

Niveaubestimmende Aufgaben – Ethikunterricht – Schuljahrgänge 3/4:

Die digitale Welt – vertraut und doch fremd?

1. Einordnung in den Fachlehrplan

Kompetenzschwerpunkt: Unterschiedlichkeiten in Familie, Schule und Gesellschaft

Gründe erkennen, reflektieren und bewerten, weshalb Personen, Lebens- und Verhaltensweisen fremd erscheinen und dieses Wissen für die eigene Lebensgestaltung nutzen

Entwicklung bzw. Überprüfung von Kompetenzen:

- das Fremde und Vertraute in der digitalen Welt erkennen und vergleichen – Wesensmerkmale des Fremden und Vertrauten benennen

Bezug zu grundlegenden Wissensbeständen:

- Unterschieden und Gemeinsamkeiten in den Sicht- und Lebensweisen von Menschen, Gruppen, z.B. Behinderten, Völkern

2. Anregungen und Hinweise zum unterrichtlichen Einsatz

Cluster

Ziel: Erkennen von Nuancen und Aspekten, wodurch sich ähnliche Begriffe unterscheiden.

Vorgehen: – 3 ähnliche Begriffe werden niedergeschrieben. Im Brainstorming wird nach Merkmalen und Stichworten gesucht welche man unter die einzelnen Begriffe dazuschreiben könnte, um sie eindeutig zu beschreiben. Bei jedem neuen Stichwort oder Merkmal wird entschieden, welchem bzw. welchen der Begriffe es zukommt. Interessant sind hierbei vor allem jene Stichworte, welche nur einem einzigen Begriff zugeordnet wurden.

Hantel

Ziel: Ausloten des Umfangs eines Begriffs mithilfe von Gegensätzen.

Vorgehen: Zwei gegensätzliche Begriffe (zum Beispiel „groß“ und „klein“) werden ins Zentrum zweier Kreise geschrieben, die wie eine Hantel durch einen Balken miteinander verbunden sind. Nun suchen die Kinder nach anderen Wörtern, die eine ähnliche Bedeutung haben. Bei jedem gefundenen Wort ist es sinnvoll, nach dem Gegenteil des Wortes zu fragen, das dann in den anderen Kreis eingetragen werden kann. Es wird solange weitergemacht, bis niemandem mehr etwas einfällt.

Chinesischer Korb

In einen Korb werden Gegenstände gelegt, die einen Bezug zu den Bildern haben. Jedes Kind erklärt seinen Gegenstand.

Umkehrung: In einem Korb befinden sich von der Lehrkraft ausgesuchte Gegenstände, die einen entsprechenden Bezug aufweisen. Die Kinder suchen nach Anschauen des Bildes einen Gegenstand aus und erklären die Beziehung.

Texttheater

Die Teilnehmer stellen sich im Halbkreis auf, der „Dirigent“ zeigt mit dem Finger auf eine Person, die sogleich ihren Text spricht. Es kann vorkommen, dass jemand seinen Text mehrfach hinter einander sprechen muss, weil der Finger so oft auf sie gerichtet ist.

Mit anderen Worten: Die Dirigentin und die Mitwirkenden am Texttheater liefern eine gemeinsame Interpretation des Textes.

Die wichtigste Spielregel lautet: Die Zitate dürfen nicht verändert werden!

Aber sie dürfen hemmungslos durch die Art und Weise des Vortrags variiert und dadurch in der Aussage bekräftigt – oder je nach Form der Inszenierung – verfremdet oder karikiert werden.

Sie können monoton oder gehetzt, im Sing-Sang, mehrfach wiederholend, unterschiedlich betonend, im Befehlstone, in Frageform, ironisch, sarkastisch oder naiv vorgetragen werden.

Die gewünschte Deutung des Zitats kann aber auch durch Körpersprache, Pantomime, durch Sprechpausen oder rhythmisches Klopfen vorgenommen werden.

Das variierte Wiederholen und das Polarisieren durch die Gegenüberstellung einander sich widersprechender Zitate verweist in besonderem Maße auf Deutungsabsichten der Dirigierenden.

Abgesehen von ihrer Einbindung in das Philosophieren mit Kindern liegt der Vorzug dieser Methode darin, dass Kinder auch dann, wenn sie nur wenige Vorkenntnisse mitbringen, einen zugleich spielerischen und aktiv-fragenden Umgang mit Texten erlernen können. Das wirkliche „Verstehen“ eines Textes wird nicht vom Grad der Lesefertigkeit abhängig gemacht.

Das Texttheater bewirkt jedoch mehr: Das Ausloten von Metaphern ist etwas, das in philosophischen Gesprächsrunden mit Kindern immer wieder zu beobachten ist. Diese Metaphernförmigkeit von Sprache wird offenbar von Kindern genutzt, die dabei sind, dem was sie unter ihrer Wirklichkeit verstehen, ein sprachliches Gewand über zu ziehen. Indem sie ein Texttheater inszenieren, testen die Kinder das sprachliche Gewand, dehnen es nach allen Seiten hin, zerreißen es gelegentlich und entdecken darunter wieder eine Wirklichkeit, die nicht mit der ihren übereinstimmen muss.

3. Lösungserwartungen

Aufgabe	Erwartete Schülerleistung
1	– Die Schülerinnen und Schüler finden Oberbegriffe wie z. B. Spielzeug, Werkzeug, Waffe und ordnen das Smartphone einem oder mehreren Oberbegriffen zu.
2	– Die Schülerinnen und Schüler erkennen die dialektische Beziehung zwischen den Dingen „an sich“ und ihrer Bedeutung, die durch deren Gebrauch entsteht.
3	– Die Schülerinnen und Schüler reflektieren kritisch ihre Erfahrungen im Umgang mit bestimmten Dingen und prüfen, inwieweit durch den Gebrauch sich die Menschen und die Dinge verändern können.
4	– Die Schülerinnen und Schüler werden sich bewusst, dass die Dinge ihren Wert durch die Bedeutung erhalten, die Menschen ihnen beimessen.
5	– Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ihre Vorstellungen von einem guten, gelingend Leben und treffen eine begründete Entscheidung, welchen Platz darin digitale Instrumente wie Handy, etc. einnehmen sollen.