisung“ an „ihre“ Medien ab; Cybermobbing ist ein Thema, auf das ein großer Teil mit Abwehr und Ablehnung reagiert –

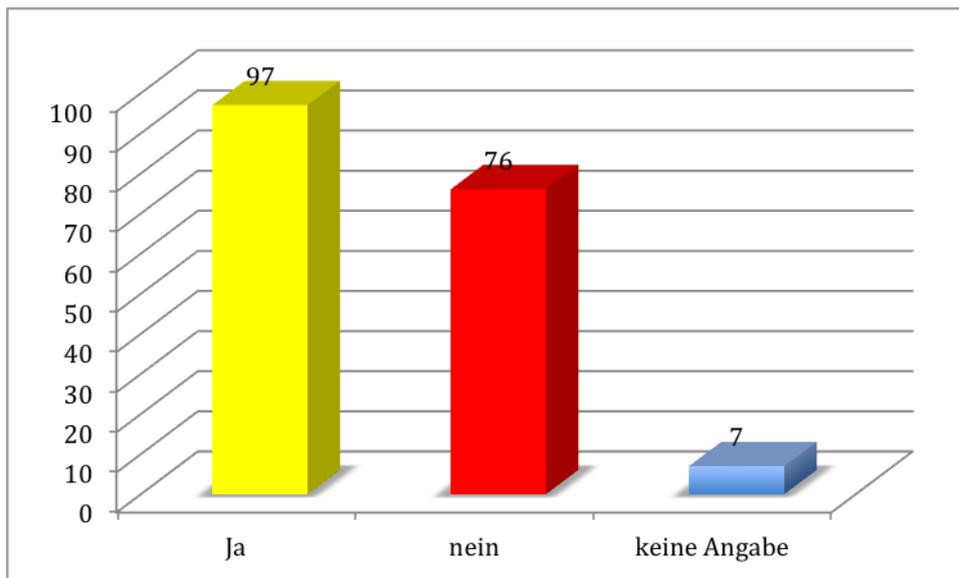
Aussagen, dass es nicht die Ursache von Problemen zwischen Personen ist, bekommen wir Lehrkräfte oft zu hören, daher liegt die Schlussfolgerung nahe, dass die Zahlen bei diesen Frage auch in diese Richtung zu werten sind.

### Fragen zu Cybermobbing:

„Handelt es sich bei den folgenden Aktionen deiner Meinung nach bereits um Cybermobbing? Benutze folgende Skala.“

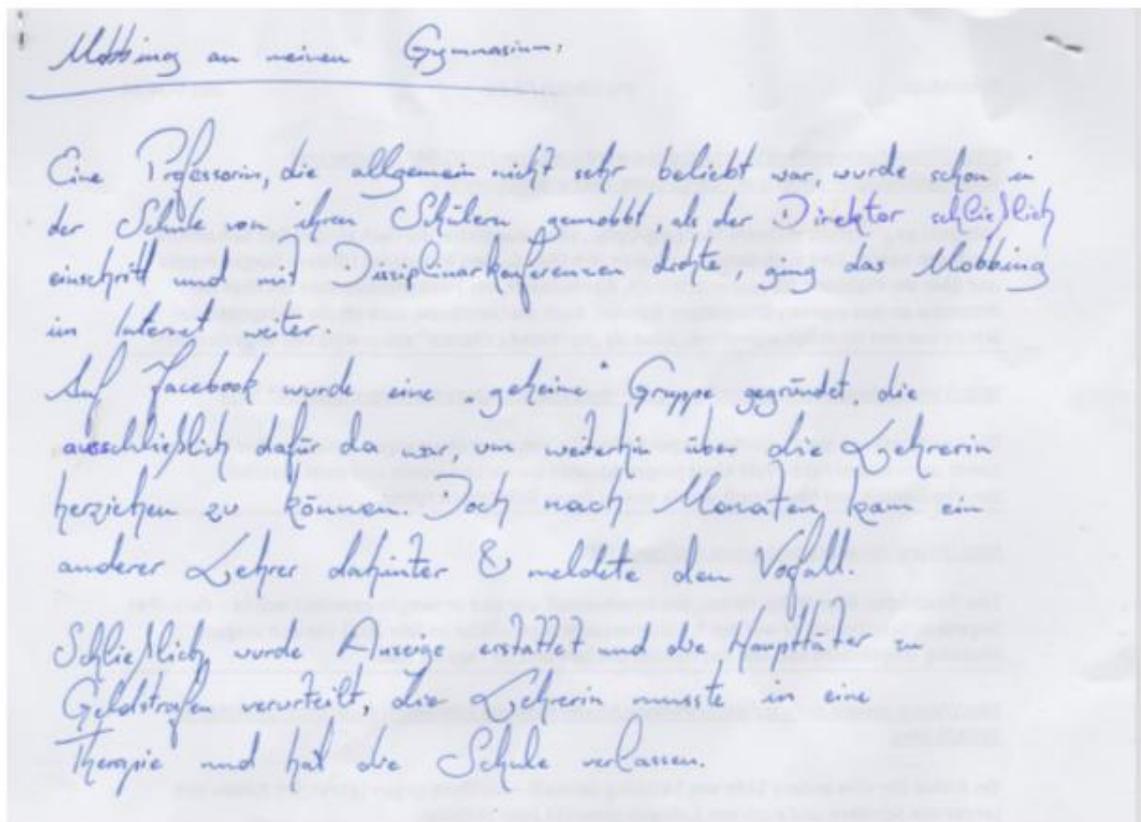


Klar ist, dass kaum eine der Aktionen in der Fragestellung als „Spaß“ angesehen werden; allerdings herrscht bei einigen Handlungen, die offenbar nicht als explizit strafbar oder zumindest offensichtlich böswillig wahrgenommen werden, eine gewisse Toleranz bzw. Verständnis („eher kein Mobbing, das ist nicht so schlimm!“), so bei Ablehnung von Kontaktanfragen oder Veröffentlichung von Fotos – hier fehlt mit Sicherheit der Kontext über Hintergründe und Auswirkungen.

**Frage: „Hast du schon einmal einen Fall von Cybermobbing miterlebt?“**

Über 50 % geben an, Fälle von Cybermobbing miterlebt zu haben- Diese Zahl ist vergleichsweise hoch – in persönlichen Interviews wurde zwar klar, dass es sich bei den geschilderten Begebenheiten nicht unbedingt um Mobbing im „klassischen Sinn“ handelte, aber es zeigt doch deutlich auf, dass der Umgang im Web teilweise fragwürdig bis bedenklich ist und die Jugendlichen sich auch dessen bewusst sind. So wurden einmalige Vorfälle wie beleidigende SMS oder unfreundliche Kommentare zum Teil als Mobbingattacken eingestuft; andere „miterlebte“ Fälle bezogen sich auch auf „Hören-Sagen“ aus dem Freundeskreis, dennoch ist die hohe Zahl aufschlussreich und bestätigt die Notwendigkeit eines Projekts über Medienkompetenz und „Netiquette“. „Natürlich ist es überall verboten, Inhalte ins Netz zu stellen, die die Persönlichkeit eines Anderen verletzen könnten. (...) Doch das Internet verhält sich zu dynamisch, es ist zu groß und Inhalte verbreiten sich zu schnell bzw. können dann auch über das Handy weitergegeben werden, als dass diese Kontrollmechanismen greifen können. (...) War es nur ein dummer Streich, den pubertierende Jugendliche nun einmal spielen? Oder ein krimineller Akt der Beleidigung? Die Grenzen sind da eindeutig fließend. Fakt ist, dass das Internet er zum einen technisch sehr leicht gemacht hat, solche Dinge zu verbreiten. Zum andern macht es das Internet aber auch leicht, diese Handlungen zu entmenschlichen, also die Konsequenzen des eigenen Tuns für andere einfach zu verdrängen“ (Dammler 2009, S.80-81).

Es wurden aber tatsächlich auch zahlreiche „echte“ Cybermobbingfälle geschildert: Aus den Interviews und bei zusätzlichen schriftlichen Befragungen im Zuge der Projektarbeit, die später mit einer Auswahl an Schülerinnen durchgeführt wurden, ergab sich ein breit gefächertes Bild der Cybermobbing-Fälle. Hier ein Beispiel über einen Cybermobbing –Fall gegen eine Lehrerin:

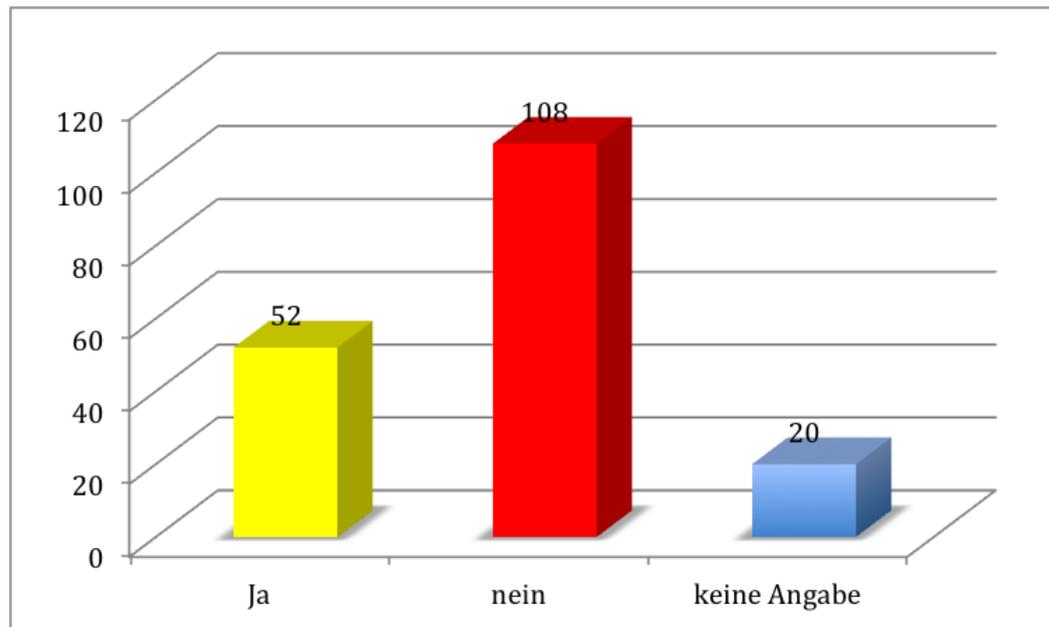


Weitere Beispiele für Schilderungen:

„An meiner Hauptschule wurde ein Junge beim Duschen fotografiert und dann das Bild auf Facebook gestellt. Jeder hat ihn ausgelacht, bis er kaum noch zur Schule gekommen ist.“

„Von einem Mädchen, das immer stark geschminkt war, wurde ein Foto extrem verzerrt, mit dicken Lippen und so. Das wurde dann überall herumgeschickt mit irgendwelchen Sprüchen. Sie war total sauer.“

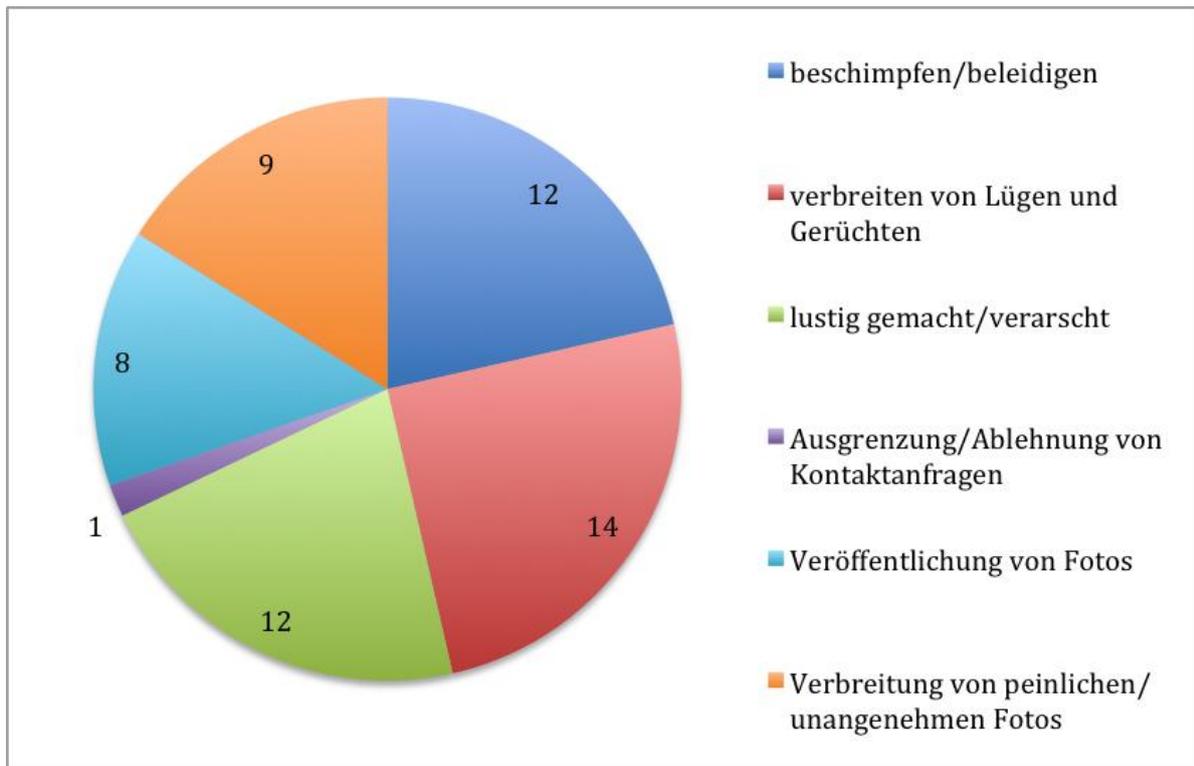
„Auf einer Party ist mit mal schlecht geworden und ich musste kotzen. Am nächsten Tag hab ich Fotos davon auf Facebook gefunden – es war furchtbar – alle haben mich noch wochenlang deswegen verarscht, sogar der Lehrer hat blöde Witz gemacht!“

**Frage: „Bist du schon einmal Opfer von Cybermobbing geworden?“**

28 % der Befragten gaben an, selbst schon gemobbt worden zu sein. auch hier liegen die Ergebnisse über dem Durchschnitt. So ergibt die Studie des Bündnis gegen Cybermobbing folgendes: „Durch das Internet hat das “klassische Mobbing“ einen neuen Tatort gefunden und wird zu einem zunehmenden Problem. 16,6 % der befragten SchülerInnen waren bisher Opfer von Cybermobbing-Attacken. (...)“ (© by Bündnis gegen Cybermobbing, S. 93). Eine andere Studie gibt eine noch höhere Zahl an: „Eine repräsentative Studie der Universität Münster zusammen mit der Techniker Krankenkasse kam 2011 zu dem Ergebnis, dass mittlerweile 32 % (in NRW sogar 36%) der Jugendlichen und jungen Erwachsenen als Opfer von Cybermobbing betroffen sind.“ (WWU Münster Forschung und Praxis zu Cyber-Mobbing an der WWU Münster, zitiert auf <http://de.wikipedia.org/wiki/Cyber-Mobbing>, 20.6.2014)

Somit bestätigt sich auch hier der dringende Handlungsbedarf an der Berufsschule für Bürokaufleute!

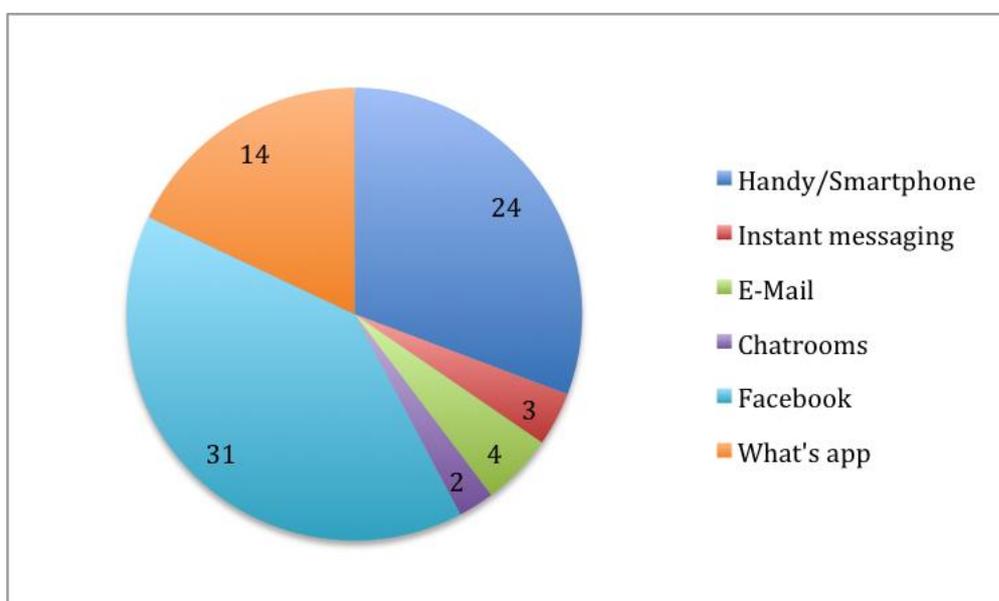
**Frage: „Falls du die letzten beiden Fragen mit ja beantwortet hast: auf welche Art und Weise geschah das Mobbing? (Mehrfachnennungen möglich).“**



Bei

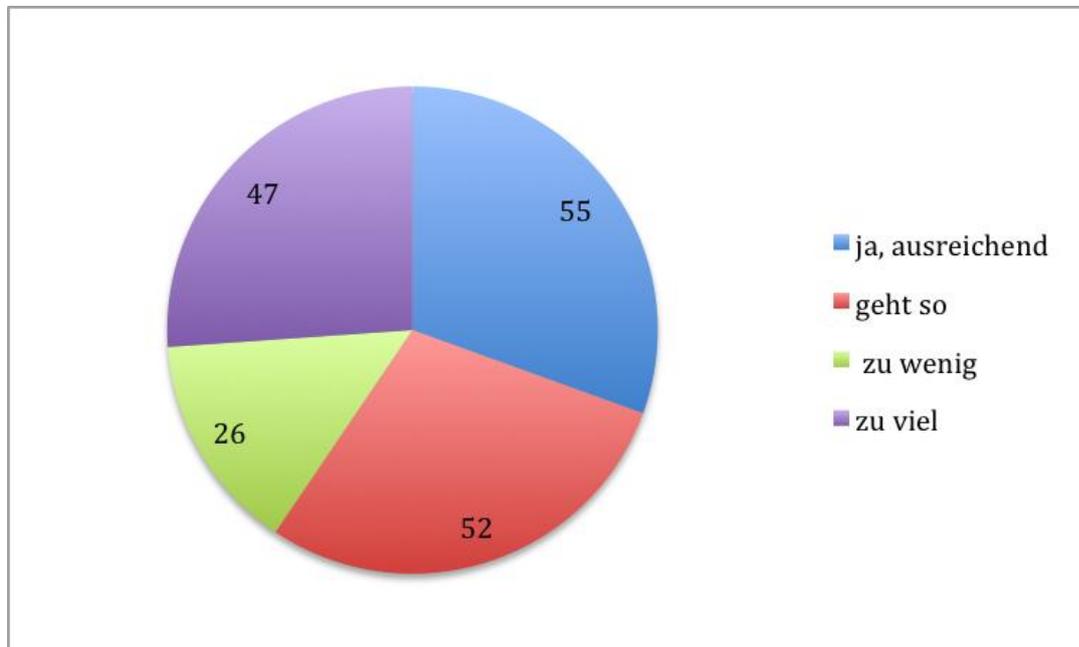
dieser Frage zeigt sich eine gewisse „Ausgewogenheit“ bei den als Mobbing empfundenen Handlungen, lediglich das Blockieren einer Kontaktanfrage wird nicht als gezieltes Belästigen/Beleidigen angesehen.

**Frage: „Welche/s Medium/Medien wurden für das Mobbing genutzt?“**



Facebook und Smartphone sind die häufigsten genutzten Medien für Mobbing – dies bestätigt sich auch in den Interviews und Befragungen der SchülerInnen.

**Frage: „Wird deiner Meinung nach in der Schule genug Aufklärung zu diesem Thema betrieben?“**



In der letzten Frage manifestiert sich wieder die negative Haltung der SchülerInnen gegenüber einer schulischen „Belehrungskultur“ bzw. zeigt sich die subjektiv wahrgenommenen Übersättigung durch das Thema – immerhin mehr als ein Viertel der Befragten empfinden ein „Zuviel“ an Unterrichtaktivitäten zu der Materie. Auch die Antwort der Mehrheit, die angegeben hat, dass die Schule „ausreichend“ über Cybermobbing informiert, könnte dahingehend gedeutet werden, dass keinesfalls zusätzliche Unterrichtseinheiten zu dem Thema durchgeführt werden sollen – auch das kann als Bestätigung dafür gesehen werden, dass Jugendliche kein „schulisches Einmischen“ in ihren Lebensraum „Web 2.0“ wünschen.

#### **Schlussfolgerung aus der Befragung:**

Zusätzlich zu unseren persönlichen Erfahrungen als Lehrerinnen war uns somit klar, dass ein neuer – kreativer und nicht belehrender - Zugang zu einem Projekt über „Cybermobbing“ notwendig und unumgänglich war!

### 3 ZIELE DES PROJEKTS

#### **Ziele auf SchülerInnen-Ebene**

##### *Einstellung*

Die Veränderung des Verständnisses davon, was Norm bzw. Recht ist und was in einen privaten bzw. in einen öffentlichen Bereich gehört.

Sensibilisierung bezüglich Veränderung und Bewertung der verfügbaren Inhalte.

Aufklärung, Verantwortungs- und Rechtswissen schulen.

Die ethisch-sozialen Dimensionen von Medienkompetenz herausstellen und fördern.

Sensibilisierung für das Thema Cybermobbing.

Reflexionsprozesse in Hinblick auf die Dynamik des Cybermobbing-Verlaufs, Umgang mit Wut und Ärger besser steuern lernen; Motivhinterfragung (was bedeuten Gewaltvideos für Jugendliche, warum wird auf Facebook der Ärger oft in schlimmster Wortwahl gepostet...) und Aufzeigen von alternativen Handlungsmöglichkeiten bei Konflikten.

Positive und aktive Zugänge zu den Medien eröffnen

Das Unrechtsbewusstsein der Jugendlichen fördern und sie inhaltlich kompetent machen im Umgang mit Internet und Handy.

##### *„Kompetenz“*

Die Vermittlung von Medienkompetenz beinhaltet eine Summe von Schlüsselfähigkeiten, die notwendig sind, um an der medial geprägten Öffentlichkeit kompetent und umfassend partizipieren zu können. Dazu gehört, dass Jugendliche problematische Inhalte erkennen lernen und es ihnen möglich ist, eine kritische Distanz dazu zu entwickeln.

Medienkompetenz als Hilfe zum Selbstschutz: Die SchülerInnen können vielfältige Medienerlebnisse in die eigene Lebensgestaltung sozial verträglich integrieren, diese verantwortungs – und respektvoll nutzen, die Funktion und Bedeutung der Medien in der Gesellschaft komplex und kritisch reflektieren, sachgerecht und selbstbestimmt, kreativ und sozialverantwortlich in einer von Medien durchdrungenen Welt handeln.

##### *Handlungen*

SchülerInnen reflektieren ihren Umgang mit anderen im Netz (Fragebogen) und arbeiten diesen gemeinsam mit persönlichen Erfahrungen kreativ in Textform auf.

SchülerInnen schaffen nach ihren Assoziationen zum Thema gegenständliche (Kunst)werke und fügen diese, zusammen mit den Texten, zu einer bewusstseinschaffenden Installation zusammen.

SchülerInnen kreieren ein „Maskottchen“ (den Cybermops) für die „Anti-Mobbing-Kampagne“ und entwerfen ein Logo.

SchülerInnen texten verschiedene Slogans auf Plakaten in den Klassen- und EDV-Räumen.

SchülerInnen konzipieren und drehen einen Anti-Cybermobbing-Spot.

SchülerInnen recherchieren Geschichten zu Opfern von Cybermobbing und Web-Kriminalität. Sie fügen diese Texte mit „Schattenfiguren“, die an die Wand des Schulgebäudes mittels Overhead-Projektion gemalt werden, zu einer emotionalisierenden und Empathie schaffenden Dauerausstellung für alle BesucherInnen der Berufsschule für Bürokaufleute zusammen.

SchülerInnen entwickeln und erstellen einen WebQuest zum Thema „Cybermobbing“ für

<p>Jugendliche an der Berufsschule und an anderen Schulen. SchülerInnen entwickeln einen Verhaltenskodex im Web für ihre Schule.</p>
<p><b>Ziele auf LehrerInnen-Ebene</b></p>
<p><i>Einstellung</i></p> <p>Lehrerinnen und Lehrer werden sich der veränderten Lernbedingungen bewusst, Lehrerinnen und Lehrer stellen sich auf eine stark von Medien geprägte Freizeitwelt mit verlockenden „Ablenkungsmöglichkeiten“ als Konkurrenz für schulische Lerninhalte und Methoden ein.</p> <p>Lehrerinnen und Lehrer anerkennen die Wichtigkeit und Notwendigkeit der Vermittlung und Entwicklung einer medienpädagogischen Kompetenz bei den Jugendlichen.</p> <p>Lehrerinnen und Lehrer übernehmen Verantwortung für die Problematik von Cybermobbing in den Klassen, indem sie das Problem thematisieren.</p>
<p><i>Kompetenz</i></p> <p>Die Lehrerinnen und Lehrer sind befähigt, den Stellenwert der Medien in der Alltagswelt der SchülerInnen für ihre Lern-, Entwicklungs- und Bildungsprozesse zu erkennen und in der schulischen Arbeit zu berücksichtigen;</p> <p>Die Lehrerinnen und Lehrer können ihren Schülerinnen und Schülern zu einer umfassenden Medienbildung verhelfen. Die Lehrerinnen und Lehrer können dabei die relevanten Inhalte medienpädagogisch kompetent vermitteln.</p>
<p><i>Handlung</i></p> <p>Lehrerinnen und Lehrer setzen durch den Einsatz relevanter Methoden eine Bewusstseinsbildung und Denkprozesse hinsichtlich Internetnutzung in Gang.</p> <p>Lehrerinnen und Lehrer erarbeiten in Folge mit den SchülerInnen einen Verhaltenskodex zu respektvollem Umgang miteinander im Web.</p> <p>Lehrerinnen und Lehrer fördern gezielt die demokratische und gleichberechtigte Teilhabe an den damit verbundenen Kommunikationsprozessen für Jugendliche an der Berufsschule und an anderen Schulen.</p>
<p><b>Verbreitung</b></p>
<p><i>lokal</i></p> <p>Die Plakate mit dem Anticybermobbing-Logo und den Slogans werden in allen EDV-Räumen, Gängen und Pausenräumen aufgehängt.</p> <p>Der Verhaltenskodex wird in die bestehende Hausordnung integriert von den SchülerInnen unterschrieben in ihren Unterlagen aufbewahrt.</p> <p>Eine bewusstseins-schaffende Installation zum Thema „Cybermobbing“ wird in der Pausenhalle der Berufsschule (im PC-Bereich) aufgestellt.</p> <p>Die Dauerausstellung „Tatort Internet“ im 2. Stock des Schulgebäudes ist allen SchülerInnen zugänglich; auf dem Lehrerlaufwerk stehen passende Unterrichtsmaterialien (Arbeitsblätter u. Ä.) zur Verfügung.</p> <p>Der WebQuest „Keep the web clean“ steht allen LehrerInnen zum Einsatz in verschiedenen Fächern zur Verfügung.</p> <p>Der Kurzfilm „Cybermops – the Movie“ steht als Unterrichtsmaterial allen LehrerInnen der Berufsschule für Bürokaufleute zur Verfügung.</p>
<p><i>regional</i></p>

Der WebQuest zu einem respektvollen und sicheren Umgang miteinander im Web wird allen Wiener Berufsschulen als Unterrichtsmaterial zur Verfügung gestellt.

Der Kurzfilm „Cybermops – the Movie!“ steht auf YouTube allen Schulen und interessierten Institutionen zur Verfügung.

Am Tag der offenen Tür sowie bei Lehrberechtigten-/Elternsprechtagen werden Infobroschüren, Buttons und andere Materialien an die BesucherInnen verteilt.

*überregional*

Eventuell österreichweite Ausdehnung des Projekts durch den Internetauftritt von „Cybermops – the Movie“, sowie den WebQuest.

## 4 MODULE DES PROJEKTS

### **MODUL 1**

Befragung zum Thema „Nutzung der neuen Medien und Werthaltung im Umgang im „www“. SchülerInnen geben ihre Usergewohnheiten bekannt und reflektieren ihren Umgang mit anderen im Netz.

Tätigkeiten: Erstellen des Fragebogens, Durchführung in 30 Klassen, Auswertung der Ergebnisse.

Unterrichtsinhalte: Angewandte Informatik: Fragebogenerstellung, Excel: Diagramme

Outcome: Grafische und statistische Auswertung der Daten.

### **MODUL 2**

Tätigkeiten: Poetry Slam mit Mieze Medusa, Markus Köhle und Yasmin Hafedh.. Kreative Textarbeit: SchülerInnen verarbeiten ihre persönlichen Erfahrungen kreativ in Textform auf.

Unterrichtsinhalte: Deutsch und Kommunikation: Kreatives Schreiben

Outcome: SchülerInnentexte werden in die Installation integriert.

### **MODUL 3**

SchülerInnen wenden Kreativ-und Werbetechniken an, um der Kampagne ein Gesicht und einen Slogan zu geben.

Verhaltenskodex: SchülerInnen entwickeln einen unkonventionellen Verhaltenskodex im Web in Form von griffigen Slogans für ihre Schule und gestalten dazu einprägsame Plakate für die EDV Räume sowie den Eingangsbereich der beiden Schulstandorte der Berufsschule für

Bürokaufleute.

Tätigkeiten: Anwenden von Kreativitätstechniken; Entwurf eines Logos auf Basis von Kreativitätstechniken; Entwicklung eines Verhaltenskodex' für einen respektvollen Umgang im Netz in Form von Slogans.

Unterrichtsinhalte: Werbung und Verkauf: Kreativitätstechniken, Corporate Identity, Slogans und Logos

Outcome: Kampagnen-Logo und Slogans; Plakate in den EDV-Räumen sowie im Eingangsbereich des Schulgebäudes der Berufsschule für Bürokaufleute.

## **MODUL 4**

Erstellen von Unterrichtsmaterial - WebQuest

Tätigkeiten: SchülerInnen entwickeln und erstellen einen WebQuest zum Thema „Cybermobbing“ und respektvoller Umgang im Internet für Jugendliche an der Berufsschule und an anderen Schulen.

Unterrichtsinhalte: Fachpraktikum: Projektarbeit, Erstellung von WebQuest, Internetrecherche, Quellenangaben

Outcome: Unterrichtsmaterial: WebQuest

## **MODUL 5**

Künstlerische Umsetzung: Bildende Kunst + Videospot

Tätigkeiten: SchülerInnen schaffen nach ihren Assoziationen zum Thema gegenständliche (Kunst)werke und fügen diese, zusammen mit den Texten, zu einer bewusstseins-schaffenden Installation zusammen.

Die Message der Kampagne „Keep the web clean“ wird in Form eines Videoclips optisch umgesetzt.

Unterrichtsinhalte: Medientraining, Medienpädagogik: Brainstorming, Storyboard, Filmschnitt

Outcome: Installation für die Pausenhalle (PC-Bereich) der Berufsschule für Bürokaufleute sowie der Kurzfilm „Cybermops-The Movie“.

## **MODUL 6**

Dauerausstellung „Tatort Internet“

Tätigkeiten: SchülerInnen recherchieren Berichte zu Opfern von Cybermobbing (Selbstmordopfer) und solchen, die anderen Formen von Webkriminalität zum Opfer gefallen sind. Die Stories werden neu geschrieben, gedruckt, gerahmt und gemeinsam mit „Schatten“, die an die Wand des zweiten Stock des Berufsschulgebäudes gemalt werden, zu einer

Permanent-Ausstellung zusammengefügt.

Unterrichtsinhalte: Deutsch und Kommunikation / Medientechnik: Recherche der Medienberichte, Verfassen eines Berichts , Planen einer Ausstellung

Outcome: Ausstellung „Tatort Internet“, Unterrichtsmaterial für LehrerInnen

## 5 PROJEKTVERLAUF

# Zeitleiste

September- Oktober 2013	Oktober – November 2013	Dezember- Februar 2014	Februar 2014	März 2014	April – Mai 2014	Mai – Juni 2014	Juni 2014	Juni –Juli 2014
Logo- erstellung  Cybermops Design	Vor- arbeiten Projekt- planung Klassen- auswahl Entwurf des Frage- bogens	<b>MODUL 1</b>  Durchführ- ung Befragung Auswertung Befragung	<b>MODUL 2</b>  Poetry Slam Texterstel- lung	<b>MODUL 3</b>  Entwurf Slogans Plakatdesign Plakatdruck	<b>MODUL 4</b>  Erarbeiten eines WebQuests Information an die LehrerInnen der BSBK Information an weitere Berufs- schulen in Wien	<b>MODUL 5</b>  Künstler- ische Arbeiten Installation Video Clip	<b>MODUL6</b>  Erarbeitung der Ausstellung „Tatort Internet“	Evaluation Schüler- Innen- interviews Befragung en  Auswert- ung Projekt- bericht  Abgabe Projekt- bericht
26. bis 27.9. 2013  Start Up Workshop – Klagenfurt		2. bis 3.12. 2013  Herbstwork- shop zur Projekt- entwicklung  Linz						

## 6 SCHWIERIGKEITEN

Der Unterricht in der Berufsschule für Bürokaufleute wird als Jahresunterricht geführt. Das bedeutet, dass unsere SchülerInnen zwei Tage pro Woche (in der ersten Klasse) und einen Tag pro Woche (zweite und dritte Klasse) in der Schule anwesend sind. Wir sehen unsere SchülerInnen – im Vergleich zu anderen Schulformen – relativ selten. Diese „tageweise“ Anwesenheit in der Berufsschule ist für eine Projektarbeit eine enorme Herausforderung. Sind beispielsweise mehrere SchülerInnen krank, oder stehen gerade Schularbeiten in anderen Gegenständen an, kann dieser Schultag nicht für die Projektarbeit genutzt werden. Dies erfordert ein hohes Maß an Flexibilität seitens der Projektkoordination und macht oft ein „Ausweichen“ auf andere Klassen notwendig. Der äußerst begrenzte Zeitrahmen erlaubt es kaum, Zusatzaktivitäten in die Projektarbeit einzubauen, weiters sind auch immer Absprachen mit den jeweiligen Lehrbetrieben und unterrichtenden KollegInnen erforderlich. Diese komplizierte Organisationsform der Berufsschule hat sich als Schwierigkeit erwiesen, da wir nicht immer in der Form auf die Klassen und SchülerInnen zugreifen konnten, wie wir es ursprünglich geplant hatten.

Neben den organisatorischen Problemen gibt es auch Schwierigkeiten bei der Finanzierung von künstlerischen Aktivitäten. Da seitens der Schule kein Budget für die Projektarbeit vorhanden ist, kann eine Förderung nur über Stellen wie beispielsweise Kulturkontakt Austria beantragt werden. Da aber auch hier nur ein begrenztes Budget zur Verfügung steht, scheitern manche Vorhaben eben genau an diesem Problem.

Eine zusätzliche Schwierigkeit ergibt sich bei der Installation in der Pausenhalle der Berufsschule für Bürokaufleute. Da die Pausenhalle komplett umgestaltet werden soll, finden wir es schade, wenn die Installation nur jetzt für kurze Zeit ihren Platz in der Schule findet. Die Umgestaltung der Pausenhalle ist für Oktober 2014 geplant – wir überlegen nun, ob wir die Wand, an der die Installation befestigt wird, selbst streichen – dies erfordert jedoch wieder einen hohen administrativen Genehmigungsaufwand – eine Fertigstellung der Installation in ihrer geplanten Form ist daher bis Schulschluss eher schwierig; dennoch arbeiten wir an einer Lösung, die in Form der Anbringung im Herbst für alle Seiten machbar erscheint.

Als weitere Beschwerlichkeit hat sich das Wort, bzw. der Themenbereich „Cybermobbing“ erwiesen, konnten wir doch feststellen, dass unsere SchülerInnen äußerst gereizt und sensibel auf dieses Wort reagierten. Dabei mussten wir zur Kenntnis nehmen, dass unsere SchülerInnen den Umgang in sozialen Netzwerken als ihren „persönlichen Raum“ bzw. ihre Privatsphäre ansehen und sich hier „nichts reinreden lassen möchten“. Die Projektarbeit erforderte ein hohes Maß an Sensibilität und im Umgang mit der Wortwahl: wir mussten penibelst auf unsere Ausdrucksweise achten, die Arbeitsaufträge an die SchülerInnen teilweise umformulieren, weg von einer Ansammlung von Verboten und „Du darfst nicht...!“-Regeln hin zu einem positiv-originellen Ansatz, um ihre Motivation nicht gleich im Keim zu ersticken.

## 7 AUS FACHDIDAKTISCHER SICHT

### **Kompetenzerweiterung durch Kreativität:**

Das Projekt „Cybermops is watching you! Keep the web clean!“ möchte durch einen interdisziplinären Zugang mit Schwerpunkt auf künstlerisch-kreativen Methoden zu einem respektvollen und kompetenteren Umgang mit den Neuen Medien beitragen

Dazu war es von besonderer Bedeutung, die SchülerInnen schrittweise und vor allem mittels unkonventioneller didaktischer Maßnahmen an das Thema heranzuführen, um nicht sofort Widerstand auszulösen: In einer ersten Phase ging es primär darum, Interesse zu wecken und Aufmerksamkeit zu schaffen. In Anlehnung an die aus der Werbung bekannten AIDA-Formel sollte zuerst ein Slogan mit einer ansprechenden Visualisierung, einem „Eye-catcher“ dem Thema ein Gesicht gegeben werden, um Sympathie zu schaffen und eine Identifikationsfläche zu bieten: Durch kreative Methoden wie Brainstorming, Poetry-Slam, Werbetechniken u. Ä. sammelten SchülerInnen Ideen, wie sie das Thema „Cybermobbing“ in einen innovativen, künstlerischen, zielgruppenadäquaten und auch aussagekräftigen Kontext bringen könnten; so wurde eine Fülle an Slogans und Logos entwickelt – dies war schließlich die Geburtsstunde des „Cybermops“, dem Maskottchen der Kampagne, der mit dem Spruch „Cybermops is watching you – keep the web clean!“ über ein „sauberes“ Internet ohne Mobbing wacht.

Daher war, neben den künstlerisch-kreativen Aspekten, ein wesentliches Element der Projektumsetzung jenes, die SchülerInnen soweit aktiv einzubinden und zu emotionalisieren, dass sie selbst, aus letztendlich ehrlichem und persönlichen Interesse und Überzeugung

heraus, die wichtigsten Regeln entwickeln, formulieren und auch durch ihre Unterschrift beglaubigen.

### **Verbesserung der Teamarbeit der Schüler/-innen**

Die Zusammenarbeit der SchülerInnen war ein wesentliches Element der Projektgestaltung, deren Zielsetzung ja schließlich jene war, eine für alle verbindliche, das heißt von allen mitgetragene Verhaltensvereinbarung zu einem respektvollen Miteinander im Web zu schaffen. Dies musste vor allem durch eine breit angelegte Palette an Team-Aktivitäten vorbereitet werden, das heißt, die SchülerInnen waren stets aktiv in die Auseinandersetzung mit dem Thema Web und Cybermobbing eingebunden. Dies zieht – fachdidaktisch und pädagogisch gesehen - eine Menge Vorteile nach sich:

Innovation und Kreativität werden freigesetzt: Ein großer Teil der Arbeitsaufgaben erforderte Einfallsreichtum und Kreativität, da ja ein wesentlicher Faktor bei der Projektgestaltung rund um das (altbekannte) Thema Cybermobbing der innovative Zugang zum Thema war; auch wenn geniale Ideen immer in einzelnen Köpfen entstehen, so sind sie aber doch meist inspiriert durch die Denkweise anderer, denn es hat sich gezeigt, dass aus der neuen Perspektive der Gruppenmitglieder mehr Möglichkeiten spielerisch ausgeschöpft werden. In diesen kreativen Phasen wurden die Ideenansätze miteinander verbunden, um sie zu optimieren oder daraus eine völlig neue Idee zu gewinnen.

Effektivität durch Aufteilung: Viele der Aufgaben des WebQuest können, zumindest teilweise, arbeitsteilig bearbeitet werden; eine funktionierende Aufteilung bedingt, dass die Entwicklungspotentiale der Mitglieder besser erkannt und gefördert werden; dabei können Fähigkeiten Einzelner zum Tragen kommen, die im „normalen“ Unterrichtsgeschehen verborgen bzw. ungenutzt bleiben.

Teamarbeit ermöglicht das Realisieren komplexer Vorhaben: Ein Arbeitsteam ist verantwortlich für einen genau definierten Teil des Arbeitsprozesses. Planung, Entscheidungsfindung, Problemlösung und Leistungsbewertung finden in wechselseitiger Kommunikation statt. Das bewirkte einerseits die Entlastung der/des Einzelnen bei komplexen bzw. arbeitsintensiven Aufgabenstellungen, zum anderen ergeben sich durch die Arbeitsteilung (s. o), aber auch durch die gemeinsame Arbeit Synergie-Effekte, die den Output potenzieren. Dies wird vor allem bei

der Erarbeitung des WebQuests relevant: Dieser umfasst eine Vielzahl verschiedener Aktivitäten, die über eine Dauer von sechs Wochen à zwei Doppelstunden bearbeitet werden: Am Beginn – quasi zur Einführung in den Themenbereich – steht ein Videoclip der in der Berufsschule für Bürokaufleute gedreht wurde; anschließend erfolgt das Sichten und Rezensieren weiterer Anti-Cybermobbing-Videos, die Auseinandersetzung mit Cybermobbingopfer, in deren Lage sich die SchülerInnen emotional hineinversetzen sollen über das Zusammenstellen von Infomaterial und Texten von griffigen „Slogans“ gelangen die Jugendlichen schließlich zur Abschlussaufgabe, die für sie wichtigsten und wirkungsvollsten Regeln gemeinsam in der Gruppe zu formulieren und diese schlussendlich zu präsentieren. Diese Fülle an Aufgaben, die verschiedenste Kompetenzen und demokratische Entscheidungen fordern, geben den SchülerInnen die Möglichkeit, sich in der Teamarbeit höhere Problemlösekompetenz, differenziertere Wahrnehmung der Probleme sowie Leistungssteigerung durch gegenseitige Anregungen anzueignen.

Alle Teammitglieder identifizieren sich mit Ziel und Ergebnis: Die Teamarbeit erfordert immer wieder gemeinsame Entscheidung: Was ist der beste Slogan für unser Plakat? Welche drei Cybermobbing-Videos empfehlen wir unseren SchulkollegInnen? Für welche Inhalte entscheiden wir uns bei der Erstellung des Folders über Cybermobbing?

Und, schlussendlich, nach der Präsentation der wichtigsten Regeln zu einem respektvollen Umgang im Netz der einzelnen Gruppenergebnisse, muss sich die Klasse auf eine gemeinsamen Kodex einigen: Dieser wird nochmals formuliert, für alle ausgedruckt und nach Unterschrift durch alle SchülerInnen einer Klasse als somit verbindliche Verhaltensvereinbarung zur Hausordnung, in der Mappe eingeklebt.

Alle diese Teamaktivitäten sollen sicherstellen, dass die Ergebnisse des Projekts „Cybermops is watching you – keep the web clean“ von **allen** Schülerinnen und Schülern mitgetragen werden und es sich tatsächlich um einen kollektiven Beitrag zu einem respektvollen Miteinander im Web handelt.

## 8 ASPEKTE VON GENDER UND DIVERSITY

Mädchen und Burschen haben erwiesenermaßen einen unterschiedlichen Umgang mit den digitalen Medien. Wie die JIM-Studie zeigt, ist es vor allem die digitale Ungleichheit, die diesen

Unterschied ausmacht. So bewegen sich Mädchen eher in Sozialen Netzwerken, Online-Communitys und Chats – es stehen sozusagen die zwischenmenschlichen, sozialen Aspekte von Handy und Internet im Vordergrund. Für Burschen ist es hingegen oft interessanter die neuesten Computerspiele, Videos und Musikdownloads zu konsumieren. Medienpädagogisch gesehen ist die Unterrichtsarbeit mit den neuen Medien und ihren NutzerInnen, der Generation Web 2.0, eine Herausforderung. Neben einem hohen Maß an Geschlechtersensibilität ist vor allem die interessensspezifische Lebenswelt der Jugendlichen zu berücksichtigen. Wertschätzung ist auch hier – wie generell in der Unterrichtsarbeit – ein wesentlicher Faktor, gleichzeitig ist vorrangig, geschlechtsbezogener Benachteiligung entgegenzuwirken und alle Möglichkeiten auszuschöpfen, damit eine generelle Chancengleichheit auf allen Ebenen, nicht nur gewahrt, sondern vor allem gefördert und eine intersektionale Diskriminierung vermieden wird. Gerade in einer Berufsschule wie der Berufsschule für Bürokaufleute, in der überwiegend Mädchen unterrichtet werden, gilt es an vorhandene Vorlieben anzudocken aber die SchülerInnen auch dahingehend zu motivieren, sich auf geschlechtsrollenkonträre Nutzungsformen einzulassen und dadurch eine Vielfalt, jenseits binärer Geschlechtsrollen zu ermöglichen (vgl. Döring in Online\_Offline 2011, S. 29).

Im Fokus des Projekts stand - in Bezug sowohl auf die teilnehmenden SchülerInnen als auch auf die „Konsumentinnen“ der geschaffenen Materialien und Unterrichtsaktivitäten - der Blick auf die Jugendliche(n) als Individuen, anstatt sie als eine Lerngruppe, als „geschlossenes Konstrukt“ zu begreifen. Die eingangs beschriebenen individualisierten Zugänge bei Methodik und Didaktik waren dahingehend gestaltet, dass sie Raum für die verschiedenen Lebenswelten, Lebensentwürfe und –bedürfnisse von Mädchen und Burschen öffnen. Eines der wesentlichen Motive war, bestehende Diskriminierungen und einengende Rollenklischees abzubauen und eine für Vielfalt offene und diskriminierungsfreie Lernkultur zu schaffen.

Diese Möglichkeit der persönlichen Entwicklung und Entfaltung war prinzipiell durch den schülerInnenzentrierten Ansatz gegeben: Sei es nun bei der Kreation der Slogans, der Recherche der „Opfer-Geschichten“, die Wahl der Videos für den WebQuest: bei allen Aktivitäten wurde die Genderintegrität aller Beteiligten dadurch gewahrt, erhalten und gefördert, dass die Jugendlichen selbst die Schwerpunkte setzen konnten, was als Konsequenz bedeutet, dass sowohl männliche als auch weibliche Perspektiven und Schwerpunkte (sofern es solche gab) in das Projekt einfließen konnten. Deutlich wird dies zum Beispiel bei der Auswahl der Stories zu den Opfern: hier entstand im Rahmen der Ausstellung „Tatort Internet“

eine höchst spannende Mischung an Geschichten über weibliche und männliche Opfer, wobei auch das Thema „Homosexualität, das sonst – leider – oft für Kontroversen sorgt, aber im Zusammenhang mit den geschilderten Suizid-Dramen noch keine einzige negative Reaktion ausgelöst hat; im Gegenteil kamen in diesem Zusammenhang gerade von Burschen empathische Äußerungen. Umgekehrt gibt es deutlich mildere Beurteilungen des Mädchens, dessen Mobbing-Tragödie mit einem – freiwillig – verschickten Nacktfoto seine Lauf nahm, als es bei „normalen Diskussionen im Unterricht üblicherweise der Fall ist.

Solche Entwicklungen lassen den Schluss zu, dass Genderintegrität und somit die Wahrung, Erhaltung und Förderung der Entfaltung der Würde und des Schutzes aller Geschlechtsidentitäten eine schöne Nebenwirkung“ des Projekts ist.

Vor allem bei der Gestaltung des Kurzfilms sollten Stereotypen vermieden werden: Der Spot soll möglichst alle Jugendlichen ansprechen bzw. eine Identifikationsmöglichkeit bieten. Die bei Cybermobbing-Filmen oft übliche Vorgehensweise, nämlich das Erzählen einer Geschichte, die mit einer realen Person, die naturgemäß einem bestimmten Geschlecht mit einem spezifischen Aussehen in einer dramaturgisch festgelegten Story dargestellt wird, vermieden werden. Basierend auf den zuvor geschilderten Überlegungen – und auf den eingeschränkten Möglichkeiten, die der Dreh am Schulstandort bietet, entwickelten die SchülerInnen also die Idee, den Film über Schattenprojektionen mit Hilfe des Overheadprojektors zu realisieren.

Dieser Zugang ermöglicht eine Anonymisierung und somit Generalisierung des Themas; zudem unterstreicht das „Schattenspiel“ vor allem den „düsteren“ Charakter des Cybermobbings, ohne eine bestimmte Person in den Focus zu rücken. Jede/r Jugendlichen unabhängig von Geschlecht oder Herkunft, soll angesprochen werden – im Mittelpunkt stehen die „Schmerzen und Verletzungen“ des Opfers durch die Attacken sowie die Message „Keep the web clean“.

## **9 MIT DEM BLICK AUF DIE COMMUNITY**

Betrachtet man die heutige Gesellschaft genauer, ist der Entertainment-Faktor neben Schnelligkeit und Schnelllebigkeit dominierend; aufgewachsen mit MTV, VIVA und einem Freizeitangebot, das vergleichbares sucht, sind unsere Kinder und Jugendlichen völlig übersättigt. LehrerInnenarbeit wird in dieser postmodernen Gesellschaft immer umfassender, weitreichender und kompetenzorientierter. Parallel dazu entwickelt sich eine ungeheuer

komplexe Medienwelt, in der oftmals unsere SchülerInnen eher zu Hause sind, als die Lehrpersonen die sie unterrichten.

Als LehrerIn ist man gewohnt ein Einzelkämpfer zu sein. Für viele LehrerInnen gilt auch heute noch die Devise „keine Schwäche zeigen“ - eine Einstellung die an die Substanz gehen kann. Aber die neuen Medien bieten gerade hier einige Vorteile. Inzwischen gibt es viele Plattformen, die mit Rat und Tat zur Seite stehen – auch für gestresste Lehrpersonen. Der Austausch mit KollegInnen, die Problemlösungskompetenzen, die angeboten werden und die umfangreiche Vernetzung lässt es einfacher werden, den Satz: “Ich habe Probleme mit der Klasse, kann mir bitte jemand helfen“ auszusprechen. Teamarbeit wird nicht nur im Klassenzimmer immer wichtiger, auch die LehrerInnencommunity leistet ihren Beitrag dazu. So können Probleme und offene Fragen innerhalb der Community diskutiert werden und manche Situationen bereits im Vorfeld abgefangen werden. Innerhalb der Community finden sich die unterschiedlichsten Ansprechpersonen, so werden die eigenen Ressourcen geschont. Dies wiederum trägt in weiterer Folge auch zu einem entspannteren Unterrichtsklima und somit sicherlich auch zu einem gut funktionierenden, abwechslungsreichen Unterricht bei. Innerhalb der Berufsschule für Bürokaufleute funktioniert die Vernetzung im Kollegium sehr gut; Hilfestellung bei der Projektarbeit ist seitens der KollegInnen größtenteils gegeben; aber vor allem der wertschätzende Umgang der Direktion im Rahmen dieser Projektarbeit und die perfekte Teamarbeit innerhalb unsers Projektteams erleichtert die Unterrichts- und Projektarbeit enorm.

## 10 EVALUATION UND REFLEXION

Das Projekt in seiner Gesamtheit läuft gerade an; Generell haben all diese Arbeiten schon jetzt dazu beigetragen, dass das Thema Cybermobbing endlich positiver aufgenommen wird: Der „Cybermops“ ist „cool“: die SchülerInnen tragen die Button mit dem Logo des Projekts, die Plakate mit den griffigen, teilweise witzigen Anti-Mobbing Slogans in den pinkfarbenen Rahmen machen die Klassen bunter und sorgen für Gesprächsstoff; vor der Ausstellung mit den „Schatten“ sind auch in der unterrichtsfreien Zeit SchülerInnen zu finden, die die Geschichten lesen und darüber diskutieren, ein erster Durchgang mit den kürzlich fertig gestellten WebQuest läuft gerade und die Zwischenergebnisse sind vielversprechend.

Die Projektarbeit hat sich nach anfänglichen organisatorischen Schwierigkeiten, die jedoch durch die beiden IMST Workshops gelöst werden konnten, äußerst positiv entwickelt und wurde sowohl seitens der Schulleitung, als auch im KollegInnenkreis sehr gut aufgenommen. Nachdem sich im vorigen Schuljahr die Cybermobbingfälle an unserer Schule extrem gehäuft

haben, war es vielen KollegInnen ein Anliegen, hier aktiv etwas zu unternehmen. Ausgehend vom „Cybermops“ der durch die Plakate immer präsent ist und nun auch Teil der Schulhomepage ist, erfolgte eine nachhaltige Sensibilisierung für das Thema Cybermobbing sowohl unter den SchülerInnen, als auch im Kollegium. Viele Kollegen erarbeiteten in einzelne Unterrichtssequenzen das Thema Cybermobbing und steuerten die besten Outputs für die Installation bei. Zwei Kolleginnen drehten einen weiteren Kurzfilm zum Thema, den sie auch für den Webquest freigaben. Im Lauf der Projektarbeit ließen wir Buttons mit dem Cybermopslogo herstellen, die in der Berufsschule für Bürokaufleute sowohl von LehrerInnen, als auch von SchülerInnen mit Stolz getragen wurden um nach außen hin ein Zeichen zu setzen: „Ja, wir machen etwas gegen Cybermobbing!“

Rückblickend konnten alle ursprünglichen Ziele, wie Installation, Plakate und Webquest erreicht werden; zusätzlich konnte eine Dauerausstellung mit Arbeitsmaterialien in der Berufsschule für Bürokaufleute etabliert werden.

Nachstehend findet sich eine genaue Aufstellung der Ziele, Evaluierungen und Rückmeldungen an die SchülerInnen.

ZIEL	EVALUIERUNG	RÜCKMELDUNG AN DIE SCHÜLER/INNEN
Befragung zum Thema „Nutzung der neuen Medien und Werthaltung im Umgang im www“. SchülerInnen geben ihre Usergewohnheiten bekannt und reflektieren ihren Umgang mit anderen im Netz.	Auswertung der Daten, Darstellung der Ergebnisse	Unterrichtseinstieg: Situation an der Berufsschule – konkreter Zugang zum Thema, der in der eigenen Lebensumwelt stattfindet, mit dem sich die SchülerInnen identifizieren, der bestenfalls Grund zur Freude ist, im schlechtesten Fall jedoch dazu dienen kann, Veränderungen im Cyberumgang herbeizuführen.
Kreative Textarbeit: SchülerInnen arbeiten ihre persönlichen Erfahrungen kreativ in Textform auf (Poetry Slam).	Auf Basis der kreativen Textarbeit werden die Inhalte und Botschaften der SchülerInnentexte in einen Videoclip visuell transferiert.	konstruktives Feedback ist ein Teil des Poetry Slams. Gegenständliche (Kunst)werke und fügen diese, zusammen mit den Texten, zu einer bewusstseinschaffenden

	<p>Schaffung eines „Kunstwerks“ – Interview mit den SchülerInnen. Für zukünftige Nutzung wird ein Feedbackbogen bzw. Möglichkeiten Assoziationen festzuhalten, den BesucherInnen der Ausstellung zur Verfügung gestellt.</p>	<p>Installation zusammen.</p> <p>Feierliche Eröffnung der Installation durch die Direktion und Projektpräsentation bei der Diplomfeier durch die SchülerInnen.</p>
<p>Verhaltenskodex: SchülerInnen entwickeln einen Verhaltenskodex im Web für ihre Schule und entwerfen entsprechende Plakate für die EDV Räume.</p>	<p>Wiederholung der Umfrage nach einem Jahr – Vergleich der Daten und Auswertung. Befragung der LehrerInnen der BSBK über die Wirksamkeit und messbare Erfolge des „Cybermops“.</p>	
<p>SchülerInnengeneriertes Unterrichtsmaterial: SchülerInnen entwickeln und erstellen WebQuests zum Thema „Cybermobbing“ für Jugendliche an der Berufsschule und an anderen Schulen</p>	<p>Durch den Einsatz im Unterricht, Einbauen einer Feedbackfunktion in den WebQuest, Interviews mit bzw. Befragung der LehrerkollegInnen</p>	

<p>Ausstellung: SchülerInnen recherchieren Schicksale von Web-Opfern und gestalten eine Ausstellung mit den adaptierten und neu geschriebenen Texten und „Schatten“, die zur Personalisierung der Schicksale an die Wand neben den EDV-Räumen gemalt werden.</p>	<p>Eine große Pinnwand, die sich an der Wand neben der Ausstellung befindet, wird zum „Kondolenzbuch“ umfunktioniert; BesucherInnen der Ausstellung können dort spontan Beileidsbekundungen bzw. persönliche Nachrichten an die Opfer oder deren Hinterbliebene hinterlassen; die Arbeitsblätter, die zur Nutzung der Ausstellung im Unterricht erstellt wurden, enthalten die Möglichkeit, das Gelesene zu reflektieren und Feedback zur Ausstellung und zum Thema „Tatort Internet“ zu hinterlassen</p>	
--	---	--

## Rückmeldungen der SchülerInnen (Auszug)

### FEEDBACK CHRISTOPHER, 18 Jahre

Mein Feedback zur Projektarbeit. Es wurde mit sehr viel Ehrgeiz und Spaß daran gearbeitet. Alle haben gute Ideen eingebracht und ich muss besonders unsere Projektleitung (Anm. Frau Cerny und Frau Majcen) sehr loben. Sie haben uns als Team sehr gut unterstützt und dadurch hat uns allen die Arbeit am Projekt sehr Spaß gemacht. Ich persönlich fand es wichtig so ein Thema zu bearbeiten, weil man sich dann wirkliche Gedanken zu diesem Problem macht und nicht darüber hinweg schauen kann. Ich persönlich mag Projekte sehr, da ich mich als einen Teamplayer einschätze und man so die Zusammenarbeit fürs spätere Leben lernt. Als Team hat man meist bessere und effektivere Ideen als alleine. Ich finde man lernt auch viel. Dass Cybermobbing drastische Auswirkungen haben kann und dass man mit sehr wenig Aufwand sehr viel bewirken kann. Und vor allem, dass wir gewissenhafter mit Postings, Fotos etc. im Web umgehen sollten.

Ich persönlich habe keine Erfahrung mit Cybermobbing. Ich finde es auch wichtig und gut, dass unserer Projektorinnen (sic) dieses Thema gewählt haben, weil es doch sehr verbreitet ist und uns alle treffen kann – jederzeit. Aber ich fand es toll ein Teil dieses Projekts gewesen zu sein und möchte mich hiermit auch bei Frau Cerny und Frau Majcen bedanken.

**FEEDBACK JULIA, 17 Jahre:**

Ja, das Projekt war super.

- Es war einmal eine Abwechslung vom Schulalltag, ich habe wieder dazugelernt da ich vom Thema Cybermobbing bis jetzt noch nicht so viel gehört habe und mich auch nicht wirklich damit beschäftigt habe. Allgemein hats mir gut gefallen sich kreativ daran beteiligen und auch eigene Ideen einbringen. Würde wieder mitmachen.
- Wie schon vorher erwähnt, das kreativ sein und mal was Anderes zu machen als nur im Klassenzimmer zu sitzen. Sich mit neuen Themen zu beschäftigen und auch mit den Klassenkollegen die man vorher vielleicht noch nicht so gut kannte zusammen arbeiten.
- Mehr Projekte zu machen wäre eine tolle Idee. Auf freiwilliger Basis, denn ich glaube, alle mögen das nicht so gerne, aber diejenigen die dies gerne tun, sollten die Chance dazu bekommen.
- Generell habe ich viel über das Thema „Cybermobbing“ gelernt, ein paar Zahlen und Fakten die ich vorher nicht kannte und speziell bei unserem Projekt wie man einen Kurzfilm ohne Personen gestalten kann, denn wir wollten alles rein ohne Menschen darstellen sondern nur mit Bildern und Schatten.
- Erfahrungen damit habe ich noch keine gemacht. Ich bin sehr froh, dass damit noch keine Probleme hatte, weil ich finde, dass es eine sehr schlimme Art des Mobbings ist, da es in den meisten Fällen anonym gemacht wird und sich wahnsinnig schnell verbreitet.
- Ich finde Cybermobbing ganz schlimm, nachdem wir verschiedene Geschichten über Selbstmorde, Auftragsmorde, Vergewaltigungen usw. gelesen haben wurde mir echt anders und ich wurde sehr nachdenklich. Natürlich benutze ich auch Facebook, Whats App und Co, aber es ist echt schlimm wie schnell sich über die Netzwerke Lügen und Geschichten verbreiten und man kann nichts dagegen tun. Vor allem Angehörige bleiben oft ohne Chance zurück, da die Täter nicht ausgeforscht werden können. Ich bin wirklich froh, nicht in der heutigen Zeit groß geworden zu sein.
- Mir war wichtig dabei zu sein um vielleicht auch ein bisschen an der Aufklärungsarbeit dabei zu sein. Auch wenn es vielleicht nur ein 90 sekündiger Kurzfilm ist. Es soll Jugendlichen zeigen einfach viel vorsichtiger mit privaten Informationen, Fotos und Videos umzugehen, denn sind die einmal in fremden Händen ist es fast unmöglich sie wieder zu löschen.

**FEEDBACK OLIVER, 15 Jahre:**

Hallo liebe Frau Cerny,

dass dieses Thema in der Schule angesprochen und durchgenommen wird weil viele „Mobber“ sind Klassenkameraden oder Leute aus dem Umfeld, war mir schon wichtig. Ich mag die Zusammenarbeit mit Mitmenschen die man fast täglich sieht und dass man sich die Ideen von anderen auch anhört. Ich würde sehr gerne noch mal ein Projekt starten. Ich habe bei dem Projekt gelernt, dass man jemanden so behandeln soll wie man selbst behandelt werden will. Ich finde Cybermobbing ehrlich gesagt feige und wenn man ein Problem mit dieser Person hat sollte man das Auge in Auge besprechen. Weil ich wie eben schon gesagt habe, dass das feige ist wenn man im Internet schimpft finde ich man soll das einfach persönlich austragen.

**FEEDBACK PATRICIA, 16 Jahre:**

Ich finde, das Projekt war super. Anfangs habe ich noch gedacht, das wird wieder öd, weil wir schon in der anderen Schule so was gemacht haben. Aber es war voll chillig und total cool. Ich findes auch wichtig, weil viele werden gemobbt. Man sollte selber nicht mobben, denk immer daran, du kannst das nächste Opfer sein. Wichtig ist, dass man sich auch traut für ein Opfer einzusetzen. Das war super bei dem Projekt, weil wir haben in der Klasse jetzt echt mehr Respekt. Mobbing ist eine sehr ernste Sache, das Schlimmste was es gibt ist Cybermobbing.

**RÜCKMELDUNG AN DIE SCHÜLERINNEN:**

Bewertung der durchgeführten Aufgabe, unter Berücksichtigung der erworbenen Outcome:

Titel	Beschreibung
Ergebnisse der Befragung – Auswertung in Excel	Die Ergebnisse der Online-Befragung Internetnutzung und Wertehaltung der SchülerInnen werden den KollegInnen der BSBK zur Information und weiterer Nutzung zur Verfügung gestellt.
Poetry Slam	Die Texte sind Teil der Installation bzw. der Spots – dadurch sind sie nachhaltig im Schulbereich präsent. Durch begleitende Arbeitsblätter können sowohl Installation als auch Spots für die Unterrichtsarbeit genutzt werden.
WebQuest Onlineunterrichtsmaterial	Die erarbeiteten WebQuests werden auf das interne Schullaufwerk gestellt und stehen allen LehrerInnen für den Einsatz im Unterricht zur Verfügung. Eine

	Vernetzung mit anderen Wiener Berufsschulen ist geplant. Aufnahme des am Ende der Bearbeitung entstandenen 'Verhaltenskodex' in die Hausordnung
Installation	Die Installation ist als permanente Ausstellung in der Pausenhalle der Berufsschule platziert und kann als kreativen und anschaulichen Ausgangspunkt für die Unterrichtsarbeit zum Thema Internet /Cybermobbing genutzt werden.  Zusätzlich dient die Installation auch dazu, die neuen Schulklassen, bei der Führung durch das Schulgebäude, zu sensibilisieren und Aufmerksamkeit für einen respektvollen Umgang zu schaffen.
Anti-Cybermobbing-Kampagne	Entstehung von Plakaten mit griffigen Slogans, die in den PC Räumen aufgehängt werden. So können LehrerInnen anschaulich zum Thema Cybermobbing und respektvoller Umgang im Netz arbeiten, gleichzeitig dient der Cybermops dazu, den Vereinbarungen und dem wertschätzenden Verhalten im Netz und in der Schule ein „Gesicht“ zu geben und als Visualisierung der Corporate Behaviour zu wirken.
Permanentausstellung	Schaffung einer Dauerausstellung zum Thema: Dazu wurden Geschichten über Cybermobbing-Opfer, die nur noch einen Ausweg im Suizid fanden, recherchiert; Um sie als eindringliches Mahnmal im Schulhaus präsent zu haben, wurden lebensgroße Figuren mittels OH-Projektor an die Wand neben den PC Räumen gemalt und mit den Texten ergänzt. Diese Permanent-Ausstellung soll die SchülerInnen daran erinnern, einen respektvollen Umgang im Netz zu pflegen. Zusätzlich wird ein „Kondolenzbuch“ – eine Pinnwand neben den „Schatten“ - und Arbeitsblätter zur Verfügung gestellt

## 11 EMPFEHLUNGEN

Projektarbeit ist immer etwas Besonderes. Anders als im Schulunterricht können SchülerInnen eigenständig ihre Ideen und Vorstellungen von einem Themenbereich bearbeiten. Sie können ihre Kreativität, ihr Engagement sowie ihr ganz persönliches Puzzleteilchen entwickeln – alle diese Teilchen ergeben dann das fertige Projekt. Für uns als Lehrpersonen ist es immer spannend zu sehen, wie sich die SchülerInnen während der Projektarbeit entwickeln, oft auch aufblühen. So wird der Schüler oder die Schülerin, die während des Unterrichts eher uninteressiert wirken, zum engagierten und motivierten Projektpartner oder zur begeisterten und interessierten Projektpartnerin.

Es empfiehlt sich jedoch, einen straffen Zeitplan einzuhalten und eventuelle Pufferzeiten gleich zu Beginn einzuplanen. Zusätzlich muss auch damit gerechnet werden, Rückschläge hinnehmen zu müssen oder Ideen nicht verwirklichen zu können – sowohl von SchülerInnen als auch von LehrerInnenseite. Gleichzeitig ist aber gerade dieser Unsicherheitsfaktor der ganz besondere Reiz der Projektarbeit, sorgt er doch bei allen Beteiligten dafür, dass sich das ganze Projektteam – oft auf unterschiedlichste Weise, manchmal chaotisch oder wütend, bisweilen schräg und kreativ, immer jedoch (zwischen-)menschlich und sozial, weiterentwickelt. Diese Entwicklungen sind oft nicht direkt greifbar dennoch besteht auch nach Projektende immer eine ganz besondere Beziehung zwischen den „Projektleuten“.

Gerade im Berufsschulbereich ist es auch sinnvoll, SchülerInnen aus anderen Klassen mit einzubeziehen. Schulstufen- und klassenübergreifendes Projektarbeiten ist für alle Beteiligten lehrreich, wertvoll und bringt Abwechslung und neue Erfahrungen in den Berufsschulalltag; zusätzlich ist es in der Berufsschule, mit ihrer ganz speziellen Organisationsform wichtig, unterschiedliche Klassen an unterschiedlichen Wochentagen in der Schule zu haben, um zügig arbeiten zu können, falls die eigentlichen SchülerInnen an ihrem Schultag im Betrieb gebraucht werden, oder krank sind. Gelebte Teamarbeit ist hier das Zauberwort; so kann die Informationskette gut gewährleistet und die Arbeit fortgesetzt werden, wenn ein Projektmitglied ausfällt.

Der Einsatz von Teamarbeit ist auch ein wichtiger Faktor, um Synergieeffekte zu generieren – gerade Berufsschulklassen bilden sind meist sehr heterogene Gruppen, daher kann die Arbeit in Gruppen ein größeres Wissens- und Kompetenzpotential durch unterschiedliche Fähigkeiten der Gruppenmitglieder schaffen und gewährleisten. Dies sorgt natürlich für einen Lerneffekt in der Gruppe, der/die eine lernt vom/von der anderen

Für die Projektarbeit empfiehlt sich zudem, den SchülerInnen einen großen Vertrauensvorschuss zu geben, gemischt mit Kreativität, einem Schuss Verrücktheit, abgerundet mit Freude und Humor wird daraus ein funktionierendes Schulprojekt, das für alle Beteiligten eine Bereicherung darstellt.

## 12 VERBREITUNG

Der „Cybermops“ wurde als sichtbares Zeichen gegen Cybermobbing auf der Homepage der Berufsschule für Bürokaufleute platziert (<http://bsbk.schule.wien.at/>).

The screenshot shows the homepage of the Berufsschule für Bürokaufleute (BSBK). On the left is a navigation menu with items like 'Unsere Schule', 'Anmeldung', 'Standort', 'Termine', 'Download', and 'Projekte'. The main content area has a welcome message: 'Willkommen in der Berufsschule für Bürokaufleute' and 'Wir wünschen allen Schülerinnen und Schülern sowie Eltern und Lehrbetrieben einen erholsamen Sommer!'. Below this is the text 'Das Team der BSBK' and a large circular logo featuring a pug dog's face with the text 'Cybermops is watching you' at the top and 'keep the web clean' at the bottom. On the right side, there is contact information: 'Meiselstraße 19, 1150 Wien', 'E-Mail: E-Mail schreiben', 'Tel: 01/599 16 95580', 'Fax: 01/599 16 99 95580', a 'Lageplan' button, and further contact details for the 'Expositur Goldschlagstraße'.

Das Projekt „Cybermops is watching you! Keep the Web clean!“ wurde sowohl in den schulinternen Konferenzen als auch im schulinternen Newsletter vorgestellt. Das dazugehörige Unterrichtsmaterial wurde allen KollegInnen zur Verfügung gestellt und findet sich auf der LehrerInnenplattform; zusätzlich wurde der Film „Cybermops – the Movie!“ auf YouTube gestellt und ist somit einem breiten Publikum zugänglich. Der fertige Film findet sich unter dem folgenden Link (<http://www.youtube.com/watch?v=cQRvfApP48c>).

Im Rahmen des Firmensprechtags trugen LehrerInnen und SchülerInnen der Berufsschule für Bürokaufleute den „Cybermopsbutton“, um so ein aktives Zeichen gegen Cybermobbing zu setzen, zwei Cybermopsplakate wurden in die Schaukästen vor dem Schulgebäude gehängt. Bei Internetrecherchen konnten wir uns von der Außenwirkung der Plakate bereits überzeugen – siehe Link (<http://yooying.com/katjaftw>). Weiters wurde das komplette Projekt bei der Diplomfeier der Berufsschule für Bürokaufleute am 25.6.2014 einem großen Publikum präsentiert.

Das Projekt wurde bei mehreren Projektwettbewerben eingereicht und erzielte den 1. Platz beim Medienpreis 2014

(<http://www.wiener-bildungsserver.at/praxis/medienpreis/2014-projekte/nominierte-2014/projekt-cybermops-is-watching-you-keep-the-web-clean/>)

Über Uns
Wiener Bildungsnetz
Medienbildung
Praxis
Coding Workshops
Medienpreis
Medienpädagogische Fachtagung
Safety 1st

Impressum
Kontakt
Sitemap
Newsletter
Presse

■ Cybermops is watching you - keep the web clean!

**Projekträger:** Berufsschule für Bürokaufleute Meiselstraße, SchülerInnen der Klasse 1Tb

**Projektverantwortliche:** Mag. Jutta Majcen, Bed und Karin Cerny, Bed

**Zeitraum:** Jänner - März 2014

**Bundesland:** Wien

**Projektbeschreibung:**

SchülerInnen der Klasse 1Tb suchten einen kreativen und „hippen“ Weg, wie sie das Thema „Cybermobbing“ nachhaltig vermitteln können und produzierten ein Video.

**Ziele und Umsetzung**

Mithilfe von Kreativmethoden entwickelten die SchülerInnen Ideen für neue Umsetzungsformen zum Thema „Cybermobbing“ und erarbeiteten einen Leitfaden zur Internetkommunikation. Dabei wählte das Projektteam bewusst keinen negativen Zugang zur Vermittlung aus, etwa nach dem Motto „Du darfst nicht“, sondern entschied sich für den Spruch „Cybermops is watching you - keep the web clean!“. Hinter diesem steht die Botschaft für ein „sauberes“ Internet ohne Mobbing.

Der Videodreh fand in der Schule statt, um das Thema aus der Sicht der Jugendlichen aufzugreifen und möglichst viele SchülerInnen anzusprechen. Sie wurden nach dem Prinzip „learning by doing“ dazu ermächtigt, sowohl die Mediengestaltung zu übernehmen, als auch Medienkritik in der Verarbeitung der Inhalte auszuüben. Auf kreative und abstrakte Weise drehten die SchülerInnen mittels Schattenprojektion das Video. Zusätzlich stellten sie Plakate und Buttons her, die sie an andere Jugendliche verteilten.

**Medien:** [Cybermops the Movie](#)


Dadurch konnte das Projekt einer breiten Öffentlichkeit präsentiert werden, etwa in der Sendereihe Digital. Leben auf Ö1 (<http://oe1.orf.at/programm/374874>), auf der Seite von Wien International (<http://www.wieninternational.at/de/aktuell/auszeichnung-fuer-kreative-projekte>), im Kurier online vom 29.6.2014 (<http://kurier.at/lebensart/kiku/projekteuropaschul-raumkultur-die-besten-arbeiten-des-bewerbs/72.595.699>), ebenso auf der Seite der APA ([https://science.apa.at/rubrik/bildung/Medienpreis\\_2014\\_des\\_Wiener\\_Bildungservers\\_SchuelerInnen\\_und\\_Lehrkraefte\\_fuer\\_Projekte\\_mit\\_digitalen\\_Medien\\_ausgezeichnet/SCI\\_20140612\\_SCI39411351818806874](https://science.apa.at/rubrik/bildung/Medienpreis_2014_des_Wiener_Bildungservers_SchuelerInnen_und_Lehrkraefte_fuer_Projekte_mit_digitalen_Medien_ausgezeichnet/SCI_20140612_SCI39411351818806874)), auf der Seite des Wiener Bildungsnetz (<http://www.lehrerweb.at/>)

The screenshot shows the homepage of 'LehrerInnenWEB'. The header includes the logo, a search bar, and navigation links. The main content area is divided into a left sidebar and a central news section. The news section features three articles: 'Coding macht Spaß!', 'GewinnerInnen des Medienpreises', and 'Schöne Ferien'. The right sidebar contains several promotional boxes for various services and programs.

und auf der Seite der edugroup unter dem folgenden Link:

(<http://www.edugroup.at/medien/news/detail/medienpreis-2014-die-gewinner.html>)

Am 31.7.2014 erscheint im Falstaff Junior ein Artikel zum Thema Cybermobbing, worin ebenfalls über das Projekt berichtet wird.

Weiters wurde das Projekt als eines von 7 Siegerprojekten beim Projektwettbewerb „projekt europa“ zum Thema „Schul-Raum-Kultur“ auf der Seite des BMBF veröffentlicht.

([https://www.bmbf.gv.at/schulen/pwi/wb/projekteuropa2014\\_erg.html](https://www.bmbf.gv.at/schulen/pwi/wb/projekteuropa2014_erg.html))

hten FORMULARE Treiber & Software zu... Windows Media Windows

projekteuropa 2013\_2014  
SCHUL-RAUM-KULTUR

Downloads Kontakt Impressum

der kreativwettbewerb

- Der Kreativwettbewerb
- Siegerarbeiten
- Feedback zum Wettbewerb
- neu & wichtig
- Ideenbörse SCHUL-RAUM-KULTUR
- Anmeldung
- Jurykriterien Einzelarbeit
- Jurykriterien Kreativprojekt
- Ziele des Wettbewerbs
- Entwicklung des Wettbewerbs

vorjahr

- Der Kreativwettbewerb 2012\_2013
- Archiv

Siegerarbeiten 2013\_2014

**Cybermops is watching you - Keep the web clean!**

 Berufsschule für Bürokaufleute, 1150 Wien  
Klassen 2CA, 3EA, 3FB  
Projektleitung: Karin Cerny

„Es wird zu viel gemobbt und zu wenig...“

Ziel war, die Jugendlichen für das Thema Cybermobbing zu sensibilisieren und zu reflektieren, was Norm bzw. Recht ist und was privat bzw. öffentlich. Geringe Medienkompetenz birgt viele Gefahren, Erfahrungen mit Cybermobbing wirken sich auf das Selbstwertgefühl und das Selbstbild negativ aus. Um dem entgegenzuwirken haben die Schüler/innen einen Web-Verhaltenskodex für ihre Schule entwickelt und diesen als „Netiquette“ in Form von griffigen Slogans für einen Plakataktion fixiert.

**Dokumente**

 [Cybermobbingplakate](#)  
100 KB

Projektbüro:  
KulturKontakt Austria    doris.erhard@kulturkontakt.or.at  
t +43 1 5238765-57

Technik:  
Büro DIE ANTWORT GmbH

BM **BF**  
Bundesministerium für  
Bildung und Frauen

(<http://www.projekt-europa.at/siegerarbeit?jahr=2013&nr=0259K>)

## 13 LITERATURVERZEICHNIS

ettina: Cybermobbing – Mobbing im Internet unter Jugendlichen. Hochschulschrift, Wien 2011.  
xel: Verloren im Netz. Macht das Internet unsere Kinder süchtig? Gütersloher Verlagshaus, Gütersloh, 2009.

DIETACHMAYR Daniela: Wie aus Freunden ganz schnell Feinde werden können! Cyber-Mobbing/Cyber-Bullying am Beispiel des Social Networks Facebook. Hochschulschrift, Wien 2011.

Susanne: Projektmanagement in der Schule. Projekte erfolgreich planen und gestalten. AOL Verlag, Lichtenau, 2006.

Fachtagung

### Internetlinks:

<http://www.psy1.uni-muenster.de/Psychologie.inst3/AEbromme/fortbildung/fachkom/gwi/index.html>, Stand: 3. Juli 2014

<http://de.wikipedia.org/wiki/Cyber-Mobbing>, Stand 20.6.2014

<http://www.buendnis-gegen-cybermobbing.de/>, Stand 5: Juli 2014

## BEILAGE

1. **INSTALLATION:** Die im Poetry Slam Workshop erarbeiteten Texte werden Teil der Installation die von den SchülerInnen als Kunstwerk für die Pausenhalle der Berufsschule für Bürokaufleute gestaltet wurde.

(Fotos Installation, Texte)

2. **PLAKATE:** SchülerInnen entwickeln das Cybermopslogo und texten kreative Slogans dazu. Die fertigen Plakate finden sich überall im Schulgebäude und erinnern daran, das Netz sauber zu halten.

(Cybermopsplakate – pdf)

3. **WEBQUEST:** Im WebQuest können die unterschiedlichsten Aufgabenstellungen rund um das Thema Cybermobbing von unseren SchülerInnen erarbeitet werden.

(Arbeitsmaterial zum WebQuest)

4. **KURZFILM – VIDEOSPOT:** SchülerInnen drehen einen Kurzfilm zum Thema Cybermobbing. Die Message der Kampagne „Keep the web clean“ wird in Form eines Videoclips optisch umgesetzt.

(Fotos Dreharbeiten, Kurzfilm)

5. **DAUERAUSSTELLUNG – „Tatort Internet“:** SchülerInnen malen „Schatten“ an die Schulwand; diese Schatten stehen symbolisch für Jugendliche die aufgrund von Cybermobbing oder anderen Formen von Webkriminalität den Tod fanden.

(Arbeitsblatt, Fotos)