



Bildungsinstitut VoG

Bildung+Digital!

Methodik und Didaktik & Digitalisierung

Impuls aus Belgien



Erasmus+



Gebote der digitalen Bildungsethik

- **Sicherheit und Transparenz:** Du sollst den Teilnehmenden, Mitarbeitenden Sicherheit geben, und zeigen, dass mit ihren Daten sparsam und verantwortungsvoll umgegangen wird.
- **Teilhabe und Kompetenzentwicklung:** Du sollst die Teilnehmenden und Mitarbeitenden im Prozess der Digitalisierung mitnehmen, ihre technischen Fähigkeiten fördern und ihre Möglichkeiten erweitern
- **Freiheit und Ehrlichkeit:** Du darfst die Freiheit der Teilnehmenden und Mitarbeitenden nicht einschränken, musst ihre Selbstbestimmung unterstützen und ihre Kritikfähigkeit sichern
- **Gemeinschaftlichkeit und Innovation:** Du musst den Mut haben, dich zum Wohl der Teilnehmenden und Mitarbeitenden den Herausforderungen der Digitalisierung zu stellen.
- **Verantwortung und Gemeinschaftlichkeit:** Du musst dich mit den politischen Federführern auseinandersetzen zum Wohl deines Bildungsauftrages.
- **Gerechtigkeit und Fairness:** Du musst fair und gerecht mit den Persönlichkeitsrechten der Teilnehmenden und Mitarbeitenden umgehen, respektvoll kommunizieren, ihnen Wertschätzung entgegenbringen und musst dich gegen Ausbeutung positionieren.

Ethische Didaktik nach Kant

~~Ethikunterricht~~

Menschenbildung



Methoden der ethische Didaktik

- Exempel
- → Storytelling

- Mimesis
- → Rollenspiel



Ankündigung

"Können wir ethische Didaktik in der digitalen Bildung anwenden?"

Text: Digitale Bildung stellt unsere Methodik vor neue Herausforderungen, das ist klar. Das Bildungsangebot auch noch virtuell zu übermitteln, macht die Kommunikation zwischen Lehrenden und Lernenden noch schwieriger. In unserem Impuls haben wir dazu ein paar Gedanken aus der ethischen Didaktik aufgegriffen.

Impuls

- Ein spezielles Projekt zur Didaktik speziell für digitale Inhalte oder ähnliches habe wir bei der VHS nicht zu bieten
- Deshalb habe ich mir mal wieder unsere Gebote der digitalen Bildung Ethik angeguckt die war ja damals in Eupen aufgestellt haben
- Und dabei ist beispielsweise die Rede davon, alle (also Lehrende, Lernende und Mitarbeitende) beim Prozess der Digitalisierung mitzunehmen
- Nun ist mir bei unserem letzten Treffen, bei dem wir aus Belgien ja nur virtuell dabei sein konnten, aufgefallen, wie viel schwieriger dieses Mitnehmen in diesem digitalen Medium ist

- Wir haben ja alle inzwischen unsere Erfahrungen mit hybriden oder virtuellen Veranstaltungen gemacht
- und ich persönlich habe dabei festgestellt dass mir viel weniger in Erinnerung bleibt als wenn ich wirklich vor Ort bin
- natürlich können wir uns mehr Notizen machen um uns besser zu erinnern
- aber das eigentliche Problem ist ja dass unsere Sinne und unsere Emotionen nicht so stimuliert werden als wenn wir auch noch zusätzlich an dem anderen Ort wären und eben einen persönlichen Kontakt untereinander hätten
- das macht ja gerade virtuellen Unterricht so schwierig und verlangt andere Lernkonzepte

- Und da habe ich mir gedacht, schaue ich doch mal, was Kant zu diesem Thema sagt natürlich nicht zu virtuellen Veranstaltungen, sondern zur Didaktik generell

- er ist ja ein Philosoph der sich über alles Gedanken gemacht hat was die Menschen ausmacht, also auch über Pädagogik und er hat ja auch so didaktische Grundlagen formuliert
- wobei es bei ihm vor allem um ethische Didaktik geht
- damit meint er nicht das Unterrichtsfach Ethik, sondern es meint die Entwicklung des Menschseins
- er sagt, um aus Kindern ethisch handelnde Menschen zu machen, braucht es andere Methoden, als wenn man Mathematik oder eine Sprache lernt, also mit Auswendiglernen, jedenfalls damals
- er war ja selber Hauslehrer und dann später an der Universität
- auf seine Inhalte will ich gar nicht eingehen, das führt zu weit, aber ich will seine Methoden in Erinnerung rufen
- ihm war klar, dass man ethische Grundsätze vermitteln muss, indem man möglichst viele Sinnesebenen stimuliert, bzw. Emotionen hervorruft
- da wir bei virtuellen Veranstaltungen sind, ist das schwierig, einige Sinne fallen ja schon ganz flach, außer wir bitten die TN etwas bestimmtes anzufassen oder an etwas zu riechen

Exempel

- Kant sagt, Moralität, also das richtige Verhalten, lässt sich am besten durch ein Exempel, das ist ein besonders lebendiges oder vorgelebtes Beispiel
- ein Beispiel dafür sind die Märchen der Gebrüder Grimm
- sie waren ja Zeitgenossen Kants und in ihren Märchen wird oft eine gewisse Moralvorstellung transportiert (z.B. Frau Holle, wo Goldmarie die weiblichen Tugenden verkörpern Ordnungsliebe, Fleiß, Hilfsbereitschaft und Pechmarie die schlechten Eigenschaften)
- diese Geschichten sollten Muster illustrieren und zur Nachahmung anregen
- dabei geht es nicht immer darum, ein besonders gutes Beispiel zu geben
- Kant sagt, nimm ungezogenes Kind (er spricht er immer vom Knaben, weil es damals ja nur um die Männer ging) und stelle ihm ein wohlerzogenes als Beispiel hinstellt, das färbt nicht ab, es bewirkt höchstens, dass er das andere Kind hassen und für doof erklären wird

- es macht also mehr Sinn, in den Geschichten ein freches Kind als Helden zu nehmen
- mit ihm können sich die anderen ungezogenen identifizieren
- das wird dann bekehrt und soll so die anderen zum Nachdenken anregen.
- Fehler und Missgeschicke werden so zum Erziehungsinstrument
- was hat da jetzt mit virtuellen Unterrichten oder Vorträgen zu tun?
- heute würde man diese Methode vielleicht Storytelling nennen
- also Lerninhalte in ganze Geschichten verpacken
- auch hier kann man Fehler und Missgeschicke einbauen, um Darstellungen anschaulicher zu machen
- wenn die Teilnehmer*innen selbst die richtigen Schlüsse ziehen müssen, bleibt es länger haften
- und das ist auch der Unterschied zum Beispiel
- Kant sagt, das Exempel ist mehr, nicht, weil es einen theoretischen Überbau hat, das ist das Beispiel, sondern weil es auch die praktische Anwendung zeigt
- im Gegensatz zum Beispiel erzählt das Exempel eine Geschichte
- und das leitet auch zum nächsten Aspekt über

Mimesis

- der Begriff kommt aus dem Griechischen, wo er für Nachahmung oder Nacherzählung steht
- in der Antike meinte man damit, z.b. den Stil eines Schriftstellers nachzuempfinden
- also praktisch selbst in diesem Stil zu schreiben
- das eigene Schaffen an einem fremden Vorbild zu orientieren
- man muss sich in die Gedankenwelt einer anderen Person versetzen
- heute würde man das Rollenspiel nennen
- und dafür eignet sich die virtuelle Welt besonders gut denn
- hier können wir problemlos in andere Personen schlüpfen, uns einen Avatar zulegen
- das kann man aber ausnutzen und für die Nachvollziehbarkeit digital vermittelter Inhalte nutzen
- indem man konkrete Charaktere einbaut und die Inhalte über sie vermittelt

Schluss

- das sind jetzt nur zwei Gedanken, die mir bei Kants ethischer Didaktik aufgefallen sind und die mich spontan angesprochen haben
- ich werde sie jedenfalls bei meinen Veranstaltungen mal konkret einsetzen, das muss auch nicht virtuell sein.