

Fortbildung für Ethikunterricht an Sekundarschulen im SJ 2019/20

1) LEGO® im Ethikunterricht

Magdeburg, 12.11.2019/ 19L130001

Im Rahmen dieser Tagesveranstaltung werden anfangs Sinn und Zweck des Einsatzes von Lego® im Ethikunterricht theoretisch vorgestellt. Anschließend steht der Einsatz des Lego Education Systems im Fachunterricht im Mittelpunkt, welches in Verbindung mit ausgearbeiteten, zugleich aber auch individuell anpassbaren Unterrichtseinheiten (u.a. mit Lehrerhandbuch und Schülerarbeitsblättern, Beurteilungsbögen als Hilfe zur Selbstreflexion und Benotung) einen handlungsorientierten Unterricht befördern kann. Hierbei geht es neben der theoretischen Darstellung ganz konkret um das exemplarische Erproben der figürlichen Darstellungsformen durch die Teilnehmenden. Dadurch soll ein umfassender Einblick in die Methodik gegeben werden, der es den Teilnehmenden ermöglicht, abschätzen zu können, ob diese in ihr eigenes Konzept vom Ethikunterricht gewinnbringend einzusetzen ist. Zudem gilt es, ein Verständnis für die benötigte Unterrichtszeit sowie die zu verwendenden Materialien zu vermitteln. Darüber hinaus werden dokumentierte Schülerarbeiten vorgestellt und besprochen. In der anschließenden Gruppenarbeit sollen die Teilnehmenden mögliche Umsetzungen für Themen des Lehrplans erproben. Abschließend werden die Ergebnisse der Gruppenarbeiten präsentiert und hinsichtlich des praktischen Unterrichtsalltages nach Zeitaufwand, Schülerorientierung, Lehrplanbezug und Kompetenzförderung besprochen und bewertet.

2) Serious Games im Ethikunterricht

Halle, 18.-19.02.2020/ 19L130002

Unter Serious Games versteht man Spiele, die in verschiedenen digitalen und analogen Formen nicht (nur) der Unterhaltung dienen, sondern bei diversen Lernformen und der Vermittlung bestimmter Inhalte Verwendung finden. Ziel der Veranstaltung ist es, die Teilnehmenden dahingehend zu befähigen, Serious Games souverän in ihrem Unterricht einsetzen zu können. Darüber hinaus sollen sie anschließend in der Lage sein, Vor- und Nachteile von Spielen zu erkennen und selbstständig Serious Games für den sinnvollen und zielgerichteten Einsatz in ihrem Unterricht auszuwählen. Den Auftakt dieser Veranstaltung, deren Schwerpunkt auf digitalen Spielen liegt, bildet eine einleitende Vorstellung von Serious Games unter fachlichen und didaktischen Gesichtspunkten, aus denen sich Begründungen für deren Verwendung im Unterricht ergeben. Diese Ausführungen werden durch praktische Beispiele aus dem Unterrichtsalltag, die auf Video dokumentiert sind, illustriert. Um auch das praktische Gefühl für diese Spiele zu entwickeln, sollen anschließend in Workshops verschiedene Serious Games auf unterschiedlichen medialen Plattformen ausprobiert und mit Blick auf Effektivität, Zeitaufwand, Umsetzbarkeit, Schülerorientierung, Lehrplanbezug und Kompetenzorientierung bewertet werden. In den Arbeitsphasen werden verschiedene Sozialformen (Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit) zu ausgewählten Themen (u. a. Mut, Flucht, Empathie) sowie unterschiedliche digitale Medien (Computer/Tablet, Smartphone und Video) verwendet. Zusätzlich werden Schülerreflexionsbögen für Serious Games vorgestellt und ausgewertet sowie PowerPoint Präsentationen der Schülerinnen und Schüler gezeigt. Für die aktive Erprobung ist es Voraussetzung, dass die Teilnehmenden bestimmte Serious Games Apps auf eigene Kosten im Vorfeld erwerben. Die Kosten werden voraussichtlich 10 Euro nicht überschreiten.

3) Umgang mit Natur - Ethiklehrer*innentag 2020

Halle, 26.03.2020/ 19L130003

Die gesteigerte öffentliche Aufmerksamkeit für das Thema des Klimaschutzes wurde in jüngster Zeit vor allem auch durch Proteste von Schülerinnen und Schüler ausgelöst. Dies führte einer breiten Öffentlichkeit vor Augen, dass das Thema des menschlichen Umgangs mit der Natur, trotz aller Entwicklungen, die seit Entstehen der ökologischen Bürgerbewegungen in den 1970er-Jahren ausgelöst wurden, keineswegs als abgehandelt gelten kann. Der XXXII. Ethiklehrer*innen-Tag greift das Thema des Umgangs mit der Natur nicht nur vom vordergründigen Problem her auf, wie einer schon vorhandenen Umweltethik „Eingang in das menschliche Gemüt“ verschafft werden kann, um das didaktische Ziel mit Kant zu formulieren. Vielmehr sollen neben konkreten Problemen der Umweltethik und ihrer Bedeutung für den Unterricht weitere Aspekte unserer Beziehung zur Natur und unseres theoretischen und praktischen Umgehens mit ihr in den Blick gerückt werden. Dabei soll ausgelotet werden, inwieweit die ethische Auseinandersetzung mit naturbezogenen Problemen im Unterricht gerade auch in der Wechselwirkung mit einer breiteren Vergegenwärtigung unserer Beziehungen zur Natur an Kontur und Nachhaltigkeit gewinnt.

4) Lapbooks im Ethikunterricht, Teil 3: Für die Arbeit mit dem Lapbook eine Unterrichtseinheit entwickeln

Halle, 31.03.2020/ 19L1300034

Dieser dritte Teil der Veranstaltungsreihe knüpft unmittelbar an den beiden Veranstaltungen des vergangenen Schuljahres an. Die Teilnehmenden sind daher angehalten, ihre bisherigen Arbeitsergebnisse mitzubringen, um diese bzw. die Arbeit mit diesen weiter zu entwickeln, zugleich über die Summe der Beispiele die Vielfalt der Gestaltungsmöglichkeiten und persönlichen Handschriften zu verdeutlichen. Anknüpfend an den gesammelten Erfahrungen der Teilnehmenden mit der Methode Lapbook sowie dokumentierten Schülerarbeiten soll im Prozess ihrer Verdichtung und im Sinne einer Verallgemeinerung eine Methodik der Lapbook-Arbeit entstehen. Diese soll es Ihnen später erleichtern, die Methode passgerecht und gewinnbringend im Unterricht einsetzen zu können, allem voran die benötigte Unterrichtszeit abzuschätzen sowie die Passfähigkeit der Materialien zu beurteilen. In der dann folgenden Gruppenarbeit sollen die Teilnehmenden einerseits ihre Lapbooks verfeinern und andererseits unter Einbezug bisheriger Erfahrungen eine eigene Unterrichtsreihe mit dem Lapbook entwickeln. Abschließend werden die Arbeitsergebnisse präsentiert und hinsichtlich des praktischen Unterrichtsalltages mit Blick auf Zeitaufwand, Schülerorientierung, Lehrplanbezug und Kompetenzförderung diskutiert und bewertet.