

Medien und Identität – «Mein Online-Ich»

Mit dieser «Lektion to go» bringen Sie Ihren Schülerinnen und Schülern die Beziehung zwischen Medien und ihrer eigenen Identitätsbildung näher. Dabei reflektieren und diskutieren die Lernenden lebensweltnah über soziale Medien und Personen, die sich darin besonders hervortun, und überlegen sich, wie sie sich selbst darstellen.

Eine kreative, aktive Aufgabe schliesst die «Lektion to go» ab.

Text Eveline Hipeli

Bereits in der Primarschule besitzen viele Kinder ein Smartphone. Auch wenn die gängigen Social-Media-Plattformen oft eine Altersbeschränkung (ab 13 Jahren) aufweisen, bewegen sich zahlreiche Kinder schon viel früher auf ihnen. Bereits junge Kinder kennen Influencerinnen und Influencer in ihrem Alter und im Primarschulalter nennen viele Schülerinnen und Schüler gezielt Personen und Influencerinnen und Influencer, denen sie in den sozialen Medien folgen. Sie vergleichen sich mit ihnen und tauschen sich über sie aus. Dies beeinflusst ihre Identitätsbildung genauso wie die Gleichaltrigen in ihrem Umfeld.

Diese Lektion zielt darauf ab, den Schülerinnen und Schülern die Beziehung zwischen Medien und ihrer eigenen Identitätsbildung näherzubringen. Sie reflektieren über ihre eigene Mediennutzung und erkunden, wie diese ihr Selbstbild beeinflusst. Dabei setzen sie sich kreativ mit der Gestaltung eines Avatars auseinander, der sie online repräsentieren könnte. Am Ende der Lektion verstehen die Schülerinnen und Schüler, wie Medien ihre Wahrnehmung von sich selbst und anderen prägen, und lernen, diese kritisch zu hinterfragen.

Das sind die Lernziele

Mit der «Lektion to go» werden folgende Lernziele abgedeckt:

- *Selbstreflexion:* Die Schülerinnen und Schüler reflektieren ihre eigene Mediennutzung, ihre Selbstdarstellung im Internet und damit auch ihr digitales Selbstbild.
- *Kritisches Denken:* Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit den Chancen und Risiken einer online dargestellten Identität auseinander.
- *Kreativität:* Die Schülerinnen und Schüler gestalten einen Avatar oder ein Profilbild, das sie repräsentieren könnte, und analysieren die Unterschiede zum «echten Ich». ○

Mit einem Avatar die eigene Identität in den sozialen Medien kaschieren



Mehrwert für die Lehrperson

Diese «Lektion to go» bietet einen klar strukturierten Ablauf, der es der Lehrperson ermöglicht, das Thema «Medien und Identität» in kurzer Zeit und mit direktem Bezug zur Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler zu vermitteln. Der Mehrwert dieser Lektion liegt in ihrer Kombination aus kreativer und reflektierender Arbeit, die es den Schülerinnen und Schülern ermöglicht, sich aktiv mit ihrer eigenen Mediennutzung auseinanderzusetzen.

Die Unterrichtseinheit ist vielseitig und flexibel anpassbar: Sie kann sowohl analog als auch mit digitalen Medien durchgeführt werden. Zudem lässt sich die Diskussion leicht an die spezifischen Bedürfnisse der Klasse anpassen, indem zusätzliche Reflexionsfragen oder kreative Elemente eingefügt werden.

Anschlussmöglichkeiten

Medienethik: Nach der Lektion können Themen wie Cybermobbing oder der verantwortungsvolle Umgang mit persönlichen Informationen online behandelt werden.

Weiterführende Projekte: Die Schülerinnen und Schüler könnten ihre Avatare in digitalen Tools weiterentwickeln und digitale Storys oder Präsentationen über ihren Avatar erstellen.

Bezug zum Lehrplan 21 und zu anderen Fächern

Diese «Lektion to go» passt zu den Anforderungen des Lehrplans 21 im Bereich Medien und Informatik und gibt den Lehrpersonen einen praxisnahen Ansatz, um das Thema «Medien und Identität» im Unterricht aufzugreifen.

- *Deutsch:*
Sprache im Fokus (Sprechen, Zuhören, Schreiben)
- *Ethik, Religionen, Gemeinschaft:*
Identität, Sozialisation und soziale Verantwortung
- *Bildnerisches Gestalten:*
Visuelle Gestaltung und Ausdruck
- *Räume, Zeiten, Gesellschaften:*
Mensch und Gesellschaft

Auch personale und soziale Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler werden gefördert.

1

1. Einstieg – Medien und Selbstbild

Die Lektion mit der anschliessenden Diskussion soll das Bewusstsein der Schülerinnen und Schüler für die Verbindung zwischen ihrer digitalen Identität und der realen Identität schärfen. Die Lehrperson leitet das Gespräch dahin, dass Menschen oft durch Medien ihre Identität darstellen, gestalten und ein Stück weit auch beeinflussen lassen.

Aktivität	Material	Sozialform	Zeit
<p>Die Lehrperson zeigt Bilder von populären Influencerinnen und Influencern oder von bekannten Personen, die sich online zeigen und ihr Leben darstellen.</p> <p>Im Anschluss kann die Lehrperson das Gespräch mit den folgenden Fragen beginnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wer von euch folgt solchen Personen? • Warum mögt ihr diese Leute oder folgt ihr diesen Personen? Was fasziniert euch an ihnen?» • Denkt ihr, diese Leute sind im Alltag genauso, wie ihr sie im Internet erlebt? 	<ul style="list-style-type: none"> • Bilder von Influencerinnen und Influencern¹ oder bekannten Online-Charakteren 	Plenum	10'

¹ Falls die Lehrperson nicht selbst weiss, welche Influencer/-innen gerade bekannt sind, kann sie vorab der Klasse einen Auftrag geben, ein paar zu nennen. Die Lehrperson recherchiert dann im Nachgang zu den Influencer/-innen, die genannt wurden, und druckt ein paar Bilder aus.

2

2. Reflexion – «Mein Online-Ich»?

Die Schülerinnen und Schüler untersuchen und reflektieren ihre eigenen Social-Media-Profile, die Fotos, die sie dort posten, oder die Avatare, die sie von sich selbst erstellt haben (z. B. als Profilbild). Die Schülerinnen und Schüler müssen hierfür ihre Gerätschaften nicht vor Ort haben und die Inhalte auch niemandem zeigen. Sie beantworten die Leitfragen zur Reflexion erst individuell auf einem Arbeitsblatt.

Aktivität	Material	Sozialform	Zeit
Leitfragen zur Reflexion <ul style="list-style-type: none"> • Welche Bilder oder Inhalte teile ich online? Warum habe ich diese Inhalte ausgewählt? Gibt es Bilder, die ich nicht teile? Wenn ja: weswegen? • Gibt es Unterschiede zwischen dem Bild, das ich online zeige, und der Art und Weise, wie ich mich im echten Leben präsentiere? 	• Arbeitsblatt ² oder Tablet/Computer	Einzelarbeit	10'
Diskussion in Zweiergruppen Die Schülerinnen und Schüler tauschen sich in kleinen Gruppen darüber aus, inwiefern sie sich in der digitalen Welt anders darstellen als im Alltag.		Partnerarbeit	5'–10'
Leitfrage <ul style="list-style-type: none"> • Wie sehr stimmen eure Online-Identitäten mit eurem realen Ich überein? 			
Erweiterung für die Lehrperson (zusätzliche 10 Minuten) Danach soll die Lehrperson die Diskussion auf die Vor- und Nachteile von Online-Identitäten erweitern.		Plenum	(10')
Vorteile: Mehr Kontrolle über das eigene Bild, kreatives Sichausleben, Entdecken neuer Interessen			
Nachteile: Druck, perfekt zu wirken, Gefahr der Verfälschung des Selbstbilds			

² Vorlage für ein Arbeitsblatt zur Reflexion kann von der Lehrperson anhand der Leitfragen erstellt werden.

3

3. Kreative Aufgabe – Gestalte deinen Avatar

Die Schülerinnen und Schüler gestalten einen Avatar oder ein Profilbild, das sie in der digitalen Welt repräsentieren könnte. Dabei haben sie freie Wahl, können sich jedoch an bestimmten Fragen orientieren, um ihre Kreativität zu leiten: Diese Aufgabe kann in Kombination mit BG auch auf eine Lektion ausgebaut werden.

Aktivität	Material	Sozialform	Zeit
Fragen <ul style="list-style-type: none"> • Welche Eigenschaften möchte ich mit diesem Avatar ausdrücken? • Welche Kleidung, Farben oder Symbole sollen gezeigt werden? • Soll mein Avatar mich selbst darstellen oder ein Fantasiewesen sein? 	<ul style="list-style-type: none"> • Papier und Stifte, Tablets (optional), Zeichensoftware (optional) 	Einzelarbeit	20'–25'
Anschließende Reflexion Die Schülerinnen und Schüler erklären ihre Avatare und beantworten Fragen zur Gestaltung: <ul style="list-style-type: none"> • Warum hast du diese Merkmale gewählt? • Wie sehr ähnelt dein Avatar deinem echten Ich? 		Plenum	5'–10'
Erweiterung für die Lehrperson Die Lehrperson kann die Schülerinnen und Schüler anregen, darüber nachzudenken, ob und wie sie ihr Avatar im Online-Raum selbstbewusster, kreativer oder vielleicht «perfekter» erscheinen lässt. Sie diskutiert mit den Schülerinnen und Schülern, wie Medien und digitale Plattformen eine Bühne bieten, auf der man sich in verschiedenen Rollen präsentieren kann.		Plenum	

4

4. Diskussion und Abschluss – Medien und Identität

In einem abschliessenden Klassengespräch wird reflektiert, welche Rolle Medien bei der Identitätsbildung spielen.

Aktivität	Material	Sozialform	Zeit
Leitfragen zur Diskussion <ul style="list-style-type: none"> • Wie beeinflussen die sozialen Medien und Online-Plattformen unsere Sicht auf uns selbst und andere? • Was können wir tun, um ein gesundes Selbstbild trotz der vielen digitalen Einflüsse zu behalten? Die Ergebnisse der Diskussion können auf einer Tafel oder einem digitalen Board festgehalten werden.	<ul style="list-style-type: none"> • Wandtafel oder digitales Board für Brainstorming 	Plenum	15'–20'