Lerneinheit 1 und Unterrichtsmaterial zu der Lernwelt Nachhaltiger Konsum

Ein Angebot für Schülerinnen und Schüler von 8 bis 12 Jahren



© StoryDOCKS GmbH, 2024

Inhalt

Einführung ... 3
Übersicht über die Lerneinheit ... 4
Lerneinheit 1: Annäherung an das Thema (Boardstory „Kalt erwischt. Ein Wintermärchen“) ... 4
Geförderte Kompetenzen ... 4
Lerneinheit 1: Annäherung an das Thema ... 6
Literarischer Einstieg in das Thema ... 6
Dein eigener Flohmarkt ... 9

© StoryDOCKS GmbH, 2024

Einführung

Liebe Lehrerin, lieber Lehrer,

dieses Lernheft ist speziell auf unsere Lernwelt Nachhaltiger Konsum ausgelegt und richtet sich an Schülerinnen und Schüler ab der 3. Klasse. Sie ist ideal, um sie im Sachunterricht oder für das Projektlernen einzusetzen. Zusätzlich kann sie außerhalb des schulischen Umfelds genutzt werden, etwa von Umweltgruppen und Vereinen.

In dieser Lernwelt werden den Schülerinnen und Schülern auf spielerische und anschauliche Weise die Prinzipien und Vorteile nachhaltigen Konsums nähergebracht. Durch eine interaktive und altersgerechte Herangehensweise werden die Kinder dazu ermutigt, über ihre eigenen Konsumgewohnheiten nachzudenken und zu verstehen, wie ihre Entscheidungen einen direkten Einfluss auf die Umwelt und die Gesellschaft haben.

Die Unterrichtseinheit greift das Thema emotional auf und wird durch direkt einsetzbares Unterrichtsmaterial abgerundet. So können Sie jederzeit und ohne großen Vorbereitungsaufwand wertvolle Unterrichtsstunden.

Die Lernwelt besteht aus drei Lerneinheiten. Zu jeder Lerneinheit gibt es didaktische Hinweise für Lehrkräfte sowie pädagogisches Begleitmaterial in Form von analogen Arbeitsblättern als Kopiervorlage und digitalen Lernmedien. Die Lernmaterialien für die Kinder finden Sie hier in einem separaten Arbeitsheft zum Download.

Alle Lerneinheiten können ohne spezifische, fachliche Vorkenntnisse bearbeitet werden. Sie bauen aufeinander auf, können aber auch unabhängig voneinander und einzeln durchgeführt werden. Die Zeitangaben dienen einer groben Orientierung, da Sie die spezifischen Lernbedingungen der Kinder am besten einschätzen können.



Kennzeichnung: Didaktische Hinweise



Kennzeichnung: Pädagogische Begleitmaterialien

Die benötigten Materialien sind alle digital erhältlich. Bitte beachten Sie, dass Sie für die literarischen Titel und das passende Begleitmaterial eine Onilo-Lizenz für unsere Lernplattform benötigen. Mehr dazu finden Sie hier: https://www.onilo.de/lizenzen. Die Boardstory „Onilo erklärt: Die Reise einer Jeans“ inklusive begleitendem Unterrichtsmaterial sowie das Arbeitsheft können Sie kostenfrei nutzen und herunterladen.

Hier finden Sie auch unsere anderen Lernwelten zu weiteren spannenden Umweltthemen: https://www.onilo.de/bildung-fuer-nachhaltige-entwicklung

© StoryDOCKS GmbH, 2024

Übersicht über die Lerneinheit

Die nachfolgende Tabelle gibt einen Überblick über die Lerneinheit, inklusive einer Zeitangabe zur Orientierung, einer kurzen Beschreibung der Inhalte, der Lernziele und angebotenen Materialien. Darunter sind die geförderten Kompetenzen in Bezug zu der Lerneinheit dargestellt. Im Nachfolgenden werden zu allen Materialien entsprechende didaktische Hinweise für deren Einsatz gegeben.

Die Inhalte der Lernwelt Nachhaltiger Konsum werden über unser selbst entwickeltes Medium Boardstory, begleitendes Material in Form von PDFs, direkt in die Boardstories integrierte interaktive Übungen, kreative Impulse sowie einen Projekttag passend zum Thema vermittelt.

Um die passenden Arbeitsblätter und interaktiven Materialien zu den Boardstories bearbeiten zu können, hilft es, wenn die Schülerinnen und Schüler die animierten Geschichten gegebenenfalls häufiger ansehen. Eigene mobile Geräte, wie Computer, Tablets oder Smartphones für die Schülerinnen und Schüler sind hilfreich, aber kein Muss.

Lerneinheit 1: Annäherung an das Thema (Boardstory „Kalt erwischt. Ein Wintermärchen“)

Zeitrahmen: 135 Minuten – 3 Unterrichtsstunden

Inhalt	Lernziel	Material
Literarische Boardstory als Einstieg in das Thema	Annäherung an das Thema und Wertschätzung für gebrauchte Gegenstände	**Boardstory** „Kalt erwischt. Ein Wintermärchen“
Bestehendes Wissen zum Thema nachhaltiger Konsum	Beschäftigung mit dem Vorwissen der Schülerinnen und Schüler Ressourcen sinnvoll zu nutzen und Abfall zu reduzieren	**Gedankenexperiment**
Kreativ eine Tauschgeschichte entwickeln	Vorstellungen von Besitz, Tausch und Wert reflektieren	**Arbeitsblatt**

Geförderte Kompetenzen

Die durch BNE angestrebten drei Kompetenzbereiche „Erkennen”, „Bewerten” und „Handeln” eröffnen Perspektiven für eine wertorientierte Ausrichtung des fachlichen und fächerübergreifenden Unterrichts. Dadurch werden die Schülerinnen und Schüler dazu befähigt, zentrale

© StoryDOCKS GmbH, 2024

Herausforderungen, Fragestellungen und Prozesse einer nachhaltigen Entwicklung in verschiedenen Fächern sowie fachübergreifend zu bearbeiten.

	„Erkennen“	„Bewerten“	„Handeln“
Boardstory „Kalt erwischt. Ein Wintermärchen“	✓		
Gedankenexperiment „Konsumverhalten“	✓		
Arbeitsblätter „Dein eigener Flohmarkt“	✓		

© StoryDOCKS GmbH, 2024

Lerneinheit 1: Annäherung an das Thema

In der ersten Einheit steigen Sie mit einer literarischen Boardstory in das Thema Konsum ein. Durch die großen Bilder und die Handlung der Geschichte sind die Schülerinnen und Schüler emotional involviert und äußern gern ihre Ansichten, Gedanken und Gefühle. Das begleitende Lernmaterial ermöglicht die erste Beschäftigung mit dem Vorwissen der Kinder und durch die verschiedenen Aufgabentypen werden vielfältige Lerngelegenheiten aus der Boardstory aufgegriffen und teilweise vertieft, ergänzt und erweitert.

Literarischer Einstieg in das Thema

Zeitrahmen: 90 Minuten



Boardstory „Kalt erwischt. Ein Wintermärchen“

Lesen Sie für den Einstieg in die Lernwelt Nachhaltiger Konsum mit Ihren Schülerinnen und Schülern die emotionalisierende Boardstory „Kalt erwischt. Ein Wintermärchen“.

>> Hier geht es zu der Boardstory: https://www.onilo.de/boardstory/kalt-erwischt-ein-wintermaerchen

Beachten Sie, dass Sie lediglich mit einer unserer Onilo-Lizenzen Zugriff auf die Boardstory und das begleitende Unterrichtsmaterial erhalten. Mehr dazu finden Sie hier: https://www.onilo.de/lizenzen

---

Lassen Sie im ersten Schritt die Schülerinnen und Schüler beschreiben,

1. was ihnen zu dieser Boardstory einfällt.
2. welchen Tauschgegenstand sie am liebsten hätten und wofür sie ihn nutzen würden.
3. welchen Bezug sie zu ihrer eigenen Lebenswelt sehen.

Schauen Sie sich die Geschichte erneut zusammen an. Die Tiere tauschen ihre Wintersachen untereinander aus, um neue Dinge zu schaffen. Lassen sie die Kinder in eigenen Worten erklären, warum das Tauschen und Wiederverwenden von Dingen gut für die Umwelt ist. Sammeln Sie gemeinsam mit den Kindern Beispiele aus der Boardstory, die zeigen, wie die Tiere ihre alten Sachen auf kreative Weise wiederverwenden.

Unser Tipp: Pausieren Sie dabei die Geschichte immer mal wieder, um noch mehr auf die jeweiligen Momente einzugehen. Am besten eignet sich dafür unsere Playerfunktion Autoplay. Schalten Sie diese aus, stoppt die Geschichte nach jedem Abschnitt.

© StoryDOCKS GmbH, 2024

Gedankenexperiment „Konsumverhalten“

Dieses Gedankenexperiment unterstützt dabei die Fantasie der Kinder anzuregen und Verbindungen zu ihrem eigenen Konsumverhalten herzustellen. Stellen Sie für das Gedankenexperiment folgende Einstiegsfrage: Welche Konsumgewohnheiten würdest du verändern, wenn der Winter nicht kommt und welche deiner Wintersachen könntest du anderweitig nutzen?

Die Kinder haben durch das gemeinsame Lesen der Boardstory erste Berührungspunkte mit Wintersachen, die die Tiere anderweitig nutzen. Zum Beispiel den Eishockey-Helm und Schläger als Boot und Paddel zu nutzen, oder den Bollerofen als eine Tauchmaske, oder den Schlitten als Schaukel.

Die Schülerinnen und Schüler kommen in kleinen Gruppen zusammen und sprechen über ihre Wintersachen, die sie anders nutzen würden. Mithilfe des Arbeitsblatts „Gedankenexperiment“ notieren sie Beispiele und halten dabei auch ihre Gedanken dazu fest. Besprechen Sie die Gedanken anschließend mit der Klasse und erstellen Sie eine gemeinsame Mindmap mit allen Ideen und besprechen sie die neu genutzten Wintersachen.

© StoryDOCKS GmbH, 2024

Gedankenexperiment

Überlegt, welche Wintersachen ihr zuhause habt anders nutzen könntet, wenn der Winter ausfällt. Tragt sie in die Mindmap ein.



© StoryDOCKS GmbH, 2024

Dein eigener Flohmarkt

Zeitrahmen: 45 Minuten

Arbeitsblätter „Dein eigener Flohmarkt“

In der Boardstory „Kalt erwischt. Ein Wintermärchen“ werden unterschiedliche Wintersachen auf dem Flohmarkt verkauft oder getauscht, um sie im ausfallenden Winter anders zu nutzen. Viele Dinge, die wir täglich verwenden, können mehrere Zwecke haben. Auch in der Geschichte wird zum Beispiel ein Bollerofen als Tauchermaske und ein warmer Federteppich als Fächer benutzt. Was für einen Unterschied macht das für das Konsumverhalten und den Bedarf an neuen Dingen?

Zum Einstieg können folgende Fragen in den Raum gestellt und gemeinsam Antworten gesammelt werden:

- Was wäre, wenn wir Wintersachen auch im Sommer nutzen würden?
- Was wäre gut daran?
- Was wäre schwierig?

Um sich kreativ mit dem Thema des Tauschens auseinanderzusetzen, entwickeln die Schülerinnen und Schüler eine kreative Tauschgeschichte, die sie dann miteinander teilen werden. Damit der Einstieg erleichtert wird, geben Sie den Kindern ein Beispiel. Sie können beispielsweise die Geschichte der Eule Eulalia verwenden, der unbedingt einen Bikini haben möchte und dafür den Bärenpelz in Form von feinster Bärenwolle nutzt.

Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler in ihren Gedanken schwelgen und Ideen sammeln. Bitten Sie sie, über ihre persönlichen Interessen, Hobbys oder Dinge nachzudenken, die sie gerne besitzen, und wie sie diese in einer Tauschgeschichte einbringen könnten.

Im Anschluss können die Kinder ihre Tauschgeschichten vorstellen. Dies kann mündlich, schriftlich oder durch Zeichnungen erfolgen.

© StoryDOCKS GmbH, 2024

Dein eigener Flohmarkt

Denke dir eine Tauschgeschichte aus.

© StoryDOCKS GmbH, 2024

Hier kannst du deine Geschichte noch mit einem Bild versehen. Male, wie dein Tauschgegenstand neu genutzt wird.

© StoryDOCKS GmbH, 2024