



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

33 Ideen Digitale Medien Ethik

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Einleitung	4
------------------	---

Ideensammlung

Ethik – Wie soll ich handeln?

Der ethische Dreischritt: sehen – urteilen – handeln	8
Gesinnungsethik und Verantwortungsethik – eine kollaborative Spurensuche	10
Ethische Grundbegriffe – mit digitalen Rätseltools erkunden	12
Ethikblog – ein digitales Tagebuch	14
Ethiktalk – der Podcast zu wichtigen Lebensthemen	16
Entscheide dich! – moralisch-ethische Gedankenexperimente	18
Ethische Fragestellungen in den Weltreligionen – ein digitales Stationenlernen	20
Künstliche Intelligenz – Chancen und Grenzen	22
Transidentität bei Kindern und Jugendlichen – ein Ethik-Twitterchat	24
Triage – Entscheidung über Leben und Tod	26

Dem Menschsein auf der Spur

„Mein Name ist Mensch“ – eine Spurensuche	28
Sei der Held deines Lebens! – Onlineberatungen auf dem Prüfstand	30
Sinnscouts – auf der Suche nach den wesentlichen Fragen	32
Dem Glück auf der Spur – das digitale Glücksrad	34
Selbstbestimmtes Leben und Sterben – eine Talkshow	36
Das Tagebuch eines Sinnsuchers – Book Creator	38
Freundschaft 2.0 – eine digitale Multimedia-Werkstatt	40
Ein Song für die Freiheit – eine Musik-Werkstatt	42
Was mir wichtig ist – eine digitale Werteausstellung	44

Medienethische Perspektiven

Sinnfluencer – Du bist, was du postest!	46
Was mein Smartphone alles (mit mir) macht	48
Influencer-Werkstatt	50
„Bad News“ – ein spielerischer Zugang zu Fake News	52
Medienkompetenz und Sicherheit auf TikTok	54
Medienethik – Leben in einer digitalen Welt	56
Verschwörungsmythen – eine Informationsbroschüre	58

Kreative, visuelle und kommunikative Zugänge

Konflikte erkennen und lösen – eine Comicstory	60
Mobiler Lernparcours	62
Digitale Klimaaktivisten – ein visueller Aufschrei	64
Digitales ABC der Diskriminierung	66
Philosophisches Kopfkino	68
Eine multimediale (digitale) Themenshow	70
Kurzfilme im Ethikunterricht	72

Der amerikanische Autor Gary Shteyngart beschreibt in seinem dystopischen Roman „Super Sad True Love Story“ eine analphabetische, reizüberflutete und konsumversessene Epoche. Eine dekadente Welt, die bevölkert ist mit Wesen halb Mensch und halb Handy, und die ständig an ihren „Äppäräten“ herumspielen. Es handelt sich um verhaltensauffällige Internetsklaven, die ohne eine Suchmaschine nicht mehr wissen, wer sie wirklich sind. Sie können nicht mehr richtig lesen und denken, weil sie nur noch starren, talken und chatten. Sie hüpfen von Facebook zu Instagram, von YouTube zu Twitter, und schauen sich Bilder und Videos an. Hier ein Klick und da ein Klick, von Website zu Website. Ist das eine Vision oder bereits Realität?

Eine repräsentative Jugend-Digitalstudie von 2019 (im Auftrag der Postbank) ergab, dass sich Jugendliche in Deutschland pro Woche durchschnittlich 58 Stunden im Internet bewegen, im Jahr 2020 wegen der Corona-Krise sogar deutlich mehr mit 71 Stunden. Überwiegend nutzen sie dafür ihr Smartphone, das vielfältige multimediale Werkzeuge für die Bearbeitung von Text, Bild und Ton zur Verfügung stellt. Und es ist vor allem ein Kommunikationsinstrument, mit dessen Hilfe man überall und zu jeder Zeit erreichbar ist. Die meisten Jugendlichen sind technisch gut ausgestattet, was die genannte Studie bestätigte.

Das alles betrifft überwiegend den Freizeitbereich, denn wenn die jungen Menschen sich in die Schule begeben, gelangen sie nicht selten in eine mediale Steinzeit. Alte Rechner, schlechtes WLAN und viele überforderte Lehrkräfte bremsen ihr Interesse und auch ihre Kompetenzen aus.

Ethikunterricht in digitalen Zeiten

Neben der schleppenden digitalen Transformation sind es auch die Bedenkenräger, die den Prozess hier und da verlangsamen. Und immer wieder stellt sich die Frage: Macht Internet dumm? – Nein, nicht unbedingt, wenn man lernt, es intelligent zu nutzen. Dazu muss man zunächst über einige Grundfertigkeiten wie das Lesen und Schreiben verfügen. Das allein genügt aber nicht, denn man muss die Informationen verarbeiten und analysieren, bewerten und verstehen. Die Schüler*innen sollen lernen, Medien nicht nur zu konsumieren, sondern sie selbst aktiv zu gestalten. Längst ist klar, dass schlechter Unterricht mit digitalen Medien nicht unbedingt besser wird, sondern zunächst einmal nur anders. Aber der gute Unterricht kann davon profitieren, wenn der virtuelle Lernraum neben dem Lernen im Klassenraum neue Möglichkeiten und Kompetenzen eröffnet.

So können digitale Medien das Lehren und Lernen verändern (aktiv, kreativ, kollaborativ, offen). Es genügt nicht, die Schulen mit Geräten auszustatten – die Entwicklung von Inhalten in allen Fächern ist grundlegend. Digitale Medien sollten Einzug in den Unterricht halten. Dabei ist es wichtig, dass sie in das Fach methodisch-didaktisch integriert werden. Grundlegend ist dabei auch die Fort- und Weiterbildung von Lehrkräften und die Förderung der Medienkompetenz von Lernenden und Lehrenden. Das heißt aber auch, dass in einem zeitgemäßen Unterricht den Kindern und Jugendlichen mehr Verantwortung für die Gestaltung des eigenen Lernens übertragen wird. Ein selbstorganisiertes und projektorientiertes Lernen, das die analogen und digitalen Möglichkeiten ausschöpft, eröffnet neue Lernerfahrungen für Schüler*innen.

Und hier setzt auch der Ethikunterricht an, wenn er die Lernenden dabei unterstützt, nicht nur Wissen zu reproduzieren. Ein zeitgemäßer Ethikunterricht ist immer auch ein Lernen unter den Bedingungen der Digitalität. Dabei gilt es, die Lehrkräfte und die Schüler*innen mitzunehmen. Beide Gruppen sind auf einem gemeinsamen Weg in die digitale Transformation, der sich momentan nicht einfach gestaltet.

Das Fach Ethik beschäftigt sich vor allem mit der Frage, was gutes bzw. schlechtes Handeln ausmacht und unterstützt die jungen Menschen bei der Entwicklung ihrer ethischen Urteilsbildung. Dazu brauchen sie eine ethische Entscheidungskompetenz, die sich vor allem aus eigenen Lebenserfahrungen und lebenspraktischen Einsichten entwickelt.

Im Ethikunterricht wird das ethische Denken trainiert. Dabei ist es entscheidend, ein Problem zu umschreiben und zu analysieren und so Motive, Methoden und Folgen menschlichen Handelns genau in den Blick zu nehmen.

Hier wird auch ethisch relevantes Fachwissen vermittelt, um die komplexe Welt und das vielgestaltige Leben mit den vielfältigen Fragen erschließen zu können. Der Alltag der Kinder und Jugendlichen bietet eine unerschöpfliche Fundgrube an Beispielen, um das ethische Denken zu trainieren. So werden Werte und Normen, Sach-, Sinn- und Lebensfragen lebensnah entfaltet.

Die Schüler*innen lernen, Argumente und Positionen kritisch zu prüfen und eigene Positionen zu entwickeln und zu begründen. Die ethische Urteilsbildung wird so nach und nach gefördert. Natürlich spielen dabei Unterrichtsgespräche nach wie vor eine wesentliche Rolle.

Um den Prozess des Sehens, Urteilens und Handelns aus unterschiedlichen Perspektiven zu fördern, kann der Einsatz digitaler Medien und Werkzeuge eine unterstützende, aktivierende und vertiefende Funktion haben. Die digitalen Apps und Tools sind Instrumente, die den Lern- und Lehrprozess unterstützen. Dabei ist eine gute methodisch-didaktische Vorbereitung und Umsetzung grundlegend. Die genutzten digitalen Werkzeuge sollten zum Thema, zu den Lernenden und zur Lehrkraft passen.

Manchmal bedeutet dies, einen gemeinsamen Lernprozess in der Handhabung der digitalen Medien zu gehen. Hilfreich ist es, die digitalen Alltagserfahrungen und Kompetenzen der Lernenden in den Unterricht zu integrieren („Nicht immer ist die Lehrkraft Expert*in!“).

Förderlich bei der Entwicklung eines digitalen Grundverständnisses sind die von der OECD entwickelten vier Kernkompetenzen des 21. Jahrhunderts: Kreativität, Kollaboration, Kommunikation und kritisches Denken. Es sind die Fähigkeiten, die Menschen brauchen, um die Herausforderungen der Zukunft gut zu gestalten.

Der Einsatz digitaler Medien im Ethikunterricht sollte immer wieder reflektiert und auf seine Sinnhaftigkeit (Mehrwert) hin überprüft werden:

- Unterstützt der Einsatz der digitalen Medien den kompetenzorientierten Ethikunterricht (fachlich, methodisch, persönlich, sozial)?
- Sind die Schüler*innen motiviert und wird das Lernverhalten unterstützt?
- Wird die Kommunikationskompetenz gefördert und macht der Einsatz der digitalen Werkzeuge neugierig auf ethische Themen und Fragen?
- Fördert der Einsatz digitaler Medien die Auseinandersetzung mit der eigenen Lebenswelt und unterstützt er Visionen und Zukunftsperspektiven?

Die 33 Ideen in diesem Band sollen die Lernenden und die Lehrkräfte dabei unterstützen, einen zeitgemäßen und kompetenzorientierten Ethikunterricht zu gestalten. Nicht immer sind es fertige Unterrichtsstunden, sondern eher Puzzleteile (Einstiege, Erarbeitungsphasen, Projekte, Präsentationen usw.), die an eine konkrete Lernsituation angepasst werden müssen.

Aufbau des Bandes

Der vorliegende Band bietet 33 Unterrichtsideen für den Ethikunterricht mit digitalen Medien.

Die Ideen sind praxiserprobt und wurden zum Teil erweitert.

Auf einer Doppelseite werden die einzelnen Ideen übersichtlich und verständlich dargestellt. Sie werden jeweils zunächst allgemein beschrieben (*Beschreibung*) und vertiefend konkretisiert (*Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel*). Da es sich um Ideen des Verfassers handelt, sollten diese natürlich angepasst und erweitert werden.

Die hier vorgestellten Ideen können grundsätzlich in jeder Schulart eingesetzt werden. Je nach Grad der Komplexität der Methode bieten sich einzelne Ideen nur in höheren Jahrgangsstufen an. Bei jeder Idee findet sich jeweils in der Kopfzeile ein Hinweis, für welche Jahrgangsstufen der vorgestellte Ansatz geeignet erscheint.

Die technischen Voraussetzungen (*Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen*) für die einzelnen Unterrichtsideen sind so einfach wie möglich gehalten. Notwendig sind manchmal nur ein Smartphone oder ein Tablet mit Internetzugang für jede Arbeitsgruppe. Ein PC oder Laptop bietet sich vor allem dann an, wenn ein größerer Bildschirm oder eine richtige Tastatur zum Schreiben längerer Texte hilfreich ist. In den meisten Fällen ist eine in der Regel kostenfreie App bzw. ein Tool

notwendig. Der entsprechende Hinweis auf kostenfrei verfügbare Angebote findet sich ebenfalls zu Beginn jeder vorgestellten Idee.

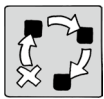
Für viele kreative Bild- oder Videomethoden eignen sich die Smartphones der Schüler*innen, die in der Regel über eine gute Grundausstattung verfügen.



Bei jeder Idee werden Hinweise zur Dauer gegeben, zum Beispiel „eine Doppelstunde“ oder auch „mehrwöchige Projektarbeit“.



Die formulierten Kompetenzen sind knappgehalten und bieten lediglich einen Anhaltspunkt für die konkrete unterrichtliche Umsetzung.



Zur besseren Orientierung sind die Ideen einzelnen Unterrichtsphasen (z. B. Einstieg, Erarbeitung, Präsentation) zugeordnet. Bei vielen Beispielen handelt es sich um Projektideen, die sich in der konkreten Umsetzung über mehrere Doppelstunden ziehen können.

Unter dem Punkt *Mögliche Fallstricke und Tipps* wird auf potenzielle Probleme hingewiesen, die sich mit den hier gegebenen Tipps leicht vermeiden lassen. Zudem finden sich Vorschläge für mögliche Variationen.

Der Hinweis auf die *Analoge Alternative* soll zeigen, dass die jeweilige Idee auch ohne digitale Medien umsetzbar ist.

Abschließend bietet jede Unterrichtsidee als Anregung für die eigene Unterrichtsgestaltung Hinweise auf Materialien, auf bestehende Umsetzungsbeispiele, die sich frei zugänglich im World Wide Web finden, auf Unterrichtsvorschläge sowie auf weiterführende Literatur (*Materialhinweise, Beispiele und Infoseiten*). Hier werden jeweils die Links angegeben, über die QR-Codes können die jeweiligen Seiten direkt aufgerufen werden. Für die Nutzung der QR-Codes wird ein Smartphone oder Tablet mit installierter Barcode-Scan-App (kostenlos erhältlich über Google Play bzw. App Store) benötigt.

Zum Weiterlesen

- Arthur Thömmes: Digitale Werkzeugkiste. Eine dynamische, wachsende Sammlung mit Tools und Apps für den Unterricht. Praxisnahe Tipps, Tutorials und Beispiele:

Teil 1: <https://padlet.com/ajoth1/lw122tw6u4oh>

1

Teil 2: <https://padlet.com/ajoth1/qk5gjl0n6utq>

2

Teil 3: <https://padlet.com/ajoth1/h6v0jkfm5nwk>

3

- Auf der Homepage des Autors finden sich weitere kreative Unterrichtsideen, auch für den Ethikunterricht:

<https://www.fundgrube-religionsunterricht.de/>

4

- Ethik & Unterricht 1/2019: Mit digitalen Medien unterrichten

- Ethikblogs:

<https://ethikblogs.de>

5

- Hybrid-Unterricht 101. Ein Leitfaden zum Blended Learning für angehende Lehrer*innen. Das Gemeinschaftsprojekt aus den sozialen Netzwerken kann als PDF kostenlos heruntergeladen werden:

<https://visual-books.com/hybrid-unterricht-101/>

6

- Nele Hirsch: Unterricht digital. Methoden, Didaktik und Praxisbeispiele für das Lernen mit Online-Tools:

https://www.dropbox.com/s/n07ve8uqiy1ymbq/Nele_Hirsch-Unterricht_digital.pdf?dl=0

7



Doppelstunde



Erarbeitung / Präsentation



Einführung in eine Methode ethischen Denkens und Handelns

Beschreibung

Die Schüler*innen werden eingeführt in ethisches Denken und Handeln und sollen dies anhand des Dreischritts *sehen – urteilen – handeln* exemplarisch einüben. Die Methode, die ursprünglich im Rahmen der christlich-sozialen Arbeiterbewegung entwickelt wurde, bietet für den Ethikunterricht eine gute Grundlage, um strukturiert – ausgehend von einer Lernsituation – das ethische Denken und Handeln zu trainieren. Nach einem Brainstorming arbeiten die Schüler*innen an konkreten Beispielen aus ihrer Lebenswelt.

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Tablet, Notebook oder Computer mit Internetzugang pro Person
- Beamer
- Zugangslink zum onlinebasierten Tool Flinga (<https://flinga.fi>)

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Diese Unterrichtsidee bietet sich an als Einstiegsstunde in das ethische Denken und Handeln.
- Vorbereitung: Die Lehrkraft legt eine Startseite im onlinebasierten Tool Flinga an und nutzt dazu die Flinga Wall. Dazu muss sie sich zunächst selbst anmelden und einloggen.
- Damit ein kollaboratives Brainstorming durchgeführt werden kann, vergibt die Lehrkraft einen Titel (z. B. „Ethisches Denken und Handeln“). Dann legt sie drei Einträge in verschiedenen Farben an: *sehen – urteilen – handeln*.
- Die Schüler*innen brauchen sich auf Flinga nicht anzumelden, denn sie können den von der Lehrkraft mitgeteilten Link bzw. QR-Code nutzen.
- Es folgt eine kurze Einführung in das Thema:
 - *Sehen*: Es geht darum, genau hinzuschauen, um eine konkrete Situation, ein Problem oder eine Frage genau einordnen und analysieren zu können. Das Problem muss richtig und angemessen wahrgenommen und beschrieben werden.
 - *Urteilen*: Um richtig handeln zu können, muss man das Problem (das Gesehene) zunächst tiefer erfassen, analysieren und sich ein Urteil bilden. Man bildet sich aufgrund sehr unterschiedlicher Argumente (z. B. pro und kontra) eine eigene Meinung und bewertet das Problem.
 - *Handeln*: Es geht um die Frage, wie man sich richtig verhalten soll. Es reicht nicht, das Gute und Richtige zu erkennen, sondern man muss es auch tun.
- Jede*r in der Klasse kann dann seine*ihre Ideen und Gedanken in der passenden Farbe notieren.
- Zunächst betrachten die Schüler*innen ihre unterschiedlichen Beiträge in einer Slideshow, die in der linken Seitenspalte eingestellt werden kann.
- Im nächsten Schritt hat jede*r die Möglichkeit, drei Favoriten auszuwählen und mit einem Like (Herzchen) zu markieren. Die Einträge werden nun nach Gewichtung sortiert.
- Es folgt eine vertiefende Diskussion über die Bedeutung des ethischen Dreischritts für die eigene ethische Urteilsbildung und das sich daraus ergebende Handeln.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

33 Ideen Digitale Medien Ethik

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

