

Glück und Moral

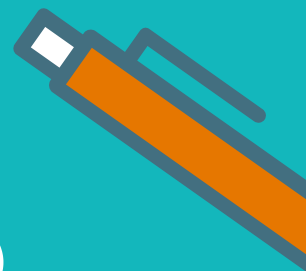
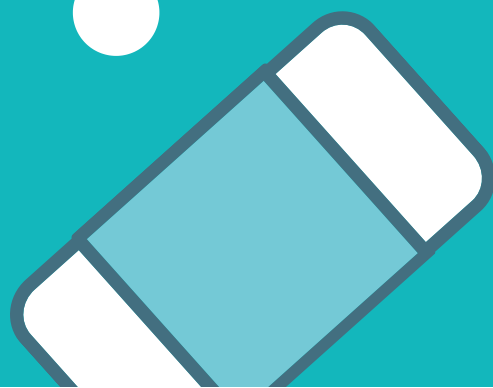
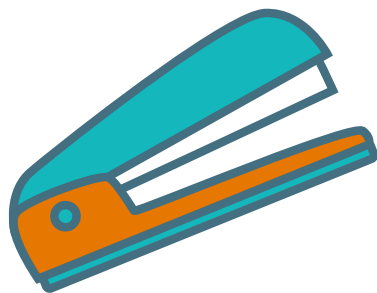
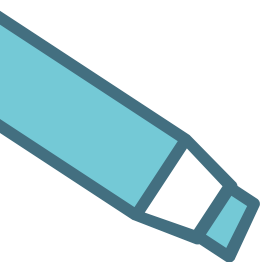
Einf. Codierung & Verschlüsselung

Fächer: Psychologie & Philosophie, Ethik, Informatik

Dauer: 100 Minuten

Zielgruppe: 17 - 19 Jahre

Informatikkonzept: Codierung



INFORMATIONEN FÜR DIE LEHRPERSON

Themen	Codierung, Glück & Traurigkeit, Freude & Leid, Werte & Normen der Gesellschaft, Moral(bildung)
Fächer	Psychologie & Philosophie, Ethik, Informatik
Lehrplanbezug	<p>Digitale Grundbildung: Computational Thinking: Schüler*innen verwenden, erstellen und reflektieren Codierungen (z. B. Geheimschrift, QR-Code).</p> <p>Philosophie: Der Philosophieunterricht soll den Lernenden in exemplarischer Form Einblick in die wesentlichen Strömungen der abendländischen Philosophie geben. Die Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit und ihrer Erkenntnis, der Wahrheitsfrage, den Werten, mit der Sinnfrage sowie der Legitimation von gesellschaftlichen Ordnungen soll die Studierenden auffordern, sich auf das Philosophieren als Prozess einzulassen.</p> <p>Grundfragen der Ethik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ethische Grundpositionen erklären und kritisch hinterfragen • Differenzen in ethischen Konzepten herausarbeiten • Werthaltungen in privaten, politischen und ökologischen Fragen entwickeln und begründen.

INFORMATIONEN FÜR DIE LEHRPERSON

Informatik - konzept	Codierung
Lehr -& Lernziel	<p>Die Schüler*innen wissen wie die Konzepte der Verschlüsselung bzw. der Codierung funktionieren und können diese auch anwenden. Des Weiteren können sie artikulieren, welche Dinge und Handlungen sie selber glücklich/traurig macht und können darauf schließen, dass dies auch in gewisser Weise in Zusammenhang mit den Normen und Werten einer Gesellschaft steht.</p> <p>Erweiterung: Die Schüler*innen können die philosophischen Positionen von Jeremy Bentham und Immanuel Kant in ihren eigenen Worten wiedergeben und können Argumente aus deren Perspektive anhand eines Beispiels erläutern.</p>
Zielgruppe	17-19 Jahre
Zeit	100 Minuten
Typ/Art des Unterrichts- materials	Unterrichtspaket für MINT-Didaktik und Digitale Grundbildung: Aufgabenstellungen für die Schüler*innen sowie Anleitung + Materialien für die Lehrperson

INFORMATIONEN FÜR DIE LEHRPERSON

Sozialform	Einzelarbeit, Plenum
Benötigte Dateien	<p>Links der Erklärvideos</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Pka076ar368 https://www.youtube.com/watch?v=RSDfV_XjtLM https://www.youtube.com/watch?v=bxpNHWJbpQk https://www.youtube.com/watch?v=umJeFo5zIS0&t=3s</p> <p>Infoblatt</p> <p>Infoblatt LP_Alternativen Diskussion Vorlage_Diagramme</p>
Material	<p>2x Din A4 Blätter, Stifte</p> <p>Online-Tools:</p> <p>https://www.mentimeter.com/ https://miro.com/de/ https://de.padlet.com/dashboard</p>
Quellen	<p>Lehrplan</p> <p>https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10008568&FassungVom=2018-09-01 (01/02/22)</p> <p>Videos:</p> <p>Bentham, Utilitarismus: https://www.youtube.com/watch?v=LVUleIFpsVw (01/02/22)</p> <p>Kant, Kategorischer Imperativ: https://www.youtube.com/watch?v=w91P_m1203Q (01/02/22)</p>
Autor*innen	JKU COOL Lab Linz / Sarah Leitner
Lizenz	CC BY-NC-SA 4.0 JKU COOL LAB

VORBEREITUNG

Vorwissen: Die Schüler*innen wissen bereits wie ein Objekt- bzw. Klassendiagramm funktioniert und können diese auch selber erstellen.

Außerdem sind die Lernenden schon darin geübt, wie ein Gallery Walk funktioniert.

ABLAUF

1. Brainstorming (EA):

Was macht dich glücklich? Was macht dich traurig?

Als Einstieg in die Doppelstunde überlegen die Schüler*innen zunächst, was sie glücklich bzw. traurig macht. Es wird davon ausgegangen, dass die Schüler*innen hierbei sowohl Sachen als auch Handlungen nennen, die sie in den jeweiligen Zustand versetzen. Diese Dinge notieren die Schüler*innen auf einem Zettel.

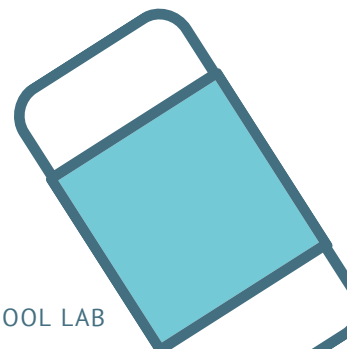
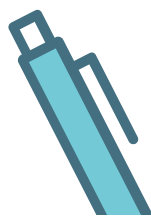
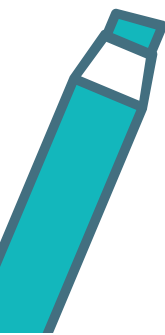
Empfehlung:

Im besten Fall schreiben sie diese bereits in zwei Spalten auf, so dass sie für das Erstellen der Diagramme, die im nächsten Schritt geplant sind, vorbereitet sind.

2. Erklärvideos ansehen & Fragen beantworten (EA)

Im zweiten Schritt wird das Thema Codierung eingeführt. Hierzu sehen sich die Schüler*innen die Erklärvideos an und beantworten die dazugehörigen Fragen.

Im Anschluss, erstellen die Lernenden die Diagramme (siehe Vorlage_Diagramme). In die erste Zeile des Diagramms schreiben sie die Frage (Was macht dich glücklich/traurig?), in die zweite, Dinge, die sie glücklich/traurig macht und in die dritte, Handlungen, die zu dem besagten Zustand führen. Die letzten zwei Zeilen (Dinge & Handlungen) werden verschlüsselt oder codiert; als Hilfestellung dienen die in den Erklärvideos vorgestellten Methoden.



So üben die Schüler*innen die erlernten Anwendungen umzusetzen. Zusätzlich ist es wichtig zu erwähnen, dass die Schüler*innen die Diagramme je auf ein Blatt DIN A4 schreiben, so dass diese im Anschluss in der Klasse aufgehängt werden können und gleichzeitig auch gut lesbar sind. Die Aufgabe der Lehrperson ist hierbei den Schüler*innen bei etwaigen Fragen zur Verfügung zu stehen.

3. Gallery Walk und Dechiffrierung

Gallery Walk Erklärung: <https://www.youtube.com/watch?v=d54X5g85LU8>

Der Gallery Walk wird hier etwas abgewandelt durchgeführt. Die Plakate werden wie in einer Galerie im Klassenraum aufgehängt, so dass die Schüler*innen in der Klasse von Plakat zu Plakat gehen können, um die Diagramme ihrer Kolleg*innen zu dechiffrieren und herauszufinden, was sie glücklich bzw. traurig macht.

Für die Lehrperson ist es wichtig zu beachten, dass hier eventuell sensible Themen aufkommen könnten oder Schüler*innen sich unpassend verhalten, in dem sie Witze machen. In diesem Fall ist es wichtig, dass die Lehrperson die Vermittlerrolle rechtzeitig einnimmt und störende Wortmeldungen unterbindet.

4. Diskussion: Codes bzw. Werte und Normen für Freude und Leid in der Gesellschaft

In diesem Schritt werden die Objekt- bzw. Klassendiagramme im Plenum besprochen. Ziel ist es, den Schüler*innen bewusst zu machen, dass jeder Mensch unterschiedliche Ansichten hat, wenn es darum geht, was einen glücklich bzw. traurig macht. Dennoch wird es wohl einige Überschneidungen geben und man diese als eine Art Gesellschafts-Code ansehen kann.

Auch bei diesem Punkt wirkt die Lehrperson als Vermittler*in und bietet gegebenenfalls Hilfestellung.

Andere Diskussionseinstiege findet die Lehrperson im [Infoblatt LP_Alternativen Diskussion](#).



Natürlich können hier auch Beispiele gewählt werden, die die Schüler*innen genannt haben. Wichtig zu beachten ist, dass es für die Schüler*innen in Ordnung ist, das von ihnen genannte Bsp. im Plenum zu besprechen. Zudem ist es hier bedeutend, dass es sich um ein Ding/eine Handlung handelt, die eine Person aus der Klasse glücklich macht, eine andere Person jedoch traurig macht.

Um die Beispiele der Schüler*innen zu erfahren, kann die Lehrperson entweder eine Begriffssammlung an der Tafel gestalten, oder aber ein Online Tool wie <https://www.mentimeter.com/> verwenden.

Ziel dieser Diskussion ist es aufzuzeigen, dass es für jede Person eine eigene Definition von Freude bzw. Leid gibt, es aber auch gleichzeitig Werte und Normen der Gesellschaft gibt, die für die gesamte Population dieselben sind.

Die Aufgabe der Lehrperson ist, die Diskussion zu leiten. Im Anschluss werden erste mögliche Diskussionsfragen vorgestellt. Diese sollten dann, je nachdem wie die Unterrichtseinheit durchgeführt wird, den von den Schüler*innen genannten Beispielen angepasst werden.

3. Zusammentragen der Ergebnisse der Diskussion:

Je nach Zeit und Vorlieben der Lehrperson bzw. Schüler*innen, können die Ergebnisse der Diskussion auf mehrere Arten gesichert werden. Hier zwei Möglichkeiten als Anregung zur Gestaltung:

Möglichkeit 1: Plenumsarbeit bzw Miro/Padlet: Gemeinsames Resümieren in der Klasse. Die Schüler*innen überlegen sich zunächst zu zweit, was sie aus der Diskussion mitgenommen haben und besprechen dies. Im Anschluss an diese Phase werden gemeinsam im Plenum die Wortmeldungen der Schüler*innen schriftlich festgehalten (Tafel, Worddoc., etc.) (Think - Pair - Share). Alternativ könnte dies auch gleich von den Lernenden schriftlich festgehalten werden mit diversen Online-Tools (Miro Board, Padlet).



Möglichkeit 2: Leistungsportfolio oder Reflexion: Wenn die Lehrperson ein Leistungsportfolio geplant hat, könnte man hier den Arbeitsauftrag geben, dass die Schüler*innen einen Eintrag in ihr Portfolio schreiben, der dann von der Lehrperson bewertet wird. Sollte dieses Portfolio nicht eingeplant sein, dann könnten die Schüler*innen einfach eine Reflexion schreiben, um zu sehen, was sie sich aus dieser Unterrichtseinheit mitgenommen haben.

BEWERTUNG

Die Lehrperson beobachtet die einzelnen Entstehungsschritte, bewertet den Prozess der Lernenden und kontrolliert die Argumente auf Klarheit, Richtigkeit und Verständnis. Reflexion, Portfolio, Arbeit mit Online-Tools etc. können in die Mitarbeit einbezogen werden.



WEITERE IDEEN, VARIANTEN & ERGÄNZUNGEN

Alternative Einstiege in die Diskussion:

[Infoblatt LP_Alternative Diskussion](#)

Alternative: Arbeit mit Online Tools:

<https://miro.com/de/>

<https://de.padlet.com/dashboard>

Erweiterung „Moral“:

Auch könnte man den Moralbegriff an sich besprechen, bzw. auch hier eine Verbindung zum Psychologieunterricht erstellen, in dem man die Bildung der Moral analysiert. Darüber hinaus bietet es sich an, dass man die Frage diskutiert, ob Glück und Moral zusammengehören oder nicht.

AUFGABENSTELLUNGEN

1. AUFGABE

Was macht dich glücklich? Was macht dich traurig?

Überlege dir Dinge oder Handlungen zu diesen beiden Fragen und notiere sie dir.

2. AUFGABE

Sieh dir die folgenden vier Videos zum Thema Codierung an und bearbeite die folgenden Fragen, die anschließend im Plenum verglichen werden:

Links der Erklärvideos:

<https://www.youtube.com/watch?v=Pka076ar368>

https://www.youtube.com/watch?v=RSDfV_XjtLM

<https://www.youtube.com/watch?v=bxpNHWJbpQk>

<https://www.youtube.com/watch?v=umJeFo5zIS0&t=3s>

Fragen:

1. Was ist der Unterschied zwischen Verschlüsselung und Codierung?
2. Wie funktionieren die vorgestellten Verschlüsselungen?
3. Wo findet man Codierung im Alltag? Wie funktionieren die vorgestellten Codes?



3. AUFGABE

Erstelle nun mit Hilfe deiner Notizen von Aufgabe 1 zwei Klassendiagramme. In die erste Zeile schreibst du auf, auf welchem Zustand sich das Diagramm bezieht (glücklich/traurig). In die zweite Zeile notierst du Dinge, die dich in diesen Zustand versetzen und in die dritte Zeile schreibst du Handlungen.

Achtung:

die Dinge und Handlungen musst du verschlüsselt oder codiert aufschreiben, sodass deine Kolleg*innen nicht gleich wissen, was dich glücklich oder traurig macht.

4. AUFGABE

Auf in die Diskussion! Deine Lehrperson erklärt dir den weiteren Ablauf.



SIE MÖCHTEN MEHR ERFAHREN?

Dann werfen Sie einen Blick auf
unsere Materialbörse!



Oder besuchen Sie unsere
Webseite

www.cool-lab.net

FOLGT UNS



@JKUCOOLLAB JKU.COOL.LAB