Handreichung zum Material

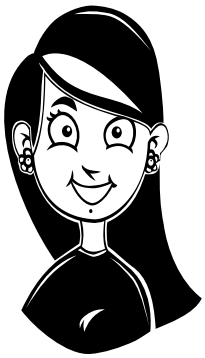
DecisionMaker

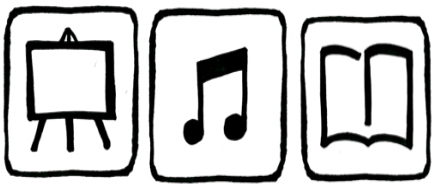
Thema: Entscheidungen treffen

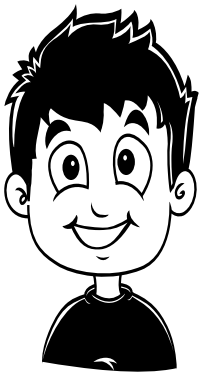
Ethik, Grundschule Klasse 4

Teil 3

Wie ist „DesicionMaker“ aufgebaut?







Material von:

Katherine Ventur

& Linda Matthes

6. Wie ist “DesicionMaker” aufgebaut?

6.1. Struktureller Aufbau

Die Entscheidung für die Einbettung des Themas “Entscheidungen treffen” in ein Spiel, hat unserer Meinung nach verschiedene Vorteile.
Um diese zu erläutern, möchten wir uns auf Petillon (2008) beziehen. Dieser nennt zehn Gründe für das Spielen in der Grundschule. Einige dieser Gründe erachten auch wir als sinnvoll. Im Folgenden wollen wir diese kurz vorstellen.
Unser oberstes Ziel ist eine Annäherung an den Themenkomplex “Entscheidungen treffen”. Wir wollen mit unserem Material eine Grundlage schaffen, über diesen ins Gespräch zu kommen. Durch die Form des Spiels ist es möglich, dass die S sich dem Thema selbständig nähern und dieses erschließen. Dies ist laut Petillon ein erster Vorteil eines Spiels. Weiterhin sagt er, dass während des Spielens die Konzentration der Kinder höher ist und sie allein durch das Spiel motiviert sind, verweilend an einem Thema zu arbeiten. Einerseits befassen sich die S durch das Spiel “DecisionMaker” implizit mit dem Thema Entscheidungen, andererseits gibt es den S Freiraum, neue Wege auszuprobieren, Fantasie zu wagen und verschiedene Lösungswege zu gehen. Des Weiterem wollten wir ein Material erstellen, dass uns dabei hilft, den Schulalltag aufzubrechen. Wir hoffen, dass durch unser Spiel die S Interesse entwickeln und sich engagiert am Unterrichtsgeschehen beteiligen.
Das Spielbrett ist exemplarisch in die Wochentage Samstag, Sonntag, Montag und Dienstag unterteilt. Diese Unterteilung dient der Strukturierung und Übersichtlichkeit. Dadurch ist es möglich, dass das Spiel an den verschiedenen Wochentagen unterbrochen wird. Dies kann unterschiedlichen Zwecken dienen. Beispielsweise kann dadurch die getroffene Entscheidung direkt besprochen, beziehungsweise in den Diskurs gebracht werden. Weitere Ausführungen dazu findet ihr unter dem Punkt “9. Wie kann das Spiel gespielt werden?”.
Ein anderer Grund für die Untergliederung ist, dass die Abfolge der Wochentage den S vertraut ist und somit zugleich das Sprechen über die einzelnen Entscheidungen vereinfacht wird (Beispiel: “Die Entscheidung, die ich am Sonntag treffen musste, war für mich am schwierigsten, weil ...”).
Ein weiteres Strukturierungsmerkmal sind die verschiedenen Symbole und Bilder. Die Bedeutung dieser erklären wir unter dem Punkt “7. Symbole”. Beim Erstellen des Spielbretts haben wir darauf geachtet, dass die jeweiligen Symbole immer wiederkehren und unter gleichen Bedingungen verwendet werden. Nach einer Einführung dieser, können sich die S somit gut orientieren.
Neben Symbolen und Bildern besteht unser Spielbrett aus Text-, Ereignis- und Tätigkeitsfeldern. Die Verbindung zwischen diesen Feldern wird mittels Pfeilen aufgezeigt. Wir wollen damit erreichen, dass die Kinder das Spiel selbständig spielen können.

„DecisionMaker“ Handreichung von Universität Leipzig (K. Ventur, L. Matthes) ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - nicht- kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

6.2 Spielablauf

Es empfiehlt sich, den Kindern vor dem Spielen Folienstifte zu geben, damit sie auf dem Spielbrett ihre Entscheidungen markieren können. So ist auch später noch nachvollziehbar, welchen Weg sie gewählt haben.
Der erste Tag auf dem Spielbrett ist der Samstag. Bevor, die Kinder starten können, müssen sie eine “Einstiegsentscheidung” treffen. Die erste Aufgabe ist die Auswahl des Geschlechts der Spielfigur. Hier können sich die S unabhängig von ihrem eigentlichen Geschlecht für eine männliche oder weibliche Spielfigur entscheiden.
Wieso haben wir diesen Einstieg gewählt?
Auf dem ersten Blick mag diese Frage nicht viel Raum für Diskurse bieten, jedoch möchten wir sie am Ende des Spiels aufgreifen. Hierbei wird besprochen, ob der Umstand, dass die Figur weiblich oder männlich ist für bestimmte Entscheidungen mit entscheidend war (Beispiel: Mädchen wählt die männliche Spielfigur. Sie selber mag Fußball nicht, denkt aber, dass das “typisch für Jungs” wäre, deshalb wählt sie am Samstag den Fußball aus.).

Nach der Geschlechterauswahl leiten wir durch ein Video von der ersten zur zweiten Entscheidung über. Hier müssen die Kinder sich einen Freund/eine Freundin aussuchen. Zur Auswahl stehen vier Kinder: zwei Mädchen und zwei Jungen. Zu jedem Kind hat die Spielfigur ein anderes Verhältnis. Darüber informieren die dazugehörigen Steckbriefe.
Nun beginnt der Samstag.

Samstag

Den Samstag haben wir als ersten Tag gewählt. Damit beginnt das Spiel am Wochenende, welches i.d.R. nicht durch feste Strukturen wie die der Schulwoche festgelegt ist. Die Kinder haben daher auch einen größeren Entscheidungs- und Erfahrungsspielraum.
Das Spiel bietet hier vier mögliche Aktivitäten an: Reiten gehen, Eis essen, Fußball spielen und auf der Konsole spielen.
Die zugehörige Tätigkeitskarte beinhaltet eine kurze Geschichte zur jeweiligen Situation. Am Ende verlangt sie, zwischen zwei Optionen zu entscheiden: entweder kann man für einen Freund lügen oder die Wahrheit sagen und somit den Freund in Schwierigkeiten bringen.
Die Spieler beschäftigen sich also mit den Themen Freundschaft, Lüge und Wahrheit.
Entscheidet sich der Schüler/die Schülerin dafür, für den Freund zu lügen, folgt daraufhin eine Danksagung seitens des Freundes. Entscheidet sich der Schüler/die Schülerin jedoch dafür, die Wahrheit zu sagen, reagiert der Freund wütend und ein Streit bricht aus. Da im echten Leben Folgen von Entscheidungen teilweise noch Tage später zu spüren sind, greifen wir diese am Montag wieder auf.

„DecisionMaker“ Handreichung von Universität Leipzig (K. Ventur, L. Matthes) ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - nicht- kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

Sonntag

In der Regel ist der Sonntag ein Tag, den Kinder mit der Familie verbringen. Die Kinder hören ein Hörspiel. In diesem wird eine Situation geschildert, in der sich ein Konflikt entwickelt. Die Themen Schuld und Verantwortung werden aufgegriffen.

Zwei Entscheidungen müssen getroffen werden.

Die Spieler haben bei der ersten zwei Auswahlmöglichkeiten. Egal wie sich entschieden, es führt zum gleichen Ergebnis. Trotz Entscheidungsfreiheit jedes einzelnen, sind es andere, die einen übergehen und unabhängig unserer Entscheidungen eine bestimmte Handlungsfolge auslösen können. Hier bietet es sich an, die Gedanken und Gefühle der Kinder, ins Plenum zu holen.

Bei der zweiten Entscheidung geht es dann darum, inwieweit sich das Kind trotz dessen verantwortlich für die Handlungsfolgen fühlt.

Montag

Die Spielfigur trifft seinen Freund/seine Freundin in der Schule wieder und wird von ihm/ihr mit der jeweiligen vorherigen Entscheidung konfrontiert.

Wir geben hier dem Kind die Möglichkeit, wegen der Entscheidung um Entschuldigung zu bitten oder den Entschluss vom Wochenende zu verteidigen.

Dienstag

Der letzte Tag auf dem Spielbrett ist der Dienstag.

An diesem wird Valentin durch einen Steckbrief vorgestellt. Dieser Charakter ist "böse" und Kontrahent der Spielfigur. Durch ein Video wird eine Situation eingeleitet, in der sich die Spieler entscheiden müssen: Helfen sie Valentin oder helfen sie ihm nicht? An dieser Stelle geht es um Empathie und Courage. Es soll besprochen werden, ob das Handeln des Kindes abhängig davon sein sollte, welches Verhältnis zwischen der Spielfigur und der hilfebedürftigen Person besteht. Dafür ist es notwendig, sich in die Situation hinein zu versetzen.

Eine weitere Besonderheit des Dienstags ist, dass die S ein zeitliches Limit für das Treffen ihrer Entscheidungen haben. Innerhalb des Videos läuft ein Countdown ab, der angibt, wie viel Zeit den Kindern noch für die Entscheidung bleibt. Wir haben uns für einen Timer entschieden, weil Zeitdruck unter anderem ein Faktor ist, der Entscheidungen beeinflusst.

Des Weiteren stehen am Dienstag fünf Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung. Dadurch ist die Entscheidung zusätzlich schwieriger.

Im Anschluss muss mit den S über gute und schlechte Entscheidungen gesprochen werden. Es sollte betont werden, dass die Situation, sowie deren Folgen rein fiktiv sind.

„DecisionMaker" Handreichung von Universität Leipzig (K. Ventur, L. Matthes) ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - nicht- kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

Grundsätzlich haben wir das Spielbrett so konzipiert, dass sich die Entscheidungen in ihrer Komplexität und Schwierigkeit steigern. Wir wollen damit erreichen, dass die Kinder ihre Empfindungen bei den unterschiedlichen Entscheidungen ausdrücken und vergleichen können.

6.3 Begründung der Medienauswahl

Im folgenden Abschnitt wollen wir unsere Medienauswahl kurz erklären.
Prinzipiell verwenden wir Videos, Geschichten, Texte, ein Hörspiel, Bilder und Symbole. Durch den Einsatz der verschiedenen Medien sorgen wir einerseits für ein abwechslungsreiches Erlebnis und bezwecken andererseits eine hohe Anschaulichkeit.
Die Videos sollen den Kindern einen visuellen Zugang zum Inhalt verschaffen. Neben der Fähigkeit, visuell Dinge zu erfassen, müssen die S auch kleinere Texte lesen. Dadurch, dass die Texte passend zu den Geschehnissen im Video sind, wird das Verstehen erleichtert.
Des Weiteren verwenden wir in unserem Material verschiedene kürzere Geschichten. Von diesen muss pro Spieler/Spielerin nur eine gelesen werden.
Uns ist bewusst, dass die Lesefähigkeiten der Kinder unterschiedlich ausgeprägt sind. Dennoch setzen wir in der vierten Klasse voraus, dass grundlegende Prozesse der Wort- und Buchstabenerkennung weitestgehend automatisiert ablaufen. Möglichkeiten des Umgangs mit auftretenden Schwierigkeiten werden wir unter Punkt “9. Wie kann das Spiel gespielt werden?” aufzeigen.
Der auditive Sinn wird durch das Hörspiel beansprucht. In diesem sollen die S die Situation durch aktives Zuhören erfassen. Dies ist eine Fähigkeit, die im Unterricht oft vorausgesetzt wird, aber dennoch trainiert werden muss. Dazu möchten wir eine Möglichkeit bieten. Durch die Interaktion des Hörspiels mit dem Spielbrett, geben wir den S eine Struktur an die Hand, die sowohl den Inhalt zusammenfasst, als auch Orientierung bietet.
Auf dem Spielbrett verwenden wir mehrere Bilder. Wie bereits erwähnt, dienen diese der Anschaulichkeit. Ein weiterer Grund für den Einsatz ist, ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Bild- und Textanteilen herzustellen, damit das Spielbrett optisch ansprechend ist. Wir wollen damit dem Problem entgehen, dass Kinder mit Leseschwierigkeiten demotiviert werden. Das bringt jedoch mit sich, dass vorher die Symbole und Bilder ausgiebig erklärt werden müssen (siehe 7. Symbole).

6.4 Vorstellung der Spielbrettvarianten

Wir haben uns dafür entschieden, zwei verschiedene Varianten unseres Spielbrettes zu erstellen. Sie unterscheiden sich im Grad der Digitalisierung.

„DecisionMaker“ Handreichung von Universität Leipzig (K. Ventur, L. Matthes) ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - nicht- kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

Eine Variante haben wir mittels QR-Codes gestaltet. Diese setzt also voraus, dass in der Klasse ausreichend Geräte vorhanden sind, die diese lesen können.
Da nicht jede Schule diese Ausstattung besitzt, gibt es eine analoge Alternative.
Digitale Medien bieten den Vorteil, dass das Spiel selbstständiger gespielt werden kann. Die Kinder können das Spiel in ihrem eigenen Tempo durchlaufen, da sie das Gerät, mit dem sie die Medien abspielen, die ganze Zeit parat haben. Außerdem wollen wir damit ein Material bieten, welches den Umgang mit digitalen Medien bei den Kindern schult. Wir orientieren uns dabei an der Forderung der KMK (2016), dass S die Voraussetzungen erwerben sollen digitale Medien zur Unterstützung der Lernprozesse im Fachbereich einzusetzen (Sekretariat Kultusministerkonferenz 2016).
Für die “analoge” Variante sind hingegen fast nur Print-Ressourcen von Nöten, da die verschiedenen Karten ausgedruckt werden müssen und laminiert werden sollten. (siehe 8. Vorbereitung).

„DecisionMaker“ Handreichung von Universität Leipzig (K. Ventur, L. Matthes) ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - nicht- kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.