

Cybermobbing Plakatkampagne

Methodenblatt

LERNZIELE:

In dem Workshop „Cybermobbing_Plakatkampagne“ lernen die Teilnehmenden den Begriff „Cybermobbing“ kennen und entwickeln ein Verständnis für dieses Phänomen. Daraus entwickeln sie Ideen, wie man in einem Fall von Cybermobbing vorgehen kann. Mit der Gestaltung digitaler Plakate entwickeln die Teilnehmenden eine kleine Kampagne für Gleichaltrige, die über Cybermobbing aufklärt oder auffordert, sich zur Wehr zu setzen.

VORBEREITUNG:

- Minifilm als Einstieg, z.B. [Let´s fight it together](#), [Elisabeth berichtet über ihre Erfahrungen mit Cyber-Mobbing](#), [Stop Cybermobbing](#), [Cyber Bullying. Create no Hate](#)
- Pinnwand, Whiteboard, Flipchart mit entsprechenden Stiften zum Brainstorming
- Tablets oder PC´s zur Erstellung digitaler Plakate (2-3 Teilnehmende pro Gerät)
- Einfaches Programm oder eine App zur Erstellung der digitalen Plakate (kann über Bildbearbeitungsapps oder Präsentationsprogramme erfolgen)
PC: [Photoscape](#), Power Point (oder Open Office Varianten)
Android & iOS: Pic Collage Photo Editor ([iOS](#), [Android](#))
Windows Phone: [Fotor](#)
- Beispiel für Werbeplakat als Anregung für die Teilnehmenden: „[Gib Aids keine Chance](#)“, „[Umparken im Kopf](#)“ (Opel)

ABLAUF:

Mit einem kleinen Film steigen Sie in die Thematik „Cybermobbing“ ein. Sprechen Sie nach dem Film mit den Teilnehmenden darüber, was sie gesehen haben, was passiert ist und leiten Sie so zum gemeinsamen Brainstorming über. Notieren Sie die Ideen und Gedanken der Teilnehmenden auf einer Pinnwand, einem Whiteboard oder Flipchart. Einigen Sie sich im Anschluss an das Brainstorming auf eine Definition von Cybermobbing, damit alle ein gleiches Verständnis haben.

Anschließend sollen sich die Teilnehmenden damit beschäftigen, was sie selbst tun können, um Cybermobbing zu verhindern oder wenn sie Zeuge eines Falls werden. Notieren Sie die Ideen der Teilnehmenden auf einem Flipchart.

Die Teilnehmenden nehmen nun die Rolle von Mitarbeitenden einer Werbeagentur ein. Diese hat den Auftrag eine Kampagne für Kinder oder Jugendliche vorzubereiten, die über Cybermobbing aufklärt bzw. auffordert, Cybermobbing nicht zuzulassen. Bevor die Teilnehmenden selbst kreativ werden, erläutern Sie kurz typische Elemente von Werbung, um Aufmerksamkeit zu erzeugen: kurz, witzig, regt zum Nachdenken an, auffällig, zielgruppengerechte Ansprache usw. Zeigen Sie zur Anregung ggf. Beispiel für gelungene Werbekampagnen.

Lassen Sie die Teilnehmenden in Kleingruppen (ca. 2-3 Personen) zusammenarbeiten. Es kann mit Bildern, Slogans, kleinen Animationen oder Zeichnungen gearbeitet werden.

Anschließend werden die digitalen Plakate präsentiert.

Tipp: Nutzen Sie die Plakate doch in Ihrer Einrichtung, um ein Statement zu setzen!