

Wunsch 5

## Du willst, in deiner Organisation einen gesunden Umgang mit Social Media

### Dein mögliches Schlüsselerlebnis

Du erfährst von einem Leiter aus dem Nachbarsdorf, dass die Kinder einer Trainingsgruppe alle sehr aktiv auf Social Media sind. Vor allem vor und nach den Trainings verweilen sie jeweils in kleineren Gruppen oft in der Garderobe und zeigen sich gegenseitig lustige Videos oder filmen sich gegenseitig. Als ein Junge in der Dusche ausrutscht und fällt, wird dies aufgezeichnet und später von den Teamkollegen auf Social Media geteilt. Der Leiter erzählt weiter, dass sich das Gruppenklima weiter negativ entwickelt und die Durchführung der Trainings erschwert hat. Er befürchtet, dass er die Gruppe nicht mehr lange zusammenhalten kann.

### Ein möglicher Gedankengang dazu

1. Du bist erschrocken über das Geschehene
2. Du willst verhindern, dass eine Situation wie die beschriebene in deinem Verein vorkommt
3. Du merkst, dass dieses Thema bisher in deiner Organisation nicht aktiv behandelt wurde
4. Du bist überzeugt davon, dass diesem Verhalten durch Sensibilisierung und durch einen guten Teamgeist vorgebeugt werden kann

### Erfülle dir deinen Wunsch (= Gruppenaufgabe)

1. Schaut eure Mappings an:
  - a) Wer aus dem Vereinsumfeld kann einen Beitrag zur Wunscherfüllung leisten?
  - b) Gibt es noch weitere Personen/Organisationen, die einen Beitrag zur Wunscherfüllung leisten können. Falls ja, ergänze sie auf deinem Mapping.
2. Überlegt euch pro wichtige Person/Organisation:
  - a) **Warum** ist der Miteinbezug wichtig, was ist das Hauptziel des Miteinbezuges?
  - b) Welches sind sinnvolle **Umsetzungsmöglichkeiten für den Miteinbezug**: Mit was und/oder wie soll der Miteinbezug geschehen?

Wer hilft?

---

Warum wichtig?

---

Was, wie?

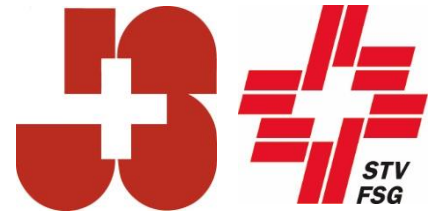
---

---

---

---

(Bitte weiteren Platz auf der Rückseite benutzen)



Wunsch 5

## Umsetzungsanregung zur Wunscherfüllung

<b>Mit wem?</b>	<b>Mit- und Hauptleitende, technische Leiter*Innen, Oberturner*innen</b>
Warum?	Sensibilität für die Gefahren im Umgang mit Social Media schaffen
Was, wie?	<ul style="list-style-type: none"><li>- Teamfähigkeit/ Teambuilding aktiv in den Trainingseinheiten fördern</li><li>- Spannungsfelder eruieren (Teamspiele/-workshops durchführen)</li><li>- Gibt es allenfalls Beziehungsstrukturen bei den Eltern oder andere externe Einflüsse, welche den Teamzusammenhalt beeinflussen</li><li>- Klare Regeln in Bezug auf die Benützung von Handys/ Mobiltelefone im Training und in der Umkleidekabine schaffen</li><li>- Gefahren und Risiken im Zusammenhang mit Social Media aufzeigen</li><li>- Vorbildrolle in Bezug auf Social Media und Handygebrauch leben</li></ul>
<b>Mit wem?</b>	<b>Kinder und Jugendliche, Athletinnen und Athleten</b>
Warum?	Erkennung der Gefahren im Umgang mit Social Media.
Was, wie?	<ul style="list-style-type: none"><li>- Chancen einer teamfähigen Mannschaft aufzeigen (anhand von Idolen und Vorbilder)</li><li>- Gefahren und Risiken im Zusammenhang mit Social Media aufzeigen (Social Media Guide von Swiss Olympic)</li><li>- Information zu Hilfsmitteln und Meldestellen sicherstellen</li></ul>
<b>Mit wem?</b>	<b>Eltern</b>
Warum?	Vorbildrolle im Umgang mit Social Media einnehmen und Sensibilität schaffen.
Was, wie?	<ul style="list-style-type: none"><li>- aktive Kommunikation an die Eltern bezüglich Handys/Mobiletelefongebrauch im Trainingsalltag und spezifisch in der Garderobe</li><li>- Regelmässige Information über aktuelle Problematik (Teamzusammenhalt) und derer Entlung</li><li>- Risiken mit Social Media aufzeigen</li><li>- Information zu Hilfsmitteln und Meldestellen sicherstellen</li></ul>
<b>Mit wem?</b>	<b>Vorstand, Präsident*in, Finanzverantwortliche*r, Web-Host, Kommunikationsverantwortliche*r</b>
Warum?	Wertehaltung des Vereins gegen aussen tragen.
Was, wie?	<ul style="list-style-type: none"><li>- Gemeinsame Wertehaltung vertreten und aktiv kommunizieren.</li><li>- Überwachung der Entwicklung im Leiterteam</li></ul>

### Nützliche Unterlagen und Links

- [Social Media Guide von Swiss Olympic](#)
- [Lernbaustein «Fördern»](#), insbesondere das Handlungsfeld «Teamgeist fördern»
- Spiele von [Cool & Clean](#)