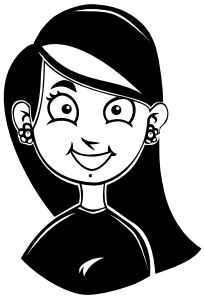
Handreichung zum Material

DecisionMaker

Thema: Entscheidungen treffen
Ethik, Grundschule Klasse 4

Teil 1
Allgemeines



Material von:
Katherine Ventur
& Linda Matthes

Inhaltsverzeichnis

Teil 1 Allgemeines

1. Vorwort 2
2. Was verstehen wir unter gutem Ethik-/Philosophieunterricht? 3
3. Welche Lehrziele verfolgen wir? 4
4. Wieso haben wir uns für dieses Thema entschieden? 6

Teil 2 Fachliche Hintergründe

5. Fachliche Hintergründe
   - 5.1 Unter welchen Umständen treffen wir Entscheidungen? 7
   - 5.2 Warum ist eine Entscheidung frei? 9
   - 5.3 Wann ist eine Entscheidung eine gute Entscheidung? 11
   - 5.4 Bin ich für meine Entscheidungen verantwortlich? 13

Teil 3 Wie ist „DesicionMaker“ aufgebaut?

6. Wie ist „DesicionMaker“ aufgebaut?
   - 6.1 Struktureller Aufbau 14
   - 6.2 Spielablauf 15
   - 6.3 Begründung der Medienauswahl 17
   - 6.4 Vorstellung der Spielbrettvarianten 18

Teil 4 Symbole

7. Symbole 19

Teil 5 Vorbereitung

8. Vorbereitungen
   - 8.1 digitalisierte Spielbrett 26
   - 8.2 „analoge“ Spielbrett 26

Teil 6 Wie kann das Spiel gespielt werden?

9. Wie kann das Spiel gespielt werden?
   - 9.1 Sozialform 27
   - 9.2 Spielmodi 28
   - 9.3 Methoden und Diskussionsanlässe 29

Teil 7 Methodenübersicht

10. Methodenübersicht 37

Teil 8 Linksammlung

11. Linksammlung 40

Teil 9 Literaturverzeichnis

12. Literaturverzeichnis

„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.

1. Vorwort

Das von uns konzipierte Material bezieht sich auf den Lernbereich “Ich im Wir” des Lehrplans des Freistaates Sachsen. Es ist für die vierte Klasse angedacht und soll zu einer Auseinandersetzung mit dem Thema “Entscheidungen” anregen.

Wir haben den Themenkomplex “Entscheidungen treffen” ausgewählt, weil wir diesem eine große Relevanz im menschlichen Alltag und Zusammenleben zuschreiben. Täglich werden Entscheidungen bewusst oder unbewusst getroffen. Durch das Spiel sollen die Hintergründe, auf denen unsere Entscheidungen basieren, thematisiert werden und die Umstände reflektiert werden, die unsere Entscheidungen zu bestimmen scheinen.

Außerdem wollen wir durch einen Blick auf die Psychologie Aufschluss über unsere psychische Bedingtheit bekommen. Dieser weite Blick ist dadurch begünstigt, dass das Fach Ethik eine Vielfalt an Themen zulässt und die Möglichkeit bietet diese kritisch zu betrachten.

Grundlegend soll durch das Material der Diskurs zu folgenden Fragen angeregt werden:

- Unter welchen Umständen treffen wir Entscheidungen?
- Welche Art von Faktoren oder Umständen bestimmen unsere Entscheidungen?
- Auf welcher Grundlage bewerten wir unsere Entscheidungen als richtig oder falsch?
- Welche Kriterien sind ausschlaggebend für eine gute Entscheidung?
- Unter welchen Umständen bin ich für meine Entscheidungen verantwortlich?

Im Laufe des Spiels werden folgende Themen angesprochen:

- Entscheidungsfreiheit
- Notwendigkeit von Entscheidungen
- Einflüsse anderer auf unsere Entscheidungen erkennen
- Gewissheit, Unsicherheit, Angst als Einflussfaktoren von Entscheidungen
- Konsequenzen von Entscheidungen
- Korrekturmöglichkeiten von Entscheidungen
- Verantwortung übernehmen

Diese Aufzählung dient nur einem groben Überblick. Auf die einzelnen Punkte werden wir im Verlauf der Handreichung genauer eingehen.

<u>Hinweis:</u>

Um das volle Potenzial des Spielmaterials ausschöpfen zu können, ist es empfehlenswert, die folgenden Themenschwerpunkte bereits diskutiert zu haben:

- Freundschaft
- Verantwortung
- Lüge und Wahrheit
- Empathie

„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.

- Gefühle

Ein Vorwissen und ein Begriffsverständnis werden von uns als hilfreich angesehen, da im Spiel der Fokus auf den Entscheidungs-(findungs-)prozess gelegt wird, die Situationen allerdings diese moralischen Themengebiete aufgreifen.

Unser Material umfasst das Spielbrett “DecisionMaker” (DeMa), fünf Steckbriefe, fünf Ereigniskarten, vier Tätigkeitskarten, vier Videos von Powtoon.com, ein Hörspiel, sowie eine Hinweiskarte.

Vor Spielbeginn sind eine Erklärung der genannten Karten und Symbole unerlässlich.

Unabhängig davon, wie viel Zeit euch zur Verfügung steht, kann unser Material flexibel eingesetzt werden. Um die Ausführungen, so wie wir sie beschreiben, umzusetzen, müssen mindestens fünf Unterrichtsstunden eingeplant werden.

2. Was verstehen wir unter gutem Ethik-/Philosophieunterricht?

Unserer Meinung nach sollte ein Ethik-/ Philosophieunterricht darauf abzielen, fachliche Inhalte mit fachdidaktischen Konzeptionen zu verbinden. Das heißt, die SchülerInnen (folgend S abgekürzt) sollen sich durch unser Material philosophisch mit dem Thema “Entscheidungen treffen” auseinandersetzen. Aufgrund der Alltäglichkeit, scheint das Treffen von Entscheidungen selbstverständlich zu sein. Dabei ist die philosophische Relevanz wenigen bewusst. Unser Material soll dazu anregen einen kritisch-reflexiven Blick auf die Bedingungen und Umstände der Entstehung von Entscheidungen zu werfen. Dadurch sollen die S sich zu den teils kontroversen Ansichten eine eigene Meinung bilden. Durch den spielerischen Umgang lernen die Kinder außerdem Entscheidungen zu treffen, diese zu begründen und anschließend zu untersuchen. Die Reflexion der getroffenen Entscheidungen steht somit im Zentrum unseres Materials.

Die S sollen sich nicht nur theoretisch mit dem Themengebiet beschäftigen, sie sollen auch anhand des eigenen Agierens im Spiel die zugrunde liegenden Inhalte nachvollziehen können. Eine Kompetenz, zu welcher wir mittels unseres Materials einen Zugang schaffen wollen, ist die systematische Schulung der Urteilskraft. Die S sollen dabei unterstützt werden, moralisch fragliche Situationen und die in diesen getroffenen Entscheidungen zu untersuchen, zu begründen und sich für oder gegen diese zu positionieren. Demnach ist das eigenständige Denken und Urteilen der Kinder ein Hauptanliegen unseres Vorgehens.

Großen Wert legen wir auch darauf, dass innerhalb des Materials und während der Umsetzung von diesem, das Indoktrinationsverbot eingehalten wird.

Wir möchten mit unserem Material einen Grundwertekanon vermitteln, aber nicht vorgeben. Die S sollen sich selbst über ihre intuitiven Urteile und zugrunde liegenden Ansichten, Werte und Normen bewusst werden und diese reflektieren.

„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.

Schlussendlich möchten wir mit unserem Material dazu beitragen, dass die S und die Lehrkräfte den diskursiven Umgang miteinander üben, Gesprächsregeln einhalten und lernen, Entscheidungen aus unterschiedlichen Perspektiven zu betrachten.

3. Welche Lehrziele verfolgen wir?

In diesem Abschnitt möchten wir unsere Lehrziele darlegen. Dabei ist zu sagen, dass diese natürlich je nach Einsatz des Materials variieren können. Wir haben unser Material so konzipiert, dass unsere Vorstellung von der Behandlung und Bearbeitung des Themas "Entscheidungen treffen" abgedeckt werden. Die Überprüfung, ob ein Ziel erreicht wurde, steht damit immer in Verbindung mit dem Einsatz unseres Materials.

Im folgenden Text werden wir zuerst die allgemeinen Ziele im Fließtext darlegen. Ist dies getan, folgt eine ausformulierte Variante dieser.

Mit unserem Material verfolgen wir das oberste Ziel, dass die Kinder lernen, selbstständig getroffene Entscheidungen zu reflektieren und sich deren Konsequenzen bewusst zu werden, indem sie auf eine spielerische Art und Weise mit Rationalitäts- und Risikosituationen konfrontiert werden. Die Beschäftigung mit diesem Themenkomplex soll ihnen dabei helfen, Entscheidungen überlegter treffen zu können. Dies soll erreicht werden, indem die S das Spielbrett bearbeiten und sich dabei Entscheidungsstrategien aneignen. Auf diese können sie im Alltag bewusst oder unbewusst zurückgreifen.

Mit Hilfe unseres Materials soll den S zudem bewusst gemacht werden, dass ihre Entscheidungen in komplexen Wechselbeziehungen mit anderen Personen und Umständen stehen. Um dies zu erreichen, entdecken die S aufeinander aufbauende Handlungsstränge und verschiedene Einflussfaktoren, welche in den Entscheidungssituationen unseres Materials eine Rolle spielen. Indem die S sich spielerisch mit dem Themenkomplex auseinandersetzen und daraufhin mit ihren Ansichten kritisch-reflexiv umgehen, wird ihnen bewusst, dass man Entscheidungen rational, irrational und indifferent gegenüberstehen kann.

Zusammenfassend ergeben sich folgende ausformulierte Lehrziele:

Die S …

… versetzen sich, durch das Spielen des Materials, in Rationalitäts- und Risikosituationen und treffen in diesen Entscheidungen.

… treffen Entscheidungen, indem sie die Situationen auf dem Spielbrett in einer vom Lehrer bestimmten Sozialform bearbeiten.

… tauschen Erfahrungen über getroffene Entscheidungen aus, indem sie an der Diskussion teilnehmen.

… vergleichen gegenüberstehende Entscheidungen in der gleichen Situation miteinander, indem sie Gemeinsamkeiten und Unterschiede herausarbeiten.

„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.

… sprechen über Empfindungen im Entscheidungsprozess, indem sie während der Diskussion Raum haben, ihre Gefühle zu artikulieren.

… vollziehen nach, dass Entscheidungen niemals für sich allein, sondern immer in Wechselbeziehung zu Personen und Gegenständen stehen, indem sie dies aus dem Material herausarbeiten und ihre Ergebnisse in die darauffolgende Diskussion einfließen lassen.

… werden sich bewusst, dass jede Entscheidung eine nicht immer absehbare Folge mit sich bringen kann, indem ihre Entscheidungen im Spielverlauf diverse positive, wie auch negative Folgen für die Spielfigur nach sich ziehen kann und die Kinder diese problematisieren.

… untersuchen die Auswirkung von Zeitdruck und unterschiedlich komplexen Auswahlmöglichkeiten auf ihre Entscheidung, indem sie die Situationen auf dem Spielbrett bearbeiten und die Erfahrungen in die darauffolgende Diskussion einbringen.

… reflektieren ihre Entscheidungen, indem sie innerhalb der Diskussion und während der Bearbeitung des Materials über Zusammenhänge nachdenken und Verknüpfungen zwischen verschiedenen Umständen, die gute oder schlechte Entscheidungen auslösen, herausfinden und diskutieren.

… bewerten Entscheidungen, indem sie sich über die Kriterien für gute und schlechte Entscheidungen austauschen und sich eine eigene Meinung bilden.

… setzen sich mit verschieden Gründen für Entscheidungen auseinander, indem sie das Material bearbeiten, an der zugehörigen Diskussion teilnehmen und die sich in die Lage der Spielfigur hineinversetzen.

… setzen sich mit den philosophischen Hintergründen auseinander, indem die Lehrkraft vereinfacht philosophische Sichtweisen zu verschiedenen Standpunkten darstellt und diese gemeinsam mit den Kindern kritisch-rational diskutiert.

„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.

4. Wieso haben wir uns für dieses Thema entschieden?

Aus der fachlichen Klärung sollte hervorgegangen sein, dass das Themengebiet "Entscheidungen treffen" sehr komplex ist und vielfältige Bearbeitungsmöglichkeiten mit sich bringt. Das Treffen von Entscheidungen ist eine Fähigkeit, die jeder Mensch besitzt.

Ein weiterer Grund sich diesem komplexen Themenbereich anzunehmen ist, dass es für Kinder und Jugendliche, generell schwieriger ist, Entscheidungen zu treffen. Viele Heranwachsende sehen sich häufig mit einer zu großen Entscheidungsvielfalt konfrontiert, was sie überfordert. Sie werden von der großen Anzahl von Auswahlmöglichkeiten überwältigt, was dazu führt, dass sie oft auf bereits bekannte Verhaltensmuster zurückgreifen oder es gar nicht erst zu einem Entscheidungsprozess kommt. Ihre Bemühungen, sich zu entscheiden, scheitern (Spiegel 2015, S.27). Es ist demnach wichtig, dass Kinder mit dem Treffen von Entscheidungen bewusst konfrontiert werden.

Da Entscheidungen im Alltag stattfinden und somit im Komplex mit anderen Themen stehen, wollen auch wir unsere Entscheidungen in verschiedene fiktive Situationen einbetten.

Bei der Auswahl dieser "Unterthemen" haben wir darauf geachtet, dass das Genannte für die Kinder bekannt und nachvollziehbar ist. Es sind Themen aus der Lebenswelt der Kinder, die zudem einen hohen Grad an Kontroversität mit sich bringen.

Wir haben uns in unserem Material gezielt für Konfliktsituationen entschieden, um darauf aufbauend einen Diskurs beginnen zu können. In diesem sollen die verschiedenen Faktoren besprochen werden, die auf Entscheidungen Einfluss nehmen.

Eine Möglichkeit, diesen Diskurs einzuleiten und zu führen, möchten wir euch im Abschnitt "9. Wie kann das Spiel gespielt werden?" vorstellen.

Abschließend ist zu sagen, dass wir bei der Auswahl der Konfliktsituation darauf geachtet haben, dass sie trotz fiktivem Charakter, realistisch bleiben. Damit wollen wir erreichen, dass die Kinder die Situationen nachvollziehen und eventuell auf eigene Erfahrungen zurückgreifen können. Dieser Aspekt soll ebenfalls Teil der darauffolgenden Gespräche sein.

„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.