

FS SU/Gewi
Herr Lenz

Methoden für den Sachunterricht:
Philosophieren

Herr Schnipkoweit

1. Grundidee des Philosophierens mit Schüler_innen im SU/Gewi-Unterricht:

Das Philosophieren mit Kindern wird den arbeitsübergreifenden Lernverfahren im SU zugeordnet. Gemäß den Autor_innen ist „erfolgreiche (Sach-)Unterrichtsentwicklung nicht ohne die Integration geeigneter Arbeitstechniken“ und -methoden in das Fachcurriculum möglich (vgl. Dühlmeier/von Jagow 2012: 44). Eine bloße Durchführung so genannter „Trainingsbausteine“ reiche dabei nicht aus, vielmehr sollten die Methoden durch die Fachkonferenzen und Einzug in die schulinternen Curricula erhalten und dort als fester Bestandteil implementiert werden, wobei die Balance zwischen verbindlicher Festlegung und pädagogischer Freiheit zu wahren sei (ebd.).

Bei der *Arbeitsmethode* „Philosophieren“ mit Schüler_innen, das sich seit den 1980er Jahren aus den USA kommend auch seinen Weg an die Grundschulen gebahnt hat, handelt es sich um ein *Unterrichtsprinzip*. Als solches tangiert es Fragen der menschlichen Existenz und ist ergebnisoffen angelegt. Es geht somit darum, sich gemeinsam auf die Suche nach Antworten auf existenziellen Fragen zu machen bzw. sich an ein fachliches Problem anzunähern (vgl. Dühlmeier/von Jagow 2012: Theoriekarte Philosophieren, S. 18). Dabei ist in der Regel folgende *Vorgehensweise* zu befolgen: (1) Problem definieren und beschreiben, (2) Vermutungen äußern, Deutungsansätze heranziehen und bewerten, (3) unterschiedliche Positionen abwägen – Hypothesen überprüfen und (4) Lösungen begründet darlegen. Auf diese Weise üben sich die „SuS in Respekt, Offenheit und Toleranz anderen Gedanken gegenüber und erleben sich im Austausch mit ihren Mitschüler_innen als *Forschergemeinschaft*“ (ebd.).

2. Verschiedene Methoden des Philosophierens mit SuS (vgl. ebd.):

- 2.1 Nachdenkgespräche (L bringt SuS fragend zu neuen Erkenntnissen)
- 2.2 Begriffsklärung (Begriffe und ihre Bedeutungen verstehen)
- 2.3 Argumentieren (die eigene Position begründet darlegen)
- 2.4 Gedankenexperimente (regen durch das Formulieren einer neuen Sichtweise zum Nachdenken an: „Wie wäre es, wenn...“)
- 2.5 Auseinandersetzung durch Interaktion (z.B. durch Schreibgespräch, Standbild, Texttheater, Rollenspiel oder Pantomime. Hilfsmittel: „Sprechstein“, „Blitzlicht“, kreative Methoden wie Gedanken Ausdruck verleihen durch Malen, Zeichnen, „Schreiben in Bildern“, Briefe, Collagen)

3. Thematische Bezüge zum RLP Gewi:

- Mode und Konsum: Mitmachen um jeden Preis? (RLP Teil C, S. 34)
- Ernährung: Tierhaltung/Tierwohl (RLP Teil C, S. 27)
- Städtische Vielfalt – Gewinn oder Problem? (RLP Teil C, S. 29)
- Ethische Aspekte des Tourismus (RLP Teil C, S. 31)
- Kinderrechte: Wie viel Macht den Kindern? (RLP Teil C, S. 33)
- Medien: Immer ein Gewinn? (RLP Teil C, S. 35)
- Vielfalt in der Gesellschaft: Herausforderung oder Chance? (RLP Teil C, S. 36)
- Ethische und kulturelle Aspekte von Arbeit: Arbeiten, um zu leben – leben um zu arbeiten? (RLP Teil C, S. 37)
- Religionen in der Gesellschaft – Miteinander oder Gegeneinander? : Über Religion und Glauben philosophieren (RLP Teil C, S. 38)

3.1 Angestrebter Kompetenzschwerpunkt: „Urteilen“:

Die Schülerinnen und Schüler üben sich darin, persönliche und *reflektierte Werturteile* in Abgrenzung zu Vorausurteilen über ausgewählte Sachverhalte und Probleme zu bilden und diese zu *begründen*. In der Urteilsbildung beziehen sie sich auf *persönliche und gesellschaftliche Wertmaßstäbe*. In der kommunikativen Auseinandersetzung mit anderen Urteilen *nehmen* sie *unterschiedliche Interessen und Perspektiven wahr* und üben sich in der *Perspektivübernahme* sowie im sachlichen Vertreten eigener Positionen.

Dabei gewinnen sie Orientierung für ihr Handeln in der Gegenwart sowie für *individuelle Zukunftsperspektiven*. Auch die *kritische Auseinandersetzung mit Informationen* und die *Bewertung eigener Lernwege* gehört in den Bereich des Urteilens mit hinein. (RLP Teil C, S. 5/6)

4. Skizze einer Unterrichtsstunde als Einsatzmöglichkeit im Fach Gewi:

Philosophische Frage: *Was braucht man, um Frieden zu schaffen auf der Welt?*

Thematischer Bereich/

Bezug zum RLP: Medien: Immer ein Gewinn? (RLP Teil C, S. 35)

Ziele: *inhaltlich:* Die Schüler_innen setzen sich mit Merkmalen von Computerspielen auseinander, hinterfragen diese und entwickeln Utopien, für Spiele, die das *friedliche Zusammenleben der Menschen* zum Ziel haben.

kompetenzorientiert: Die SuS entwickeln Kriterien für „gute Computerspiele“, die dem friedlichen Zusammenleben der Menschen förderlich sind. Dazu hinterfragen sie ihnen bekannten Computerspiele und werden sich ihrer Funktion und Wirkungsweise bewusst und entwickeln Alternativen, die aktiv auf ein friedliches Zusammenleben abzielen.

(1) Einstieg: Beschreiben, staunen, erschließen

Wie wäre es, wenn Computerspiele nur das friedliche Zusammenleben der Menschen als Ziel haben dürften? - Ein Cyborg berichtet.

(2) Erschließen des Themas: fragen, begründen, deuten

Mit welchen Fragestellungen beschäftigen sich die Computerspiele, die ihr kennt? Welche Ziele haben sie? Warum das so ist? Interpretiert die Ziele, die hinter den Spielen stecken?

(3) Begriffsklärung: einordnen, sortieren, vermuten

Welche Handlungen (be)fördern den Frieden/das friedliche Zusammenleben? Wir könnte man diese in die Erzählungen und Handlungen von Computerspielen einbinden?

(4) Definitionsversuch: definieren und hinterfragen

Kriterien für das friedliche Zusammenleben definieren und hinterfragen, ob diese diesem wirklich dienlich sind – Umsetzbarkeit einschätzen

(5) Zusammenfassen und Auswerten

Kriterien zusammenfassen und priorisieren

(6) Material

z.B. im Deutschunterricht verfasste *Spielanleitungen* von Computerspielen, die für die SuS (FSK 0, FSK 6Jahre, FSK 12Jahre) zugelassen sind

- Computerspiel-Hüllen der Spiele, die von den SuS mitgebracht werden
- Fotos/Gegenstände, die das friedliche Zusammenleben von Menschen symbolisieren z.B.
- Freundschaftsbänder, Friedenspfeife, Fotos von Volks- und Versöhnungsfesten

Quellen:

- Dühlmeier, Bernd (2011): Methoden für den Sachunterricht. Eine Einführung in die Methoden-Box Sachunterricht. in: Grundschule 7/8-2011
- Dühlmeier, Bernd / von Jagow, Juliane (2012): Methoden-Box Sachunterricht, Folge 7. Beihefter in: Grundschule 7/8-2012

Weiterführende Quellen:

- Brüning, Barbara (2001): Philosophieren in der Grundschule. Grundlagen – Methoden – Anregungen. Berlin.
- Michalik, Kerstin/Schreier, Helmut (2005): „Wie wäre es, einen Frosch zu küssen?“ Philosophieren mit Kindern im Grundschulunterricht. Braunschweig.
- Petermann, Hans-Bernhard (2007): Kann ein Hering ertrinken? Philosophieren mit Bilderbüchern. Weinheim, Basel.
- Zoller Morf, Eva (2010): Selber denken macht schlau: Philosophieren mit Kindern. Zürich.

Empfohlene Web-Quellen:

- www.kinderphilosophie.ch
- www.philosophieren-mit-kindern.de (Kommentierte Liste mit Kinder- und Bilderbüchern.)
- <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Gute-und-unbedenkliche-Computerspiele.3032.de.1.html>
- <https://www.geo.de/geolino/spieletests/15156-thma-computerspiel> (zuletzt eingesehen am 05.01.2021, 17:51Uhr MEZ)