

Informationsblatt für Lehrpersonen: Verlust der Artenvielfalt und Konsum

Empfohlene Altersstufe: 15 bis 18 Jahre

Zeitlicher Umfang: 3 UE¹

Beschreibung

Ein Mystery lädt die SuS dazu ein, ihre Konsummuster und deren Auswirkungen auf unterschiedlichen Ebenen (individuell und kollektiv) zu reflektieren. Dabei sollen Rückschlüsse gezogen werden, inwiefern individuelles Handeln die kollektive Ebene (d. h. Politik und Wirtschaft) sowie andersrum kollektives Handeln die individuelle Ebene beeinflussen kann. Durch eine Gruppenarbeit wird zudem der Verlust der Artenvielfalt mit Konsummustern in Verbindung gebracht. Die SuS erhalten dadurch einen Einblick in verschiedene Teilaspekte (siehe „Themen“) dieser Thematik.

Methoden

Bei der Methode Mystery wird die Wissenskonstruktion, die tagtäglich unbewusst im Alltag abläuft, aufgegriffen. Die SuS² lernen durch diese Methode mit Informationen systematisch umzugehen, gezielt nach Zusammenhängen zu suchen sowie auch die Hintergründe zu hinterfragen. Bei einem Mystery haben die SuS die Aufgabe, eine offene Leitfrage zu einem Fallbeispiel zu beantworten. Durch das Anordnen und zueinander-in-Beziehung-Setzen der Kärtchen wird der Denkprozess angeregt, weil die Informationen gewichtet, geordnet und strukturiert werden müssen. Auch steht eine Förderung der Argumentationskompetenz im Vordergrund, da sie gegenüber ihren Gruppenkolleg:innen ihren Lösungsvorschlag für die Anordnung der Kärtchen im Anschluss begründen sollen. Wichtig ist, dass es keine falschen Anordnungen der Kärtchen gibt: Die Lösungen des Mysterys können je nach Kleingruppe variieren und haben trotzdem stets ihre Richtigkeit. Schließlich wird die Leitfrage auf Grundlage des entstandenen Wirkungsgefüges beantwortet.

Auf Basis von verschiedenen Sachtexten sollen weiters in Gruppenarbeit Gruppenpräsentationen erarbeitet werden. Dadurch wird die soziale Kompetenz der Teamfähigkeit gezielt gefördert. Zudem wird es ermöglicht, eine Bandbreite an Themen in kurzer Zeit zu behandeln. Jede Gruppe erhält ein Schwerpunktthema und bereitet dies für die Mitschüler:innen verständlich auf. Eine anschließende Diskussion soll Unklarheiten und Missverständnisse aus dem Weg räumen sowie für ein vertieftes Verständnis sorgen, indem idealerweise Zusammenhänge zwischen den Schwerpunkten aufgezeigt werden.

Informationen, Zeichen oder Bilder werden beim Memory miteinander verknüpft. Zudem wird die Merkfähigkeit trainiert, daher gehört das Memory zu den sogenannten Mnemotechniken. Ein Memory kann für verschiedene Zwecke verwendet werden, zum

¹ Unterrichtseinheiten

² Schülerinnen und Schüler

Beispiel für die Auflockerung bei Lernprozessen, beim Merken von Fakten, beim Trainieren des Erinnerungsvermögens und vieles mehr. Somit ist es auch eine gute Methode, um SuS mit neuen Inhalten bekannt zu machen oder um alte Inhalte zu wiederholen bzw. zu festigen. Vor allem das gemeinsame Erstellen eines Memorys kann bei Schülerinnen und Schülern zum Lernprozess beitragen, da sie sich intensiv mit dem Material auseinandersetzen. Neben der klassischen Methode, bei der die Karten auf Papier gedruckt werden, gibt es auch die Möglichkeit, ein Memory online zu spielen und zu erstellen. Das Memory kann alleine, aber auch in Gruppen gespielt werden kann, was es vielseitig einsetzbar macht. Wird es allein gespielt, wird von einem selbstgesteuerten Lernprozess gesprochen. Wird es von mehreren Spielerinnen und Spielern gespielt, können zwischenmenschliche Kontakte gefördert werden (Reich, 2012).

Lernziele

Die SuS können...

Anforderungsbereich 1: **Reproduktion**

- ... Inhalte aus gelesenen Texten wiedergeben.
- ... Informationen aus Sachtexten exzerpieren.
- ... Bilder Konzepten zuordnen ODER Konzepte ihren Definitionen zuordnen.

Anforderungsbereich 2: **Transfer**

- ... eigene Ergebnisse mit anderen Sichtweisen vergleichen.
- ... Informationen übersichtlich und nachvollziehbar gliedern.
- ... Zusammenhänge zwischen dem Ressourcenverbrauch, Lebensstilen und deren Auswirkungen herstellen.

Anforderungsbereich 3: **Reflexion und Problemlösung**

- ... die Informationen zueinander in Bezug setzen.
- ... eine Hypothese aufstellen.
- ... ihren Standpunkt zum Thema „Konsummuster“ begründen und zu diesem Stellung nehmen.
- ... unterschiedliche Meinungen in der Gruppe diskutieren.
- ... Ideen zur Problemlösung sowohl auf individueller als auch kollektiver Ebene bewerten.

Themen

- Verlust der Artenvielfalt im Regenwald durch Palmölan- und abbau
- Konsum:
 - Flächenbedarf und Landvernichtung
 - Einkauf von Bekleidung
 - Wie wir uns ernähren
 - Wasser

Stundenbild: Verlust der Artenvielfalt und Konsum

Unterrichtsschritt	Zeit in Min.	Geplante Lernschritte	Materialien
1. & 2. Stunde (evtl. Doppelstunde)			
1. Stunde			
1	10	<u>Einführungsphase: Organisatorisches</u> 1. Die SuS werden in Kleingruppen eingeteilt (à 2 bis 3 Personen) (<i>z. B. durch Durchzählen oder Ziehen von kleinen Zetteln mit Symbolen</i>) 2. Den SuS wird der Ablauf des Mysterys erklärt (<i>siehe Unterrichtsschritt 2</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • ggf. kleine Zettel mit verschiedenen Symbolen
2	40	<u>Erarbeitungsphase 1: Durchführung des Mystery</u> 1. Bearbeiten von Aufgabe 1 (M3) 2. Erstellen des Wirkungsgefüges mithilfe der 30 Mystery-Kärtchen (M2): Die Kärtchen werden auf einem A3 (oder A1) Papier zunächst in der gewünschten Konstellation aufgelegt. Danach werden die Kärtchen festgeklebt und die Darstellung beschriftet. Wichtig dabei sind ein Titel für die Abbildung, das zueinander-in-Beziehung-Setzen der Kärtchen mithilfe von verschiedenen Linienarten (gepunktet, gestrichelt etc.) und Pfeilen und eine Legende, die die Bedeutung der Linien und Pfeile erklärt. 3. Bearbeiten von Aufgaben 2 und 3 (M3)	<ul style="list-style-type: none"> • M3 „Mystery“ • M2 „Mystery“ • mind. A3 (besser A1) Papier • Plakat- und/oder Buntstifte • Kleber

2. Stunde			
3	25 – 30	<p><u>Erarbeitungsphase 2: Ergebnispräsentation</u></p> <ol style="list-style-type: none"> In den Kleingruppen: kurze Präsentation und Erklärung der Ergebnisse inkl. Begründung (<i>Wirkungsgefüge, Antworten der Aufgaben 1 bis 3; Die Lehrperson betont, dass es keine richtige und falsche Anordnung der Kärtchen gibt</i>) Rückmeldung der jeweiligen anderen Gruppen zu den Wirkungsgefügen (<i>kann entweder gesammelt nach Ende aller Ergebnispräsentationen oder nach jeder einzelnen Präsentation geschehen</i>). 	<ul style="list-style-type: none"> Wirkungsgefüge M3 „Mystery“
4	15 – 20	<p><u>Sicherungsphase: Reflexion</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Bearbeiten der Aufgabe 4 (M3) kurzes „Blitzlicht“ zu Aufgabe 4 (M3) (<i>die SuS können sich freiwillig melden und ihre Ergebnisse im Plenum teilen</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> M3 „Mystery“
3. Stunde			
1	5	<p><u>Einstieg in das Thema „Konsummuster“</u></p> <ol style="list-style-type: none"> kurzes Brainstorming mittels Mentimeter (www.mentimeter.com): „Was verbindet ihr mit dem Begriff Konsum? (den SuS wird ein Zahlencode und/oder ein QR-Code zur Verfügung, z. B. mittels Beamer, der sie zum Eingabefenster führt. <i>Das Mentimeter ist individuell von der Lehrperson zu erstellen</i>). Besprechen der Word Cloud und häufig genannter Begriffe 	<ul style="list-style-type: none"> Zahlencode/QR-Code zum Mentimeter Beamer funktionierender Internetzugang
2	15 – 20	<p><u>Erarbeitungsphase 1: Gruppenarbeit</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Die SuS werden in Kleingruppen eingeteilt (à 3 bis 4 Personen) (<i>z. B. mittels Durchzählen oder Ziehen von kleinen Zetteln mit Symbolen</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> M4 bis M7 „Sachtexte Verlust der Artenvielfalt und Konsum“ ggf. Plakate

		<p>2. Erarbeitung eines von vier Schwerpunktthemen durch lesen eines Sachtexts (M4 bis M7, Aufgabe 1) (<i>einige Themen sind je nach Klassengröße doppelt zu vergeben</i>)</p> <p>3. Erstellen und Gestalten einer kreativen (<i>Art ist selbst zu wählen</i>) Präsentation der wichtigsten Informationen anhand von Leitfragen (M4 bis M7, Aufgabe 2)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ggf. Plakatstifte • Smartphones • ggf. Laptop/Tablet
3	15 – 20	<p><u>Erarbeitungsphase 2: Gruppenpräsentation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der Ausarbeitungen durch die Kleingruppen (<i>ca. 5 Min. pro Gruppe</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationsmedium nach Wahl
4	5 – 10	<p><u>Sicherungsphase: Memory</u></p> <p>Die wichtigsten Begriffe der letzten drei Stunden zum Thema „Verlust der Artenvielfalt und Konsum“ werden durch ein Memory (M9: https://learningapps.org/watch?v=p8xp378e223) gefestigt (<i>Der Link ist den SuS zugänglich zu machen, z. B. als QR-Code an die Wand gebeamt</i>).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • M9: Link zum Memory

Quelle

Reich, K. (2012). Konstruktiver Methodenpool: Memory. Abgerufen am 11. August 2023, von <http://methodenpool.uni-koeln.de/uebersicht.html>