

Unterrichtseinheit Freundschaft

Thema:

- Freundschaft (mit KI)

Leitfrage:

- Was zeichnet eine gute Freundschaft aus?

Stufen:

- Zyklus 1
- Zyklus 2

BNE-Lernziele:

- Die Lernenden reflektieren ihr eigenes Sozialverhalten.
- Die Lernenden erfahren auf spielerische Weise, was eine gute Freundschaft auszeichnet.
- Die Lernenden überlegen sich, welches Verhalten von anderen Menschen ihnen gut tut und wie sie anderen gut tun können.
- Die Lernenden denken über die Möglichkeiten von KI-Freunden und Unterschiede zwischen KI und Menschen nach.

Quellen:

- John Kilaka: FrISCHE FISCHE
- Sarah Smith, Jean-Philippe Vine: Ron läuft schief (Film)

Ablauf	Didaktische Überlegungen
<p>Phase a: <i>Einstieg - Hinführung, Sensibilisierung, Konfrontation mit Leitfrage</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lektion mit Sätzen beginnen, wie sie junge Lernende hin und wieder äussern: «Sie ist meine beste Freundin», «Du bist nicht mehr mein Freund», «Ich habe zwei beste Freunde», «Wir spielen zusammen, weil wir Freunde sind», «Ich will neben meiner Freundin sitzen» etc. • Darauf hinweisen, dass Freundschaft offensichtlich etwas Wichtiges im Leben von Menschen ist. Deshalb ist es auch wichtig, darüber nachzudenken, was eine gute Freundschaft eigentlich ist und auch, mit wem oder was Menschen befreundet sein können. • Überleitung zur Leitfrage und zum Ziel der Lektion: Was zeichnet eine gute Freundschaft aus? 	<p>Die Lernenden kennen das Ziel der Lektion und verstehen aufgrund des Einstiegs mit den Beispielaussagen die Relevanz des Themas. Zudem regt der Einstieg bereits zum Nachdenken über Freundschaft an.</p>
<p>Phase b: <i>Wissensausbau und Vernetzung – Auseinandersetzung mit verschiedenen Aspekten, Dimensionen und Akteuren</i></p>	<p>Die Lernenden nehmen bei der Besprechung der Fabel verschiedene Perspektiven ein, um möglichst viele Aspekte von</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Gemeinsam die Fabel <u>FrISChe FISChe education 21</u> lesen oder hören und erste Gedanken darüber zusammentragen, was eine gute Freundschaft auszeichnet. Oder alternativ den Film «Ron läuft schief» schauen. • Mit diesen ersten Gedanken im Kopf ein Rollenspiel durchführen, in dem jemand in die Rolle eines Roboters schlüpft und die andere Person bleibt ein menschliches Kind. Die beiden interagieren miteinander. Die anderen Lernenden beobachten, welche Stärken das jeweilige Wesen im Umgang mit anderen besitzt. Das Rollenspiel kann in mehreren Durchgängen von mehreren Lernenden gespielt werden. • In der anschließenden Diskussion geht es darum, gemeinsam darüber zu diskutieren, worin die Vorteile einer Freundschaft mit einem Menschen oder einem Roboter bestehen. 	<p>Freundschaft rauslesen zu können. Durch das Rollenspiel sammeln sie auf spielerische und entdeckende Art und Weise Erfahrungen zum Thema Verhaltensweisen. Und die Diskussion trainiert kritisches Denken.</p>
<p>Phase c: <i>Visionsentwicklung – Abwägen von Konsequenzen, auch unter Berücksichtigung des zeitlichen Aspekts (Gegenwart – Zukunft), Urteilsbildung</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Lernenden gehen gedanklich einen Schritt weiter und überlegen sich, mit welchen Wesen sie befreundet sein können (bspw. Haustiere oder Plüschtiere), mit welchen nicht und warum. • Falls noch niemand KI (der Einfachheit halber: Roboter) genannt hat, bringt die Lehrperson diese Idee mit ein. Tut es einem gut, mit einem Roboter befreundet zu sein, wenn während einer Unterhaltung kein Unterschied zu einer Unterhaltung mit einem Menschen festgestellt werden kann? • Die Lernenden gestalten eine Vision eines Freundschafts-Roboters, mit dem sie gerne befreundet wären (unter Rückbezug der Ergebnisse aus dem Rollenspiel). Dabei überlegen sie sich vor allem, welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen der Beziehung Mensch-Roboter und Mensch-Mensch bestehen. Danach stellen sie ihre Roboterentwürfe einander vor. 	<p>Die Lernenden reflektieren durch diese Aufträge ihr Dasein als Menschen. Anhand der Robotervision hinterfragen sie noch einmal, was ihnen eigentlich gut tut und was nicht.</p>
<p>Phase d: <i>Beantwortung der Leitfrage – Entscheidungsfindung, Leistungsbewertung</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Nach den Präsentationen zeichnen die Lernenden ein Bild. Auf dem Bild soll ein Roboter zu sehen sein. Die Lernenden schreiben oder zeichnen dazu, was dieser Roboter alles erfüllen muss, damit er ein Freund sein könnte. Oder sie zeichnen eine Person und einen Roboter und die jeweiligen Stärken, die sie in eine Freundschaft mitbringen. 	<p>Die Lernenden denken über sich und ihr soziales Umfeld nach, wodurch eine emotionale Bindung zum Thema entsteht, was wiederum den Lerneffekt erhöht. Das Bild oder der Text dient dabei als Ergebnissicherung, die vielleicht sogar dazu beiträgt, dass die Lernenden ihre Freunde noch mehr zu schätzen wissen.</p>
<p>Phase e: <i>Transfer – Lernrückblick, Evaluation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Als Abschluss erfinden die Lernenden eine eigene kurze Fabel. Die Fabel spielt in der Zukunft und soll aufzeigen, welches Miteinander sich die Lernenden zwischen Menschen und KI aus welchem Grund wünschen. • Anschliessend erzählen sie sich die Geschichten gegenseitig. 	<p>Die Lernenden verarbeiten das Gelernte auf kreative Weise. Dies trainiert das abstrakte und zukunftsorientierte Denken und zeitgleich entsteht ein (unterhaltsames) Kunstwerk. Dadurch haben die Lernenden nach der Lektion etwas selbst</p>

	Geschaffenes in der Hand (oder im Kopf), was motivierend oder zufriedenstellend wirken kann.
--	--

