

Niveaubestimmende Aufgaben – Ethikunterricht – Schuljahrgänge 3/4:

In welcher Welt leben wir?

1. Einordnung in den Fachlehrplan

<p>Kompetenzschwerpunkt: Miteinander in Familie, Schule und Gesellschaft Gruppenstrukturen erkennen und sich zu ihnen verhalten</p>
<p>Entwicklung bzw. Überprüfung von Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – den Anteil der eigenen Mediennutzung an der Freizeitgestaltung reflektieren
<p>Bezug zu grundlegenden Wissensbeständen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bedeutung der Medien in den sozialen Beziehungen

2. Anregungen und Hinweise zum unterrichtlichen Einsatz

Ein Gedankenexperiment ist der Versuch, auf den Flügeln der Fantasie und ausgestattet mit dem Kompass des urteilenden Verstandes in eine unbekannte, ausgedachte Welt einzutauchen, sich diese vorzustellen und nach Rückkehr in die wirkliche Welt festzustellen, welche der beiden Welten aus welchen Gründen mehr zusagt. Es beginnt häufig mit der Frage „Was wäre wenn...?“

Das Gedankenexperiment fordert und fördert vornehmlich die spekulative Kompetenz der Kinder heraus (Kreativität, Fantasie, Denken in Möglichkeiten).

Mit der Aufnahme der Begriffe „schämen“ und „Wert eines Menschen“ wird ohne es konkret zu benennen, das Verhältnis von Scham und Würde thematisiert, die Scham quasi als Hüterin oder Wächterrat der menschlichen Würde dargestellt. Der Begriff „Würde“ wird hier auf seinen althochdeutschen Ursprung („Wirdi“ gleich „wertvoll“) zurückgeführt, als die einem Menschen kraft seines inneren Wertes zukommende Bedeutung, gleichzeitig aber auch als Bezeichnung für die, dieser Bedeutung entsprechende, achtungsfördernde Haltung.

Der „Ring des Gyges“ eignet sich für den unterrichtlichen Einsatz zur Erprobung eines Streitgeschehens in realer und digitaler Version.

Mögliche Produkte:

Im Ergebnis des gemeinsamen Nachdenkens über Bestandteile und Inhalte eines guten, gelingenden Lebens, bei dem auch die mögliche Bedeutung der digitalen Welt eine wesentliche Rolle spielt, entsteht eine von der Klasse gemeinsam gefertigte Mindmap „Das gute Leben“. Als Basis dienen vorab von jedem Kind erstellte, persönliche Mindmaps zum Thema. Alternativ könnte auch die inhaltliche Schnittmenge der subjektiven Mindmaps für die Anfertigung einer „Klassen – Mindmap“ dienen.

Die Schülerinnen und Schüler erstellen nach entsprechender Diskussion im Klassenverband einen eigenen Regelkatalog im Umgang mit digitalen Medien und inszenieren diese sowie die „goldene Regel“ als Texttheater.

Die Schülerinnen und Schüler erstellen eine Sammlung von Gegenständen (real und/oder gezeichnet), die sie in die Kategorien „fremd“ und „vertraut“ aufteilen. Zudem werden zwei Bilder gezeichnet. Das eine zeigt eine vertraute, das andere eine fremde Welt. Gegenstände und Zeichnungen werden zu einer Ausstellung (für die Schule, einen Elternabend o.ä.) zusammengefasst.

Für die Unterrichtsreihe sind 4 Stunden zu veranschlagen (2 Doppelstunden).

3. Erfahrungen bei der Umsetzung

Zu Beginn der Unterrichtsstunde wird ein Smartphone oder ein PC präsentiert. Die Kinder werden aufgefordert, den Gegenstand nach Wichtigkeit von 1-6 zu bewerten (6 ist Höchstnote) und entsprechend zu begründen.

Im Gedankenexperiment „Leben ohne Handy“ soll untersucht werden, was sich verändern würde, und was gleichbliebe.

Auf dem Hintergrund von Äußerungen der Schülerinnen und Schüler, dass sie sich ein Leben ohne Handy durchaus vorstellen könnten und sie niemand gefragt hat, wie übrigens alle anderen Menschen auch, ob die Welt Handys braucht oder nicht, entstand die Frage, warum eigentlich die Menschen immer etwas Neues erfinden? In diesem Zusammenhang lassen sich Gedanken aus der 1979 erschienenen Schrift des Philosophen Hans Jonas einfügen, der eine Ethik der Verantwortung verlangt und aufgrund des die Natur zerstörenden Charakters von Technik einen neuen, kategorischen Imperativ fordert:

"Handle so, dass die Wirkungen deiner Handlung nicht zerstörerisch sind für die künftige Möglichkeit solchen Lebens."

An dieser Stelle ließe sich auch der Trailer zu dem Film „Welcome to Sodom“ einfügen, der ein erschreckendes Beispiel dafür liefert, wo technische Erfindungen bleiben, wenn sie nicht mehr benötigt werden (<https://www.youtube.com/watch?v=8T6p2-VAVml>).

Die häufig übermittelten Posts und Likes ermöglichen einen Übergang zu den Themen „Glück“ und „Wert“. Die Aufgabe lautet, dass X 50 Likes bekommen hat, Y hingegen 100 für das gleiche Thema. Wer von beiden erscheint glücklicher, wer ist mehr wert?

4. Lösungserwartungen

Aufgabe	Erwartete Schülerleistung
1	– Mittels der Technik des nicht-wertenden Vergleichens erkennen die Schülerinnen und Schüler Unterschiede, Ähnlichkeiten und Gemeinsamkeiten zwischen realer und digitaler Welt und benennen diese. Gleichzeitig nehmen Sie eine Bewertung dieser Erkenntnisse vor und treffen eine persönliche, begründete Entscheidung.
2	– Schülerinnen und Schüler untersuchen Möglichkeiten, inwieweit Medien Bestandteile der realen Welt ersetzen können und nehmen eine Bewertung der gefundenen Ergebnisse im Hinblick auf ihr eigenes Leben vor.
3	– Die Frage der Ersetzbarkeit durch Medien wird mit Blick auf Personen und Institutionen konkretisiert und anhand einer lebenswirklichen Fragestellung („Freundschaft“) in eine ethische Reflexion transformiert.
4	– Mit einem weiteren Gedanken Experiment werden die Schülerinnen und Schüler an einen wesentlichen, moralischen Aspekt der Nutzung bestimmter Medien herangeführt: Verantwortung für das eigene Tun übernehmen.
5	– Die Schülerinnen und Schüler beschreiben anknüpfend an das Thema "Streit" weitere, vergleichbare Beispiele der Handy-Nutzung (z.B. Trauer, etc.), vergleichen diese mit entsprechenden Vorgängen in der realen Welt und wägen Vor- und Nachteile beider "Welten" ab."
6	– Die Schülerinnen und Schüler werden aufgefordert, ihre Vorstellungen von einem guten, gelingenden Leben mit dem Besitz von oder dem Verzicht auf Medien darzustellen und zu begründen.

Quellenverzeichnis

Seite	Name der Quelle	Ursprung (Link oder Werk)	Lizenzform (wird vom LISA ausgefüllt)
2 - Aufgabe (Material M)	Platon: Staat II 359d-360b. Die Erzählung vom Ring des Gyges (Original)	Nacherzählt von Hans-Joachim Müller (Autor der NbA)	