



Titel des Projekts:

Gamebased Learning im Ethikunterricht

Check-Liste:

Zielgruppe, Gruppengröße: Schülerinnen und Schüler (SuS) in der Oberstufe,
Gruppenarbeit in Dreiergruppen

Zeitraumen: ca. fünf Unterrichtseinheiten

Anzahl pädagogische Mitarbeiter*innen: eine Lehrkraft

Das braucht ihr:

iPads für jede Schülerin/ jeden Schüler und die Lehrkraft; Apple-TV oder Lightning Adapter und Beamer

Auf jedem Gerät muss die App ‚This War of Mine‘ installiert werden (ca. 10€ bei Gruppenkäufen)

Materialbeispiele:

Youtubelinks:

- <https://www.youtube.com/watch?v=BzpiZoLIUg8> (12.6.2018)
- <https://www.youtube.com/watch?v=q9QpwpOc-3U> (12.6.2018)
- <https://www.youtube.com/watch?v=7soU0xp-3EU> (12.6.2018)

Texte zu einzelnen Modellen:

- [John Stuart Mill Utilitarismus](#)
- [Aristoteles über das Glück](#)
- [Definition Werte und Normen](#)
- [Verantwortungsethik](#)

Ziele:

- Medienkompetenz
- Konzentration
- Sozialkompetenz
- Selbsterfahrung
- Problemlösefähigkeit
- Wissenserwerb
- Verknüpfung Realität und Virtualität

Feinziele:

- Kenntnisse über grundlegende ethische Modelle und Vergleich derselben (eudämonistische Ethik, Pflicht- und Gesinnungsethik, Verantwortungsethik, Utilitarismus)
- Kritische Reflexion der in den Modellen angebotenen Entscheidungskriterien
- Je nach verwendetem Material und Vorgehen im Unterricht: Vertiefung verschiedener Kompetenzen aus unterschiedlichen Bereichen (Sozial-, Recherche-, Text- und Präsentationskompetenzen)
- Umgang mit Fachbegriffen der Ethik
- (Kritische) Reflexion eigener Entscheidungsmuster

Vorbereitung:

In den ersten Stunden der Unterrichtseinheit werden inhaltlich die verschiedenen ethischen Grundmodelle erarbeitet, wobei sich verschiedene Arbeits- und Sozialformen anbieten (Gruppenarbeit, Partnerarbeit, Einzelarbeit, Think-Pair-Share, Gruppenpuzzle etc.). Dabei sollen anhand eines oder verschiedener Dilemmata die SuS die verschiedenen ethischen Modelle reflektieren und kritisch hinterfragen. Insgesamt bietet es sich an, im Vorfeld bereits unterschiedliche Grundbegriffe (Moral, Ethik, ...) geklärt zu haben.

So wird's gemacht:

Der inhaltliche Schwerpunkt liegt abschließend auf dem Utilitarismus, da utilitaristische Erklärungsmuster immer wieder für gesellschaftliche Belange herangezogen werden. Dieser wird anhand der Ideen Jeremy Benthams und John Stuart Mills' erarbeitet, wobei sich hier gerade in Bezug auf moderne Technologien (autonomes Fahren usw.) zahlreiche Anknüpfungspunkte für eine kritische Betrachtung bieten. Als Abschluss der Unterrichtsreihe spielen die SuS das Videospiel 'This War of Mine', in dem es um das Überleben einer kleinen Personengruppe in einem Bürgerkrieg geht. Die SuS müssen in dem Spiel die unterschiedlichen Bedürfnisse der Figuren (Nahrung, Schlaf, Medikamente etc.) beachten und durch Plünderungen das Überleben der Gruppe sicherstellen. Im Verlauf des Spiels kommen immer wieder zufällige Ereignisse hinzu, die den SuS Entscheidungen abverlangen (z.B. während einer Plünderung eines Hauses einem hungrigen Menschen Essen geben, was die Vorräte der Gruppe schmälert). Während des Spiels sollen die SuS untersuchen, nach welchen Kriterien sie Entscheidungen getroffen haben.

Nachbereitung:

In der anschließenden Diskussion werden die Kriterien abschließend zum Thema gemacht, wobei es v.a. auch um die mögliche Übertragung der Kriterien auf die Realität und Folgen davon gehen muss. Hier bietet sich eine starke Moderation durch die Lehrkraft an.

Tipps:

Schwierigkeiten bzw. Probleme:

- Technische Bereitstellung des Spiels
- Weiterentwicklung des Spiels durch Update und Erweiterungen (Neue Zufallsereignisse, Veränderung der Häufigkeit von Zufallsereignissen ...)
- Hoher Zeitbedarf (Einarbeitung in das Spiel, Diskussionen etc.)

Positive Aspekte (eigene Beobachtungen):

- Hohe Motivation
- Große Bereitschaft der SuS, sich auf die Art und Weise mit dem Thema zu beschäftigen