

# Inhaltsverzeichnis

1. Symbolik + Dinge				
	1.1	Mit Dichtern denken	<p><i>PP/Ethik</i>: Kindheit am Lebensende? – A. <b>Hacke</b>, Der kleine König Dezember</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Literarische Texte für die Oberstufe – Kommentierte Liste</li> <li>• Vorleseliste für Kl. 5–7 – Kommentierte Liste</li> </ul>	8
	1.2	Philosophische Schreib-Stile	<p><i>Staatstheorie</i>: <b>Hobbes</b>, Naturzustand → Fabel schreiben</p>	24
	1.3	Mit Märchen philosophieren	<p><i>Moralphilosophie</i>: Hänsel + Gretel → <b>Utilitarismus</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Deutung »Marienkind« → Immanuel Kant + Sek.lit.</li> <li>• Deutung »Hänsel und Gretel« → Utilitarismus + Sek.lit.</li> <li>• Deutung »Frau Holle« → Mitleidsethik + Sek.lit.</li> <li>• Deutung »Das Lumpensindeln« → Nietzsche + Sek.lit.</li> </ul>	31
	1.4	Worte sind Schatten	<p><i>Moralphilosophie</i>: <b>Mitleid</b> / Almosen + W. <b>Busch</b>, Doppelte Freude</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ausgewählte Lyrikbeispiele für Anthropologie, Ethik, Staatsphilosophie, Erkenntnistheorie</li> <li>• Kant, Satz vom guten Willen als Sprechstück</li> </ul>	45
	1.5	Begriffs-Netze entwickeln	<p><i>Moralphilosophie</i>: N. <b>Hoerster</b>, Normenbegründung → Begriffsnetz</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernlandkarte Erkenntnistheorie</li> <li>• Pfeile, Figuren, Symbole</li> <li>• Tasterbelegung Webdings</li> <li>• Icons für Hobbes, Sartre, Camus, Rousseau</li> <li>• Tafelökonomie</li> <li>• Synopse: Grafische Repräsentationen</li> </ul>	51
	1.6	Die kleinen »Dinge«	<p><i>Einführung</i>: Ernst <b>Bloch</b>, Fragen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pol-Droit, Liste kleiner Alltagsdinge</li> <li>• 6 Gegenstands-Monologe</li> <li>• Diverse kleine Dinge</li> <li>• Essay zu Issa-Haiku</li> <li>• Die kleinen Dinge großer Philosophen – Kurtztexte</li> </ul>	63
	1.7	Tier-Mensch-Maschine	<p><i>PP / Ethik</i>: Sind Tiere nur lebendige Automaten? → <b>Descartes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grafik: Mensch als Industriepalast</li> <li>• Diverse Roboter</li> </ul>	73
	1.8	Die großen Fragen	<p><i>PP / Ethik</i>: Was macht uns alles <b>glücklich</b>?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Palace of Projekts</li> <li>• Diverse Gegenstände, die große, wichtige philosophische Fragen auslösen</li> <li>• <b>Kant für die Hand</b></li> </ul>	78
	1.9	Einen Ideenspeicher anlegen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ideenspeicher</li> <li>• Lehrer- + Schülerfragen</li> </ul>	87

	1.10	In Platons Höhle I	<i>Erkenntnistheorie:</i> Zeigen uns die Sinne die Welt so, wie sie wirklich ist? → Schattenwelt in <b>Platons Höhlen-geleichnis</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diverse Beispiele für Sinnestäuschungen</li> <li>• 2 Selbstversuche → konkav-konvex + größer-kleiner</li> <li>• Der wirkliche Apfel</li> </ul>	90
<b>2. Bilder + Fotografien</b>					
	2.1	Sein und Schein	<i>Erkenntnistheorie:</i> Woran kann man alles zweifeln? → <b>Descartes</b> , Meditationen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trompe-l'œils</li> <li>• Kuleschow-Effekt</li> <li>• Werbefotografie</li> </ul>	97
	2.2	Methoden der Bilddidaktik	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bilddidaktische Funktionen und Methoden</li> <li>• Produktive und kreative Methoden der Bildbearbeitung</li> <li>• Einsatz von Bildern in Anthropologie</li> </ul>		105
	2.3	Mit Bildern philosophieren	<i>Ästhetik:</i> Welches Menschenbild vermittelt uns die Kunst im Vergleich zu Natur und Technik nach Joseph <b>Beuys</b> ?	(Bildvorschläge für die Einführungsphase, Anthropologie, Ethik, Staatstheorie und Erkenntnistheorie finden sich im ›Gesprächsschlüssel Philosophie‹ 1.2 + 6.3)	110
	2.4	Das Auge der Welt	<i>Ethik:</i> Darf man kleine Menschen durch die Luft werfen? → <b>Kant</b> / Bundesverfassungsgericht	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotografien zur Anthropologie, Moral-, Medienphilosophie, Erkenntnistheorie</li> <li>• Gleisarbeiterdilemma</li> </ul>	117
	2.5	Denk-Bilder-Geschichten	<i>Einführung</i> (1. Stunde): Was unterscheidet die <b>Philosophie</b> von der <b>Lebensweisheit</b> ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comic und Cartoons von Dr. Heinrich Hoffmann, W. Busch, e. o. plauen, Charles M. Schulz, F. K. Waechter, C. Browne</li> </ul>	126
	2.6	Philosophie in Bildern	<i>Einführung:</i> Warum ist Eros, der Gott der Liebe, ein Philosoph? → <b>Platon</b> , Symposion	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diverse Visualisierungen zur Philosophie, Staatstheorie, zum Denken, zu Platon, zur Erkenntnistheorie</li> <li>• Hobbes-Naturzustand und Bentham: Schüler-Comic</li> </ul>	135
	2.7	Geografie des Denkens	<i>Anthropologie:</i> Was sind die Wesensmerkmale des Menschen? → <b>M. Scheler</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Indianer-Mythos</li> <li>• Liebesinsel + Schülerbeispiel</li> </ul>	147
	2.8	Statuen und Standbilder	<i>Ethik:</i> Darf man lügen, um ein Menschenleben zu retten? → Kurzfilm › <b>Spielzeugland</b> ‹		155
	2.9	Digitale Medien-Welt	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Digitale Philosophiemedien</li> <li>• Internet-Recherche</li> </ul>		160

	2.10	In Platons Höhle II	<i>Erkenntnistheorie:</i> Können wir mit Hilfe unserer Sinne die Dinge so erkennen, wie sie wirklich sind? → B. Russel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotobeispiele für Altern, Fotografie + Realität, Sein + Schein, Umkehrbrille, Sein + Aussehen (Wolf im Schafspelz und umgekehrt)</li> </ul>	168
<b>3. Theater/Filme + Spiele</b>					
	3.1	Philosophie im Theater	<i>Moralphilosophie:</i> Muss man immer die Wahrheit sagen? → Kant / H. Jonas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rollenspiel für Praktische Philosophie/Ethik - Dilemmasituation</li> </ul>	177
	3.2	Mit Filmen philosophieren	<i>Staatsphilosophie:</i> Gibt es ein Recht auf Widerstand gegen die Staatsgewalt? → GG + J. Locke	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Liste mit 34 Filmausschnitten (Inhalt / Problem) für Anthropologie, Ethik, Staatstheorie und Erkenntnistheorie</li> </ul>	187
	3.3	Musik-Video-Clips	<i>PP / Ethik:</i> Was macht eine richtige Familie aus? → PINK-Video ›Family-Portrait‹ + F. W. Lindemann	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Videoclips für die Fragekreise in Praktischer Philosophie / Ethik</li> <li>• Erschließungsfragen für die Videoarbeit</li> </ul>	204
	3.4	Das gesprochene Wort	<i>Anthropologie:</i> Was sind die wesentlichen Merkmale des Menschen? → K. Tucholsky, Der Mensch	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hörbücher Philosophie → Philosophiegeschichte → Disziplinen → Standpunkte + Werke → Humor</li> </ul>	211
	3.5	Philosophie als Spiel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verteilungskampf um Bodenschätze</li> <li>• Ultimatum: Verteilungsgerechtigkeit</li> <li>• Allgemeinwille (Rousseau)</li> <li>• STRANGER: Multikulturelle Erfahrungen</li> <li>• Das Dembo-Experiment</li> </ul>	220	
	3.6	Philosophische Alltagsversuche	<i>Anthropologie:</i> Tat-tvam asi – Das bist du – Meditation → A. Schopenhauer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 101 Philosophische Alltagsexperimente</li> <li>• ›Alles mit allem‹ – philosophisches Spiel</li> </ul>	229
	3.7	Schöner Zauberschein	<i>Ästhetik:</i> Sind Zauber-künstler Betrüger? → Schiller, Ästhetische Erziehung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Multi-Pip-Karte</li> <li>• Erscheinende + verschwindende Kerze</li> <li>• Svengali-Deck</li> </ul>	236
	3.8	Philosophische Lern-Spiele	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SKRUPEL-Fragen: Dilemmata</li> <li>• PHILOSOPHEN-MÜHLE mit 15 x 8 Auswahlfragen von Platon bis Rawls → NRW-Abitur-Obligatorik</li> </ul>	242	
	3.9	Interaktive Pixel-Welten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fragebogen zu interaktiven Video-Games</li> </ul>	262	
	3.10	In Platons Höhle III	<i>Erkenntnistheorie:</i> Wie kann unsere ›Seele‹ zur Einsicht gelangen? → Höhlengleichnis	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schattentheater</li> <li>• Begriffsbildung</li> <li>• Die Idee des Guten</li> </ul>	265