

LEHR-LERN-SETTING: DIE DIGITALE VISITENKARTE CHECKEN

Die Lernenden analysieren und reflektieren ihre Online-Präsenz und zukünftige Online-Kommunikation.

Dauer	1 Unterrichtseinheit
Schulstufe	8. Schulstufe
Ziele	Die Lernenden analysieren die Online-Präsenz ihrer Partner:innen 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 Lernenden gemeinsam über ihre Online-Präsenz und zukünftige Online-Kommunikation.
Kompetenzen	Digitale Grundbildung: Information, Kommunikation, Handeln
Lehrplanbezug	Digitale Grundbildung: Kompetenzbereich Kommunikation: verantwortungsvoll in digitalen Medien kommunizieren
Methoden	Online-Recherche, Rollenspiel
Material	Arbeitsblatt mit Leitfragen für die Recherche und Auswertung sowie Rollenkarten für das Rollenspiel

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 – einem inhärenten Bestandteil der Lebenswelt vieler Jugendlichen – und den Auswirkungen 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 dar (Was können wir überhaupt aus Rollenspielen lernen?).

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 auf den Seiten 39 und 40 orientieren. Fragen Sie die Lernenden 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 Lernenden den ersten Arbeitsauftrag durch. Zuerst suchen sich die Schüler:innen jeweils einen Buddy, dessen oder deren Online-Präsenz sie analysieren. Sollte jemand übrigbleiben, weil die Anzahl der Lernenden 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 Schüler:innen ihre Geräte holen (Handys, Tablets oder PCs), Paare bilden und mit der Analyse und Auswertung der Profile ihrer Buddies beginnen.

ROLLENSPIEL (etwa 15 Minuten)

Nach Abschluss der Analyse- und Auswertungsphase besprechen Sie den zweiten Arbeitsauftrag mit den Lernenden. Erklären Sie Ihnen das Setting und weisen Sie sie darauf hin, dass nur der Teil des Gesprächs, der die Online-Präsenz betrifft, nachgespielt wird. Machen Sie die Schüler:innen 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 Mitarbeiter:innen haben. So gelten für Diplom:innen wesentlich strengere Regeln als 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 Lernenden diskutieren. Die Diskussion kann in Kleingruppen oder im Plenum stattfinden. Wichtig ist dabei, dass es zu Austausch und Diskussion kommt und nicht nur zum Aufzählen von Antworten auf die Fragen ohne Bezug zueinander.

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

A1: ÖFFENTLICHE ONLINE-PRÄSENZ

Sucht euch einen Buddy und arbeitet zu zweit! **Analysiert** jeweils die öffentliche Online-Präsenz eures Buddies und **wertet** sie mithilfe der Liste problematischer Inhalte **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 ¹ 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		

A2: ROLLENSPIEL BEWERBUNG UM EIN PRAKTIKUM BEI PFC

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

¹ Gegen Menschen mit Behinderung gerichtete Aussagen



Setting

Dein E-Buddy bewirbt sich um ein Praktikum bei der fiktiven Unternehmensberatung Price Firehouse Copper (pfc). Du bist ein:eine Abteilungsleiter:in, der:die Bewerbungsgespräche mit potenziellen Praktikant:innen führt. Dein E-Buddy ist fachlich geeignet. Da pfc seine gute Reputation behalten möchte, werden jedoch auch die im Netz verfügbaren Informationen zu Kandidat:innen gesammelt. Ihr spielt nur den Teil des Gesprächs nach, in dem es um die Online-Kommunikation des oder der Kandidat:in geht. Befragt die Person zu ihrer Online-Kommunikation und sprecht mögliche Missstände an.



ROLLENKARTE ABTEILUNGSLEITER:IN:

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 anschließend 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 BEWERBER:IN:

Dein Ziel ist es, den Job zu bekommen. Versuche, dich in möglichst gutem Licht zu präsentieren, bleib dabei aber 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?