

Lehr-Lern-Setting: Die digitale Visitenkarte checken

Titel	Die digitale Visitenkarte checken
Dauer	1 Unterrichtseinheit
Schulstufe	8. Schulstufe
Zielsetzung	Die SchülerInnen analysieren die Online-Präsenz ihrer PartnerInnen und werten diese in Hinblick auf zukünftige Bewerbungen aus. Darauf aufbauend formulieren sie eine Beurteilung der Online-Präsenz im Rahmen eines Rollenspiels. Abschließend reflektieren die SchülerInnen gemeinsam ihre Online-Präsenz und zukünftige Online-Kommunikation.
Methoden	Online-Recherche, Rollenspiel
Vorbereitung/ Materialien	Arbeitsblatt mit Leitfragen für die Recherche und Auswertung sowie Rollenkarten für das Rollenspiel
Kompetenzen	Digitale Grundbildung: Information, Kommunikation, Handeln
Lehrplanbezug	Digitale Grundbildung: Kompetenzbereich Kommunikation: verantwortungsvoll in digitalen Medien kommunizieren
Autor*in	Lorenz Prager
Aktualisiert	27.10.2025

Didaktische Überlegungen

Das vorliegende Lehr-Lern-Setting orientiert sich am **Frankfurt-Dreieck** für Bildung in der digital vernetzten Welt. Es stellt einen multi- und transdisziplinären Zugang zum Phänomen des digitalen Wandels dar, der darauf abzielt, eine gemeinsame Reflexionsbasis über disziplinäre Grenzen hinweg zu schaffen. Dabei fokussiert das Lehr-Lern-Setting auf die **Dimension der gesellschaftlich kulturellen Wechselwirkungen** der Online-Präsenz und -Kommunikation der Lernenden, indem es durch die Analyse und Reflexion der eigenen Online-Präsenz und -Kommunikation in Bezug auf die Anforderungen der Arbeitswelt die Frage nach deren weiterer Gestaltung stellt.

Die Stundenplanung weist einen Lebensweltbezug auf, da sie einen Bezug zwischen der eigenen Nutzung Sozialer Medien – laut Mediennutzung inhärenter Bestandteil der Lebenswelt von Jugendlichen – und der Auswirkung dieser Nutzung auf die Arbeitswelt herstellt.

Darüber hinaus soll mit Hilfe eines Rollenspiels spielerisches Lernen erfolgen. Dabei sind – neben dem Spiel selbst – vor allem Vor- und Nachbereitung wichtig, um einerseits ein gelungenes Spiel zu ermöglichen und andererseits über dieses Spiel zu reflektieren. Die Frage danach, was nun aus dem Spiel gelernt werden kann, ist zentral. Diese stellt eine Form der Reflexion bis hin zur Metareflexion (Was können wir überhaupt aus Rollenspielen lernen?) dar.

Ablaufbeschreibung

Einstieg (etwa 10 Minuten)

Halten Sie einen kurzen Impulsvortrag, indem Sie die Begriffe Online-Präsenz und Online-Kommunikation erläutern. Sie können sich dazu am einführenden Text zu dem DCE-Dossier Online-Präsenz und -Kommunikation (LINK) orientieren. Fragen Sie die SchülerInnen nach Assoziationen und Kommentaren zu den beiden Begriffen und sammeln Sie diese mit einer Mind Map auf der Tafel oder in digitaler Form.

Analyse und Auswertungsphase (etwa 15 Minuten)

Teilen Sie das Arbeitsblatt aus und gehen Sie mit den SchülerInnen den ersten Arbeitsauftrag durch. Zuerst suchen sich die SchülerInnen jeweils einen Buddy, dessen oder deren Online-Präsenz sie analysieren. Sollte jemand übrigbleiben, weil die Anzahl der SchülerInnen ungerade ist, kann auch eine Dreiergruppe gebildet werden. Dann werten Sie gegenseitig ihre Online-Präsenz aus.

Sobald etwaige Fragen zum Ablauf geklärt sind, lassen Sie die SchülerInnen ihre Geräte holen (Handys, Tablets oder PCs), Paare bilden und mit der Analyse- und Auswertung der Profile ihrer Buddies beginnen.

Rollenspiel (etwa 15 Minuten)

Nachdem die Analyse- und Auswertungsphase abgeschlossen ist, besprechen Sie mit den SchülerInnen den zweiten Arbeitsauftrag. Erklären Sie Ihnen das Setting und weisen Sie sie darauf hin, dass nur der Teil des Gesprächs, in dem es um die Online-Präsenz geht, nachgespielt wird. Machen Sie die SchülerInnen darauf aufmerksam, dass es sich um ein Spiel handelt und hier nicht berücksichtigt wird, dass unterschiedliche Arbeitgeber unterschiedliche Perspektiven auf die Online-Präsenz ihrer potenziellen wie auch tatsächlichen MitarbeiterInnen haben. So gelten für DiplomatinInnen wesentlich strengere Regeln wie für Angestellte in einer Werkstätte. Leiten Sie dann den Beginn der Spielphase ein.

Nachbereitungs- und Diskussionsphase (etwa 10 Minuten)

Bereiten Sie das Rollenspiel im Plenum mit der Klasse nach. Greifen Sie dazu auf die Leitfragen auf dem Arbeitsblatt unter dem Punkt Nachbereitung zurück und lassen sie diese von ihren SchülerInnen diskutieren. Die Diskussion kann in Kleingruppen oder im Plenum stattfinden. Wichtig ist dabei, dass es zu Austausch und Diskussion und nicht nur zum Aufzählen von Antworten auf die Fragen ohne Bezug zueinanderkommt.

Gegebenenfalls Nachfolgeeinheit

Sollten im Zuge des Checks der Online-Präsenz und -Kommunikation rassistische, sexistische, homophobe, antisemitische oder ableistische Inhalte zutage treten, empfehlen wir, die zugrunde liegenden Phänomene – etwa Rassismus, Sexismus oder Antisemitismus – in einer anschließenden Unterrichtseinheit gezielt zu thematisieren und kritisch zu reflektieren, damit solche Inhalte nicht unwidersprochen bleiben.

Arbeitsblatt Die digitale Visitenkarte checken

Arbeitsauftrag 1: Öffentliche Online-Präsenz

Sucht euch einen Buddy und arbeitet zu zweit! **Analysiert** jeweils die öffentliche Online-Präsenz eures Buddies und **wertet** diese mit Hilfe der Liste von problematischen Inhalten **aus**. Damit ihr nur die Informationen findet, die öffentlich zugänglich sind, nutzt Google als Suchmaschine und Social-Media nur dann, wenn ihr ohne Login oder über einen nicht befreundeten Account zugreifen könnt.

Problematische Inhalte	Ja/nein	Beschreibung/Anmerkungen
Beleidigende, herabwürdigende oder hasserfüllte Äußerungen		
Rassistische, sexistische, homophobe oder ableistische ⁶ Aussagen		
Extreme, polarisierende oder beleidigende politische Aussagen		
Unterstützung von Verschwörungstheorien oder radikalen Gruppen		
Inhalte, die Gewalt, Waffen oder Vandalismus verherrlichen		
Übermäßiger Alkoholkonsum, Drogen, exzessives Feiern		
Offenlegung von Familienkonflikten, Liebesbeziehungen oder psychischen Problemen		
Nacktfotos, freizügige Selfies oder sexualisierte Darstellungen		
Veröffentlichung von vollständigem Namen, Adressen, Telefonnummern		

Arbeitsauftrag 2: Rollenspiel Bewerbung um ein Praktikum bei pfc

Führt das Rollenspiel **durch**, sodass jede bzw. jeder einmal AbteilungsleiterIn ist. Nehmt euch kurz Zeit zur Vorbereitung, **lest** euch das Setting, die Rollenkarten und die Gesprächshilfen **durch**. Der bzw. die AbteilungsleiterIn geht vor dem Gespräch noch einmal die Liste durch und **beurteilt**, was er oder sie ansprechen möchte. Die Nachbereitung der Rollenspiele erfolgt im Klassenverband.

Setting

Dein E-Buddy bewirbt sich um ein Praktikum bei der fiktiven Unternehmensberatung Price Firehouse Copper pfc. Du bist ein/eine AbteilungsleiterIn, der Bewerbungsgespräche mit

⁶ Gegen Menschen mit Behinderung gerichtete Aussagen

potentiellen PraktikantInnen führt. Dein E-Buddy ist fachlich geeignet. Da pfc seine gute Reputation behalten möchte, werden jedoch auch die im Netz verfügbaren Informationen über KandidatInnen gesammelt. Ihr spielt nur den Teil des Gesprächs nach, in dem es um die Online-Kommunikation des oder der KandidatIn geht. Befragt die Person zu ihrer Online-Kommunikation und sprecht mögliche Missstände an.

Rollenkarte AbteilungsleiterIn:

Dein Ziel ist es zu prüfen, ob die Person, die sich bewirbt, verantwortungsvoll mit der eigenen Online-Präsenz umgeht. Sprich ruhig, professionell und respektvoll. Achte darauf, dass es kein Verhör, sondern ein Gespräch ist. Stelle eine Frage, lass die Person sprechen und stelle dann interessierte Nachfragen. Falls du problematische Inhalte gefunden hast, sprich diese an und frage konstruktiv nach, was die Person zu tun bereit wäre, damit diese in Zukunft nicht mehr auffindbar sind.

Rollenkarte BewerberIn:

Dein Ziel ist es, den Job zu bekommen. Versuche, dich in einem möglichst guten Licht zu präsentieren, aber bleibe dabei ehrlich. Du spielst dich selbst in einem Bewerbungsgespräch, brauchst dir also keine künstliche Rolle zurechtzulegen.

Gesprächshilfen:

- Einstiegsfrage: Wir bei pfc achten auf eine professionelle Online-Präsenz all unserer Mitarbeitenden. Wenn sie an Ihre Social Media Profile denken, welchen Eindruck würde ein Kunde gewinnen, der zu Ihnen recherchiert?
- Um problematische Inhalte anzusprechen: Ich habe auf Ihrem Profil auf ... folgenden Inhalt gefunden Dieser Inhalt ist aus Sicht von pfc problematisch, weil Was würden sie tun, damit dieser Inhalt nicht mehr auffindbar ist und wie gedenken sie solche Dinge in Zukunft zu verhindern?
- Schlussfrage: Wie könnten Sie Ihre Online-Präsenz verbessern, wenn Sie möchten, dass man Sie als zuverlässig wahrnimmt?

Nachbereitung/Reflexion

Diskutiert folgende Fragen:

- Welche der Situationen, die während des Spiels auftraten, könnten in der realen Welt so oder so ähnlich stattfinden und welche waren unrealistisch?
- Was kann aus dem Rollenspiel gelernt werden?
- Was würdet Ihr an eurer Online-Präsenz oder -Kommunikation in Zukunft verändern? Weshalb?