

PerspektivenBildung Österreich

Social Media- Lernszenarien

INHALTSVERZEICHNIS

1	Einleitung.....	3
2	Projektübersicht PerspektivenBildung Österreich	3
3	Teilprojekt 3.....	4
4	Lernziele	6
5	Selbstpräsentation in sozialen Netzwerken	7
5.1	Überblick	7
5.2	Lernszenario „Selbstpräsentation in sozialen Netzwerken“	9
6	„VIP Cube“	12
6.1	Überblick „VIP Cube“	12
6.2	Lernszenario „VIP Cube“	14
7	„Dein Cube – Mein Cube“	17
7.1	Überblick „Dein Cube - Mein Cube“	17
7.2	Lernszenario „Dein Cube – Mein Cube“	19
8	Handouts	22
8.1	Lernszenario „Selbstpräsentation in sozialen Netzwerken“	22
8.2	Lernszenario „VIP Cube“	28
8.3	Lernszenario „Dein Cube – Mein Cube“	31

Hafelekar Unternehmensberatung Schober GmbH

Bozner Platz 5
A-6020 Innsbruck
Tel.: ++43/512/58 88 30
Fax: ++43/512/58 88 85
email: office@hafelekar.at
www.hafelekar.at

1 Einleitung

Dieses Skript "Social Media - Lernszenarien " wurde im Rahmen des Projekts "PerspektivenBildung Österreich " entwickelt. Es handelt sich um eine von drei Methoden, die im Zuge des Projekts entwickelt und eingesetzt wurden. Neben den Social Media Lernszenarien wurden Theaterpädagogische Lernszenarien und Lernszenarien zur sogenannten "Zielarbeit mit Symbolen" entwickelt. I

In Kapitel 2 wird Ihnen eine Projektübersicht geliefert und in Kapitel 3 werden die Aktionen der Hafelekar innerhalb des Projekts PBÖ vorgestellt.

In Kapitel 5 bis einschließlich 7 sind die drei Lernszenarien dargestellt. Zu Beginn wird jeweils ein Überblick gegeben, danach folgt das Lernszenario, in dem die Aktionen der TrainerInnen und die der Jugendlichen beschrieben werden.

Wir freuen uns, dass Sie sich für Lernszenarien zu social media interessieren und wünschen Ihnen viel Erfolg und vor allem Freude bei der Durchführung!

2 Projektübersicht PerspektivenBildung Österreich

Das Projekt „PerspektivenBildung“ wird aus Mitteln des Europäischen Sozialfonds und des Bundesministeriums für Bildung und Frauen gefördert und umfasst eine Laufzeit von 2,5 Jahren. Neben dem BFI Tirol als Hauptantragsteller fungieren das ZeMiT - Zentrum für MigrantInnen in Tirol, die Hafelekar Unternehmensberatung, das Zentrum für Soziale Innovation und das Institut für Erziehungswissenschaften der Universität Innsbruck als Projektpartner.

Zentrales Ziel ist die Erforschung von jugendlichen Lebens- und Lernwelten, um Unterschiede in der Bildungsbeteiligung analysieren und neue Lernformate für die Aus- und Weiterbildung von Jugendlichen entwickeln zu können. Jugendliche der zweiten Zuwanderergeneration stehen dabei im Fokus der Aufmerksamkeit.

Inhaltlich ist das Projekt in unterschiedliche Arbeitspakete unterteilt, die sich jeweils durch die Anwendung unterschiedlicher wissenschaftlicher Methoden auszeichnen.

Zunächst wird mit Hilfe einer Auswertung der Mikrozensusdaten und der Arbeitskräfteerhebung eine Kartographie der Bildungsregionen Österreichs gezeichnet. Diese liefert erste Ergebnisse zu Ursachen und Unterschieden in der Bildungsbeteiligung bei Jugendlichen der zweiten Generation, ermöglicht eine Hypothesenbildung in Bezug auf jugendliche Lerntypen und begründet die darauffolgende Auswahl der InterviewpartnerInnen.

Die quantitativen Daten erfahren im weiteren Verlauf eine qualitative Vertiefung und Erweiterung. Mittels narrativer Interviews werden Jugendliche in ganz Österreich zu ihren

Lerngewohnheiten, Lernerfahrungen, Lernorten. Lernmotivationen und Lerninhalten befragt. Auf Basis dieser jugendlichen Selbstbilder werden Lerntypen entworfen und beschrieben. Anschließend werden in Gruppendiskussionen mit Jugendlichen Fragebögen entwickelt, die zur Quantifizierung der Lerntypen dienen. Diese erfolgt schließlich mittels einer standardisierten Befragung von Jugendlichen, die sich am zweiten Ausbildungsweg befinden (Abendkurse, AMS Maßnahmen) und Jugendlichen, die keine Ausbildung absolvieren.

Auf Basis dieser Ergebnisse erfolgt schließlich in Zusammenarbeit mit der Zielgruppe (Jugendliche, TrainerInnen) die Entwicklung von neuen Lernformaten und –szenarien für die Aus- und Weiterbildung von Jugendlichen am zweiten Bildungsweg.

Zur Bearbeitung theoretischer Fragestellungen, zur Diskussion und Überprüfung der Forschungsmethoden, zur Reflexion des Projektverlaufs und schließlich zur Qualifikation der Ergebnisse wird über den gesamten Projektverlauf ein wissenschaftliches Monitoring durchgeführt.

Um ein Mainstreaming der Ergebnisse zu erreichen werden abschließend EntscheidungsträgerInnen und MultiplikatorInnen im Rahmen von Workshops über die Projektergebnisse informiert.

(www.perspektivenbildung.at)

3 Teilprojekt 3

Das Teilprojekt 3 dient der Entwicklung und Pilotierung von Lernszenarien sowie der Erstellung von Materialien für die anderen relevanten Zielgruppen.

Im Teilprojekt 3 werden drei grundsätzliche Ziele verfolgt:

- Vermittlung und sprachlich angepasste „Übersetzung“ der Ergebnisse an die 5 Hauptzielgruppen Jugendliche, TrainerInnen, Eltern, EntscheidungsträgerInnen und Öffentlichkeit (JournalistInnen)
- Entwicklung von Strategien zur Akzeptanz der Forschungsergebnisse (Umgang mit Widerständen, Bewusstmachung und Bearbeitung von Vorurteilen und Stereotypen)
- Erarbeitung und Entwicklung von Lernszenarien zum Thema Selbstbilder / Fremdbilder von MigrantInnen, Stärkung der Handlungskompetenzen

Der Projektteil 3 steht unter dem Fokus folgender Fragestellung:

„Wie können Jugendliche bestmöglich unterstützt werden, um im Bildungssystem und am Arbeitsmarkt konstruktiv zu (über-)leben?“

Dafür sollen zwei grundlegende Strategien geplant und pilotartig umgesetzt werden:

Strategie 1: Abbau von Hürden & Zugangsbarrieren

Hürden von Jugendlichen können in rechtlichen, sozialen und politischen Rahmenbedingungen begründet sein. In der öffentlichen Wahrnehmung sind oftmals diskriminierende Stereotypen und Denkmuster verhaftet. Hier besteht der Zugang in der Sensibilisierung der relevanten Stakeholder, wie z.B. TrainerInnen, EntscheidungsträgerInnen in der Erwachsenenbildung, Eltern, JournalistInnen. Ziel ist eine Bewußtseinsbildung in der Gesellschaft, die auf den Forschungs-Ergebnissen des Projekts basiert.

Strategie 2: Stärkung der Handlungskompetenz und der Resilienz bei den Jugendlichen

Neben der strukturellen Arbeit an gesellschaftlichen Rahmenbedingungen besitzt die Stärkung der Jugendlichen einen zentralen Stellenwert. Durch die Bewußtseinsmachung eigener Ressourcen und sozialer Netzwerke soll ein konstruktives (Über-)leben im System gefördert und unterstützt werden. Für diese Strategie werden Lernszenarien entwickelt, die über die Beschäftigung mit der eigenen Identität und Persönlichkeit (selbst-)reflexive Lernprozesse zum Kompetenzerwerb unterstützen sollen. Hier geht es vor allem auch um das Wechselspiel zwischen strukturellen Angeboten (Bildung, Arbeitsmarkt) und individuellen Möglichkeiten. Verortungsprozesse („integrative und inklusive Prozesse) setzen aber vorhergehende Vermittlungsprozesse voraus, die in ein pädagogisches Rahmenkonzept eingebettet werden sollen.

Als methodische Zugänge werden in diesem Projekt folgende drei Zugänge gewählt:

- 1.) Symbolarbeit ("Ich mache mein Ding" - Zielarbeit mit Symbolen)
- 2.) Theaterpädagogik ("Theaterpädagogische Impulse für die Arbeit mit Jugendlichen")
- 3.) Social media ("Selbstpräsentation in sozialen Netzwerken" u.a.)

Die entwickelten Lernszenarien dienen der Stärkung der Handlungskompetenz der Lehrenden und der Lernenden durch die Vermittlung von Wissen, der Reflexion von Einstellungen / Orientierungen und durch die Anwendung in konkreten Handlungssituationen.

Neben der Reflexion der eigenen Potenziale sollen vor allem auch nonformale und informelle Kompetenzen sichtbar und erfahrbar gemacht werden.

4 Lernziele

Medienpädagogischer Teil:

Vor dem Einsatz von social media Lernszenarien ist immer ein medienpädagogischer Teil einzufügen, bei dem die Probleme und Gefahren in sozialen Netzwerken thematisiert werden.

Es sollen hier fachliche, soziale, methodische und medienrelevante Kompetenzen ausgebildet / bzw. wiederholt werden.

Hauptlernziele der Lernszenarien:

Bewusster Umgang mit social media

Selbst- und Fremdbild im Netz

eigene Stärken und Schwächen erkennen

Förderung von Handlungs-, Kommunikations- und Sozialkompetenzen

Säubern der eigenen Profile von Altlasten

5 Selbstpräsentation in sozialen Netzwerken

Aufgrund der Lesbarkeit werden abwechselnd die weibliche und männliche Form verwendet.

5.1 Überblick

Kategorie	Beschreibung
Titel allg.	Selbstpräsentation in sozialen Netzwerken
Szenario-Typ	social media
Zielgruppe	Jugendliche in arbeitsmarktpolitischen Maßnahmen, auf Lehrstellensuche PC- Grundkenntnisse erforderlich
Kurzbeschreibung des Szenarios	Medienpädagogische Einführung In 2er Gruppen macht jede über die jeweils andere eine Facebook-Profil Recherche. Auf dieser Grundlage werden in der Rolle des Personalchefs der Lehrstellen beschreiben welche erforderlichen Kriterien auf die Anwerberin zutreffen und welche nicht. Dies soll ausschließlich auf der Internet-Recherche basieren und begründet werden. Jede verleiht ihrer Partnerin am Ende bis zu 3 Like-Thumbs
Lernziele	Bewusster Umgang mit social media Selbst- und Fremdbild im Netz Lernen Beurteilungen von PersonalchefIn besser zu verstehen
Didaktische Orientierung	Art der Lernaktivitäten: Nahezu ständige Aktivitäten der Lernenden Sozialform des Lernens: individuelles und kollaboratives Arbeiten Abstraktionsniveau: Situative Informationspräsentation (ganz bestimmter Kontext) Wissensanwendung: aktiv auf Seiten der Lernenden http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-642-18677-6_4#page-1
Rahmenbedingungen	PC-Raum, Jeder Jugendliche sollte einen PC-Zugang haben, ansonsten immer 2 an einem PC Möglichst alle sollten einen Facebook-Account haben. (wenn jemand keinen Account hat, soll er die Recherche gemeinsam mit jemand anderen machen) Mit Medienpädagogischer Einführung (1UEs) sind mit ca. 4UEs zu rechnen (1 UE Recherche, 1 UE Zu-Absage formulieren, 1UE Präsentationen)
Ablauf	Medienpädagog. Einführung Selbstständige Recherche und Dokumentation Bearbeitung AB2 Präsentation
Aktionen: Teilnehmer	Siehe Szenario
Aktionen: Trainer	Siehe Szenario
Medieneinsatz	PC mit Internetzugängen (facebook Freischaltung)

Abschluss	Jeder erhält durch Partner 1,2, oder 3 Like-Thumbs
Dauer	max. 5 UEs
Nutzen	Jugendliche lernen einen neuen/anderen Blick auf ihr eigenes Profil und das von anderen zu legen. Was wirkt bei einer Bewerbung positiv, was negativ? Sich aktiv aber sicher im Netz aufhalten. Falls erkannt wurde, dass im eigenen Profil Sicherheitsmängel sind können diese bestenfalls beseitigt werden.

5.2 Lernszenario „Selbstpräsentation in sozialen Netzwerken“

1. Medienpädagogische Einführung
2. Arbeitsauftrag
3. Recherche und Dokumentation in der Rolle einer Personalchefin
4. Bearbeitung von AB 2 durch die Jugendlichen
5. Präsentation (Rollenspiel) und Verleihung der Like-Thumb

Zu 1. 1-2 UEs (je nach Gruppengröße)

Phase	Unterrichtsgeschehen		Sozialform	Medien
	TrainerIn	Jugendliche		
Einstieg	Wer von Euch ist bei fb? Warum? Welche Risiken bestehen dabei?	Melden sich Nennen Gründe Nennen Cybermobbing, Datenklau...	Gespräch TrainerIn Jugendliche	
Erarbeitung	Als Einstieg wollen wir fb-Profil untersuchen (keine echten-fakes) AB 1 Fake-Profil Arbeitsauftrag= Denke dir eine Person aus und erstelle für diese erfundene Person ein Fake-Profil	Stellen sich eine fiktive Person vor und erstellen auf dem Arbeitsblatt ein Profil für sie – z.T. sicher mit vielen sehr privaten Angaben, z.T. vielleicht auch eher unproblematisch.	Einzelarbeit	AB 1
Erarbeitung	Sammelt Zettel ein, bildet Teams und lässt jedes Team einen Zettel verdeckt ziehen Arbeitsauftrag an Teams : 1. Was für einen Eindruck vermittelt das Profil? Was für einen Menschen vermutet ihr dahinter? 2. Welche Aussagen sind ok? 3. Welche Daten/Aussagen hätte er oder sie besser nicht bekanntgegeben und warum?	Teams untersuchen gezogenes Profil	Teamarbeit	AB 1 und Tafel
Auswertung	Stellt bitte eure Ergebnisse vor	Einige Teams stellen Ergebnisse vor (je nach Zeit)	Gespräch TrainerIn Jugendliche	

Erarbeitung	Arbeitsauftrag an Teams: Empfehlungen worauf man bei der Gestaltung seines fb-Profiles achten sollte	Teams notieren sich Ideen Stellen sie vor	Teamarbeit	Arbeitsauftrag mündlich
Auswertung	TrainerIn sammelt Ideen an der Tafel und schreibt konkrete Anweisungen in die Mitte		TrainerIn und Teams	Tafel

<http://www.bpb.de/lernen/unterrichten/unterricht-am-whiteboard/135518/verlaufsplan>

zu 2., 3. **2-3 UEs**

Phase	Unterrichtsgeschehen		Sozialform	Medien
	TrainerIn	Jugendliche		
Einstieg	Teilt Arbeitsauftrag, Stellenanzeigen und Hilfestellung aus Erklärt Arbeitsauftrag	Stellen evtl. Fragen Finden ihren jeweiligen Partner Jugendliche beginnen (in der Rolle eines Personalchefs) Recherche über ihren Partner		Arbeitsauftrag, Stellenanzeigen, Hilfestellung, PCs
Erarbeitung	Teilt AB 2 aus Steht für Fragen bereit	Dokumentation der Recherchen	Einzelarbeit	AB2 PCs

zu 4. 1 UE

Phase	Unterrichtsgeschehen		Sozialform	Medien
	TrainerIn	Jugendliche		
Erarbeitung	Teilt AB 2 aus Steht für Fragen bereit	Auf Grundlage ihrer Dokumentationen füllen Sie AB 2 aus	Einzelarbeit	AB 2

Zu 5. 1-3 UEs (je nach Gruppengröße)

Phase	Unterrichtsgeschehen		Sozialform	Medien
	TrainerIn	Jugendliche		
Präsentation	Geht Feedbackregeln durch Erklärt Vorgang des Rollenspiels und Vergabe der Like-Thumbs	Falls sich keine freiwillig meldet, wird eine ausgesucht Jugendliche wendet sich direkt an ihre Partnerin (Da wo sie sitzen) Verleihen Like-Thumbs	Rollenspiel PersonalchefIn – Lehrstellen-anwärterIn	Mündlich, ausgefülltes AB 2 3 Like-Thumbs

6 „VIP Cube“

Aufgrund der Lesbarkeit werden abwechselnd die weibliche und männliche Form verwendet

6.1 Überblick „VIP Cube“

Kategorie	Beschreibung
Titel allg.	VIP CUBE
Szenario-Typ	Social media
Zielgruppe	Jugendliche mind. 15 Jahre alt (facebook-Account notwendig) PC- Grundkenntnisse erforderlich
Kurzbeschreibung des Szenarios	Medienpädagogische Einführung In 2er Gruppen suchen sich alle eine berühmte Persönlichkeit aus und machen eine Facebook-Profil Recherche. Alles was im sozialen Netzwerk zu finden ist, wird verwertet und dann komprimiert in den Biocube eingefügt Alle TeilnehmerInnen präsentieren sich gegenseitig ihre Cubes
Lernziele	Bewusster Umgang mit social media Selbst- und Fremdbild im Netz
Didaktische Orientierung	Art der Lernaktivitäten: Nahezu ständige Aktivitäten der Lernenden Sozialform des Lernens: individuelles und kollaboratives Arbeiten Abstraktionsniveau: Situative Informationspräsentation (ganz bestimmter Kontext) Wissensanwendung: aktiv auf Seiten der Lernenden http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-642-18677-6_4#page-1
Rahmenbedingungen	PC-Raum, Jede Jugendliche sollte einen PC-Zugang haben, ansonsten immer 2 an einem PC. Mindestens die Hälfte der Gruppe sollte einen Facebook-Account haben. Flash Player muss installiert sein, Scheren und Kleber Mit Medienpädagogischer Einführung (1UEs) sind mit ca. 4UEs zu rechnen (1 UE Recherche, 1 UE Cube Creator, 1UE Präsentationen)
Ablauf	Medienpädagog. Einführung Selbstständige Recherche und Dokumentation Bearbeitung „Planning Sheet“ AB2, Bearbeitung Cube Präsentation
Aktionen: Teilnehmer	Siehe Szenario

Aktionen: Trainer	Siehe Szenario
Medieneinsatz	PC mit Internetzugängen (facebook Freischaltung, flash player)
Abschluss	Präsentation aller Cubes
Dauer	max. 5 UEs
Nutzen	<p>Jugendliche sehen, was alles über Personen herauszufinden ist.</p> <p>Jugendliche lernen einen neuen/anderen Blick auf ihr eigenes Profil und das von anderen zu legen.</p> <p>Sich aktiv aber sicher im Netz aufhalten</p> <p>Jugendliche können Cube individuell, kreativ gestalten</p>

6.2 Lernszenario „VIP Cube“

1. Medienpädagogische Einführung
2. Arbeitsauftrag, Recherche und Dokumentation, Planning Sheet AB 2
3. Cube creator
4. Präsentation

Zu 1. 1-2 UEs (je nach Gruppengröße)

Phase	Unterrichtsgeschehen		Sozialform	Medien
	TrainerIn	Jugendliche		
Einstieg	Wer von Euch ist bei fb? Warum? Welche Risiken bestehen dabei?	Melden sich Nennen Gründe Nennen Cybermobbing, Datenklau...	Gespräch TrainerIn Jugendliche	
Erarbeitung	Als Einstieg wollen wir fb-Profil untersuchen (keine echten-fakes) AB 1 Fake-Profil Arbeitsauftrag= Denke dir eine Person aus und erstelle für diese erfundene Person ein Fake-Profil	Stellen sich eine fiktive Person vor und erstellen auf dem Arbeitsblatt ein Profil für sie – z.T. sicher mit vielen sehr privaten Angaben, z.T. vielleicht auch eher unproblematisch.	Einzelarbeit	AB 1
Erarbeitung	Sammelt Zettel ein, bildet Teams und lässt jedes Team einen Zettel verdeckt ziehen Arbeitsauftrag an Teams: 1. Was für einen Eindruck vermittelt das Profil? Was für einen Menschen vermutet ihr dahinter? 2. Welche Daten/Aussagen sind ok? 3. Welche Daten/Aussagen hätte er/sie besser nicht bekanntgegeben und warum?	Teams untersuchen gezogenes Profil	Teamarbeit	AB 1 und Tafel

Auswertung	Stellt bitte eure Ergebnisse vor	Einige Teams stellen Ergebnisse vor (je nach Zeit)	Gespräch TrainerIn Jugendliche	
Erarbeitung	Arbeitsauftrag an Teams: Empfehlungen worauf man bei der Gestaltung seines fb-Profiles achten sollte	Teams notieren sich Ideen Stellen sie vor	Teamarbeit	Arbeits- auftrag mündlich
Auswertung	TrainerIn sammelt Ideen an der Tafel und schreibt konkrete Anweisungen in die Mitte		TrainerIn und Teams	Tafel

<http://www.bpb.de/lernen/unterrichten/unterricht-am-whiteboard/135518/verlaufsplan>

zu 2.,

Phase	Unterrichtsgeschehen		Sozialform	Medien
	TrainerIn	Jugendliche		
Einstieg	Erteilt Arbeitsauftrag Website http://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator-30850.html öffnen Geht Cube Creator mit den Jugendlichen durch und klärt evtl. englische Begriffe Alternative: Jede 2er Gruppe überlegt sich eine VIP und schreibt sie auf einen Zettel. Zettel kommen alle in einen Topf. Jede 2er Gruppe zieht einen Zettel und macht dann die Recherche über diese Person. Diejenigen die den Zettel in den Topf getan haben, müssen dann den Vortrag beurteilen.	Öffnen Website: http://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator-30850.html Stellen evtl. Fragen Überlegen sich VIP und legen Zettel mit dem Namen in den Topf Ziehen Zettel aus Topf	2er Gruppen	Arbeits- auftrag PCs
Erarbeitung	Steht für Fragen bereit	Jugendliche beginnen Recherche über ihre Persönlichkeit, dokumentieren	Einzelarbeit	PCs

zu 3.,

Phase	Unterrichtsgeschehen		Sozialform	Medien
	TrainerIn	Jugendliche		
Erarbeitung	Zeigt Link zu Cube Creator Planning Sheet und Cube. Steht für Fragen bereit	Auf Grundlage ihrer Dokumentationen befüllen Sie erst das Planning Sheet. Treffen dann die Auswahl der Informationen für den Cube Drucken fertigen Cube aus Basteln ihn zusammen	Einzelarbeit	www.readwriteitethink.org PC Drucker Scheren+ Kleber

Zu 4.

Phase	Unterrichtsgeschehen		Sozialform	Medien
	TrainerIn	Jugendliche		
Präsentation	Geht Feedbackregeln durch	Falls sich keiner freiwillig meldet, wird einer ausgesucht		Cube

7 „Dein Cube – Mein Cube“

Aufgrund der Lesbarkeit werden abwechselnd die weibliche und männliche Form verwendet

7.1 Überblick „Dein Cube - Mein Cube“

Kategorie	Beschreibung
Titel allg.	„Dein Cube – Mein Cube“
Szenario-Typ	Social media
Zielgruppe	Jugendliche mind. 15 Jahre alt (facebook-Account notwendig) PC- Grundkenntnisse erforderlich
Kurzbeschreibung des Szenarios	Medienpädagogische Einführung In 2er Gruppen, finden alles über sich gegenseitig heraus machen eine Facebook-Profil Recherche. Va Stärken und Schwächen des/der Partners/in Alle TeilnehmerInnen präsentieren sich gegenseitig ihre Cubes Aus der Präsentation heraus und Dingen die ihnen selbst wichtig sind, entwickelt jede/r seinen /ihren eigenen Cube
Lernziele	Bewusster Umgang mit social media Selbst- und Fremdbild , Stärken und Schwächen
Didaktische Orientierung	Art der Lernaktivitäten: Nahezu ständige Aktivitäten der Lernenden Sozialform des Lernens: individuelles und kollaboratives Arbeiten Abstraktionsniveau: Situative Informationspräsentation (ganz bestimmter Kontext) Wissensanwendung: aktiv auf Seiten der Lernenden http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-642-18677-6_4#page-1
Rahmenbedingungen	PC-Raum, JedeR Jugendliche sollte einen PC-Zugang haben, ansonsten immer 2 an einem PC Mindestens die Hälfte der Gruppe sollte einen Facebook-Account haben. Flash Player muss installiert sein Scheren und Kleber Mit Medienpädagogischer Einführung (1UEs) sind mit ca. 4UEs zu rechnen (1 UE Recherche, 1 UE Cube Creator, 1UE Präsentationen)
Ablauf	Medienpädagog. Einführung Selbstständige Recherche und Dokumentation Bearbeitung „Planning Sheet“, Bearbeitung Cube Präsentation Bearbeitung „Planning Sheet“, Bearbeitung Cube Präsentation

Aktionen: Teilnehmer	Siehe Szenario
Aktionen: Trainer	Siehe Szenario
Medieneinsatz	PC mit Internetzugängen (facebook Freischaltung)
Abschluss	Präsentation aller Cubes
Dauer	max. 5 UEs
Nutzen	<p>Jugendliche sehen, was alles über Personen herauszufinden ist.</p> <p>Jugendliche lernen einen neuen/anderen Blick auf ihr eigenes Profil und das von anderen zu legen.</p> <p>Sich aktiv aber sicher im Netz aufhalten</p> <p>Jugendliche setzen sich aktiv mit Selbst- und Fremdbild auseinander</p> <p>Jugendliche können Cube individuell, kreativ gestalten</p>

7.2 Lernszenario „Dein Cube – Mein Cube“

1. Medienpädagogische Einführung
2. Arbeitsauftrag „Dein Cube“, Recherche und Dokumentation, Planning Sheet AB 2, Cube creator, Präsentation
3. Arbeitsauftrag „Mein Cube“, Recherche und Dokumentation, Planning Sheet AB 2, Cube creator, Präsentation

Zu 1. **1UE** (je nach Gruppengröße)

Phase	Unterrichtsgeschehen		Sozialform	Medien
	TrainerIn	Jugendliche		
Einstieg	Wer von Euch ist bei fb? Warum? Welche Risiken bestehen dabei?	Melden sich Nennen Gründe Nennen Cybermobbing, Datenklau...	Gespräch TrainerIn Jugendliche	
Erarbeitung	Als Einstieg wollen wir fb-Profil untersuchen (keine echten-fakes) AB 1 Fake-Profil Arbeitsauftrag= Denke dir eine Person aus und erstelle für diese erfundene Person ein Fake-Profil	Stellen sich eine fiktive Person vor und erstellen auf dem Arbeitsblatt ein Profil für sie – z.T. sicher mit vielen sehr privaten Angaben, z.T. vielleicht auch eher unproblematisch.	Einzelarbeit	AB 1
Erarbeitung	Sammelt Zettel ein, bildet Teams und lässt jedes Team einen Zettel verdeckt ziehen Arbeitsauftrag an Teams: 1. Was für einen Eindruck vermittelt das Profil? Was für einen Menschen vermutet ihr dahinter? 2. Welche Daten/Aussagen sind ok? 3. Welche Daten/Aussagen hätte er/sie besser nicht bekanntgegeben und warum?	Teams untersuchen gezogenes Profil	Teamarbeit	AB 1 und Tafel
Auswertung	Stellt bitte eure Ergebnisse vor	Einige Teams stellen Ergebnisse vor	Gespräch TrainerIn Jugendliche	

Erarbeitung	Arbeitsauftrag an Teams: Empfehlungen worauf man bei der Gestaltung seines fb-Profiles achten sollte	Teams notieren sich Ideen Stellen sie vor	Teamarbeit	Arbeitsauftrag mündlich
Auswertung	TrainerIn sammelt Ideen an der Tafel und schreibt konkrete Anweisungen in die Mitte		TrainerIn und Teams	Tafel

<http://www.bpb.de/lernen/unterrichten/unterricht-am-whiteboard/135518/verlaufsplan>

zu 2., 1UE

Phase	Unterrichtsgeschehen		Sozialform	Medien
	TrainerIn	Jugendliche		
Einstieg	Erteilt Arbeitsauftrag Geht Cube Creator mit den Jugendlichen durch und klärt evtl. englische Begriffe	Stellen evtl. Fragen Suchen sich Partnerin aus Kurs aus		Arbeitsauftrag PCs
Erarbeitung	Steht für Fragen bereit	Jugendliche beginnen Recherche über ihre Partnerin, dokumentieren	Einzelarbeit	PCs
Erarbeitung	Zeigt Link zu Cube Creator Planning Sheet und Cube. Steht für Fragen bereit	Auf Grundlage ihrer Dokumentationen befüllen sie erst das Planning Sheet. Treffen dann die Auswahl der Informationen für den cube Drucken fertigen Cube aus Basteln ihn zusammen	Einzelarbeit	www.readwriteitethink.org PC Drucker Scheren+ Kleber
Präsentation	Geht Feedbackregeln durch	Falls sich keiner freiwillig meldet, wird einer ausgesucht Stellt den Cube seinem Partner und der ganzen Gruppe vor Gruppe kann Vortrag im Anschluss ergänzen. Jeder muss den Cube des Partners vorstellen		Cube

Zu 4.,

Phase	Unterrichtsgeschehen		Sozialform	Medien
	TrainerIn	Jugendliche		
Einstieg	Erteilt Arbeitsauftrag	Stellen evtl. Fragen		Arbeitsauftrag PCs
Erarbeitung	Steht für Fragen bereit	Jugendliche überlegen sich wie sie ihren Cube befüllen möchten	Einzelarbeit	PCs Planning Sheet
Erarbeitung	Steht für Fragen bereit	Auf Grundlage ihres Planning Sheets treffen sie dann die Auswahl der Informationen für den cube Drucken fertigen Cube aus Basteln ihn zusammen	Einzelarbeit	www.readwriteitethink.org PC Drucker Scheren+ Kleber
Präsentation	Geht Feedbackregeln durch	Falls sich keine freiwillig meldet, wird eine ausgesucht Stellt den Cube seiner Partnerin und der ganzen Gruppe vor Gruppe kann Vortrag im Anschluss ergänzen. Jede muss den Cube der Partners vorstellen		Cube

8 Handouts

8.1 Lernszenario „Selbstpräsentation in sozialen Netzwerken“

AB 1

facebook – Profil von:

Titelbild

Profilfoto

Info

Ich bin:

Beziehungsstatus:

Interessiert an:

Anschrift:

E-Mail:

Telefon:

Geburtstag:

Über mich

Liebblingsaktivitäten:

Religion:

Politische Einstellung:

Personen, die mich inspirieren:

Interessen:

Status: 

Was machst du gerade?

„Gefällt mir“ – Angaben

Musik:

Filme:

Fernsehen:

Arbeitsauftrag „Selbstpräsentation im Netz“



Arbeitsauftrag:

1. Wähle eineN PartnerIn aus, mit dem/der Du den Arbeitsauftrag durchführen möchtest!
Dafür ist es wichtig, dass ihr auch auf Facebook befreundet seid!
2. Öffne deinen Facebook-Account und gehe auf das Profil deines/r Partners/in
3. Recherchiere in diesem Profil und überall wo es etwas über deineN PartnerIn gibt (google, yasni, 123people...) und dokumentiere alles was du über die Person erfahren kannst.
4. Bist du fertig mit deiner Recherche und Dokumentation, versuche dich in die Rolle eines/r Personalchefs/in zu versetzen und betrachte all die gesammelten Informationen mit den Augen eines/r Personalchefs/in der eine Lehrstellenanzeige veröffentlicht hat.
5. Überlege dir, wie die Informationen auf dich wirken. Ist der/die BewerberIn geeignet für die Lehrstelle in deinem Unternehmen? Warum ja oder Warum nicht?
6. Nehme dir Arbeitsblatt 2 vor und gehe alle Kriterien durch. Woran kannst du das eine oder andere Kriterium im facebook-Profil erkennen?
7. Überlege dir, wie viele Like-Thumbs du dem/r BewerberIn für sein Profil und Internetauftritt geben möchtest

Like 👍	Like 👍	Like 👍
<p>Man kann sehr viele private Informationen über den/die BewerberIn im Internet erfahren. Manches ist vielleicht zu privat und passt mit einem seriösen Arbeitsleben nicht zusammen. Die Selbstdarstellung muss überarbeitet werden (Sicherheitseinstellungen kontrolliert werden) Die Kommunikation mit Freunden ist für alle einsehbar und zeigt öfters auch mal vulgäre Ausdrücke</p>	<p>Man kann viele Informationen im Internet finden Die Selbstdarstellung passt einigermaßen mit den Vorstellungen des Unternehmens zusammen. Der/die Bewerberin muss aber noch besser darauf achten, was er/sie über sich preisgibt.</p>	<p>Der/die Bewerberin wirkt sympathisch, kompetent und geregelt. Er/sie gibt nicht zu viel von sich preis bzw. achtet darauf, dass er/sie keine zu intimen Details allen öffentlich zugänglich macht. Er/sie ist kommunikativ und gut vernetzt. Vielleicht unterhält er/sie sich auch auf facebook in einer anderen Sprache mit Freunden.</p>



Worauf kannst du bei der Recherche achten?

Freunde: Wie viele Freunde hat deinE PartnerIn?

Sind es mehr Mädchen oder mehr Jungs?

Wo kommen die meisten der FreundInnen her? Sind es hauptsächlich ÖsterreicherInnen oder kommen sie aus einem anderen Land? Kommen viele aus demselben Land wie deinE PartnerIn?

Kommuniziert er/sie mit vielen verschiedenen FreundInnen oder immer nur mit den selben FreundInnen?

Ist er/sie auf facebook mit der eigenen Familie befreundet?

Likes: Welche Seiten liked er/sie?

Was sind das für Seiten? Was sagen diese Seiten über deineN PartnerIn aus?

Z.B. Musik? Celebrities? Mode? Autos? Zeitungen? „Fun-Seiten“?

Sportarten? Sportclubs? Kultureinrichtungen? Kulturzentren? Jugendzentren?

Bestimmte Orte? Länder?

Fotos: Wie viele Fotos kann man von ihm/ihr sehen?

Was ist auf den Fotos zu sehen?

Partybilder? Beim Sport? Selbstgemachte „Kunst-Fotos“?

Gibt es viele Gruppenfotos oder ist er/sie meist alleine auf den Bildern zu sehen?

Kommunikation: Wie kommentiert er/sie Fotos von anderen?

Wie werden umgekehrt seine/ihre Fotos kommentiert?

Kommunikationen auf der Pinnwand?

Wie ist die Sprache? Umgangssprache? Deutsch? Dialekt? Andere Sprache?

AB2

**Woran kann man im facebook-Profil deines/deiner Partners/in folgende
Kriterien erkennen, bzw. sagen, dass sie auf ihn/sie nicht zutreffen?**

Freundliches, sicheres Auftreten

Gute Allgemeinbildung

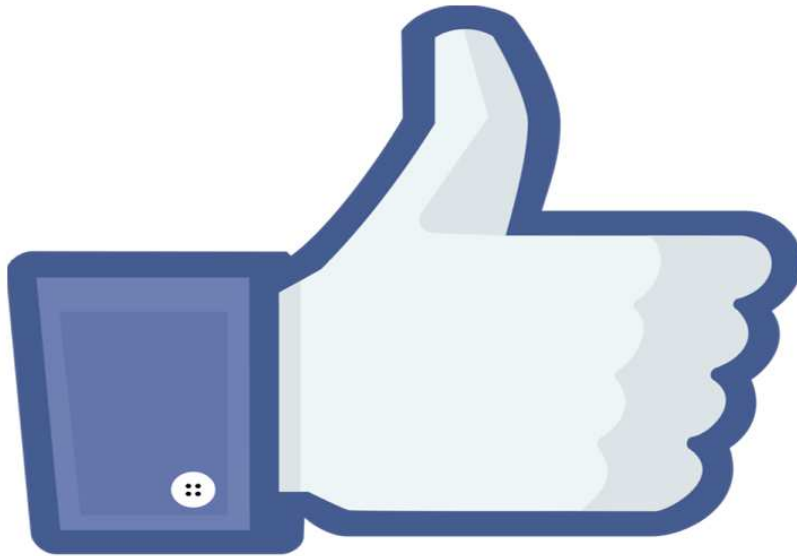
Zuverlässigkeit und Motivation

Interesse an fremden Sprachen und Kulturen

Kontaktfreude und Spaß im Umgang mit Kunden

Teamgeist und Eigeninitiative

Like Thumb



8.2 Lernszenario „VIP Cube“

Ab1

facebook – Profil von:

Titelbild

Profilfoto

Info

Ich bin:

Beziehungsstatus:

Interessiert an:

Anschrift:

E-Mail:

Telefon:

Geburtstag:

Über mich

Liebblingsaktivitäten:

Religion:

Politische Einstellung:

Personen, die mich inspirieren:

Interessen:

Status: 

Was machst du gerade?

„Gefällt mir“ – Angaben

Musik:

Filme:

Fernsehen:

Arbeitsauftrag



Arbeitsauftrag „VIP Cube“:

1. Wähle eine VIP aus, über die du eine facebook (u.a. social media) Recherche durchführen möchtest!
2. Gehe auf die Seite http://www.readwritethink.org/files/resources/interactives/cube_creator/ Mach dich mit der Funktion vertraut. Beginne jetzt deine Recherche über deine VIP und schreibe alles was du finden kannst auf das ausgeteilte Arbeitsblatt (Planning sheet). Bemühe dich, besonders intime/private/spannende Informationen herauszufinden!
3. Bist du fertig mit deiner Recherche und Dokumentation, mach eine Auswahl der –für dich– spannendsten Informationen die du gesammelt hast.

Öffne den Cube Creator (Bio Cube) und trage hier diese Infos über deine VIP ein.

4. Stelle deinen Cube der Gruppe vor!

Bio Cube Planning Sheet

Use this planning sheet to prepare for the online Bio Cube interactive by filling in the information for each side of the cube. Because space on the cube is limited, you will need to briefly summarize your information.

Side	Prompt	Information
1	Person's Name, Time Period, and Place	
2	Personal Background	
3	Personality Traits	
4	Significance	
5	Obstacles	
6	Important Quote	

Adapted from McLaughlin, M., & Allen, M.B. (2002). *Guided comprehension in action: Lessons for grades 3–8*. Newark, DE: International Reading Association.

8.3 Lernszenario „Dein Cube – Mein Cube“

AB1

facebook – Profil von:

Titelbild

Profilfoto

Info

Ich bin:

Beziehungsstatus:

Interessiert an:

Anschrift:

E-Mail:

Telefon:

Geburtstag:

Über mich

Liebblingsaktivitäten:

Religion:

Politische Einstellung:

Personen, die mich inspirieren:

Interessen:

Status:

Was machst du gerade?

„Gefällt mir“ – Angaben

Musik:

Filme:

Fernsehen:

Arbeitsauftrag



Arbeitsauftrag „Dein Cube“:

1. Wähle eineN PartnerIn aus, mit dem/der Du den Arbeitsauftrag durchführen möchtest!
2. Überlege dir 6 Eigenschaften deiner/s Partnerin/s und erkläre, warum diese besonders gut für eine Lehrstelle sind. Zur Unterstützung kannst du auch im Internet recherchieren was für Eigenschaften bei welchen Lehrberufen besonders gefragt sind.
3. Bist du fertig mit deiner Recherche und Dokumentation, versuche dich in die Rolle eines/r Personalchefin zu versetzen und betrachte all die gesammelten Informationen mit den Augen eines/r Personalchefs/in der eine Lehrstellenanzeige veröffentlicht hat.
4. Überlege dir, wie die Informationen auf dich wirken. Ist deinE PartnerIn geeignet für die Lehrstelle in dem Unternehmen? Warum ja oder Warum nicht?
5. öffne den Cube Creator und trage hier die wichtigsten Fakten zu deinem/r PartnerIn ein.
6. Stelle deinen Cube vor der Gruppe deinemR PartnerIn vor!

Arbeitsauftrag „Mein Cube“:

1. Nachdem du gehört hast, was deinE PartnerIn über dich gesagt hast
2. Was hat dir am Besten gefallen? Was denkst du, kannst du noch besser machen und üben? Überlege dir 6 wichtige Aussagen, die du dir in deinem Bewerbungsprozess immer wieder ins Gedächtnis rufen möchtest.
3. öffne den Cube Creator und Halte diese 6 wichtigen Punkte auf deinem Cube fest.
4. Stelle deinen Cube der Gruppe vor!

Create-Your-Own Cube Planning Sheet

Use this planning sheet to prepare for the online Create-Your-Own Cube interactive by filling in the information for each side of the cube. Because space on the cube is limited, you will need to carefully consider both the questions/topics as well as the response.

Side	Question/Topic	Response
1		
2		
3		
4		
5		
6		