



Ablaufplan für den Einsatz von ShoutOut! im Unterricht

1. Tone Setting:

Die Lehrkraft erarbeitet mit den Schüler:innen, wie die Gruppe eine vertrauensvolle Lernatmosphäre schaffen kann, die einen offenen Austausch ermöglicht und die Angst vor „falschen“ Antworten reduziert. Es wird darüber nachgedacht, wie in Diskussionen mit unterschiedlichen Erfahrungen, Perspektiven und Betroffenheiten, etwa von Antisemitismus oder anderen Formen von Diskriminierung, anerkennend und solidarisch umgegangen werden kann.

2. Gruppenarbeit: Erfahrungen mit Antisemitismus in den sozialen Medien:

In Gruppen beschäftigen sich die Teilnehmenden mit ihren persönlichen Erfahrungen und Umgangsstrategien mit Hass und Antisemitismus in den sozialen Medien. Sie tauschen sich darüber aus und notieren die wichtigsten Punkte, um diese anschließend im Plenum zu diskutieren.

Wir empfehlen folgende Leitfragen:

- Welche Erfahrungen habt ihr mit Hass und Antisemitismus in sozialen Medien gemacht?
- Wie wirken sich diese Erfahrungen auf euch aus?
- Wie geht ihr damit um?

4. Plenumsdiskussion:

Die Ergebnisse der Gruppenarbeit werden gemeinsam diskutiert. Im Mittelpunkt steht der Austausch der Schüler:innen untereinander. Dabei werden sowohl Gemeinsamkeiten als auch Unterschiede in den Erfahrungen mit Antisemitismus und im Umgang damit sichtbar. Die notierten Ergebnisse werden an der Tafel gesammelt und sichtbar gemacht.

5. Pause

6. Gruppenarbeit: Social Media Literacy:

Die Schüler:innen erhalten einen ausgedruckten Social-Media-Post mit Social-Media-Literacy-relevante Leitfragen (siehe Bildungsmaterialien, Arbeitsblatt, siehe Anhang), die sie anschließend im Peer-to-Peer-Austausch diskutieren. Die wichtigsten Erkenntnisse werden von ihnen notiert.

7. Plenumsdiskussion:

Die Ergebnisse der Gruppendiskussion werden gesammelt und an die Tafel gebracht. Anschließend wird gemeinsam diskutiert, was Social Media Literacy für die Teilnehmenden bedeutet.

8. Pause

9. Digitale Lernumgebung und Spiel:

Die Lehrkraft öffnet die [digitale Lernumgebung von ShoutOut! \[DigiBoard\]](#) und ermöglicht den Schüler:innen über den QR Code Zugang zum Spiel.

Die Teilnehmenden spielen das Spiel. Die Lehrkraft kann über die Lernumgebung mitverfolgen, wie viele Spieler:innen aktiv sind und wie viele das Spiel abgeschlossen haben,

Nachdem alle Spielenden das Spiel beendet haben, diskutieren sie mithilfe des Digiboards welche Posts besonders schwierig waren und warum. Hierzu ruft das DigiBoard automatisch die Posts auf, die am meisten falsch eingeschätzt wurden. Es bietet Fragen an, über die Schüler:innen ihre Einschätzungen teilen können.

10. Diskussion:

Über das DigiBoard hat die Lehrkraft Zugriff auf alle Beiträge aus dem Spiel. Die Schüler:innen wählen aus, welche Beiträge sie vertiefend diskutieren möchten. Die Lehrkraft ruft die ausgewählten Beiträge auf und begleitet die Diskussion. Die Teilnehmenden diskutieren, mit welchen Einordnungen im Spiel sie nicht einverstanden waren, welche Widersprüche sichtbar wurden und welche Fragen sich eröffnet haben. Auch diese Diskussion findet vor allem im Peer-to-Peer-Austausch statt und ermöglicht es den Schüler:innen, den Umgang mit Emotionen, Konflikten und Ambiguitäten gemeinsam einzuüben. Die Lehrkraft begleitet und unterstützt den Prozess durch Moderation, nicht durch Bewertung der Schülerantworten.

11. Feedback:

Anhand von Leitfragen reflektieren die Schüler:innen ihre Erfahrungen mit der Lehreinheit.

Mögliche Leitfragen:

- Was hast du heute Neues gelernt?
 - Was war für dich heute besonders interessant oder relevant?
 - Was nimmst du aus dem heutigen Workshop für deinen Alltag mit?
-

Grundlegende pädagogische Konzepte

Die Lehreinheit zum Spiel ShoutOut! soll peergestützte Diskussionen in der Schulklasse ermöglichen. Für die Moderation einer wertschätzenden und dennoch konfliktorientierten Diskussionskultur setzt die Lehreinheit auf verschiedene pädagogische Konzepte, die Sie unter <https://www.uni-due.de/biwi/migrations-ungleichheitsforschung/somelaa/ShoutOut>

einsehen können.

Workshopangebote zum Einsatz der Lehreinheit

Für den Einsatz der Lehreinheit und der damit verbundenen pädagogischen und didaktischen Konzepte bieten wir Workshops an. Darin lernen Lehrkräfte praktische und teilnehmerzentrierte Ansätze für die Auseinandersetzung mit Antisemitismus und für den Umgang mit potenziellen Konflikten kennen. Sie werden mit dem Online-Spiel ShoutOut! und der Lernumgebung vertraut. Der Workshop schafft auch Raum, um über die eigenen Unterrichtserfahrungen der Teilnehmer:innen zu reflektieren und Selbstvertrauen im Umgang mit Antisemitismus im Unterricht zu entwickeln.

Wir kommen an Ihre Schule oder informieren Sie über nahegelegene Workshops. Wenn Sie Interesse daran haben, kontaktieren Sie uns unter <https://www.uni-due.de/biwi/migrations-ungleichheitsforschung/somelaa/ShoutOut-training>

SHOUT OUT!

Anhang Arbeitsblatt für Aktivität 6: Social Media Literacy



1. Diskutiert in eurer Gruppe:

- A. Welche Gefühle löst dieser Post aus – und warum?
- B. Welche Elemente sind verwirrend, irritierend oder verstörend?
- C. Warum hat der Post so eine große Reichweite?

2. Beantwortet die folgenden Fragen:

- A. *Inhaltsebene:* Auf was bezieht sich dieser Post und wie wird diese Referenz benutzt?
- B. *Gefühlsebene:* Welche emotionalen Reaktionen löst der Post aus?
- C. *Technologieebene:* Was für eine Rolle spielen Likes, Kommentare und Shares?