

# **Bericht über die Ausarbeitung**

## **Anteile an der Ausarbeitung**

Ivan Cygankov

Ich habe mich mit den Themen, was eine Online-Subkultur ausmacht, welche Plattformen es gibt (und welche Online-Subkulturen auf ihnen aktiv sind) und den Gefahren, die von der Alt-Right und der Plattform Tumblr ausgehen auseinandergesetzt.

Philipp Hautau

Ich habe mich mit der Frage nach der Definition von Subkulturen befasst, sowie die Subkultur der Incel.

Das Quiz wurde in gemeinsamer Arbeit erstellt.

## **Präsentationsform der wichtigsten Fakten und Ausarbeitungsform**

Wir haben uns für eine Broschüre entschieden, die vor allem für Schüler der Sekundarstufe 2 gedacht ist. Unser Anliegen ist es Schüler, die auf sozialen Netzwerken aktiv sind, vor Gefahren rechter Subkulturen zu warnen. Wir haben zusätzlich am Ende der Broschüre einige Links mit Erklärungen gespeichert. Diese können zur weiteren Information benutzt werden, bzw. im Falle von „internet-beschwerdestelle.de“ wird sogar eine Webseite verlinkt, die Jugendliche vor Gefahren schützen soll.

Ein Einbau dieses Themas in den Informatik Unterricht gestaltet sich jedoch schwierig. Der Lehrplan der Sekundarstufe 2 bietet dazu wenig Möglichkeiten. Allerdings würde sich ein Einbau in das Fach Gemeinschaftskunde/Rechtserziehung/Wirtschaft. In diesem bieten die Sekundarstufe 2 im Grundkurs verschiedene Lernbereiche, welche sich mit Politik und Digitalisierung befassen. Weiterhin wäre die Nutzung der Broschüre im Rahmen eines Projekttag oder fächerverbindenden Unterrichts möglich.

Auf Grundlage der Broschüre soll eine Diskussion mit dem Fokus „Gefahren von Online-Subkulturen“ möglich sein. Bei unserer Präsentation haben wir das Gefühl gehabt, dass die Gefahren nicht vollständig wahrgenommen worden sind. Um diesen Problem entgegenzuwirken haben wir verschiedene Beispiele für Gefahren von Online-Subkulturen in unsere Broschüre eingebaut.

Unsere Diskussion sollte sich mit der Fragestellung beschäftigen, ob die Gaming-Szene eine Subkultur darstellt oder nicht. Um möglichst viel Raum für Ideen zu lassen, wollten wir eine offene Diskussion führen, bei der wir den „Contra“-Part übernehmen. Damit wollten wir ,dass es oftmals schwierig ist einzuschätzen, wann eine Subkultur zum Mainstream wird und dass dieser Status einer Subkultur nicht fix ist, sondern sich über die Zeit ändern kann.

Leider hat die Diskussion nicht an Fahrt aufgenommen (weil evtl. das Thema „Gaming“ viele nicht betrifft), weswegen wir auf ein anderes Diskussionsthema umschwenken mussten. Dieses

beschäftigte sich mit dem kulturellen Gehalt von „Mainstream“-Kulturen und Subkulturen. Da dies aber nicht viel mit dem Thema Online-Subkulturen zu tun hat und für die Sekundarstufe 2 eher ungeeignet ist (tangiert die Interessen von Schülern kaum) haben wir uns auf die Gefahren von Online-Subkulturen für Jugendliche konzentriert.

Damit im Unterricht eine Diskussion leichter ins Rollen gebracht werden kann können die Schüler ein Quiz absolvieren. Dieses Quiz soll die Schüler dazu animieren, sich einerseits das Wissen aus der Broschüre mehr zu vertiefen, aber auch andererseits Schlüsse durch bereits erlangtes Wissen zu ziehen. Am Ende des Quiz sollte der Lehrer jede Frage mit den Schülern bearbeiten und durch Gegenpositionen versuchen die Schüler neue Sichtweisen zu präsentieren