

Inhalt

	Einführung:	
	<i>Medien im Ethik- und Philosophieunterricht</i> Vanessa Albus . . .	8
	<i>Methoden im Ethik- und Philosophieunterricht</i> Helge Schalk . .	11
1.	Texte – Lesen und Verstehen Vanessa Albus	14
	Begriff und Legitimation	14
1.1	Philosophische Primärtexte	16
1.2	Nach-Texte.	18
1.3	Journalistische Textsorten.	20
1.4	Autobiographien	22
1.5	Literarische Texte	24
1.6	Metaphern	26
1.7	Nicht-lineare Texte Helge Schalk	28
1.8	Graphic Novels Regina Uhles	31
2.	Texte – Schreiben René Torkler	34
	Begriff und Legitimation	34
2.1	Heuristisches Schreiben	35
2.2	Produktionsorientiertes und kreatives Schreiben	37
2.3	Der Philosophische Essay.	40
2.4	Kooperatives Schreiben	43
3.	Gespräche René Torkler	45
	Begriff und Legitimation	45
3.1	Unterrichtsgespräche.	46
3.2	Klassengespräche	48
3.3	Sokratisches Philosophieren	50
3.4	Gestaltete Kontroversen	54
4.	Körper Cordula Möller	56
	Begriff und Legitimation	56
4.1	Szenische Verfahren.	58
4.2	Projektorientiertes Lernen – Beispiel Kriegerdenkmale: Zum Verhältnis von Kunst und Macht	61
4.3	Philosophieren an außerschulischen Lernorten – Beispiel: Holocaust-Gedenkstätten	63

5.	Bilder <i>Helge Schalk/Sarah Stietenroth</i>	66
	Begriff und Legitimation	66
5.1	Allegorien	68
5.2	Optische Täuschungen	72
5.3	Werke der Bildenden Kunst	76
5.4	Karikaturen	79
5.5	Fotografie: Selfies	82
5.6	Werbung	85
5.7	Visiotypen	88
5.8	Visualisierungen	91
5.9	Collagen	94
5.10	Technobilder.	97
6.	Experimente <i>Helmut Engels</i>	100
	Begriff und Legitimation	100
6.1	Gedankenexperimente.	101
6.2	Inszenierung von Erfahrung.	106
7.	Filme <i>Regina Uhtes</i>	110
	Begriff und Legitimation	110
7.1	Spielfilme	112
7.2	Dokumentarfilme <i>Regina Uhtes/Nicole Weber</i>	114
7.3	Animationsfilme	116
7.4	YouTube-Filme.	118
8.	Digitale Medien <i>Patrick Baum</i>	120
	Begriff und Legitimation	120
8.1	Digitale <i>tools</i> für die Textarbeit.	122
8.2	Lernnetzwerke im Unterricht	124
8.3	Kommunikation in Social Media <i>Helge Schalk</i>	126
9.	Spiele <i>Christian Klager</i>	128
	Begriff und Legitimation	128
9.1	Brett- und Kartenspiele	130
9.2	Computer- und Onlinespiele.	132
9.3	Erfahrungs- und Rollenspiele.	134
9.4	Planspiele	136
9.5	Perturbationsspiele.	138