



Unterrichtsstunde „Sollen Handys in der Schule verbo- ten werden?“ im Fach Politische Bildung

Rosemarie Naumann

erprobt in der 5. Jahrgangsstufe an der
Schule Eisenhart-Grundschule Pots-
dam (Schuljahr 2018/19)

Autor: Paul Scheidt

Lehrstuhl für Politische Bildung:
,Schulpraktische Übung'
Dr. Rosemarie Naumann

27.01.2020

Impressum:

Internet:

Grafiken:

Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte einschließlich Übersetzung, Nachdruck und Vervielfältigung des Werkes sind den Autorinnen und Autoren vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des LISUM in irgendeiner Form (Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden. Eine Vervielfältigung für schulische Zwecke ist erwünscht. Das LISUM ist eine Einrichtung im Geschäftsbereich des Ministeriums für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg (MBS).

Abkürzungsverzeichnis

Schülerinnen und Schüler [SuS]

Inhaltsverzeichnis

1	<i>Einleitung</i>	1
2	<i>Sachanalyse</i>	1
3	<i>Didaktisch-methodische Überlegungen</i>	4
3.1	Unterrichtsbedingungen _____	4
3.2	Didaktisch-methodische Begründungen _____	5
4	<i>Literaturverzeichnis</i>	10
5	<i>Anhang</i>	12
5.1	Tabellarische Verlaufsplanung _____	12
5.2	Umfrage aus der Einstiegsstunde _____	16
5.3	Beschreiben der Spielsituation: Dafür-Partei _____	17
5.4	Rollenkarte Dafür-Partei Schüler*innen _____	18
5.5	Rollenkarte Dafür-Partei: Lehrer*innen _____	19
5.6	Rollenkarte Dafür-Partei: Eltern _____	20
5.7	Beschreibung der Spielsituation: Dagegen-Partei _____	21
5.8	Rollenkarte Dagegen-Partei: Schüler*innen _____	22
5.9	Rollenkarte Dagegen-Partei: Lehrer*innen _____	23
5.10	Rollenkarte Dagegen-Partei: Eltern _____	24
5.11	Beobachtungsbogen: Journalist*innen der Schülerzeitung _____	25

1 Einleitung

Sie finden hier eine Unterrichtsstunde im Rahmen des Themenfeldes „Medien - immer ein Gewinn?“ im Fach Gesellschaftswissenschaften für die Jahrgangsstufe 5/6.

Die Planung ist im Rahmen eines fachdidaktischen Tagespraktikums im Schuljahr 2018/19 von Lehramtsstudierenden der Universität Potsdam entwickelt und in einer 5. Klasse erfolgreich umgesetzt worden. Die Einzelstunde ist in einer 6-stündigen Unterrichtsreihe „Chancen und Gefahren des Internets für unsere Demokratie“ eingebettet. Im Zentrum steht ein Rollenspiel, welches zur Urteilsbildung der Schüler*innen über die Streitfrage führen soll, ob Handys in der Grundschule verboten werden sollten. Im Folgenden erhalten Sie einen Überblick über die gesamte Reihe, wobei die im Weiteren vorgestellte Abschlussstunde fett markiert wurde.

Thema der Stunde	Schwerpunkte der Stunde
Geschichte der Massenmedien	Internetnutzungsverhalten der Klasse (Statistik), Geschichte der Massenmedien und das Internet als modernes Massenmedium (Zeitstrahl)
Informationsvielfalt im Internet	Internetrecherche und Quellenbewertung (Politik-Seiten für Kinder)
Fake News	Fake News erkennen, Gefahren für Demokratie, Umgang mit Informationen aus dem Netz
Cybermobbing und seine Folgen	Fallanalyse, Fördern von Empathiefähigkeit
Cybermobbing – Was tun?	Was tun gegen Cybermobbing? Regeln für den Umgang mit Cybermobbing
Sollen Handys in der Schule verboten werden?	Rollenspiel: Pro-Kontra-Podiumsdiskussion in der Schulkonferenz, Perspektivübernahme und eigene Urteilsbildung

2 Sachanalyse

Ehemals sollte das Internet Universitäten beim Austausch von Wissen unterstützen. Heute - 30 Jahre nach der Erfindung - ist das World Wide Web aus dem alltäglichen Leben der meisten Menschen nicht mehr wegzudenken. E-Mails werden geschrieben, Selfies verschickt und die aktuellsten Nachrichten zunehmend online gelesen. Die SuS sind alle mit diesem Medium aufgewachsen und nehmen es mittlerweile als selbstverständlich wahr, ihre Informationen aus dem Internet zu bekommen. Dabei stellen die sozialen Medien wie Facebook, Instagram, Twitter oder YouTube unzählbar viele dieser Informationen bereit. Wer ein internetfähiges Smartphone besitzt, verfügt sogar an jedem Ort und zu jeder Zeit über diese Informationen.

Auch immer mehr SuS besitzen ein Smartphone und haben somit die Möglichkeit, auf diese Informationen zuzugreifen. 95 Prozent der 12- bis 13-Jährigen besitzen bereits ein Smartphone. Bis zum 19. Lebensjahr wächst dieser Anteil auf 99 Prozent.¹ Diese Entwicklung muss jedoch differenziert betrachtet werden. Immerhin birgt das Smartphone als Informationsquelle in den Händen eines Kindes zahlreiche Chancen, aber auch Gefahren, die es zu bedenken gilt.

„Googeln“ - also mit der Suchmaschine Google etwas im Internet recherchieren - können Kinder meist schon im Grundschulalter. Es ist intuitiv, den Suchbegriff in die Suchleiste einzugeben und in Bruchteilen von Sekunden zu den gewünschten Ergebnissen zu gelangen. Doch die erhaltenen Ergebnisse müssen zumeist kritisch hinterfragt werden. Eine Studie der renommierten Stanford Universität zeigt jedoch, dass genau dies mehr als zwei Drittel der SuS nicht tun.² Warum ist das so gefährlich?

Beziehen Kinder und Jugendliche ihre Informationen ungefiltert aus dem Internet, kann es sein, dass sie auf so genannte „Fake News“ treffen und diese als solche nicht erkennen.

Schneider und Toyka-Seid definieren den Begriff der „Fake News“ wie folgt: „Es sind [...] gefälschte Nachrichten. Mit reißerischen Schlagzeilen, gefälschten Bildern und Behauptungen werden so Lügen und Propaganda verbreitet. Fake News erwecken den Eindruck, dass es sich um echte Nachrichten handelt.“³ Diese „bewusst gestreuten Falschmeldungen“⁴, wie die Organisation klicksafe.de die Fake News bezeichnet, machen dabei besonders oft Stimmung gegen Fremde und Flüchtlinge.⁵ Momentan erkennt Google Fake-News nicht so schnell, wie die Suchmaschine sie anzeigt. Somit ist ein aktives Mitdenken des Suchenden bei der Informationsrecherche erforderlich. Da es laut Rahmenlehrplan auch Aufgabe des Faches Gesellschaftswissenschaften ist, die Kinder über Chancen und Gefahren des Internets aufzuklären,⁶ muss es auch Ziel des Unterrichts sein, die SuS für Fake News zu sensibilisieren.

¹ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2018): JIM-Studie 2018. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Abgerufen von: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018_Gesamt.pdf. Aufgerufen am: 3.12.2019.

² Shellenbarger, S. (2016): Most students don't know when news is fake, Stanford study finds. Abgerufen von: <https://www.wsj.com/articles/most-students-dont-know-when-news-is-fake-stanford-study-finds-1479752576>. Aufgerufen am: 26.03.2019.

³ Schneider, G./Toyka-Seid, C. (2019): Stichwort Fake News. In: Das junge Politik-Lexikon.(online-Ausgabe). Abgerufen von: <https://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/das-junge-politik-lexikon/239951/fake-news>. Aufgerufen am: 25.03.2019.

⁴ klicksafe.de: Fake News. Abgerufen von: <https://www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/fake-news/#s|Fake%20news>. Aufgerufen am: 02.04.2019.

⁵ vgl. ebd.

⁶ vgl. Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft Berlin und Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg (2015): Teil C Gesellschaftswissenschaften. S. 35.

Die SuS benutzen ihre Smartphones allerdings nicht nur für die Suche nach Informationen, sondern auch um miteinander in Kontakt zu bleiben. Über ein Drittel der Zehn- bis Elfjährigen nutzen so schon den Messenger-Dienst „WhatsApp“. Je älter die SuS werden, umso mehr nimmt der Anteil der Nutzenden zu.⁷ Jedoch muss auch hier der gesellschaftswissenschaftliche Unterricht seiner Aufgabe gerecht werden und die Kinder und Jugendlichen für die Gefahren sensibilisieren. Die Rede ist an dieser Stelle von der Gefahr des Cyber-Mobbings. Laut klicksafe.de ist darunter „das absichtliche Beleidigen, Bedrohen, Bloßstellen oder Belästigen anderer mithilfe von Internet- und Mobiltelefondiensten über einen längeren Zeitraum hinweg“⁸ zu verstehen.

Elf Prozent der Jugendlichen gaben in der JIM-Studie 2018 an, schon einmal durch Fotos oder Videos im Internet beleidigt worden zu sein.⁹ 34 Prozent gaben sogar an, Fälle von Cybermobbing im Umfeld mitbekommen zu haben.¹⁰ Laut einer Studie von 2016 werden solche Handlungen meist über das Smartphone ausgeführt. Der Fakt, dass die Täter immer jünger werden, zeigt, wie notwendig eine Auseinandersetzung im Unterricht mit diesem Thema ist.¹¹ Nachdem nun zwei große Gefahren von Smartphones genannt wurden, gilt es jedoch auch, über die Chancen, die sich aus deren Nutzung ergeben, aufzuklären.

Sind die SuS über entsprechend seriöse Quellen informiert, verfügen sie über eine Vielzahl von Medien, mit deren Hilfe sie sich informieren können. Bei Streamingdiensten können nicht nur Millionen von Songs angehört, sondern auch Nachrichten konsumiert werden. Zahlreiche Sender, wie der SWR, erstellen in ihren Nachrichten-Podcasts pädagogisch aufbereitete Nachrichten.¹² Doch auch das Video-Portal YouTube bietet unzählige Chancen für die Demokratie. Der Nutzer „MrWissen2Go“, welcher selbst als Journalist tätig ist, bereitet historische und tagesaktuelle Themen auf und bemüht sich dabei um eine leicht verständliche Sprache.¹³ Dass ihm dies durchaus gelingt, zeigen hunderttausende Aufrufe seiner Videos.¹⁴

⁷ vgl. internet-abc für Eltern (o.J.): Sollten Kinder WhatsApp nutzen dürfen?. Abgerufen von: <https://www.internet-abc.de/eltern/familie-medien/kommunikation-handy-whatsapp-facebook/sollten-kinder-whatsapp-nutzen-duerfen/>. Aufgerufen am: 01.09.2019.

⁸ klicksafe.de (o.J.): Cyber-Mobbing - Was ist das? Abgerufen von: <https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/cyber-mobbing-was-ist-das/>. Aufgerufen am: 29.08.2019.

⁹ vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.) (2018): JIM-Studie 2018. Landesanstalt für Kommunikation. Stuttgart. S. 62.

¹⁰ vgl. ebd. S.63.

¹¹ Leithäuser, J. (2016): Cybermobbing nimmt zu. Abgerufen von: <https://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/kriminalitaet/studie-cybermobbing-mit-smartphones-nimmt-zu-14261954.html>. Aufgerufen am 29.08.2019.

¹² SWR Südwestrundfunk (2019): SWR Kindernetz. Abgerufen von: <https://open.spotify.com/show/2mxwuiZ8z0BimHQq2HzhDI>. Aufgerufen am. 18.09.2019.

¹³ MrWissen2go (o.J): Startseite. Abgerufen von: <https://www.youtube.com/user/MrWissen2go>. Aufgerufen am: 18.09.2019.

¹⁴ vgl. ebd.

Nicht zuletzt die Auseinandersetzung des YouTubers Rezo mit der CDU¹⁵ und der folgende Medienrummel zeigten, dass die von den SuS genutzten Medien ein wichtiger Bestandteil unserer Demokratie sind. Zudem ist davon auszugehen, dass der Einfluss sozialer Medien weiter steigen wird. Umso wichtiger ist es, SuS früh mit den Chancen und Gefahren des Internets vertraut zu machen und ihnen bewusst zu machen, dass ein Smartphone doch mehr ist als nur ein Telefon. Ob ein Verbot der Handys, wie es in Frankreich seit letztem Jahr existiert,¹⁶ oder ein partielles Verbot wie in Bayern¹⁷ dazu beiträgt, bleibt abzuwarten.

3 Didaktisch-methodische Überlegungen

3.1 Unterrichtsbedingungen

Die Unterrichtsstunde bildet den Abschluss der Reihe zum Thema „Das Internet - Chancen und Gefahren für die Demokratie“. Während der vorangegangenen Unterrichtsstunden wurden die SuS bereits mit der Geschichte des Internets, Informationsangeboten im Internet sowie mit den Gefahren, die durch Fake News und Cybermobbing entstehen können, vertraut gemacht. Somit wurden Grundlagen geschaffen, die den SuS dabei helfen, den Besitz und die Nutzung eines Smartphones kritisch zu hinterfragen. Durch eine, am Anfang der Unterrichtsreihe durchzuführende Umfrage innerhalb der Klasse kann die/der Lehrer/in erfahren, ob sich die Klasse bereits täglich mit dem Internet, sozialen Medien und einem Smartphone auseinandersetzt. Das Einstiegsgespräch mit der Klasse bietet der Lehrkraft die Möglichkeit, die SuS zu motivieren, das Interesse am Thema zu ermitteln und zu erfahren, inwieweit die SuS bereits in der Lage sind, ihren Internetkonsum kritisch zu hinterfragen.

Im Zentrum der Unterrichtsstunde steht eine simulierte Pro-Kontra-Diskussion in einer fiktiven Sitzung der Schulkonferenz. Die SuS sollten schon in der Lage sein, in einer Pro-Kontra-Diskussion andere Perspektiven zu übernehmen und sich diese Perspektiven mit Hilfe von Arbeitsbögen im Team zu erarbeiten. Darüber hinaus sollte das Klassenklima ein produktives Arbeiten sowie eine professionelle und sichere Atmosphäre für ein Rollenspiel schaffen.

Die geplante Unterrichtsstunde erfordert ein rasches Zusammenkommen in Arbeitsgruppen entsprechend den zu besetzenden Rollen, um genügend Zeit zur Vorbereitung, Durch-

¹⁵ Rezo ja lol ey (2019): Die Zerstörung der CDU. Abgerufen von: <https://www.youtube.com/watch?v=4Y1IZQsyuSQ>. Aufgerufen am: 28.09.2019.

¹⁶ von Derschau, V. (2018): Handyverbot an französischen Schulen. Abgerufen von: <https://www.zdf.de/nachrichten/heute/frankreich-handyverbot-in-schulen-100.html>. Aufgerufen am: 01.09.2019

¹⁷ Kaufmann, M. (2018): Debatte über Verbot in Frankreich. „Bei uns hatten alle immer das Handy an.“ Abgerufen von: <https://www.spiegel.de/lebenundlernen/schule/handyverbot-in-frankreich-so-klappt-es-in-bayern-a-1221045.html>. Aufgerufen am: 01.09.2019.

führung und Auswertung des Rollenspiels zu haben. Um wichtige Unterrichtszeit zu sparen, sollten bereits vor Unterrichtsbeginn Tische zu Gruppentischen zusammengeschoben werden.

3.2 Didaktisch-methodische Begründungen

Die vorliegende Unterrichtsstunde wurde für 26 motivierte SuS einer fünften Grundschulklasse und eine Dauer von 45 Minuten konzipiert. Anhand einer fiktiven Schulkonferenz diskutieren die SuS im Rahmen eines Rollenspiels über Chancen und Gefahren von Smartphones. Somit lässt sich die Unterrichtsstunde innerhalb des Rahmenlehrplans für Gesellschaftswissenschaften in das Themenfeld „Medien - immer ein Gewinn?“ einordnen. Die Unterrichtsreihe abschließend, soll die Stunde die SuS zur Partizipation an gesellschaftlichen Diskursen ermutigen. Wie im Curriculum vorgeschlagen, setzt der Lernprozess dabei „im Konkreten, Nahen und Vertrauten“¹⁸ an.

Damit Bildung als Begegnung mit der Wirklichkeit funktioniert, formulierte der deutsche Erziehungswissenschaftler Wolfgang Klafki folgende fünf Ebenen der didaktischen Analyse:

- 1. Welches ist die exemplarische Bedeutung des Gegenstandes?
- 2. Welche Gegenwartsbedeutung hat er für die Schüler?
- 3. Welche Zukunftsbedeutung wird ihm zugemessen?
- 4. Welche Struktur weist der Inhalt auf?
- 5. Wie sieht die unterrichtliche Zugänglichkeit für die jeweiligen Schüler aus? ¹⁹

Exemplarische Inhalte sind laut Klafki Inhalte, welche „verallgemeinerbare Einsichten“²⁰ ermöglichen. Gemeint ist damit, dass sich historische oder politische Ereignisse verallgemeinern lassen und sich auf die momentane oder zukünftige Lebensrealität übertragen lassen.²¹ Innerhalb des Rollenspiels argumentieren die SuS von verschiedenen Standpunkten aus für oder gegen ein Verbot von Smartphones an ihrer eigenen Grundschule. Die Problematisierung ist somit nahe an der Lebensrealität der SuS formuliert und lässt sich leicht als exemplarischer Inhalt nach Klafki begreifen. Die Möglichkeit, dass sich die SuS mit der Frage beschäftigen und sich eine subjektive Meinung bilden können, wird somit erhöht. Um den SuS ihre Möglichkeiten zur Partizipation innerhalb der Schule zu veranschaulichen, wurde sich für

¹⁸ Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft Berlin und Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg (2015.): Teil C Gesellschaftswissenschaften. S.3.

¹⁹ Michaelis-Jähnke, K. (2006): Vom Nutzen der grauen Theorie. Pädagogik und Psychologie für Referendare und Lehreranwärter an beruflichen Schulen und Institutionen der Weiterbildung. Schneider Verlag Hohengehren. Baltmannsweiler. S.74 f.

²⁰ ebd. S.73.

²¹ ebd.

das Setting einer Schulkonferenz entschieden. Die Debatte findet dabei auf drei Ebenen statt: der Lehrkräfteebene, der Schülerebene und der Elternebene. Die SuS sind somit mit der Auseinandersetzung anderer Meinungen und der gemeinsamen Suche nach einem Kompromiss innerhalb von demokratischen Gremien konfrontiert. Damit macht die Stunde die SuS nicht nur mit ihrer gegenwärtigen schulischen Partizipation vertraut, sondern ermöglicht ihnen auch Einblicke in die Herausforderungen einer modernen Demokratie, an der sie zukünftig auch als wahlberechtigte Bürger*innen teilnehmen werden. Die Gegenwarts- und auch Zukunftsbedeutung für die SuS ist somit deutlich vorhanden. Im Folgenden wird nun auf die Struktur der Unterrichtsstunde Bezug genommen und dadurch der Zugang für die SuS erläutert.

Der Einstieg beginnt mit der rituellen Begrüßung durch die Lehrperson. Im Anschluss wird auf die zu Beginn der Unterrichtsreihe durchgeführte Befragung²² Bezug genommen. Diese zielte darauf ab, den Wissensstand der SuS zum Thema Internet und soziale Medien zu erfahren sowie einen Überblick über die technischen Möglichkeiten, welche den SuS vom Elternhaus zur Verfügung gestellt werden, zu erlangen. Die Lehrperson merkt an, dass bereits deutlich wurde, wie kritisch viele SuS den Besitz eines Smartphones ansehen. Vom Spezifischen zum Allgemeinen wird nun die Frage formuliert, ob - die in den vorangegangenen Unterrichtsstunden behandelten Gefahren berücksichtigend - Smartphones überhaupt etwas für Kinder im Grundschulalter seien. Um den SuS die Relevanz dieser Frage zu verdeutlichen und sie für die bevorstehenden 45 Minuten zu motivieren, wird darauf hingewiesen, dass diese Frage in verschiedenen Regionen in Deutschland, Europa und der ganzen Welt unterschiedlich beantwortet wird. Das Thema der Unterrichtsstunde wird genannt und die SuS somit mit der Leitfrage konfrontiert: „*Sollten Smartphones an unserer Grundschule verboten werden?*“. Ebenfalls werden die SuS darauf hingewiesen, dass ein Rollenspiel durchgeführt wird und dieses das Setting einer Schulkonferenz haben wird.

Das Rollenspiel eignet sich für die Umsetzung des Unterrichtsziels aus verschiedenen Gründen. Lothar Scholz sieht in Rollenspielen die Möglichkeit zur Aneignung gesellschaftlicher Wirklichkeit.²³ Weiter heißt es: „Die Lernenden versetzen sich in das Denken, Fühlen und Handeln von politisch handelnden Menschen und stellen typisches und/oder abweichendes alternatives Rollenverhalten dar.“²⁴ Damit das Rollenspiel gelingt und die Unterrichtsziele erreicht werden, wurde sich bei der Planung auf ein Phasenmodell von Ragnar Müller und Wolfgang Schumann bezogen. In ihrem Modell wird das Rollenspiel in folgende vier Phasen aufgeteilt:

²² vgl. Anhang Nr. 1

²³ vgl. Scholz, L. (2009): Spielerisch Politik lernen. Methoden des Kompetenzerwerbs im Politik- und Sozialkundeunterricht. Wochenschau Verlag. Schwalbach. S. 121.

²⁴ Scholz, L. (2009): Spielerisch Politik lernen. a.a.O., S.121.

- Phase 1: Vermittlung der Ausgangslage
- Phase 2: Einarbeiten in die Rollen
- Phase 3: Durchführung des Spiels
- Phase 4: Auswertung²⁵

Beginnend mit der Vermittlung der Ausgangslage, wird den SuS zunächst die Situation der Schulkonferenz erläutert. Frontal werden die Rahmenbedingungen beschrieben, in der sich die SuS in der Aula ihrer Schule befinden und gleich Anhänger*innen der „Dafür-Partei“ mit Anhänger*innen der „Dagegen-Partei“ darüber diskutieren, ob die SuS am folgenden Tag ihr Smartphone noch mit in die Schule nehmen dürfen oder nicht. Dabei werden die Rahmenbedingungen von der Lehrperson noch etwas narrativ ausgeschmückt, damit die Situation an Authentizität gewinnt. So wird beschrieben, wie Lehrer*innen, Eltern und SuS zahlreich zu der fiktiven Schulkonferenz erschienen sind, um die Diskussion zu diesem Thema mitzuerfolgen. An dieser Stelle werden bereits zwei elementare Dinge erläutert, die für das Gelingen des Vorhabens von großer Relevanz sind. Zum einen wird erklärt, dass nicht alle Personen im Raum einer Meinung sind und zum anderen wird darauf hingewiesen, dass die SuS in eine Rolle schlüpfen werden, welche nicht zwingend ihrer persönlichen Meinung entsprechen muss. So kann es also sein, dass einige SuS, die ein Smartphone-Verbot strikt ablehnen, Argumente für ein solches finden müssen.

Nun werden die SuS in die verschiedenen Gruppen eingeteilt. Größe und Anzahl der Gruppen sind abhängig von der Klassenstärke. Idealerweise sollten 3-5 SuS in einer Gruppe sowie die Rollen paritätisch besetzt sein. Es gibt dabei jeweils Lehrer*innen-, Schüler*innen- und Elterngruppe der „Dafür-Partei“ (für ein Smartphone-Verbot) und der „Dagegen-Partei“ (gegen ein Smartphone-Verbot). Damit das Zusammenkommen in den Gruppen möglichst wenig Zeit kostet, ist die Gruppeneinteilung mitsamt der Nummer des Tisches, an dem sich die Gruppe trifft, bereits an den Flügeltafeln notiert. Diese werden nun umgeklappt und die Kinder aufgefordert, in diesen Gruppen zusammenzukommen.

In der sich anschließenden Erarbeitungsphase arbeiten sich die SuS in ihre Rollen ein. Sie werden von der Lehrperson auf die Rollenblätter²⁶, welche sich auf den Arbeitstischen befinden, hingewiesen. Diese beinhalten die Position der jeweiligen Partei sowie einen einleitenden Satz zu der einzunehmenden Rolle. Die Gruppen werden darüber informiert, dass jede Gruppe von einer Person in der fiktiven Schulkonferenz vertreten wird, welche am Ende vor der Klasse diskutiert. Für die Bearbeitung der Arbeitsblätter und somit das Sammeln von Argumenten ist eine Arbeitszeit von rund zehn Minuten vorgesehen. Die Lehrperson geht

²⁵ vgl. Müller, R./Schumann, W. (o. J.): Rollen- und Planspiel. Abgerufen von: http://dadalos-d.org/methoden/grundkurs_4/planspiel.htm. Aufgerufen am: 07.06.2019.

²⁶ vgl. Anhang Nr. 2 - Nr. 9. Rollenkarten

während dieser Bearbeitungszeit durch die Klasse, um den Arbeitsstand der verschiedenen Gruppen zu erfassen und beim Finden von Argumenten zu unterstützen. Zudem überlegt die Lehrperson währenddessen, welche SuS geeignet wären, um am Rollenspiel vor der Klasse teilzunehmen. Durch das Aufstellen von sechs Stühlen vor der Tafel werden die räumlichen Bedingungen geschaffen, die für die Durchführung der Diskussion notwendig sind. Die Lehrkraft benennt die SuS, welche nach vorne kommen sollen, und teilt das Arbeitsblatt zur Beobachtung des Rollenspiels²⁷ für die restlichen SuS aus.

Die Phase der Durchführung des Spiels beginnt mit einer Instruktion der übrigen SuS, welche nun die Rolle der Lehrerin/des Lehrers, der Schülerin/des Schülers oder Elternteils verlassen und als Beobachter*innen die Rolle einer Journalistin/eines Journalisten der Schülerzeitung annehmen. Auf dem Arbeitsblatt sollen sie die Argumente der verschiedenen Personen während der Diskussion notieren und die für sie wichtigsten farblich markieren.

Nachdem sich die Lehrkraft versichert hat, dass die Aufgabenstellung durch die SuS verstanden wurde, eröffnet die Lehrkraft das Rollenspiel und erinnert die diskutierenden SuS daran, dass sie ab jetzt ihre Rolle spielen und nicht mehr sie als Person sprechen. Die Lehrperson nimmt nun eine moderierende Funktion ein und leitet die fiktive Schulkonferenz. Sie begrüßt die anwesenden „Gäste“ und die Diskutierenden und wiederholt nochmals kurz die Leitfrage der Diskussion. Die performative Leistung der Lehrkraft soll dabei eine Vorbildwirkung für die diskutierenden SuS haben und zum Ernstnehmen der Rolle animieren.

Während der Diskussion lenkt die Lehrperson so viel wie nötig,- jedoch so wenig wie möglich. Einzelne „Rollen“ können durch die Lehrkraft zum Reden aufgefordert werden, andere um eine Stellungnahme gebeten werden. Die Lehrkraft fungiert jedoch nur im Notfall als Motor der Diskussion. Es ist allerdings nicht aus den Augen zu verlieren, dass jede beteiligte Person einen Redeanteil an der Diskussion haben sollte und die Lehrkraft ggf. durch gezieltes Ansprechen der Person die Chance zur Meinungsäußerung geben sollte.

Nach fünf- zehnteiliger Diskussionszeit gibt die Lehrkraft das Zeichen, dass nun das Rollenspiel vorbei ist. Bei den Diskutierenden wird sich für ihre Argumente und ihren Mut bedankt, bevor sie aufgefordert werden, sich wieder an ihre Plätze zu begeben.

Nachdem alle SuS wieder an ihren Plätzen sind, beginnt die dreiteilige Auswertungsphase, indem die Diskutierenden gefragt werden, wie leicht oder schwer es ihnen gefallen ist, in ihren Rollen zu bleiben. Ziel soll es sein, dass die SuS ihr Handeln ein erstes Mal reflektieren. Sie sollen selbstständig überlegen und beschreiben, wie schwer (oder leicht) es ist, eine Meinung zu vertreten, die nicht zwangsläufig ihre eigene sein muss. Sie denken aber auch über ihre zugewiesene Rolle nach und reflektieren deren Argumente sowie deren subjektive Nachvollziehbarkeit. Im Anschluss wird die Diskussion durch die Kontrolle des Journalisten-Arbeitsblattes inhaltlich ausgewertet. Die SuS sollen mit Hilfe ihrer Beobachtungen einschät-

²⁷ vgl. Anhang Nr. 10. Beobachtungsbogen

zen, welche Rolle und welche Partei die besten Argumente hatten und wer sie am meisten überzeugte. Dabei werden mehrere SuS nach ihrer Meinung gefragt, da die in der Diskussion angeführten Argumente subjektiv unterschiedlich gewichtet werden können. Als Abschluss der Auswertungsphase wird die Rollenspielsituation vollends aufgelöst und die SuS um eine private Stellungnahme gebeten. Das vorangegangene Rollenspiel hat den SuS unterschiedliche Positionen verschiedener Menschen(-gruppen) aufgezeigt. Sie urteilen nun jedoch subjektiv und können eigene Argumente anbringen oder aber auf andere Sichtweisen eingehen. Um einen Überblick über die Meinung der Klasse zu bekommen, werden zuerst alle SuS um ein Handzeichen gebeten, die ein Smartphone-Verbot an ihrer Grundschule befürworten. Aus den sich meldenden SuS werden ein bis zwei SuS ausgesucht, welche ihre Entscheidung kurz begründen sollen. Im Anschluss werden ein bis zwei SuS um eine Stellungnahme gebeten, welche sich nicht gemeldet haben und somit Stellung gegen ein Smartphone-Verbot bezogen haben. Sie sollen dabei auch auf die Argumente ihrer Vorredner*innen eingehen. Ziel ist eine kleine Diskussion, welche den SuS abschließend die Brisanz und die erforderliche Kompromissbereitschaft aller Positionen aufzeigt.

4 Literaturverzeichnis

internet-abc für Eltern (o.J.): Sollten Kinder WhatsApp nutzen dürfen? Abgerufen von: <https://www.internet-abc.de/eltern/familie-medien/kommunikation-handy-whatsapp-facebook/sollten-kinder-whatsapp-nutzen-duerfen/>. Aufgerufen am: 01.09.2019.

Derschau, von, V. (2018): Handyverbot an französischen Schulen. Abgerufen von: <https://www.zdf.de/nachrichten/heute/frankreich-handyverbot-in-schulen-100.html>. Aufgerufen am: 01.09.2019

Kaufmann, M. (2018): Debatte über Verbot in Frankreich. „Bei uns hatten alle immer das Handy an.“ Abgerufen von: <https://www.spiegel.de/lebenundlernen/schule/handyverbot-in-frankreich-so-klappt-es-in-bayern-a-1221045.html>. Aufgerufen am: 01.09.2019.

klicksafe.de (o.J.): Cyber-Mobbing - Was ist das? Abgerufen von: <https://www.klicksafe.de/themen/kommunizieren/cyber-mobbing/cyber-mobbing-was-ist-das/>. Aufgerufen am: 29.08.2019.

klicksafe.de (o.J.): Fake News. Abgerufen von: <https://www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/fake-news/#s|Fake%20news>. Aufgerufen am: 02.04.2019.

Leithäuser, J. (2016): Cybermobbing nimmt zu. Abgerufen von: <https://www.faz.net/aktuell/gesellschaft/kriminalitaet/studie-cybermobbing-mit-smartphones-nimmt-zu-14261954.html>. Aufgerufen am 29.08.2019.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2018): JIM-Studie 2018. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger. Abgerufen von: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2018/Studie/JIM2018_Gesamt.pdf. Aufgerufen am: 3.12.2019.

Michaeles-Jähne, K. (2006): Vom Nutzen der grauen Theorie. Pädagogik und Psychologie für Referendare und Lehreranwärter an beruflichen Schulen und Institutionen der Weiterbildung. Schneider Verlag Hohengehren. Baltmannsweiler.

MrWissen2go (o.J): Startseite. Abgerufen von: <https://www.youtube.com/user/MrWissen2go>. Aufgerufen am: 18.09.2019.

Müller, R./Schumann, W. (o.J.): Rollen- und Planspiel. Abgerufen von: http://dadalos-d.org/methoden/grundkurs_4/planspiel.htm. Aufgerufen am: 07.06.2019.

Rezo ja lol ey (2019): Die Zerstörung der CDU. Abgerufen von: <https://www.youtube.com/watch?v=4Y1lZQsyuSQ> . Aufgerufen am: 28.09.2019.

Schneider, G./Toyka-Seid, C. (2019): Das iunge Politik-Lexikon.(online-Ausgabe Bundeszentrale für politische Bildung (2019). Abgerufen von: <https://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/das-junge-politik-lexikon/239951/fake-news>. Aufgerufen am. 25.03.2019.

Scholz, Lothar (2009): Spielerisch Politik lernen. Methoden des Kompetenzerwerbs im Politik- und Sozialkundeunterricht. Wochenschau Verlag. Schwalbach

Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Wissenschaft Berlin und Ministerium für Bildung, Jugend und Sport des Landes Brandenburg (2015): Rahmenlehrplan für die Klassen 1-10, Teil C, Fach Gesellschaftswissenschaften.

Shellenbarger, S. (2016): Most students don't know when news is fake, Stanford study finds. Abgerufen von: <https://www.wsj.com/articles/most-students-dont-know-when-news-is-fake-stanford-study-finds-1479752576>. Aufgerufen am: 26.03.2019.

SWR Südwestrundfunk (2019): SWR Kindernetz. Abgerufen von: <https://open.spotify.com/show/2mxwuiZ8z0BimHQq2HzhDI>. Aufgerufen am. 18.09.2019.

5 Anhang

5.1 Tabellarische Verlaufsplanung

Lernfeld: Medien und Demokratie

Unterrichtsreihe: Das Internet – Chancen und Gefahren für die Demokratie

Unterrichtsstunde: Sollten Smartphones an unserer Grundschule verboten werden?

Unterrichtsziele: Die SuS übernehmen die Perspektive verschiedener Personen zu einem lebensweltlichen Problem, erleben innerhalb des Rollenspiels Demokratie in der Schulkonferenz und werden somit auch außerhalb des Unterrichts zur Wahrnehmung ihrer freiheitlichen demokratischen Rechte motiviert. Ihre Fähigkeit zur Perspektivübernahme und zur Argumentation sowie ihre Kompromissfähigkeit und Urteilsfähigkeit werden weiterentwickelt.

	Vor dem Unterricht	Tische zeitsparend zusammenschieben (6x2er Tische), Arbeitsblätter umgedreht austeilen, die SuS darauf hinweisen, dass sie sich zunächst ihren Sitzplatz selbst aussuchen dürfen, Gruppeneinteilung an die Flügeltüren der Tafel schreiben und umklappen			
Zeit	Unterrichtsphase/-schritt	Geplante Lehrertätigkeit	Erwartete Schülertätigkeit	Medien	Sozialform
4'	Einstieg	L. begrüßt SuS, rekapituliert das bisher Gelernte, verweist auf Gefahren und Chancen, die durch den Besitz eines Smartphones entstehen. Im Anschluss stellt die L. die Diskussionsfrage der Stunde vor: „Sollten Smartphones an der Grundschule verboten werden?“ und schildert die rechtliche	SuS erwidern Begrüßung, setzen sich nach Aufforderung des L. wieder hin		frontal

		Situation in Europe und Deutschland, um die Relevanz der Diskussionsfrage zu verdeutlichen.			
4'	Vorbereitung des Rollenspiels – Beschreiben der Spielsituation Vermittlung der Ausgangslage und Gruppenbildung	Den SuS werden die Rahmenbedingungen des Rollenspiels sowie dessen grober Aufbau vorgestellt. L. fordert die SuS auf, sich eine fiktive Schulkonferenz vorzustellen, in der ein Smartphone-Verbot an ihrer Schule diskutiert wird. Lehrer, Eltern und SuS mit verschiedenen Meinungen zu dem Thema seien gekommen und sind bereit zum Diskutieren. Es wird erklärt, dass die SuS gleich in verschiedene Rollen schlüpfen werden und somit eine Meinung vertreten, die nicht zwangsläufig ihrer eigenen entsprechen muss. Einige SuS werden sich in die Lage einer L. oder eines Elternteils versetzen und sich Argumente einfallen lassen. L. klappt daraufhin die Tafel um, an der die SuS in sechs gleichgroße Gruppen eingeteilt sind.		Tafel	frontal
10'	Erarbeitung der Rollen	L. weist die SuS auf die Arbeitsblätter an den Gruppenarbeitstischen hin, die in den nächsten zehn Minuten zu bearbeiten sind. Zusätzlich wird darauf hingewiesen, dass eine Person aus jeder Gruppe am Ende die Podiumsdiskussion führen wird. Während der Bearbeitungszeit geht	Die SuS erarbeiten in ihren Gruppen die Rollen.	Arbeitsblätter (Anhang Nr.2 - 9)	Gruppenarbeit

		die L. umher, steht für Rückfragen zur Verfügung, unterstützt die Gruppen beim Finden von Argumenten und bereitet den Raum auf die bevorstehende Podiumsdiskussion vor, indem vier Stühle nach vorne gestellt werden.			
3'	Gelenkstelle	L. stellt sich vor die Klasse und beendet akustisch die Gruppenarbeitsphase. Sie bestimmt eine Person aus jeder Gruppe, welche an der Podiumsdiskussion teilnehmen wird. Während die Teilnehmenden nach vorne gehen, wird das Arbeitsblatt für die restlichen SuS ausgeteilt.			frontal
7'	Durchführung des Spiels	L. erklärt den SuS, die nicht aktiv an der Podiumsdiskussion teilnehmen, das Arbeitsblatt. Sie sollen die Diskussion mitverfolgen, Argumente notieren und die wichtigsten farblich markieren. Ebenfalls weist die L. darauf hin, dass die Beobachter*innen später in der Lage sein sollen, die Diskussion zusammenzufassen. Nachdem die L. eventuelle Rückfragen geklärt hat, wird die fiktive Schulkonferenz mit einleitenden Worten der L. eröffnet. Zum Beginn der Diskussion gibt der die L. Impulse vor und fragt SuS direkt nach Argumenten. Nach fünfminütiger Diskussion beendet die L. die fiktive Schulkonferenz.	SuS diskutierten bzw. füllen ihr Arbeitsblatt aus.	Arbeitsblatt (Anhang Nr. 10)	frontal
3'	Gelenkstelle	L. bedankt sich bei den diskutierenden SuS und fordert diese auf, sich wieder an ihre Gruppenarbeitstische zu setzen.			

12'	<p>Auswertung des Rollenspiels</p> <p>Persönliche Urteilsbildung</p>	<p>L. erkundigt sich bei den SuS, ob es ihnen eher leicht oder schwer gefallen sei, sich in eine Rolle zu versetzen und warum es ihnen so erging. Die übrigen SuS werden gefragt, welche Partei sie am meisten überzeugt habe und warum. L. fragt nun die SuS, ob sie persönlich ein Smartphone-Verbot an ihrer Schule befürworten würden oder nicht. Den SuS werden einige Augenblicke zum Nachdenken zeitgegeben, bevor sich alle SuS melden sollen, die ein solches Verbot befürworten. Einige SuS die sich melden, werden nun von der L. um eine Stellungnahme gebeten. Die anderen SuS werden im Anschluss daran gebeten, sich zu den Meinungen ihrer Mitschüler*innen zu äußern und Gegenargumente zu formulieren.</p>	<p>SuS antworten auf die Frage und liefern Begründung.</p> <p>Verschiedenen Meinungen werden geäußert</p> <p>SuS melden sich entsprechend ihrer eigenen Position</p> <p>SuS erläutern ihre Standpunkte.</p> <p>Sie gehen eventuell auf Argumente der Mitschüler ein.</p>		frontal
2'	Ausstieg	<p>L. fasst die Diskussion kurz zusammen und bedankt sich für die angeregte Diskussion. Sie verabschiedet die Klasse.</p>			frontal

5.2 Umfrage aus der Einstiegsstunde

Dein Vor- und Nachname: _____

1.) Hast du ein Smartphone?

1.1) Wenn du ein Smartphone hast: Schätze dich selbst ein und kreuze die entsprechende Aussage an!

Ich nutze mein Smartphone sehr selten.	Ich nutze mein Smartphone selten.	Ich nutze mein Smartphone gelegentlich.	Ich nutze mein Smartphone oft.	Ich nutze mein Smartphone sehr oft.
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1.2) Wenn du kein Smartphone hast: Hättest du gerne eins? Begründe deine Antwort in einem Satz!

2.) Welche dieser Internetseiten kennst du und welche benutzt du? Kreuze an!

	Kenne ich!	Nutze ich!
Facebook	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
WhatsApp	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
YouTube	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Instagram	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Twitter	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Snapchat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tellonym	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wikipedia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spotify/Deezer/Apple Music/ andere Musikstreamingdienste	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Internetseiten von Zeitungen (Bsp.: zeit.de)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3.) Wie viel Zeit verbringst du täglich im Internet? Kreuze an!

Weniger als 1 Stunde	1-3 Stunden	3-5 Stunden	Mehr als 5 Stunden
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4.) Womit verbringst du die meiste Zeit im Internet?

5.3 Beschreiben der Spielsituation: *Dafür-Partei*



**Dafür
Partei**

Stellt euch vor, an eurer Schule streiten Eltern, Lehrer und Schüler, ob Smartphones auf dem gesamten Schulgelände verboten werden sollen. Damit alle ihre Meinung zu dem Thema äußern können, findet eine Sonder-Schulkonferenz statt, in der nun über das Smartphone-Verbot diskutiert werden soll.

Die Dafür-Partei ist für ein Verbot von Smartphones an eurer Grundschule. Für die Zeit des Rollenspiels seid ihr also für ein Smartphone-Verbot - egal, ob ihr persönlich anderer Meinung seid!

Es werden jeweils drei Personen aus jeder Partei direkt an der Diskussion teilnehmen:

- ein Lehrer
- ein Schüler
- ein Elternteil eines Schülers

Bereitet euch auf die Diskussion vor. Füllt dabei gemeinsam das Arbeitsblatt für eure Rolle aus!

5.4 Rollenkarte *Dafür-Partei* Schüler*innen



Schüler der Dafür-Partei

Für dich ist die Situation deutlich: Smartphones müssen an der Grundschule verboten werden. Warum? - Das ist doch klar!

Überlegt, warum ein Schüler für das Verbot von Smartphones sein könnte. Notiert euch einige wichtige Argumente. Sie sollen euch während der Diskussion helfen.

Beispiel: Wenn alle mit Smartphones rumlaufen, redet niemand mehr miteinander, weil alle mit ihren Smartphones beschäftigt sind.

5.5 Rollenkarte *Dafür-Partei*: Lehrer*innen



Lehrer der Dafür-Partei

Für dich ist die Situation deutlich: Smartphones müssen an der Grundschule verboten werden. Warum? - Das ist doch klar!

Überlegt, warum ein Lehrer für das Verbot von Smartphones sein könnte. Notiert euch einige wichtige Argumente. Sie sollen euch während der Diskussion helfen.

Beispiel: Wenn die Smartphones im Unterricht klingeln oder vibrieren, stört das!

5.6 Rollenkarte *Dafür-Partei*: Eltern



Eltern der Dafür-Partei

Für dich ist die Situation deutlich: Smartphones müssen an der Grundschule verboten werden. Warum? - Das ist doch klar!

Überlegt, warum Eltern für das Verbot von Smartphones sein könnten. Notiert euch einige wichtige Argumente. Sie sollen euch während der Diskussion helfen.

Beispiel: Wir sind damals auch ohne Smartphones ausgekommen. Die Kinder sind sowieso viel zu jung dafür!

5.7 Beschreibung der Spielsituation: Dagegen-Partei



Stellt euch vor, an eurer Schule streiten Eltern, Lehrer und Schüler, ob Smartphones auf dem gesamten Schulgelände verboten werden sollen. Damit alle ihre Meinung zu dem Thema äußern können, findet eine Sonder-Schulkonferenz statt, in der nun über das Smartphone-Verbot diskutiert werden soll.

Die Dagegen-Partei ist gegen ein Verbot von Smartphones an der Eisenhart-Grundschule. Für die Zeit des Rollenspiels seid ihr also gegen ein Smartphone-Verbot - egal, ob ihr persönlich anderer Meinung seid!

Es werden jeweils drei Personen aus jeder Partei direkt an der Diskussion teilnehmen:

- ein Lehrer
- ein Schüler
- ein Elternteil eines Schülers

Bereitet euch auf die Diskussion vor. Füllt dabei gemeinsam die Arbeitsblätter für eure Rolle aus!

5.8 Rollenkarte Dagegen-Partei: Schüler*innen



Schüler der Dagegen-Partei

Für dich ist die Situation deutlich: Smartphones müssen an der Grundschule erlaubt sein. Warum? - Das ist doch klar!

Überlegt, warum ein Schüler gegen ein Verbot von Smartphones sein könnte. Notiert euch einige wichtige Argumente. Sie sollen euch während der Diskussion helfen.

Beispiel: Wir brauchen die Smartphones, um mit unseren Freunden zu chatten.

5.9 Rollenkarte Dagegen-Partei: Lehrer*innen



Lehrer der Dagegen-Partei

Für dich ist die Situation deutlich: Smartphones müssen an der Grundschule erlaubt sein. Warum? - Das ist doch klar!

Überlegt, warum Lehrer gegen ein Verbot von Smartphones sein könnte. Notiert euch einige wichtige Argumente. Sie sollen euch während der Diskussion helfen.

Beispiel: Smartphones sind längst zu Alltagsgeräten geworden. Sie können gut im Unterricht eingesetzt werden.

5.10 Rollenkarte *Dagegen-Partei*: Eltern



Eltern der Dagegen-Partei

Für dich ist die Situation deutlich: Smartphones müssen an der Grundschule erlaubt sein. Warum? - Das ist doch klar!

Überlegt, warum ein Schüler gegen ein Verbot von Smartphones sein könnte. Notiert euch einige wichtige Argumente. Sie sollen euch während der Diskussion helfen.

Beispiel: Mit dem Smartphone können wir unsere Kinder immer erreichen und ihnen Bescheid geben, falls wir etwas später nach Hause kommen.

5.11 *Beobachtungsbogen: Journalist*innen der Schülerzeitung*

Ihr seid jetzt Journalist*innen für eure Schulzeitung!

1. Notiert die Argumente der Parteien in der Tabelle.
2. Markiert Argumente, die ihr besonders wichtig findet, farbig.
3. Berichtet im Anschluss in 2-3 Sätzen über die Diskussion.

Dafür SuS	Dafür Eltern	Dafür Lehrer	Dagegen SuS	Dagegen Eltern	Dagegen Lehrer