



**BEGLEITBAND FÜR LEHRPERSONEN**



# **ERG Hogwarts**

## **Begleitband für Lehrpersonen**

Autorin: Sabrina Ruppli  
Universität Freiburg (Schweiz), 2020

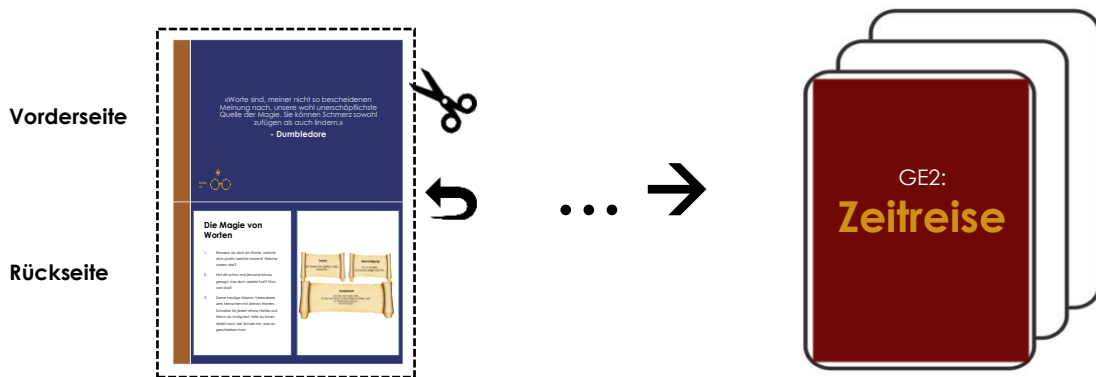


# Inhaltsverzeichnis

|  |             |
|--|-------------|
| <b>1. Allgemeine Hinweise .....</b>  | <b>S.3</b>  |
| <b>2. Schülerdossier: Willkommen in Hogwarts.....</b>                      | <b>S.4</b>  |
| <b>3. Gedankenexperimente mit McGonagall.....</b>                          | <b>S.6</b>  |
| 3.1. Der Erlebnistrank   |             |
| 3.2. Der Erfahrung-Stift   |             |
| 3.3. KARTE GE1: Unsterblichkeit  |             |
| Zusatzkarte GE1.1: Tiere, die ewig leben                                   |             |
| Zusatzkarte GE1.2: Was wäre, wenn Menschen ewig leben könnten?             |             |
| Zusatzkarte GE1.3: Verstehen alle das gleiche unter ewigem Leben?          |             |
| 3.4. KARTE GE2: Zeitreise  |             |
| Zusatzkarte GE2.1: Das Grossvater-Paradoxon                                |             |
| <b>4. Dilemmadiskussionen.....</b>   | <b>S.11</b> |
| 4.1. Harry und Ron im Pub «Die 3 Besen»                                    |             |
| 4.2. Luna und Neville in der magischen Tierhandlung                        |             |
| 4.3. Der Stein der Weisen  |             |
| 4.4. Grindelwalds Waffe  |             |
| <b>5. Achtsamer leben mit Dumbledore.....</b>                              | <b>S.16</b> |
| 5.1. KARTE A0: Was ist Achtsamkeit?  |             |
| 5.2. KARTE A1: Die Magie von Worten  |             |
| 5.3. KARTE A2: Expecto Patronum – Was macht dich glücklich?                |             |
| 5.4. KARTE A3: Lichtzauber gegen den Alltagsblues                          |             |
| Zusatzkarte A3.1: Lichtzauber 1  |             |
| Zusatzkarte A3.2: Lichtzauber 2  |             |
| 5.5. KARTE A4: Stress – Kennst du das?                                     |             |
| Zusatzkarte A4.1: Entspannungszauberkarte 1                                |             |
| Zusatzkarte A4.2: Entspannungszauberkarte 2                                |             |
| Zusatzkarte A4.3: Entspannungszauberkarte 3                                |             |
| <b>6. Schülerdossier: Wie besiege ich einen Irrwicht?.....</b>             | <b>S.18</b> |
| <b>7. Schülerdossier: Entspanntes Lernen mit Hermine.....</b>              | <b>S.20</b> |
| <b>8. Übersichtstafel Kopiervorlagen.....</b>                              | <b>S.21</b> |
| <b>9. Literaturverzeichnis und Bildquellen der Schülermaterialien.....</b> | <b>S.29</b> |

# 1. ALLGEMEINE HINWEISE

- Die einzelnen Einheiten können flexibel und unabhängig voneinander eingesetzt werden. Sie ergänzen sich gegenseitig, bauen aber nicht aufeinander auf. Du kannst sie also nach Lust und Laune kombinieren und mit deinem eigenen Material ergänzen.
- Die Karten (GE1-GE2 und A0-A4) können ausgedruckt und laminiert werden. So kann man sie als Set aufbewahren und bei Bedarf zücken. Sie eignen sich als Lückenfüller im Unterricht oder als Differenzierungsmaterial für schnellere Schülerinnen und Schüler, können aber auch im Plenum eingesetzt werden (→ Kapitel 3.3, 3.4, 5.1, 5.2, 5.3, 5.4, 5.5).



- Als Gedächtnisstütze für die Lernenden kann im Schulzimmer eine Ecke mit einer Übersichtstafel eingerichtet werden. Dort kann jeweils farbig das Thema angepinnt und mit Schülerprodukten, Definitionen, Erkenntnisse, etc. ergänzt werden (→ Kapitel 8).



## 2. WILLKOMMEN IN HOGWARTS

3-4 Lektionen

### Lernziele

1. Die Schülerinnen und Schüler lernen sich und ihre Mitlernenden besser kennen, indem sie im Gespräch ihre Erfahrungen und Interessen austauschen.
2. Sie erfahren durch eine Persönlichkeitsanalyse und im Gespräch mit anderen, wo die eigenen Stärken und Schwächen liegen.
3. Sie können in einem Brief Vorstellungen ihrer Zukunft äussern.



### SCHÜLERMATERIALIEN

Schülerdossier «Willkommen in Hogwarts»

### LEHRPLANBEZUG

#### Eigene Ressourcen

Die Schülerinnen und Schüler...

#### ERG – 5.1a

... können ihre Erfahrungen und Interessen einbringen, ihre Stärken und Talente beschreiben und sich in verschiedenen Situationen (z.B. Bewerbung, neue Gruppe) entsprechend vorstellen.

#### ERG – 5.1d

... können Träume und Sehnsüchte wahrnehmen, Vorstellungen ihrer Zukunft äussern und ihre Umsetzbarkeit reflektieren.

### Beschreibung

Dieses Dossier eignet sich für den Einstieg mit einer neuen Klasse, kann aber auch zu einem späteren Zeitpunkt eingesetzt werden. Es enthält vier in sich geschlossene Übungen, die sowohl in der angegebenen Reihenfolge, aber auch komplett unabhängig voneinander behandelt werden können. Zur Einführung in die Übungen 1 (Treffen im Hogwarts Express) und 2 (Welcher Zauberstab passt zu dir?) finden sich Filmausschnitte auf YouTube:



### Einführung Übung 1 (2min 18s/ Englisch)

<https://youtu.be/Hpg0UQSTZMI?list=PLyhLGYjintmTiM885WObsKx9K88PLpLgs>



### Einführung Übung 2 (3min 54s/Englisch)

<https://youtu.be/5whe9XtdQgw?list=PLyhLGYjintmTiM885WObsKx9K88PLpLgs>



### Hintergrundinformationen

Die Basis für die Hogwarts-Express-Fragen, sowie die Basis zum Persönlichkeitsprofil stammen aus dem Lehrmittel «Schritte ins Leben» (S. 11 und S. 18). Für weitere Ideen und Inspirationen zum Thema «Wer bin ich? Wer bist du?» empfiehlt sich ein Blick ins Lehrmittel.



### Lektüreempfehlung zur Vertiefung

*Estermann, S. & Odermatt, A. (2018). Schritte ins Leben. Ich und die Gemeinschaft. Baar: Klett und Balmer Verlag.*

### 3. GEDANKENEXPERIMENTE MIT MCGONAGALL

1-2 Lektionen pro Experiment | Individuelle Zeit pro Karte

#### Lernziele



1. Die Lernenden schulen anhand von philosophischen Gedankenexperimenten das hypothetische und analytische Denken.
2. Sie können eigene Vorstellungen von einem guten, bedeutsamen Leben äussern.

#### SCHÜLERMATERIALIEN

- Gedankenexperiment „Erlebnistrank“
- Gedankenexperiment „Erfahrung-Stift“
- Hauptkarte GE1: Unsterblichkeit
  - Zusatzkarte GE1.1: Tiere, die ewig leben
  - Zusatzkarte GE1.2: Was wäre, wenn Menschen ewig leben könnten?
  - Zusatzkarte GE1.3: Verstehen eigentlich alle dasselbe unter ewigem Leben?
- Hauptkarte GE2: Zeitreise
  - Zusatzkarte GE2.1: Das Grossvater Paradoxon

#### LEHRPLANBEZUG

##### Philosophieren

Die Schülerinnen und Schüler können philosophische Fragen stellen und über sie nachdenken.


##### ERG – 1.2b

... können in philosophischen Gesprächen Gedankenexperimente einsetzen.

#### 3.1. Experiment: Der Erlebnistrank


Das Gedankenexperiment «Erlebnistrank» ist eine Abwandlung des philosophischen Gedankenexperimentes «Erlebnismaschine» von Robert Nozick aus dem Jahre 1974. Nozick ging davon aus, dass sich niemand dazu entscheiden würde, sich an eine Maschine anzuschliessen, die einem ein selbstgewähltes Leben vorgaukelt. Dies erklärte er damit, dass durch ein «geträumtes» Leben essentielle Dinge wegfallen würden, die wir für ein gutes Leben als bedeutsam empfinden:

- Das tatsächlich etwas *tun*.
- Das Person-*Sein*: In einem vegetativen Zustand haben wir keine Eigenschaften mehr und können kein Ich-Ideal entwickeln.
- Da wir im Vorhinein alles geplant haben, ist unser Leben vorherbestimmt und beschränkt auf menschliche Fantasien (Bertram, 2018, S. 106ff.).

| Möglicher Lektionsablauf (45 Minuten) |   |   |
|---------------------------------------|---|---|
| Zeit                                  | Aktivität   |  Teilziele – Die Lernenden...      |
| 5min                                  | Das Gedankenexperiment wird ausgeteilt und gemeinsam gelesen.   | 1. verstehen das Gedankenexperiment.  |
| 10min                                 | Die Lernenden halten in Einzelarbeit mithilfe der Experimentieranleitung von McGonagall ihre Gedanken fest.   | 2. bilden sich eine Meinung in Bezug auf den Erlebnistrank.   |
| 15min                                 | Im Plenum oder in Gruppen tauschen die Lernenden ihre Gedanken aus. Als Abschluss der Diskussion wird die Position Nozicks präsentiert und mit den Schülerbeiträgen in Verbindung gebracht. | 3. erweitern ihren Ideenhorizont und passen ihre Meinung gegebenenfalls an.<br>4. lernen die Position Nozicks kennen. |
| 15min                                 | Als Abschlussaufgabe erstellen die Lernenden eine Bucketlist.   | 5. reflektieren, was ein gutes Leben für sie ausmacht.  |

### 3.2. Experiment: Der Erfahrung-Stift

Was wäre, wenn man Erinnerungen speichern könnte? Diese Thematik wird nicht nur in Harry Potter durch Dumbledores Denkarium aufgenommen, sondern wird auch von Dr. Kristian Hammod (Experte im Bereich Ethik und künstliche Intelligenz) immer wiedermal angesprochen und ist Thema der Black Mirror Folge «Das transparente Ich».

| Möglicher Lektionsablauf (90 Minuten) |   |  |
|---------------------------------------|---|--|
| Zeit                                  | Aktivität   |  Teilziele – Die Lernenden...  |
| 10min                                 | <b>Einführung</b><br>Die Lernenden werden gebeten, eine persönliche (schöne, traurige, berührende) Erinnerung aufzuschreiben. Die Erinnerungen werden in Reagenzgläser oder Briefumschläge gesteckt und können mit dem Titel «Erfahrung» beschriftet werden. Dies kann auch als vorbereitende Hausaufgabe geschehen. Wer möchte, darf seine Erinnerung mit der Klasse teilen. | 1. verknüpfen das Thema der Lektion mit ihrer Lebenswelt.<br>2. machen beim Erzählen allenfalls die Erfahrung, dass man Erinnerung durch Worte nicht vollständig wiedergeben kann. |
| 5min                                  | Das Gedankenexperiment wird ausgeteilt und gemeinsam gelesen.   | 3. verstehen das Gedankenexperiment.   |



|       |  |   |
|-------|--|---|
| 5min  | <p>Brainstorming in der Klasse, was man mit einem solchen Stift anstellen könnte<br/>(Experimentieranleitung Punkt 1). Ideen werden an der Tafel festgehalten. Mögliche Ideen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Schönen Erinnerungen sammeln und in traurigen Momenten wieder hervorholen und durchleben.</i></li> <li>• <i>Alle unschönen Erinnerungen speichern und einem Therapeuten zeigen.</i></li> <li>• <i>Erinnerungen mit den besten Freunden teilen.</i></li> <li>• <i>Beim Lernen alles Wissen auf den Stift laden und während der Prüfung darauf zugreifen.</i></li> <li>• <i>Die Erinnerungen von Oma und Opa anschauen, um mehr über die Vergangenheit zu erfahren.</i></li> </ul>  | 4. verstehen die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten einer solchen Erfindung.                       |
| 15min | <p>Punkte 2-4 der Experimentieranleitung werden in Einzelarbeit bearbeitet. Die Aufgabe «Zum Weiterdenken – Erfahrung 2.0» ist als Differenzierungsaufgabe gedacht.</p>  | 5. bilden sich ihre eigene Meinung bezüglich Vorteilen und Problematiken einer solchen Erfindung. |
| 15min | <p>Die Diskussion wird eröffnet. Bei Punkt 4 kann Bezug auf die aufgeschriebenen Erinnerungen genommen werden. Mögliche Diskussionspunkte bei Punkt 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Wenn alle Erinnerungen abgespeichert sind, hätten wir auch Zugriff auf Erinnerungen von Verstorbenen. Ein enormes Wissen wäre abgespeichert.</i></li> <li>• <i>Wenn wir auf Gefühle anderer zugreifen könnten, würden wir vielleicht ein höheres Level an Empathie erreichen.</i></li> <li>• <i>Gute Ideen, die vom geistigen Eigentümer aber nie umgesetzt wurden, können nun von anderen umgesetzt und weiterentwickelt werden.</i></li> <li>• <i>Wie steht es mit dem Recht um Privatsphäre?</i></li> <li>• <i>Wer entscheidet, wer wann auf was Zugriff hat?</i></li> </ul> | 6. erweitern ihre Meinung aufgrund von Inputs ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler.               |
| 25min | <p>Die Lernenden lösen eine der beiden Abschlussaufgaben.</p>  | 7. konsolidieren ihre Gedanken in einer kreativen Aufgabe.  |
| 15min | <p>Die Lernenden präsentieren ihre Aufgaben.</p>   |   |

### 3.3. Karte GE1: Unsterblichkeit

Was wäre, wenn wir alle ewig leben könnten? Was wären die Implikationen? Und wollen wir das überhaupt? Die Unsterblichkeitskarte kann entweder mit der ganzen Klasse bearbeitet oder als Zusatzaufgabe für einzelne Lernende eingesetzt werden. Die drei Zusatzkarten dienen der individuellen Vertiefung. Diese widmen sich verschiedenen Themenbereichen, wie «Tieren, die ewig leben» (GE1.1), «Problemen einer ewig lebenden Gesellschaft» (GE1.2), sowie der Frage, wie man ewiges Leben überhaupt definieren kann (GE1.3). Bearbeitet man das Thema mit der ganzen Klasse, so können die Zusatzkarten auch als Bindeglied hin zu weiteren ERG-Themen fungieren. Ausgehend von GE1.2 kann das Thema Exit und Freitod behandelt werden. Aufbauend auf GE1.3 können Jenseitsvorstellungen verschiedener Weltreligionen aufgegriffen werden.

### 3.4. Karte GE2: Zeitreise

Was wäre, wenn du in der Zeit reisen könntest? Wo würdest du hinreisen? Was würdest du verändern? Die Zeitreisekarte kann entweder mit der ganzen Klasse bearbeitet oder als Zusatzaufgabe für einzelne Lernende eingesetzt werden. Die Zusatzkarte zum Grossvater-Paradoxon (GE2.1) dient der individuellen Vertiefung. Sie zeigt auf, dass es durch das Verändern der Vergangenheit zu paradoxen, unlogischen Situationen kommen kann.



#### Hintergrundinformationen

Gedankenexperimente findet man oft in philosophischen Texten. Sie fordern den Lesenden dazu auf, sich ein Szenario vorzustellen, das so nicht existiert. Mit anderen Worten lassen sie uns gedanklich in eine Welt eintauchen, in der etwas ein wenig anders ist, als in der unsrigen (Bertram 2018, S. 15). Man stelle sich beispielsweise vor, es wäre möglich, ewig zu leben. Oder man stelle sich vor, tief unter der Erde lebten menschenähnliche Gestalten, die im Gegensatz zu uns aber keine Gefühle haben. *Welchen Einfluss hätte das auf mögliche Interaktionen? Sind das dann Menschen? Was macht einen Menschen aus?* Solche Szenarien sind in eine gedankliche Entwicklung eingebettet und werden oft mit Sätzen des Typs «Was wäre wenn...» oder «Stell dir vor...» eingeleitet. Sie dienen der Untersuchung philosophischer Fragestellungen. Analytisch lässt sich ein Gedankenexperiment nach Bertram (a.a.O., S. 18) in drei Elemente unterteilen: In eine philosophische Fragestellung, ein kontrafaktisches (also nicht reales) Szenario, sowie in die Auswertung des Szenarios in Bezug auf die Fragestellung. Aus der Auswertung folgen dann meist eine oder mehrere Thesen. Die Konstruktion der Gedankenexperimente von McGonagall beruht auf diesen drei Strukturelementen.



## Lektüre- und Videoempfehlungen zur Vertiefung

### Zu Gedankenexperimenten:

Bertram, G.W. (Hrsg.) (2018). *Philosophische Gedankenexperimente. Ein Lese- und Studienbuch*, 3.Auflage. Stuttgart: Reclam Verlag.

Peters, J. & Peters, M. (2020): *Der Einsatz von Gedankenexperimenten im Philosophie- und Ethikunterricht*. In J.Peters & M. Peters (Hrsg.), *Philosophieren mit Gedankenexperimenten. Methoden im Philosophie- und Ethikunterricht (S. 7-12)*. Hamburg: Felix Meiner Verlag.

### Zum Thema Erlebnistrank:

Nozick, R. (2011). *Anarchie, Staat, Utopia*. Übersetzt von H. Vetter. München: Olzog.

### Zum Thema Erfahrung:

*Das transparente Ich. Black Mirror. Staffel 1, Folge 9.* Netflix. UK, 2011, Fernsehserienepisode.

Dailymotion (2016). *Future First: Brain Modems*. [Online] Zugriff am 8.8.2020, <https://www.dailymotion.com/video/x4zlvds>.

### Zum Thema Unsterblichkeit:

Pfannkuche, W. (2017). *Vom Nutzen und Nachteil der Unsterblichkeit für das Leben*. [Online] Zugriff am 8.8.2020, <https://tinyurl.com/y3owwzdm>.

Parkin, S. (2015, 23. Januar). *Back-up brains: The era of digital immortality*. BBC Future. [Online] Zugriff am 8.8.2020, <https://www.bbc.com/future/article/20150122-the-secret-to-immortality>.

### Zum Thema Zeitreise:

Tertilt, M. (2018). *Darum sind Reisen in die Vergangenheit so kompliziert*. Quarks. [Online] Zugriff am 8.8.2020, <https://www.quarks.de/weltall/astronomie/darum-sind-zeitreisen-in-die-vergangenheit-so-kompliziert/>.

## 4. Dilemmadiskussionen

1-2 Lektionen pro Diskussion



### Lernziel

Die moralische Handlungskompetenz der Lernenden wird gefördert.

#### SCHÜLERMATERIALIEN

- Dilemma 1: Harry und Ron im Pub «Die 3 Besen»
- Dilemma 2: Luna und Neville in der magischen Tierhandlung
- Dilemma 3: Der Stein der Weisen
- Dilemma 4: Grindelwalds Waffe
- Karte GE1: Unsterblichkeit

#### LEHRPLANBEZUG

##### Ethische Urteilsbildung

Die Schülerinnen und Schüler...

##### ERG – 2.2a

... können erlebte, beobachtete oder erzählte Situationen anhand der Perspektiven verschiedener Beteiligter beurteilen.

##### ERG – 2.2b

... können Massstäbe ethischer Beurteilung reflektieren. >> Werte, Normen, religiöse Vorstellungen, Deklarationen, Instanzen

##### ERG – 2.2c


... können die Bedeutung des Gewissens für moralische, rechtliche, ethische Fragen und Konflikte einschätzen und respektieren.

### Beschreibung

Bei einem moralischen Dilemma handelt es sich um eine Situation, in der man gezwungen ist, zwischen zwei (gleichermaßen) unangenehmen Dingen zu entscheiden. Die 4 Dilemmas in diesem Kapitel sind unabhängig voneinander einsetzbar und können basierend auf den Interessen der Lernenden ausgewählt werden.

In den Dilemmas 1 und 2 entscheiden die Lernenden am Ende der Dilemmageschichte selbst, wie sie an der Stelle des Protagonisten handeln würden. In den Dilemmas 3 und 4 wird die Entscheidung des Protagonisten bereits vorweggenommen und die Lernenden beurteilen die gefällte Entscheidung. Diese unterschiedliche Vorgehensweise liegt in der Thematik der Geschichten begründet. Die Dilemmas 1 und 2 nehmen lebensnahe Themen wie Freundschaft und Regelverstoss auf. In den Dilemmas 3 und 4 geht es hingegen um schwerwiegendere Entscheidungen zu Folter/Nicht-Folter, sowie um Leben und Tod.

Ogleich beim Dilemmalernen eine emotionale Involviertheit der Lernenden intendiert ist, sollten zu starke Emotionen wie Angst oder Ohnmacht vermieden werden, da diese ein Lernen verhindern (Lind, 2003, S. 76). Um solchen Emotionen vorzubeugen und mehr Distanz zwischen dem Szenario und den Lernenden zu schaffen, werden sie nicht selbst zu einer Entscheidung gezwungen, sondern nehmen lediglich Stellung. Folgend findet sich ein möglicher Stundenablauf, der sich auf alle Dilemmas anwenden lässt und sich an der Konstanzer Methode der Dilemmadiskussion (entwickelt von Georg Lind) orientiert.

| <b>Möglicher Lektionsablauf (90 Minuten)</b> |   |   |
|--|---|---|
| <b>Zeit</b>                                  | <b>Aktivität</b>  |  <b>Teilziele – Die Lernenden...</b>   |
| 5min   | <b>Phase 1: Unterstützung</b><br>Die Lehrperson erklärt, was ein Dilemma ist.   | 1. wissen, was ein Dilemma ist.   |
| 15min  | <b>Phase 1: Unterstützung</b><br>Das Dilemma wird präsentiert. Zur Hinführung lösen die Lernenden in Einzelarbeit die 3 Aufgaben unter der Dilemmageschichte. Der Kern des Dilemmas wird im Plenum geklärt – Was ist eigentlich das Problem?              | 2. werden mit den Fakten vertraut gemacht.  |
| 10min  | <b>Phase 2: Herausforderung</b><br>Probeabstimmung durchführen: Wer stimmt für welche Handlung? Resp. War das Verhalten der Hauptperson eher richtig oder eher falsch? Basierend auf der Probeabstimmung Pro- und Kontra-Gruppen bilden.                  | 3. lernen, sich öffentlich mit einer Meinung zu einer Kontroverse zu exponieren.<br>4. lernen, die Vielfalt von Meinungen zu einem moralischen Problem anzuerkennen.  |
| 10min  | <b>Phase 3: Unterstützung</b><br>In jedem Meinungslager Gruppen von 3-4 Lernenden bilden, die ihre Gründe für bzw. gegen das Verhalten der Person im Dilemma austauschen, weitere Argumente suchen und diese nach ihrer Wichtigkeit und Bedeutung ordnen. | 5. lernen, andere Menschen als Quelle der Unterstützung zu sehen.<br>6. lernen, Begründungen als Quelle der Stärkung der eigenen Position zu sehen.<br>7. entdecken, dass Argumente eine unterschiedliche (moralische) Qualität haben können. |

|       |  |  |
|-------|--|--|
| 30min | <p><b>Phase 4: Herausforderung</b><br/>Diskussion von Pro und Kontra im Plenum. Dabei gelten die Diskussionsregeln:</p> <p>a) Jedes Argument ist zulässig. Keine Person darf angegriffen oder bewertet werden – auch nicht positiv.<br/>b) Die Teilnehmenden rufen sich gegenseitig auf (Ping-Pong).</p> <p>Pro und Kontra Argumente werden während der Diskussion an der Tafel verschriftlicht. Die Lehrperson ist nur Moderator.</p>   | <p>8. lernen öffentliche Diskussionen über wirkliche moralische Probleme zu schätzen.<br/>9. lernen, die eigenen Argumente nach ihrer Wichtigkeit zu ordnen und pointiert vorzutragen.<br/>10. lernen, anderen genau zuzuhören.<br/>11. lernen, zwischen der Qualität von Argumenten (über die man heftig streiten kann) und der Qualität von Menschen (die man immer respektieren sollte) zu unterscheiden.</p> |
| 10min | <p><b>Phase 5: Unterstützung</b><br/>Jede Gruppe bringt die Argumente der anderen Gruppe in eine Rangreihe: Welches waren die besten Argumente der Gegenseite? Welche Argumente haben mich nachdenklich gemacht?</p>   | <p>12. entdecken, dass Argumente unterschiedliche moralische Qualität haben können.<br/>13. entdecken, dass auch Gegner gute Argumente haben können und lernen Gegenargumente zu schätzen.</p>   |
| 5min  | <p><b>Phase 6: Herausforderung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Durchführung einer Schlussabstimmung: War das Verhalten der Hauptperson eher richtig oder eher falsch?</li> <li>• Nach der Diskussion die Qualität der Diskussion/die Argumente loben und Beispiele geben für besonders schwierige Situationen, die von den Teilnehmern gut gemeistert wurden.</li> <li>• Die Bedeutung der Abstimmung relativieren («Wenn ihr in eine solche Situation geraten würdest, müsstest du vermutlich ganz neu entscheiden.»)</li> </ul> | <p>14. lernen, dass auch die kontroverse Diskussion über ernsthafte Probleme zur Qualität des Lebens beiträgt.</p>   |
| 5min  | <p><b>Phase 7: Auswertung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nachfragen, wie die Lernenden die Diskussion empfunden haben, welchen Gewinn sie daraus zogen und was sie als störend empfanden.</li> <li>• Fragen, wer sich bereits über ein solches Thema mit anderen (Eltern, Mitschülern, etc.) unterhalten hat.</li> <li>• Fragen, was mit dieser Stunde bezweckt werden sollte und was sie daraus gelernt haben.</li> </ul>   | <p>15. werden sich der Entwicklung bewusst, die sie durch die Dilemmadiskussion selbst durchgemacht haben.</p>   |



#### 4.1. Harry und Ron im Pub «Die 3 Besen» - Kern des Dilemmas

| Konsequenz, wenn Harry die Wahrheit sagt.  | Konsequenz wenn Harry lügt.   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Ron muss 3 Monate lang im verbotenen Wald arbeiten.</li> <li>Ron und Harrys Freundschaft steht auf dem Spiel.</li> <li>Rons Vergiftung wird behandelt.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Harry verstösst gegen das Gesetz.</li> <li>Ron leidet wochenlang an Übelkeit.</li> </ul> |

Soll Harry lügen, um seinen Freund nicht zu verraten? (→ Wert: Loyalität/Freundschaft) Oder soll er ehrlich sein (→ Werte: Ehrlichkeit/ Respekt vor dem Gesetz), damit aber die Freundschaft aufs Spiel setzen?

#### 4.2. Luna und Neville in der magischen Tierhandlung – Kern des Dilemmas

| Konsequenz, wenn Neville Namen und Adresse verrät.   | Konsequenz, wenn Neville schweigt.   |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Steht seine Freundschaft mit Luna auf dem Spiel.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Schadet er dem Geschäft und der Inhaberin.</li> </ul> |

Soll Neville den Namen preisgeben (→Respekt gegenüber der Inhaberin/ Ehrlichkeit) oder schweigen, damit Luna keine Probleme bekommt (→ Loyalität/Freundschaft)?

#### 4.3. Der Stein der Weisen – Kern des Dilemmas

| Konsequenz, wenn Lupin den Stein zerstört.  | Konsequenz, wenn er den Stein nicht zerstört.   |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Nicolas Flamel und seine Frau sterben.</li> <li>Vielleicht sterben noch weitere Personen.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Lord Voldemort wird unsterblich und kann ewig Leid über die Welt bringen.</li> <li>Vielleicht verlieren durch Voldemort mehr Menschen das Leben, als durch die Zerstörung des Stein der Weisen.</li> </ul> |

Darf man zugunsten einer friedlicheren Welt töten resp. Menschen sterben lassen? Eine weitere Frage, die sich aufgrund dieses Dilemmas ergibt, ist, ob ein ewiges Leben überhaupt wünschenswert ist. Diese Dilemmadiskussion lässt sich auch mit der → Karte GE1 (Unsterblichkeit) ergänzen.

#### 4.4. Grindelwalds Waffe – Kern des Dilemmas

| Konsequenz, wenn Cornelius Fudge die Folter zulässt   | Konsequenz, wenn er die Folter nicht zulässt   |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Das Zauberministerium findet die Waffe vielleicht rechtzeitig und kann sie zerstören.</li> <li>Cornelius Fudge schadet der Frau physisch und psychisch und verstösst gegen die Menschenwürde.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Die gefährliche Waffe bleibt im Besitz Grindelwalds.</li> </ul> |



## Hintergrundinformationen zu den Dilemmadiskussionen

Da es bei Dilemmadiskussionen um ein moralisches Lernen geht, ist es wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler bei der Diskussion ihre tatsächliche Meinung vertreten können. Andernfalls verkommt die Diskussion zu einer reinen Argumentationsübung. Sollten bei der Gruppenbildung keine ähnlich grossen Gruppen zustande kommen, kann die Lehrperson versuchen, das Dilemma zu verschärfen oder zu verwässern. Führt dies nicht zum erwünschten Resultat, sollte von der Diskussion abgesehen werden (Lind, 2003, S. 76). Es kann dann auf ein Alternativprogramm zurückgegriffen werden, beispielsweise auf eine der Achtsamkeits- oder Philosophiearten, welche spontan und ohne Vorbereitungsaufwand geübt werden können.

Während die Dilemmas *Harry und Ron im Pub «Die 3 Besen»* und *Der Stein der Weisen* einzig und allein vom Harry-Potter-Universum inspiriert sind, basiert «Luna und Neville in der magischen Tierhandlung» auf dem Kaufhausdiebstahldilemma von Lickona (1989, S. 23) und «Grindelwalds Waffe» auf dem Dilemma von Richter Steinberg (Lind, 2003, S. 17).



## Lektüreempfehlung zur Vertiefung

Für eine weiterführende Lektüre und Vertiefung der Konstanzer Methode der Dilemmadiskussion empfiehlt sich: Lind, G. (2015). *Moral ist lehrbar. Wie man moralisch-demokratische Kompetenz fördern und damit Gewalt, Betrug und Macht mindern kann*. 3., vollständig überarbeitete Neuauflage. Berlin: Logos Verlag.



## 5. Achtsamer leben mit Dumbledore

5-15min pro Übung

### Lernziel



Die Lernenden kennen verschiedene Achtsamkeitsübungen und können diese anwenden.

#### SCHÜLERMATERIALIEN

- Karte A0: Achtsamer leben mit Dumbledore
- Karte A1: Die Magie von Worten
- Karte A2: Expecto Patronum – Was macht dich glücklich?
- Karte A3: Lichtzauber gegen den Alltagblues
  - Zusatzkarte A3.1: Lichtzauber 1
  - Zusatzkarte A3.2: Lichtzauber 2
- Karte A4: Stress – Kennst du das?
  - Zusatzkarte A4.1: Entspannungszauber 1
  - Zusatzkarte A4.2: Entspannungszauber 2
  - Zusatzkarte A4.3: Entspannungszauber 3

#### LEHRPLANBEZUG

##### Eigene Ressourcen

Die Schülerinnen und Schüler...

##### ERG – 5.1b

... kennen Möglichkeiten, mit Spannungssituationen und Stress umzugehen (z.B. Pausengestaltung, Bewegung).

### Beschreibung

Bei «Achtsamer leben mit Dumbledore» handelt es sich um ein Kartenset (→ siehe Kapitel 1: Allgemeine Hinweise). Das Thema Achtsamkeit kann anhand der Karte A0 eingeführt werden. Danach können die Achtsamkeitskarten jeweils als Lektionseinstieg, zwischendurch oder als Lektionsabschluss eingesetzt werden. Alternativ können sie als Differenzierung oder Zusatzübungen für einzelne Lernende verwendet werden. Damit die Achtsamkeitspraxis langfristige Effekte zeigt, empfiehlt es sich, die Übungen regelmässig durchzuführen.



### Hintergrundinformationen zu den Achtsamkeitsübungen

Etymologisch geht das deutsche Wort *Achtsamkeit* auf den mittelhochdeutschen Wortstamm 'ahden' zurück, was soviel bedeutet wie *bewusstes Wahrnehmen* (Kaltwasser 2016, S. 23). Achtsam ist man dann, wenn man die eigene Aufmerksamkeit auf den gegenwärtigen Moment richtet. Man nimmt bewusst wahr, was gerade um einen herum und

in einem drin geschieht, ohne das Wahrgenommene zu bewerten (Kabat-Zinn, 2015, S. 20 und Grossmann, 2004, S. 73).

Ursprünglich wurzelt die Achtsamkeitspraxis im Buddhismus und ist «integraler Bestandteil der buddhistischen Tradition der Selbstkultivierung» (Kaltwasser, 2011, S. 22). Heutzutage finden Achtsamkeitsübungen allerdings auch komplett losgelöst vom religiösen Kontext Anwendung und sind «Bestandteil verschiedener Methoden der Psychotherapie, Medizin und Pädagogik» (Stangl, 2019). Grund dafür sind die nachgewiesenen Effekte im Bereich der Stressreduktion (a.a.O.). Dumbledores Achtsamkeitsübungen haben keinen religiösen Hintergrund, sondern sind inspiriert von Vera Kaltwassers AISCHU-Übungen<sup>1</sup>, für die positive Effekte in den Bereichen der emotionalen Selbstregulation und der Aufmerksamkeitssteuerung nachgewiesen wurden (Weber, Kretschmer & Uhlemayr, 2016). Die Übungen dienen dazu, die Aufmerksamkeit der Schülerinnen und Schüler ins Hier und Jetzt zurückzuholen. So lernen sie einerseits, die eigenen Gefühle wahrzunehmen und zu artikulieren, aber auch negative Gedankenkarusselle zu unterbrechen, was insgesamt zu einer entspannteren und fokussierteren Lernatmosphäre beitragen kann.



### **Lektüreempfehlung zur Vertiefung**

Für eine weiterführende Lektüre und Vertiefung von Achtsamkeitsübungen empfiehlt sich:  
*Kaltwasser, V. (2016): Praxishandbuch Achtsamkeit in der Schule. Selbstregulation und Beziehungsfähigkeit als Basis von Bildung. Weinheim: Belz.*

<sup>1</sup> AISCHU = Achtsamkeit in der Schule

## 6. Wie besiege ich einen Irrwicht?

1 Lektion

### Lernziele



1. Die Schülerinnen und Schüler beschreiben ihre eigenen Irrwichte (Sorgen und Ängste) und reflektieren diese.
2. Sie lernen Strategien zum Umgang mit ihren Sorgen und Ängsten.

#### SCHÜLERMATERIALIEN

- Schülerdossier: Wie besiege ich einen Irrwicht?
- Karte A2: Expecto Patronum
- Karte A3: Lichtzauber gegen den Alltagblues
  - Zusatzkarte A3.1: Lichtzauber 1
  - Zusatzkarte A3.2: Lichtzauber 2
- Karte A4: Stress – Kennst du das?
  - Zusatzkarte A4.1: Entspannungszauber 1
  - Zusatzkarte A4.2: Entspannungszauber 2
  - Zusatzkarte A4.3: Entspannungszauber 3

#### LEHRPLANBEZUG

Die Schülerinnen und Schüler...

#### ERG – 1.1

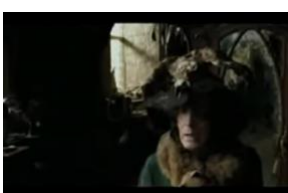
... können menschliche Grunderfahrungen beschreiben und reflektieren.

#### ERG – 5.1b

... kennen Möglichkeiten, mit Spannungssituationen und Stress umzugehen (z.B. Pausengestaltung, Bewegung).  
>>Erholung | Entspannung | Planungshilfen | Lerntechniken

### Beschreibung

Ein Irrwicht ist ein Schreckgespenst, das jedem anders erscheint. Es tritt seinem Betrachter immer in der Form gegenüber, die er am meisten fürchtet. In diesem Dossier durchlaufen die Lernenden eine Lektion in „Verteidigung gegen die dunklen Künste“ und lernen, wie ein Irrwicht unschädlich gemacht werden kann. Sie setzen sich mit ihren Sorgen (bspw. Prüfungsangst) auseinander und entwickeln Bewältigungsstrategien. Eingeführt werden kann das Thema mit einem kurzen Filmausschnitt aus dem Film „Harry Potter und der Gefangene von Askaban“. Falls zuvor die Lerneinheit „Harry Potter – Gryffindor“ bearbeitet wurde, kann auf die Übung „Treffen im Hogwarts-Express“ (Aufgabe 1.4) zurückverwiesen werden. Zudem ist eine Kombination mit den Achtsamkeitskarten A2, A3 und A4 möglich.



#### Einführung: Wie besiegt man einen Irrwicht? (4min 23s)

<https://youtu.be/I9muY5qUwFE?list=PLyhLGYjintmTiM885WObsKx9K88PLpLgs>



## Hintergrundinformationen zu den Übungen

Manchmal macht man sich selbst in Gedanken die Hölle heiss. Eine der Erkenntnisse aus der Stressforschung ist folgende: Die persönliche Bewertung eines Ereignisses als gefährlich, kann den Körper unter Stress setzen (Kaltwasser, 2016, S. 21). Wie auch Dumbledores Achtsamkeitsübungen setzt das Dossier *Wie besiege ich einen Irrwicht?* an dieser Stelle an. Die Übungen in diesem Dossier sind inspiriert von Arbeitsblättern des Präventionsprogramms Gesundheit und Optimismus (GO!). Dessen Schwerpunkt liegt in der Prävention von Stress, Angst und Depressionen bei Jugendlichen zwischen 13 und 18 Jahren. Die Angstbewältigungsstrategien des Programms beruhen auf einem kognitiv-behavioralen Störungsverständnis. Entwickelt wurden sie am Institut für Klinische Psychologie und Psychotherapie an der Technischen Universität Dresden (Deutsche Gesellschaft für Psychologie, 2002).



## Lektüreempfehlung zur Vertiefung

Für zusätzliche Informationen zum Präventionsprogramm GO! empfiehlt sich folgende Lektüre: *Junge, J., Neumer, S., Manz, R. & Margraf, J. (2002). Gesundheit und Optimismus GO. Weinheim: Beltz.*

## 7. Entspanntes Lernen mit Hermine

1 Lektion | Thema: Zeitmanagement | ausbaubar mit weiteren Lernstrategien

### Lernziele



1. Die Lernenden können einen realistischen Wochenplan erstellen.
2. Sie können einen Tagesplan erstellen.

#### SCHÜLERMATERIALIEN

- Schülerdossier: Entspanntes Lernen mit Hermine
- Karte A4: Stress – Kennst du das?
  - Zusatzkarte A4.1: Entspannungszauber 1
  - Zusatzkarte A4.2: Entspannungszauber 2
  - Zusatzkarte A4.3: Entspannungszauber 3

#### LEHRPLANBEZUG

##### Eigene Ressourcen

Die Schülerinnen und Schüler...

##### ERG – 5.1b

... kennen Möglichkeiten, mit Spannungssituationen und Stress umzugehen (z.B. Pausengestaltung, Bewegung). >> Erholung, Entspannung, Planungshilfen, Lerntechniken

### Beschreibung

Anhand dieses Dossiers lernen die Schülerinnen und Schüler, ihre Zeit gut einzuteilen, um entspannt arbeiten zu können. Es lässt sich gut mit den Entspannungstechniken auf den Achtsamkeitskarten (→ Kapitel 5: Karte A4 + Zusatzkarten) kombinieren. Die Einheit «Entspanntes Lernen mit Hermine» kann mit beliebig vielen weiteren Lernstrategien ergänzt werden. Um auch weitere Lernstrategien ans Harry Potter Universum anzubinden, können sie ebenfalls an der Übersichtstafel (→ Kapitel 1: Allgemeine Hinweise) angepinnt werden.



### Hintergrundinformationen zum Dossier

Zeitmanagement wird hier verstanden als selbstgesteuerter «Versuch, Zeit subjektiv effizient zu nutzen, um gewünschte Ergebnisse zu erzielen» (Kleinmann & König, 2018, S. 4). Viel Lernstoff gepaart mit einem schlechten Selbst- und Zeitmanagement kann zu Stressreaktionen führen (a.a.O., S. 7). Um Stress vorzubeugen, lohnt es sich also, wenn man sich zu organisieren weiss. Die Übungen im Dossier sind inspiriert von Nicole Hocks Übungen zu Zeitmanagement für Schüler (Hocks, 2018).



### Lektüreempfehlung zur Vertiefung des Themas Selbst- und Zeitmanagement

Kleinmann, M. & König, C. (2018). *Selbst- und Zeitmanagement*. Göttingen: Hogrefe.

---

## 8. ÜBERSICHTSTAFEL (zum Ausdrucken)





# WILLKOMMEN IN HOGWARTS

WER BIN ICH? – WAS KANN ICH? – WER MÖCHTE ICH SEIN?



# **GEDANKEN- EXPERIMENTE MIT MCGONAGALL**

**WAS WÄRE, WENN...**





# DILEMMA

WIE WÜRDST DU DICH ENTSCHEIDEN?



# ACHTSAMER LEBEN MIT DUMBLEDORE

WILLKOMMEN IM HIER UND JETZT!

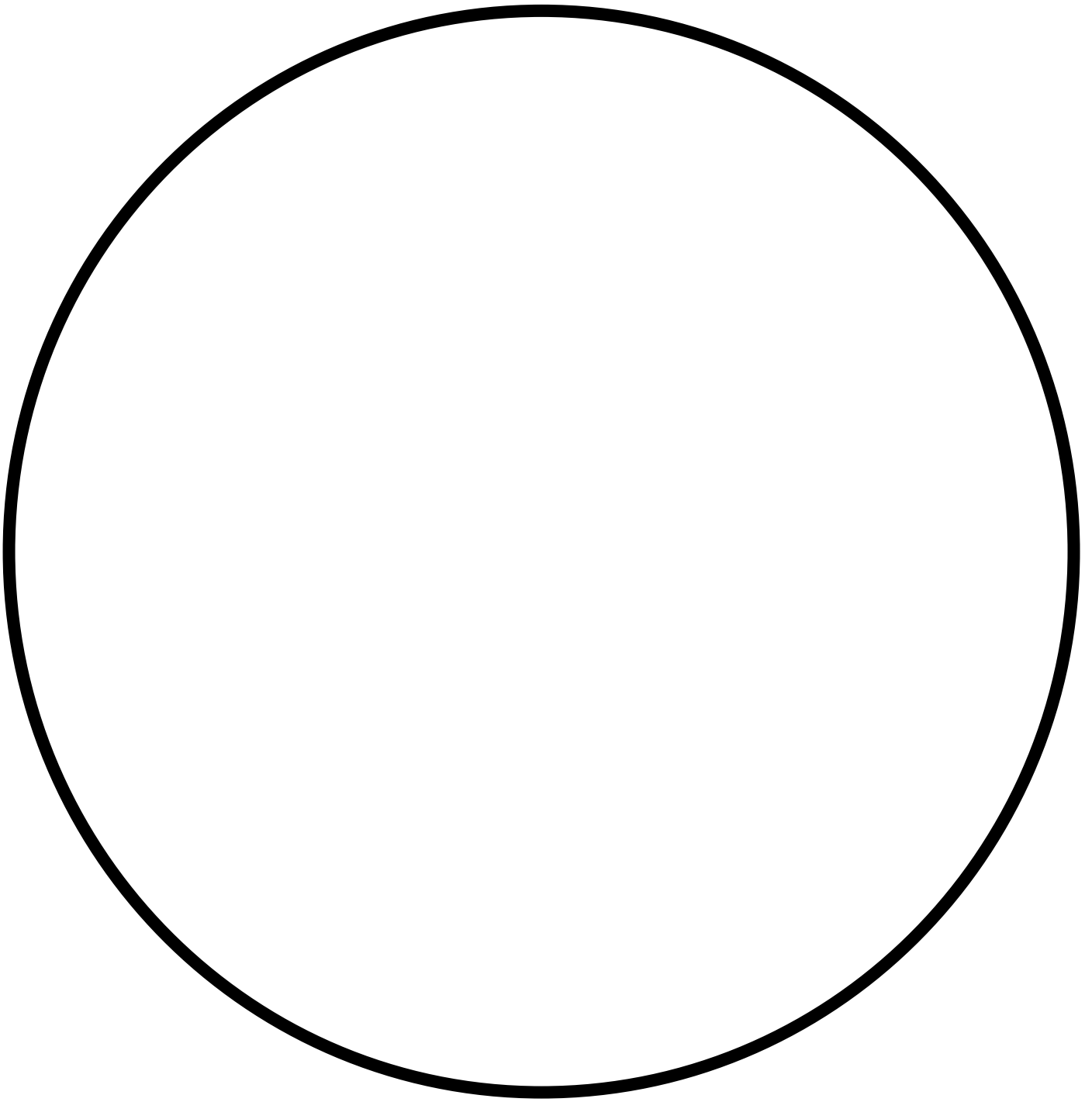


# ENTSPANNTES LERNEN MIT HERMINE

LERNSTRATEGIEN SIND DER SCHLÜSSEL ZUR  
ENTSPANNUNG

# VERTEIDIGUNG GEGEN DIE DUNKLEN KÜNSTE

WIE BESIEGT MAN EINEN IRRWICHT?



## LITERATURVERZEICHNIS

- Bertram, G.W. (Hrsg.) (2018). *Philosophische Gedankenexperimente. Ein Lese- und Studienbuch*, 3. Auflage. Stuttgart: Reclam Verlag.
- Deutsche Gesellschaft für Psychologie (2002). Gesundheit und Optimismus (GO!). [Online] Zugriff am 15.7.2020, <https://www.gesundheitspsychologie.net/index.php/de/datenbanken/praeventionsprogramme-fuer-kinder/46-gesundheit-und-optimismus-go>.
- Grossmann, P. (2004). Das Üben von Achtsamkeit. Eine einzigartige klinische Intervention für die Verhaltenswissenschaften. In T. Heidenreich & J. Michalak (Hrsg.), *Achtsamkeit und Akzeptanz in der Psychotherapie* (S. 107-139). Tübingen: DGTV-Verlag.
- Hocks, Nicole (2018). Zeitmanagement für Schüler. [Online] Zugriff am 10.5.2020, <https://onlineuebung.de/zeitmanagement-fuer-schueler/>.
- Kabat-Zinn, J. (2015). *Im Alltag Ruhe finden. Meditationen für ein gelassenes Leben*. München: Droemer Knauer GmbH & Co.
- Kaltwasser, V. (2011). Achtsamkeit in der Schule. *Taijiquan & Qigong Journal*, 3-2011, 20-24.
- Kaltwasser, V. (2016): *Praxishandbuch Achtsamkeit in der Schule. Selbstregulation und Beziehungsfähigkeit als Basis von Bildung*. Weinheim: Beltz.
- Lickona, T. (1989). *Wie man gute Kinder erzieht! Die moralische Entwicklung des Kindes von der Geburt bis zum Jugendalter und was sie dazu beitragen können*. München: Kindt Verlag.
- Lind, G. (2003). *Moral ist lehrbar. Handbuch zur Theorie und Praxis moralischer und demokratischer Bildung*. München: Oldenbourg Schulbuchverlag GmbH.
- Stangl, W. (2019). Achtsamkeit. *Lexikon für Psychologie und Pädagogik*. [Online] Zugriff am 20.06.20, <https://lexikon.stangl.eu/2277/achtsamkeit/>.
- Weber, A., Kretschmer, M. & Uhlemayr, M. (2016): Achtsamkeit in der Schule (AISCHU): Ein Konzept zur Integration von Achtsamkeit in den Schulalltag. *Empirische Pädagogik*, 30 (2), 175-190.

## BILDQUELLEN DER SCHÜLERMATERIALIEN

### 9.1. Schülerdossier «Willkommen in Hogwarts»

- Abbildung 1 – Bild Grosse Halle.....S.2  
 (Quelle: Wizarding World/[https://images.ctfassets.net/usf1vwtuqyxm/2sLwPSOVqoOyCkEgSk0Oek/2a8885b787d86f7bed89e84cf2aa28d5/MinervaMcGonagall\\_PM\\_B1C7M2\\_HarryPotterBeingSortedInGreatHall\\_Moment.jpg?fm=jpg](https://images.ctfassets.net/usf1vwtuqyxm/2sLwPSOVqoOyCkEgSk0Oek/2a8885b787d86f7bed89e84cf2aa28d5/MinervaMcGonagall_PM_B1C7M2_HarryPotterBeingSortedInGreatHall_Moment.jpg?fm=jpg))
- Abbildung 2 – Foto Harry.....S.3  
 (Quelle: YouTube Screenshot/<https://www.youtube.com/watch?v=nYVDLhO6ncw>)
- Abbildung 3 – Foto Ron.....S.4  
 (Quelle: YouTube Screenshot/<https://www.youtube.com/watch?v=nYVDLhO6ncw>)
- Abbildung 4 – Foto Hermine.....S.4  
 (Quelle: YouTube Screenshot/<https://www.youtube.com/watch?v=nYVDLhO6ncw>)
- Abbildung 5 – Bild Ollivander.....S.6

(Quelle: <https://i.pinimg.com/474x/05/36/8a/05368a019ebba6002989ee549c1e17a0.jpg>)

Abbildung 6 – Bild Hedwig.....S.8  
(Quelle: <https://tinyurl.com/yxbt4dcb>)

## 9.2. Gedankenexperimente mit McGonagall

Abbildung 7 – Foto McGonagall.....S.12  
(Quelle: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AANd9GcQ-4dYiITgQ2V0pN2hCbUs21i9Sm2BS1DmujYQ&usqp=CAU>)

## 9.3. Dilemmadiskussionen

Abbildung 8 – Foto Ron.....S.22  
(Quelle: <https://i.ytimg.com/vi/u1pmWagq0e4/hqdefault.jpg?sqp=-oaymwEiCMQBEG5lWvKriqkDFQgBFQAAAAAYASUAMhCPQCAokN4AQ==&rs=AOOn4CLCTISYtznIQuFvK55u5h8IUqTdcEA>)

Abbildung 9 – Foto Luna und Neville.....S.23  
(Quelle: <https://i.ytimg.com/vi/zywBWB1oehl/hqdefault.jpg>)

Abbildung 10 – Foto Remus Lupin.....S.24  
(Quelle: <https://i.pinimg.com/originals/e6/75/02/e67502abd1da66e38de3e2d418c2f65e.jpg>)

Abbildung 11 – Foto Grindelwald.....S.24  
(Quelle: [https://detektor.fm/wp-content/uploads/2018/11/fantastic-beasts-2\\_warner-bros-1280x550.jpg](https://detektor.fm/wp-content/uploads/2018/11/fantastic-beasts-2_warner-bros-1280x550.jpg))

## 9.4. Achtsamer Leben mit Dumbledore

Abbildung 12 – Foto Dumbledore.....S.27  
(Quelle: [https://images.ctfassets.net/usf1vwuqyxm/12Hct2ECf0O4cmM0w0Cy0u/223aa9d61920335609336bb47a080f42/WB\\_F3\\_DumbledoreSnape\\_HP3-FX-462.jpg?w=914](https://images.ctfassets.net/usf1vwuqyxm/12Hct2ECf0O4cmM0w0Cy0u/223aa9d61920335609336bb47a080f42/WB_F3_DumbledoreSnape_HP3-FX-462.jpg?w=914))

## 9.5. Schülerdossier «Wie besiege ich einen Irrwicht?»

Abbildung 13 – Zaubertranklektion.....S.37  
(Quelle: <https://vignette.wikia.nocookie.net/pottermore/images/8/88/B6C9M1.png/revision/latest?cb=20150926174337>)

Abbildungen 14-18 – Comicfiguren Harry Potter.....S.39  
(Quelle: <http://brittany Myersart.blogspot.com/2016/07/harry-potter.html>)

## 9.6. Schülerdossier «Entspanntes Lernen mit Hermine»

Abbildung 19 – Zaubertranklektion.....S.48  
(Quelle: <https://assets.cdn.moviepilot.de/files/80c2c6cb6d386e1e1d24dfd755d83b083ba657f48adaebec457d5e6dd20e/limit/360/240/phantastische-fierwesen-trailer-film-unterschiede-6.jpg>)

Abbildung 20 – Foto Hermine.....S.49  
(Quelle: <http://www.dailylife.com.au/dl-people/celebrity-news/obamas-supreme-court-nominee-quoted-hermione-granger-during-a-high-school-speech-20160531-gp7ryy.html>)