



Sk - Stunde zu "Dilemma" im Rahmen der Werteeziehung



2. Das Dilemma als Konflikt.....	1
Um den Konflikt erfolgreich zu bearbeiten, ist gelingende Kommunikation wichtig. Im Gespräch sollte zuallererst eine genaue Problemdefinition erfolgen, bevor Ziele und Lösungsvorschläge erarbeitet werden. (vgl. Kipper 2008, S. 188 f.).....	2
3. Einordnung in den Lehrplan.....	2
3.1 Amtlicher Lehrplan.....	2
3.2 Klasseneigener Lehrplan	3
4. Ziele.....	4
5. Verlaufsplan.....	6
6. Literaturverzeichnis.....	10
7. Anhang	10

[Toc405920607](#)

2. Das Dilemma als Konflikt

Ein moralisches Dilemma beschreibt eine Situation, in der mindestens zwei moralische Prinzipien miteinander – oder sogar mit sich selbst – in Konflikt geraten, indem sie den Akteur zwei völlig entgegengesetzte Handlungen vorschreiben. Die Handlungstendenzen sind also nicht miteinander zu vereinbaren. Das Dilemma: Die Person muss sich entscheiden. (vgl. Kipper 2008, S. 180)

Konfliktlösung geschieht durch die Auseinandersetzung mit der Situation, der Reflexion der Gründe und Folgen und durch die Entscheidung.

Um den Konflikt erfolgreich zu bearbeiten, ist gelingende Kommunikation wichtig. Im Gespräch sollte zuallererst eine genaue Problemdefinition erfolgen, bevor Ziele und Lösungsvorschläge erarbeitet werden. (vgl. Kipper 2008, S. 188 f.)

Grobstruktur eines Dilemmas:

1. Darbietung des Dilemmas
 - Dilemma kennen lernen
 - Sich in die beteiligten Personen hineinversetzen
 - Problemstellung klären

1. Erste Standortbestimmung
 - Probeabstimmung
 - Erste Begründungen der Positionen
 - Pro und Kontra – Meinungen austauschen

1. Reflektieren über Begründungen
 - Argumente beurteilen und unterscheiden
 - Folgen aufzeigen um Entscheidungen zu reflektieren

1. Überprüfung der Begründungen
 - Entwicklung bewusst machen

3. Einordnung in den Lehrplan

3.1 Amtlicher Lehrplan

Die Grundschule hat einen grundlegenden Bildungs- und Erziehungsauftrag. Dieser beinhaltet unter anderem, den Kindern die Welt in der sie leben, nahe zu bringen. Das bedeutet die Schülerinnen und Schüler sollen sich die natürlichen, kulturellen und sozialen Gegebenheiten

ihrer Umwelt erschließen. Ihnen soll ein grundlegendes Wissen, über die sie umgebende Sachwelt vermittelt werden. Das Fach Heimat- und Sachunterricht in der Grundschule hat demzufolge den Auftrag, den Kindern dabei zu helfen, ein besseres Verständnis von sich in ihrer Welt zu entwickeln. (vgl. Bayerischer Lehrplan 2000, S. 6 ff.) „Durch die Förderung sozialer Verhaltensweisen, wie Rücksichtnahme, Verantwortungsbereitschaft, Solidarität, Toleranz, Urteilsfähigkeit und die Bereitschaft, Konflikte friedlich zu lösen oder auszuhalten, werden die Schüler auf ein Leben als Staatsbürger in einer demokratischen Gesellschaft vorbereitet.“ (Bayerischer Lehrplan 2000, S. 15)

In der dritten Jahrgangsstufe ist der Lehrplan im Fachbereich Heimat- und Sachunterricht in acht Themengebiete unterteilt. *Unser eigenes Thema, Ich und meine Erfahrungen, Wünsche und Bedürfnisse, Zusammenleben, Leben mit der Natur, Orientierung in Zeit und Raum, Erkunden der Umwelt und Radfahren.* Die laufende Sequenz fällt dabei unter den übergeordneten Punkt 3.4 Zusammenleben und gehört insbesondere zu 3.4.1 Zusammenleben in der Schule. Mit Hilfe von Dilemma-Geschichten spielen die Kinder verschiedene Möglichkeiten der Entscheidungsfindung durch und lernen das Für und Wider richtiger Verhaltensweisen abzuwägen. Es wird ihnen die Möglichkeit geboten, anhand von geeigneten Fallbeispielen Entscheidungen zu treffen, die verschiedenartige Folgen nach sich ziehen. Durch die Fallbeispiele werden die Schülerinnen und Schüler angeregt, über eigenes Verhalten und das der anderen nachzudenken. Sie üben somit verantwortungsbewusste, rücksichtsvolle und friedfertige Verhaltensweisen ein. (vgl. Bayerischer Lehrplan 2000, S. 195) Die Sequenz steht in enger Verbindung zum Fachbereich Deutsch, 3.1 Sprechen und Gespräche führen und 3.1.3 Miteinander sprechen und miteinander umgehen.

3.2 Klasseneigener Lehrplan

1. UE: Gefühle sind wie Farben

Die Schülerinnen und Schüler werden mit verschiedenen Gefühlslagen vertraut gemacht. Mit Hilfe von Empathiespielen stellen die Kinder Gefühle selbst dar und versuchen diese auch bei anderen durch Mimik und Gestik zu erkennen.

2./3. UE: Dilemma: Paulas Problem – Was soll Paula tun?

Die Schülerinnen und Schüler lernen die Geschichte von Paula kennen. Als Paula eines Tages auf einen Baum klettert und herunterfällt, verspricht sie ihrem Vater, dass sie nie wieder auf einen Baum klettern wird. Paulas beste Freundin Anna bittet Paula einen Tag später ihre Katze vom Baum zu retten, bevor sie herunterfällt. Paula gerät in eine Zwickmühle. - Die SuS setzen sich mit Paulas Situation auseinander und diskutieren sich ergebene Fragestellungen.

3. UE: Dilemma: Wie soll Johann sich entscheiden?

Johann ist an einer neuen Schule und endlich haben ihn zwei seiner Klassenkameraden gefragt, ob er nachmittags mit ihnen spielen möchte. Johann ist überglücklich. Doch als er nach Hause kommt, soll er mit seiner Schwester zusammen übers Wochenende zur Oma fahren. Der Junge gerät in ein Dilemma. Wie soll er sich entscheiden?

Die SuS setzen sich mit Johanns Situation auseinander und reflektieren Gründe, für die verschiedenen Entscheidungsmöglichkeiten. Diese werden zudem in einem Rollenspiel umgesetzt, um im Anschluss eine individuelle Entscheidung zu treffen.

4. Ziele

Richtziel

Die Schülerinnen und Schüler lernen die eigenen Gefühle und die Gefühle anderer zu deuten, zu reflektieren und sie nachzuvollziehen. Meinungen über Dilemma-Situationen werden ausgetauscht, um zu einer eigenen, wohlüberlegten Entscheidung zu gelangen.

Grobziel

Die SuS lernen durch die Auseinandersetzung mit der fiktiven Dilemma-Situation des Schülers Johann zu einer begründeten Handlungsentscheidung zu gelangen.

Feinziele

Die Schülerinnen und Schüler

- versetzen sich in Johanns Dilemma-Situation.
- beschreiben wie sich Johann fühlt.
- können Entscheidungsmöglichkeiten von Johann reflektiert begründen.
- spielen im Rollenspiel Entscheidungsmöglichkeiten durch.

- kommen zu einer individuellen Handlungsentscheidung.

5. Verlaufsplan

Zeit	Artikulation	Lehrer-/Schüleraktivität	Sozial- und Arbeitsform	Material/ Medien
8.00	Begrüßung/ Morgenritual	Morgenritual Begrüßung der Gäste	Sitzkreis	
8.05	Motivation/ Hinführung	L öffnet die Tafel □ Bild von einem Johann ist zu sehen SuS beschreiben Bild und Gesicht des Jungen L: „Was könnte es für einen Grund für den Gesichtsausdruck des Jungen geben?“ SuS äußern sich und stellen Vermutungen an	Tafelkino stiller Impuls	Bild, Tafel
8.08	Darbietung des moralischen Dilemmas		LV	Dilemmageschichte von Johann
8.11	Zielformulierung	Lehrerzählung: Dilemma Geschichte über Johann SuS wiederholen das Gesagte mit eigenen Worten	UG	Tafel Sprechblasen
8.15	Empathiephase I	L: „Du hast sicher schon gemerkt, dass Johann ein Problem hat und er sich jetzt bestimmt eine Frage stellt.“ SuS formulieren das Stundenziel □ „Wie soll Johann sich entscheiden?/Was soll Johann tun?“ L: „Der Junge hat zwei Möglichkeiten.“ SuS äußern sich	EA	Musik
8.17		SuS gehen auf ihren Platz zurück L: Du verschränkst die Arme, legst den Kopf darauf und schließt die Augen. Versuche dich nun einmal in Johann hineinzusetzen. Stell dir die	PA	Gedankenblasen
8.20			UG	Tafel

8.25	Erstabstimmung	<p>Situation in deinen Gedanken vor. – Du bist heute endlich gefragt worden, ob du dich nachmittags mit deinen Klassenkameraden treffen möchtest, worauf du schon so lange wartest, weil du dort einfach noch niemanden kennst. Du hast ihnen ja auch schon zugesagt. Doch dann kommst du nach Hause und sollst mit deiner Schwester zur Oma fahren, die du auch schon lange nicht mehr gesehen hast.“</p> <p>L: „Wie fühlt sich Johann? Besprich dich mit deinem Nachbarn und schreibe die Gefühle auf.“</p> <p>SuS besprechen sich</p>	PA	Gesicht
8.27	Erarbeitungs-phase I			Tafel
8.37	Erarbeitungs-phase II Präsentation	<p>L: „ Du hast bestimmt viele Gefühle gesammelt.“</p> <p>SuS äußern sich – Gefühle werden an der Tafel gesammelt</p> <p>Ein S malt Mund in das Gesicht um Gefühlszustand zu visualisieren</p>	GA	AB, Tippkarten Tafel Gruppenkarten
8.44	Zweitabstimmung	<p>L: „Du sollst dir nun einmal überlegen, wie du dich an Johans Stelle entscheiden würdest. Tauche ab“</p> <p><input type="checkbox"/> 1. Abstimmung <input type="checkbox"/> kurze Besprechung</p>	UG	Tafel
8.50				
8.52	Reflexion	<p>L: „Überlege dir nun zusammen mit deinem Partner, welche Gründe es für Johann gibt, zur Oma zu fahren oder zu bleiben. Denke dabei auch an Johans Mitmenschen.“</p> <p>SuS tauschen sich aus</p>		

<p>8.55</p> <p>9.00</p>	<p>Transfer auf die eigene Lebenswelt</p>	<p>L: Du hast bestimmt viele Gründe gefunden. Ergebnisse werden besprochen und an der Tafel notiert</p> <p>L: „In deiner Gruppe spielt ihr jetzt die Situation als Rollenspiel. Dafür bekommst du eine Gruppenkarte von mir, auf der sich dein Arbeitsauftrag befindet. SuS erarbeiten ein Rollenspiel</p> <p><input type="checkbox"/> Präsentation der Ergebnisse</p> <p>L: „Du hast nun also viel darüber nachgedacht. Verschränke noch einmal die Arme, lege deinen Kopf darauf und schließe die Augen. Versetze dich jetzt noch einmal in Johanns Situation und überlege noch einmal wie du dich entscheiden würdest. Berücksichtige dabei alles, was du nun gehört hast.“ L: „Du hast nun für dich eine Entscheidung getroffen. Tauche noch einmal ab.“ <input type="checkbox"/> 2. Abstimmung</p> <p>L: „Sicherlich fällt dir etwas auf.“ SuS äußern sich zur 2. Abstimmung</p> <p>L: „Erinner dich daran, wie Johann sich zu Beginn gefühlt hat, als er eine Entscheidung treffen musste. Denkst du er fühlt sich jetzt immer noch schlecht, nachdem er eine Entscheidung getroffen hat?“</p>	<p>UG</p> <p>UG</p>	<p>Gesicht, Tafel</p> <p>Tafel</p>
-------------------------	---	--	---------------------	------------------------------------

		<p>SuS äußern sich □ Mund wird gezeichnet</p> <p>L: „Du hast sicherlich eine Idee, was ihm bei der Entscheidungsfindung geholfen hat.“</p> <p>SuS äußern sich</p> <p>L: „Vielleicht warst du selbst schon mal in so einer Situation, in der du dich entscheiden musstest.“</p> <p>SuS äußern sich</p> <p>L: „Jetzt weißt du, dass es dir hilft, genau darüber nachzudenken und Gründe für eine entsprechende Entscheidung zu sammeln und abzuwägen.“</p> <p>Verabschiedung von den Gästen</p>		
--	--	---	--	--

Arbeitsblätter:

Johann muss sich entscheiden

Arbeitsauftrag: Überlege dir, welche Gründe es für Johann gibt...

... zu Hause zu bleiben.	... zur Oma zu fahren.

□ Denke dabei auch an Johanns Mitmenschen!

□ Wenn du Hilfe brauchst, schau auf die Tippkarten!

Blau: Gründe, um zur Oma zu fahren.

Rot: Gründe, um zu Hause zu bleiben und sich mit den Klassenkameraden zu treffen.

Gruppenarbeit:

ARBEITE LEISE UND KONZENTRIERT!



Johann muss sich entscheiden!

In eurer Gruppe spielt ihr die Situation als Rollenspiel nach.

- Ein Kind spielt Johann.
- Ein Kind spielt die Stimme, die Johann davon überzeugen soll, zur Oma zu fahren.
- Ein Kind spielt die Stimme, die Johann davon überzeugen soll, zu Hause zu bleiben und sich mit den Klassenkameraden zu treffen.

□ alle dürfen Sprechen!

- Ein Kind ist der Regisseur, der den anderen Tipps gibt. (Er kann bei der Präsentation den Arbeitsauftrag wiederholen und sagen, wer welche Stimme spielt)

□ In eurem Rollenspiel muss sich Johann für eine Lösung entscheiden.

□ Am Ende der Gruppenarbeit sollt ihr euer Rollenspiel der Klasse vorstellen.



Tipp: Wenn dir keine Gründe einfallen, um Johann zu überzeugen, dann schau an die Tafel, dort haben wir Gründe für jede Seite aufgeschrieben.

→ **ACHTUNG: FLÜSTERTON!**