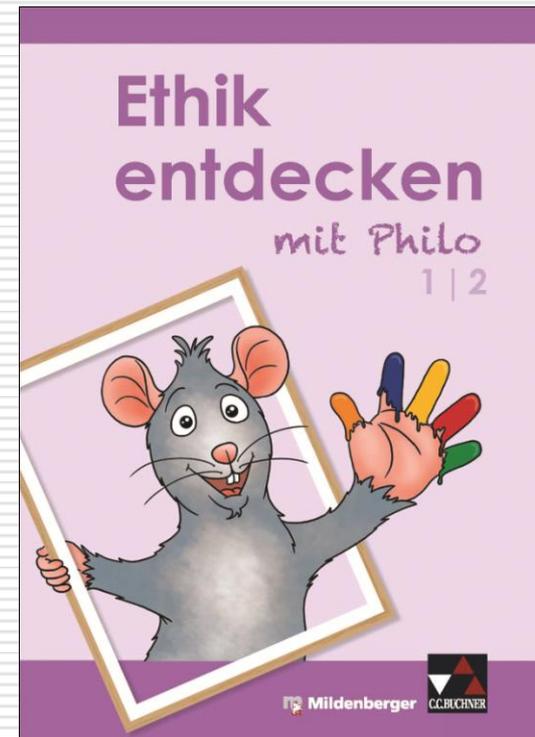


Ethik entdecken mit Philo



Philosophieren mit Kindern

Ist die Kompetenzorientierung als leitendes Prinzip im Konzept des Lernmittels umgesetzt?

(aus dem Kriterienkatalog für die Zulassung von Lernmitteln)

- Ja, denn
 - Unser Konzept heißt: Schüler erwerben Kompetenzen durch das Konzept „Philosophieren mit Kindern“
 - Allgemein anerkanntes Grundlagenwerk:
Ekkehard Martens, Methodik des Ethik- und Philosophieunterrichts. Philosophieren als elementare Kulturtechnik, Hannover 2003

Philosophieren mit Kindern

Vier weitverbreitete Vorurteile gegenüber der Philosophie

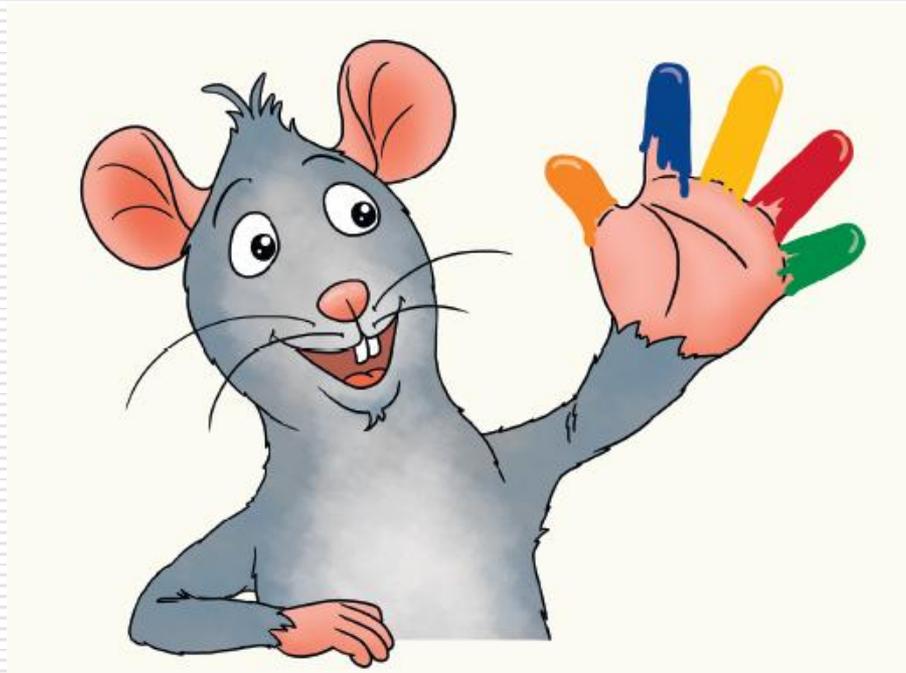
1. Die Kinder werden durch Philosophie verdorben!
→ **Nein!**, es gibt eine Philosophie des gesunden Menschenverstandes, den man nie früh genug schulen kann.
2. Philosophie ist zu schwer für Grundschulkinder!
→ **Nein!**, Philosophie ist eine elementare Kulturtechnik. Für sie gilt das Gleiche wie für alle elementaren Kulturtechniken: Man muss sie anfänglich lernen.

Philosophieren mit Kindern

3. Es ist nicht notwendig, dass Kinder Platon und Aristoteles und all die anderen Philosophen lernen!
→ **Nein!**, die Grundschüler lernen nicht Lehrmeinungen, sondern Aktivitäten. Sie lernen nicht Philosophie als Ideologie, sondern sie lernen auf einer elementaren Ebene zu philosophieren.
4. Philosophie ist etwas Abschreckendes!
→ **Nein!**, zumindest nicht abschreckender als Lesen, Schreiben, Rechnen. Das Philosophieren vermittelt Kompetenzen, die stark machen. Niemand will wirklich Analphabet sein oder nicht $1 + 1$ zusammenzählen können.

Das Fünf-Finger-Modell

Jeder Finger steht für eine philosophische Aktivität.



1. Finger: Hinschauen – Beschreiben



Phänomenologisch

Das Reale / das Wirkliche in Augenschein nehmen, nicht das Fiktive

Etwas betrachten, ohne es zu bewerten



Kompetenz: Wahrnehmen, Beobachten, Vergegenwärtigung
ethisch bedeutsamer Lebensbezüge

1. Finger: Hinschauen – Beschreiben

8



1. Finger Hinschauen – Beschreiben

Beim ersten Finger geht es um die Fragen:

Was ist das? Wie sieht es aus?

Alle Aufgaben, bei denen du gebeten wirst:

Beschreibe ...
Betrachte ...
Schau genau hin ...

beziehen sich auf den ersten Finger:



Hinschauen – Beschreiben



Meine Ohren sind aufgerichtet. Ihre Innenseite ist rosa.

Schwarz und tief leuchten meine Augen.

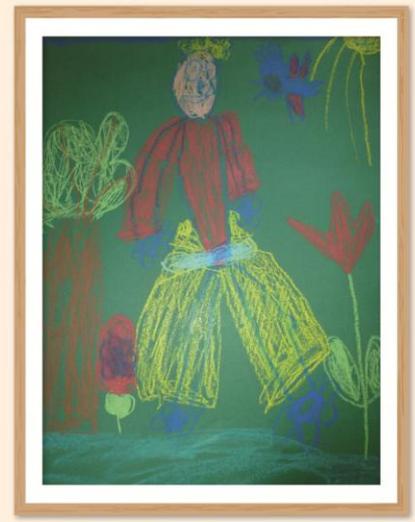
Mein Fell ist grau. Am Bauch ist es hell.

Jetzt drehe ich mich herum, damit ich meinen Schwanz sehen kann.

Er ist glatt und kringelt sich.

Einführung Philosophieren: Wie geht das?

9



Paul Thomas Illian, 7 Jahre, Deutschland

-  Schau dich im Spiegel an und beschreibe, wie du aussiehst.
-  Male das Spiegelbild von dir.
-  Sei der Spiegel für ein anderes Kind, betrachte es genau und beschreibe es.

2. Finger: Sich hineinversetzen – Verstehen



Hermeneutisch

Zusammenhänge verstehen

Einzelne Teile in Bezug auf ein Ganzes

sinnvoll ordnen

Ganze-Teil-Relation



Kompetenz: Empathie, Perspektivenwechsel

2. Finger: Sich hineinversetzen – Verstehen

10



2. Finger Sich hineinversetzen – Verstehen

Beim zweiten Finger geht es um die Fragen:
Was fühlt jemand? Was denkt jemand?
Alle Aufgaben, bei denen du gebeten wirst:

Versetze dich in die Lage von...
Versetze dich in die Gefühle von...
Deute...
Erzähle von Situationen, in denen du dich genauso gefühlt hast....

beziehen sich auf den zweiten Finger:
 Sich hineinversetzen – Verstehen



In welcher Situation sind diese Kinder?

Einführung Philosophieren: Wie geht das?

11

In der ersten Reihe sitzen Jerome und Lukas.
Jerome hat Lukas gerade etwas erklärt.



Jerome:
Ich habe es doch gut erklärt.

Lukas:
Ich habe es nicht richtig verstanden.

Was fühlt Jerome?
Was fühlt Lukas?

- Hast du auch schon jemandem etwas erklärt? Wie hast du dich danach gefühlt?
- Wie hast du dich gefühlt, als du verstanden hast, was dir jemand erklärt hat?
- Wie hast du dich gefühlt, als du nicht verstanden hast, was dir jemand erklärt hat?

3. Finger: Zerlegen – Erklären

Analytisch

Klären von Sätzen und Begriffen im Gegensatz zu Behaupten von Sätzen

Kompetenz: Ein Ganzes in sinnvolle Teile zerlegen, Begriffe prüfen, Argumente erkennen



3. Finger: Zerlegen – Erklären

12



3. Finger Zerlegen – Erklären

Bei dem dritten Finger geht es um die Fragen:

Aus welchen Teilen ist etwas zusammengesetzt?
Wie ist es entstanden?

Alle Aufgaben, bei denen du gebeten wirst:

- Erforsche ...
- Finde heraus ...
- Erkläre ...

beziehen sich auf den dritten Finger:



Zerlegen – Erklären

Erforschen: Welches Obst liegt auf dem Kuchen?
Wie viele Eier sind im Kuchen verborgen?

Erklären: Erst wird der Teig geknetet. Dann kommen Teig und Obst in eine Kuchenform. Im heißen Ofen wird der Kuchen gebacken.

Zerlegen: Für die Gäste wird der Kuchen in gleich große Stücke geschnitten.



Einführung Philosophieren: Wie geht das?

13



Zufall
Text von Rudolf Otto Wlemer

In Schweden schrie ein Baby –
Das war vor Jahr und Tag, als
hierzuland im Körbchen ein
anderes Baby lag.

Sonst geht's nur so im Märchen,
doch diesmal ist es wahr:
die beiden Babys wurden ganz
zufällig ein Paar.

Der Papa, der erzählte
Gestern die Sache mir:
Er selber ist aus Schweden, die
Mama ist von hier.

-  Erforsche, wo deine Mama und dein Papa geboren wurden.
-  Erforsche, wo deine Mama und dein Papa aufgewachsen sind.
-  Finde heraus, wie sich deine Eltern kennengelernt haben.

4. Finger: Dafür- und dagegensprechen



Dialektisch

Widersprüche

Kunst der Unterredung: das Hin und Her abwägen

Einführung der Philo-Runde



Kompetenz: Dissens als Chance wahrnehmen, Perspektivität wahrnehmen, Komplexität/Pluralität tolerieren können

4. Finger: Dafür- und dagegensprechen

14



4. Finger Dafür- und dagegensprechen

Beim vierten Finger geht es um die Fragen:

Was spricht dafür – was spricht dagegen?

In der Philo-Runde kannst du sagen, warum du etwas gut findest, oder warum du etwas schlecht findest. Du sollst mit den anderen über deine Meinung diskutieren. Alle Aufgaben, bei denen du gebeten wirst:

Prüfe ...
Entscheide ...
Beurteile, ob ...

beziehen sich auf den vierten Finger:



Dafür- und dagegensprechen



Auf der ganzen Welt gibt es in den Schulen Philo-Runden. Auch in Japan an der Grundschule Noboricho in Hiroshima.

Einführung Philosophieren: Wie geht das?

15

In der Philo-Runde spricht Paul über Ritterspiele. Er zeigt allen seinen Ritter, den er gemalt hat, und stellt an alle die folgende Frage:



Paul Thomas Illian, 7 Jahre, Deutschland

Paul: Müssen Ritter immer gewinnen?

Iris: Ritter müssen immer gewinnen. Wenn sie verlieren, werden sie wütend.

Hakan: Wenn dein Ritter immer gewinnt, will aber kein anderer Ritter mehr mit ihm kämpfen.

Prüft gemeinsam in der Philo-Runde: Was spricht dafür – was spricht dagegen, dass Ritter gewinnen müssen?



-  Prüfe, ob man immer gewinnen muss.
-  Entscheide, ob es schlimm ist, der Verlierer zu sein.
-  Beurteile, ob es vielleicht auch egal ist, Gewinner oder Verlierer zu sein?

Ethik entdecken

13

5. Finger: Erfinden – Entdecken

Spekulativ

- a) Über den Dingen stehen / Von einer hohen Warte aus etwas auskundschaften
- b) Möglichkeiten denken / Alternativen Erzeugen



Kompetenz: Gedankenexperimente, neue Handlungsmöglichkeiten entwickeln, Gegebenes erweitern, konkrete ethische Herausforderungen in Wort und Tat bewältigen.

5. Finger: Erfinden – Entdecken

16 

5. Finger Erfinden – Entdecken

Beim fünften Finger geht es um die Fragen:
Könnte es auch anders sein?
Wie könnte es weitergehen?
Was könnte die Lösung sein?

Alle Aufgaben, bei denen du gebeten wirst:

Stelle dir vor ...
Denke dir aus ...
Erfinde ...
Erstelle einen Plan ...

beziehen sich auf den fünften Finger:

 Erfinden – Entdecken



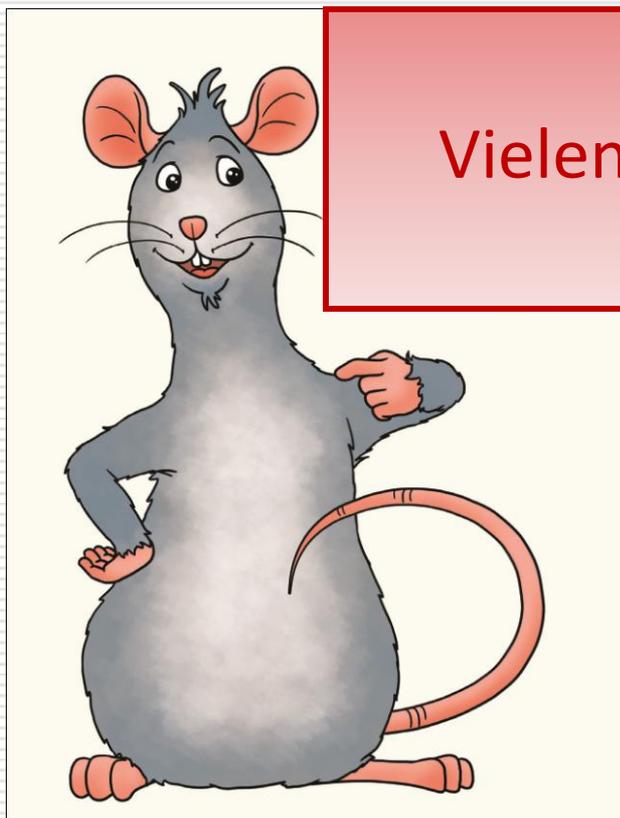
Erfinde zu diesem Kätzchen eine Geschichte.

17 Einführung Philosophieren: Wie geht das?



Timo Köhler, 7 Jahre, Deutschland

-  Entwickle ein anderes Ende der Geschichte.
-  Finde eine Lösung für Kater Karlis Notfall.
-  Denke dir eine eigene Geschichte aus und male sie auf.



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!