12.10.2020 | Unterrichtsvorschlag

Selber kaufen – oder "einfach" benutzen?

Grundschule

Die Schüler/-innen diskutieren die Idee, Gebrauchsgüter gemeinsam zu nutzen, und reflektieren dabei ihr eigenes Konsumverhalten. Mithilfe von Symbolbildern werden Folgen des individuellen Konsums veranschaulicht sowie Möglichkeiten und Grenzen des Teilens erarbeitet.

Gehört zu:

Thema des Monats: Nutzen statt besitzen – Wie nachhaltig ist "Teilen"?

Kompetenzen und Ziele

Die Schüler/-innen …

- lernen ausgewählte Zusammenhänge zwischen Konsum und nachhaltiger Entwicklung kennen,
- schulen ihre Urteilskompetenz durch eine Abwägung verschiedener Handlungsoptionen,
- fördern ihre Sozial- und Handlungskompetenz, indem sie Handlungsalternativen für den Konsum entwickeln,
- verbessern ihre Sozial- und Kommunikationskompetenz im Rahmen von Gesprächen und Diskussionen.

Umsetzung

Einstieg

Die Leitfrage lautet: Wie kann es zum Umweltschutz beitragen, Gegenstände zu teilen?

Zum Einstieg im Gesprächskreis stellt die Lehrkraft zwei Quizfragen:

- Nicht nur in Handwerksbetrieben, sondern auch in sehr vielen Haushalten gibt es Bohrmaschinen. Insgesamt gibt es eine sehr große Zahl der Geräte. Wie lange wird eine Bohrmaschine durchschnittlich während ihrer gesamten Lebensdauer genutzt? (12 Minuten)
- In Deutschland gibt es rund 38 Millionen private Autos. Wie viele Stunden steht ein Auto im Durchschnitt am Tag unbenutzt herum? (23 Stunden)

Nach einer kurzen Rate-Runde nennt die Lehrkraft die Auflösung und stellt Fragen zum Umgang der Schüler/-innen mit Dingen in ihrem Besitz:

- Wer hat Dinge, die er/sie eine Zeitlang genutzt hat und nun nicht mehr oder nur sehr selten? Worum handelt es sich, und was passiert damit? (zum Beispiel Spielzeug, Kleidung, Sportausrüstung ...)
- Wer nutzt Dinge, die andere schon gebraucht haben?

Die Beiträge der Schüler/-innen zu nicht genutzten Dingen werden für alle sichtbar notiert (Tafel/Smartboard oder Ähnliches).

Die Lehrkraft ergänzt gegebenenfalls weitere Dinge, die im weiteren Verlauf als Beispiele dienen: Auto, Bohrmaschine, Spielekonsole, Kapuzenpulli.

Im Anschluss schreibt die Lehrkraft eine Behauptung an die Tafel/das Smartboard:

- "Das Teilen wird die Welt verändern!"

Sie informiert die Schüler/-innen über den Hintergrund:

- Die meisten Menschen in Deutschland kaufen und besitzen heute viel mehr Dinge als früher.
- Das wird insgesamt zu einem Problem für die Umwelt, weil für die Herstellung der Produkte Rohstoffe und Energie benötigt werden.
- Teilen, Tauschen und Leihen kann eine Möglichkeit sein, die schädlichen Folgen für die Umwelt zu verringern.
- Ein Beispiel ist das Carsharing: Weil die meisten Menschen Autos nicht ständig brauchen, können sich mehrere Personen ein Auto teilen und es abwechselnd benutzen. Ein anderes Beispiel ist es, Gegenstände zu verkaufen oder zu verschenken, die man selbst nicht mehr benötigt.
- Für das Teilen gibt es spezielle Apps und Internetseiten.
- Das systematische "Teilen" mittels Online-Plattformen wird als "Sharing Economy" bezeichnet.
- Das "Teilen" kann helfen, die Belastung von Umwelt und Klima zu verringern.

(Weitere Informationen enthält der Hintergrundtext [http://www.umwelt-im-unterricht.de//hintergrund/nutzen-statt-besitzen-das-prinzip-der-sharing-economy].)

Die Lehrkraft verweist auf die an der Tafel notierten Dinge, welche die Schüler/-innen nicht oder nur noch wenig nutzen. Sie veranschaulicht anhand einiger Beispiele, was diese mit dem Umweltschutz zu tun haben. Dafür verwendet sie ausgedruckte Symbolbilder [http://www.umwelt-im-unterricht.de//medien/dateien/kaufen-oder-nutzen-unser-besitz-und-die-umwelt].

- Für all diese Dinge werden Rohstoffe gebraucht. Zum Beispiel für aufwändige Produkte wie Autos Metalle und Kunststoffe (heftet die entsprechenden Symbole an).
- Für Elektronikprodukte wie Spielekonsolen werden ebenfalls Metalle und Kunststoffe gebraucht (heftet Symbole an).
- Für Kleidung wird Baumwolle benötigt oder ebenfalls Kunststoffe (heftet Symbole an).
- Außerdem werden Energie und oft Wasser benötigt, am Ende der Nutzung müssen alle Dinge entsorgt werden und einige enthalten Schadstoffe, welche die Entsorgung schwieriger machen. Das ist besonders hier der Fall (heftet weitere Symbole an):
  - Auto (Energie 2x, Schadstoffe, Entsorgung)
  - Spielekonsole (Energie, Schadstoffe, Entsorgung)
  - Kapuzenpulli (Wasser, Energie)

Die Lehrkraft stellt Folgendes zur Diskussion:

- Die Auswirkungen auf die Umwelt werden an der Tafel jeweils für einen Gegenstand gezeigt. Wenn viele Menschen ebenfalls diesen Gegenstand besitzen möchten, was passiert dann mit den Folgen für die Umwelt? (Sie vervielfachen sich.)
- Wenn sich mehrere Menschen überlegen, dass sie den Gegenstand nicht selbst besitzen müssen, sondern ihn sich mit mehreren anderen teilen, was passiert dann mit den Folgen für die Umwelt? (Es werden weniger Gegenstände benötigt, daher gibt es weniger Folgen für die Umwelt.)

Die Antworten werden durch Anheften beziehungsweise Entfernen von Symbolen veranschaulicht.

Arbeitsphase

Die Schüler/-innen erarbeiten anhand von konkreten Beispielen aus dem Alltag Möglichkeiten und Grenzen

des Teilens. Sie arbeiten in Gruppen von jeweils drei oder vier Schülern/Schülerinnen.

Jedes Gruppenmitglied erhält ein Blatt aus den Materialien [http://www.umwelt-im-unterricht.de//medien/dateien/kaufen-oder-nutzen-unser-besitz-und-die-umwelt]. Die Blätter enthalten jeweils eine Illustration eines Gegenstands sowie kurze Fragen zu deren Verwendung. Die Materialien umfassen insgesamt 12 verschiedenen Beispiele. Einige sind grundsätzlich zur gemeinsamen Nutzung geeignet (wie eine Spielkonsole), einige nicht (Zahnbürste, Nahrungsmittel). In jeder Gruppe sollte jeder Gegenstand nur einmal vorkommen.

Die Schüler/-innen überlegen mit Unterstützung durch Infos und Fragen auf den Blättern zunächst für sich, ob sie den Gegenstand zum Teilen geeignet finden. Anschließend erarbeiten sie gemeinsam, was für und was gegen das Teilen sprechen könnte. Dabei berücksichtigen sie auch die Folgen für die Umwelt.

Abschluss

Die Gruppen stellen ihre Ergebnisse vor. Dabei können die Blätter mit den Beispiel-Gegenständen nach und nach im Klassenraum aufgehängt und in zwei Bereiche sortiert werden: Gegenstände, bei denen das Teilen sinnvoll erscheint, sowie Gegenstände, bei denen es nicht sinnvoll erscheint.

Die Argumente für und gegen das Teilen werden für alle sichtbar in einer Tabelle gesammelt. Die wichtigsten Ergebnisse:

Was spricht dafür, Dinge selbst zu besitzen?	**Was kann für das Teilen sprechen?**
Manche Gegenstände eignen sich nicht, zum Beispiel, weil sie zu persönlich sind.	Spart Geld.
Gegenstände sind schneller abgenutzt.	Schont die Umwelt.
Teilen könnte schwierig zu organisieren sein und zum Beispiel zu Streit führen.	Bei manchen Gegenständen ist das Teilen/Tauschen besonders einfach/lohnenswert.
Man müsste sich umgewöhnen, denn selber Dinge zu kaufen und zu besitzen ist eher üblich als zu überlegen, ob/wie man sie teilen kann.	Man kann Leute kennenlernen.
...	...

Im Anschluss wird gemeinsam die Leitfrage beantwortet: Wie kann es zum Umweltschutz beitragen, Gegenstände zu teilen?

Der wichtigste Zusammenhang wird für alle sichtbar notiert:

- Wenn mehr Gegenstände gemeinsam genutzt werden, müssen weniger Produkte hergestellt werden.
- Dann werden weniger Rohstoffe und Energie für die Herstellung von Produkten benötigt.

Abschließend werden die Möglichkeiten und Grenzen des Teilens diskutiert. Als Impulse können folgende Fragen gestellt werden:

- Was haltet ihr davon, dass wir irgendwann alles teilen, um die Umwelt zu schonen?
- Haltet ihr es für möglich, mehr Gegenstände gemeinsam zu nutzen, als das heute der Fall ist?

Zum Abschluss können die Schüler/-innen in einem Blitzlicht Absichtserklärungen äußern, ob sie das

"Teilen" in nächster Zeit selbst ausprobieren wollen, und falls ja, in welcher Form.

Erweiterung

- Die Schüler/-innen entwickeln ein eigenes Projekt, bei dem Gegenstände geteilt oder getauscht werden. Bereits ein einfaches Regal kann als Plattform für den Büchertausch dienen. Andere Beispiele sind eine Tauschbörse oder ein Tauschraum in der Schule oder deren Nachbarschaft. Das Projekt sollte über einen längeren Zeitraum gepflegt werden. Die Erfahrungen aus der Praxis sollten reflektiert werden: Wie gehen die Nutzer/-innen mit dem Angebot um? Welche Regeln sind nötig, damit das Angebot langfristig funktioniert?
- Auch ein "Repair Café", wo gemeinsam defekte Gegenstände repariert werden, kann zur Auseinandersetzung mit heutigen Konsummustern dienen. Anregungen und Informationen zu Konsummustern und "Wegwerfkultur" enthalten die Themen der Woche Handy, Computer und Co. – zum Wegwerfen gebaut? sowie Nachhaltiger Konsum? So geht's!

[http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/]*Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.* *[http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/]*

Sie dürfen diesen Text unter anderem ohne besondere Genehmigung verwenden und bearbeiten, z.B. kürzen oder umformulieren, sowie weiterverbreiten und vervielfältigen. Dabei müssen www.umwelt-im-unterricht.de [http://www.umwelt-im-unterricht.de/] als Quelle genannt sowie die oben genannte Creative Commons-Lizenz verwendet werden. Details zu den Bedingungen finden Sie auf der Creative Commons-Website [http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/].

[http://www.unesco.de/oer-faq.html] *Umwelt im Unterricht unterstützt die Erstellung von Bildungsmaterialien unter offenen Lizenzen im Sinne der UNESCO [http://www.unesco.de/oer-faq.html].*

Hintergrund | Grundschule | Sekundarstufe

12.10.2020

Nutzen statt besitzen – das Prinzip der "Sharing Economy"



Grafik: mohamed_hassan / pixabay.com / Pixabay Lizenz

Teilen, Tauschen und Leihen gilt seit einigen Jahren als Trend und als Alternative zum "klassischen" Konsum. Viele Apps und Online-Plattformen haben sich bereits etabliert. Wie können sie dazu beitragen, Ressourcen zu schonen und die Belastung von Umwelt und Klima zu verringern?

mehr lesen

Arbeitsmaterial | Grundschule

12.10.2020

Kaufen oder nutzen? Unser Besitz und die Umwelt



Grafik: Yu luck / the Noun Project / CC BY 2.0

Das Arbeitsmaterial enthält die Illustrationen zum Unterrichtsvorschlag "Selber kaufen – oder "einfach" benutzen?". Symbole zeigen Personen, Konsumgüter, Rohstoffe und Umweltwirkungen. Mithilfe der Symbolkarten können Folgen des Konsums sowie das Prinzip der gemeinsamen Nutzung von Gebrauchsgütern visualisiert werden.

mehr lesen

Material herunterladen

Selber kaufen – oder "einfach" benutzen? - GS (PDF - 0 B)

Hintergrund

Nutzen statt besitzen – das Prinzip der "Sharing Economy" - GS / SK (PDF - 62 KB)

Arbeitsmaterial

TdW_KW39_Material_GS_final (DOCX - 2 MB)

Zielgruppe

Grundschule

Fächer

Sachunterricht | Politik, SoWi, Gesellschaft | Fächerübergreifend

---

Schlagwörter

teilen | tauschen | Shareconomy | nachhaltiger Konsum | Lebensstil | Carsharing | Apps

---