

Veröffentlicht auf *Umwelt im Unterricht: Materialien und Service für Lehrkräfte – BMU-Bildungsservice*  
(<http://www.umwelt-im-unterricht.de>)

[Startseite](#) » [Materialien](#) » [Unterrichtsvorschläge](#)

---

## 27.02.2020 | Unterrichtsvorschlag Projektideen: Nachhaltiger Konsum

Foto: erixl / flickr.com / CC BY  
2.0

### Grundschule, Sekundarstufe

Drei verschiedene Projektideen zum nachhaltigen Konsum: Welche Möglichkeiten gibt es, den eigenen Konsum nachhaltiger zu gestalten? Welche Rolle können Informations- und Kommunikationstechnologie für die nachhaltige Entwicklung spielen? Welche speziellen Herausforderungen gibt es bei Textilherstellung und -konsum?

### Gehört zu:

Thema der Woche: [Spezial: Lehr- und Aktionspaket Klimawandel](#)

Direkt zu den Projektvorschlägen:

Wie kann Konsum nachhaltiger werden? [<https://www.umwelt-im-unterricht.de/unterrichtsvorschlaege/projektideen-nachhaltiger-konsum#nachhaltigerkonsum>]

Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) sowie Unterhaltungselektronik [<https://www.umwelt-im-unterricht.de/unterrichtsvorschlaege/projektideen-nachhaltiger-konsum#technologieundelektronik>]

Der Preis zu voller Kleiderschränke [<https://www.umwelt-im-unterricht.de/unterrichtsvorschlaege/projektideen-nachhaltiger-konsum#gefahren>]

Die Projektideen sind Teil des Lehr- und Aktionspakets Klimawandel [<http://www.umwelt-im-unterricht.de/wochenthemen/spezial-lehr-und-aktionspaket-klimawandel/>]. Es bietet einen Werkzeugkasten, um Unterrichtseinheiten und Projekte zum Themenkomplex Klimawandel zu gestalten. Neben den unten aufgeführten Projektideen enthält es weitere Projektvorschläge zu anderen Aspekten des Themas, grundlegendes Wissen sowie Kernthemen und Unterrichtsvorschläge, die sich zum Einstieg in das Thema eignen.

## Wie kann Konsum nachhaltiger werden?

### Projektablauf

- Die Schüler/-innen recherchieren und diskutieren über Probleme nicht-nachhaltigen Konsums (Energie- und Ressourcenverbrauch, gesundheitsgefährdende Arbeitsbedingungen und Unterbezahlung in manchen Ländern, Entsorgungsproblematik usw.). Informationen gibt es beispielsweise [hier](#).
- Die Schüler/-innen führen eine Zukunftswerkstatt durch zur Fragestellung: Auf welchem Weg gelangen wir zu nachhaltigem Konsum? Thema der "Beschwerdephase" ist, was an unserem Konsumverhalten zu Problemen für andere Menschen und die Umwelt führt. In der "Utopiephase" formulieren die Beteiligten, was getan werden kann, um Verbesserungen und positive Veränderungen zu erreichen und wie die Zukunft aussehen soll. In der "Verwirklichungsphase" geht es darum, was bereits heute im Alltag möglich ist, welche Verhaltensweisen geändert werden können und welche konkreten Lösungsansätze bereits bekannt sind. Die Schülerinnen können aus den Erkenntnissen einen eigenen Maßnahmenplan/ein eigenes Projekt für nachhaltigeren Konsum erarbeiten. Informationen zur Methode Zukunftswerkstatt finden sich zum Beispiel [hier](#).
- Im Bereich "nachhaltiger Konsum" gibt es viele interessante Berufe, zu denen die Schüler/-innen recherchieren können. Beispiele sind Berufe auf den Gebieten umweltfreundliche Verpackungen, Recyclingtechnik oder Fleischersatzprodukte. Die Klasse besucht nach Möglichkeit einen Betrieb, in dem innovative Lösungen entwickelt werden und entsprechende Berufe vertreten sind.

- In einem Wettbewerb "Wer findet die unmöglichsten und unnötigsten Verpackungen?" recherchieren und dokumentieren die Schüler/-innen auf Fotos Aspekte, die mit den Unmengen an Verpackungen zusammenhängen. Sie entwickeln originelle Bildunterschriften, mit denen die Fotos im Schulhaus an verschiedenen zentralen Plätzen ausgestellt werden.
- In verschiedenen Webeanzeigen recherchieren und diskutieren die Schüler/-innen, welche Art von Glück die jeweilige Werbung verspricht. Sie tauschen sich darüber aus, wie viele Dinge man benötigt, um glücklich zu sein und wie lange das Glück anhält, das durch den Erwerb von etwas Käuflichem entstanden ist. Auf einzelne Karten schreibt jede/jeder Ideen zum Glücklichein, die nichts kosten. Die Karten werden auf einem Haufen gemischt und wieder ausgeteilt/gezogen. Die Schüler/-innen versuchen, Ideen von diesen Karten für sich selbst oder in der Gruppe umzusetzen. Wenn die Schüler/-innen möchten (das Thema ist sehr persönlich), können sie die Karten auch unter der Überschrift "Anleitung zum Glücklichein" in der Klasse aufhängen und sich zu einem späteren Zeitpunkt darüber austauschen, welche Ideen sie umgesetzt haben.
- Quellen und weitere Informationen finden sich im Thema der Woche [Gut Leben – was bedeutet das?](#) .

## Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) sowie Unterhaltungselektronik

### Kerninhalte

- Im Jahr 2016 verfügen 88,6 Prozent aller Haushalte in Deutschland über einen PC oder ein *Laptop* und 95,1 Prozent besitzen ein *Mobiltelefon*. 1998 hatten nur 38,7 Prozent der Haushalte einen PC. Die Ausstattung mit Mobiltelefonen lag lediglich bei 11,2 Prozent.
- Im Bereich Unterhaltungselektronik haben 2016 84 Prozent der Haushalte einen *Flachbildfernseher*, während es 2008 nur rund 16 Prozent waren.
- Laptops und Flachbildschirme werden nach nur fünf bis sechs Jahren neu gekauft, Mobiltelefone meist schon nach zwei Jahren. Die *Nutzungsdauer* vieler IKT-Produkte ist geringer als die technische Lebensdauer.
- Neben dem sehr hohen *Rohstoffbedarf* für die Herstellung von IKT-Produkten werden auch besonders *seltene Stoffe* wie Indium, Tantal und Gold benötigt, deren Gewinnung und Verarbeitung häufig mit großen Umweltschäden verbunden ist.
- Das Umweltbundesamt gibt [Tipps für Smartphones](#): Beim Kauf auf lange Lebensdauer, austauschbaren Akku, erweiterbaren Speicher und Reparaturmöglichkeiten achten, ausgemusterte Geräte weitergeben/verkaufen, u.a.

### Projektablauf

- Ausgangspunkt des Projektes kann ein Quiz wie in den [Unterrichtsvorschlägen](#) sein (für jüngere Schüler/-innen [hier](#)).
- Die Schüler/-innen tauschen sich darüber aus, wie lange sie ihre IKT-Geräte nutzen und warum die Geräte schließlich durch neue/andere abgelöst werden.
- Anhand der [Bilderserie](#) verschaffen sich die Schüler/-innen einen ersten Überblick über den Lebenszyklus eines Handys.
- Auf der Grundlage des Videos "[Der Weg des Handys](#)" sowie des Arbeitsmaterials [Smartphones und die Umstände ihrer Produktion](#) erarbeiten die Schüler/-innen Kurzübersichten/Flyer mit Fakten zu Produktion und Entsorgung von Handys.
- Die Schüler/-innen erarbeiten in Gruppen selbst ein Quiz, das in der Klasse, mit den Eltern oder am Tag der offenen Tür durchgeführt wird.
- Mithilfe der [Arbeitsmaterialien](#) führen die Schüler/-innen ein Worldcafé in drei Diskussionsrunden durch: Runde 1: Welche Gründe gibt es, Geräte nicht mehr zu benutzen?; Runde 2: Aus welchen Gründen entscheiden sich Konsumenten/Konsumentinnen für einen Neukauf?; Runde 3: Was könnte man tun, damit die Geräte länger genutzt werden?. An mehreren Tischen wird je ein Gerät thematisiert, wie Smartphone, Spielekonsole, Laptop/PC oder Zubehör wie Kopfhörer und Lautsprecher. Jeder Tisch hat

einen Diskussionsleitfaden (siehe [Arbeitsmaterialien](#)) sowie einen Moderator/eine Moderatorin. Die Ergebnisse jeder Runde werden auf einer Tischdecke notiert. Nach einer Runde wechseln alle den Tisch. Die Moderatoren/Moderatorinnen bleiben am Platz und fassen die Ergebnisse für die neuen Gäste zusammen. Zum Abschluss werden die Ergebnisse des Worldcafés in der großen Runde allen Teilnehmer/-innen vorgestellt.

- Je nach Möglichkeit könnten die Schüler/-innen ein Repaircafé besuchen und sich dort über Fragend er Reparatur von IKT-Geräten und Unterhaltungselektronik erkundigen.
- Die Schüler/-innen organisieren eine Althandy-Sammelaktion an der Schule. Sie erkundigen sich bei den große Mobilfunkanbietern, Netzbetreibern und Recyclinghöfen, wo die gesammelten Handys zurückgegeben werden können. Sie gestalten ein Poster, auf dem sie die Aktion ankündigen und legen im Vorfeld an zentralen Stellen in der Schule die angefertigten Faktenblätter oder Flyer aus.
- Quellen und weitere Informationen finden sich in den Themen der Woche [Handy, Computer und Co. – zum Wegwerfen gebaut?](#) und [Smart! Aber fair?](#).

## Der Preis zu voller Kleiderschränke

### Kerninhalte

- Die Textilbranche ist stark von der Globalisierung geprägt. Die Produktionsschritte verteilen sich weltweit auf diejenigen Standorte, an denen die geringsten Kosten anfallen. Etwa *90 Prozent* der in Deutschland gekauften Bekleidung wird importiert, vor allem aus China, der Türkei und Bangladesch.
- Das ermöglicht *niedrige Preise* für die Verbraucher/-innen. Doch Umwelt- und Sozialstandards werden häufig in katastrophaler Weise vernachlässigt, wie zum Beispiel der *Einsturz des Fabrikgebäudes Rana Plaza* in Bangladesch im Jahr 2013 zeigt. Über 1.100 Menschen kamen dabei ums Leben, mehr als 2.400 wurden verletzt. Überdies decken die gezahlten *Löhne* häufig nicht den notwendigen Lebensunterhalt ab, *Arbeitszeiten* betragen bis zu 16 Stunden täglich, sieben Tage die Woche, *Arbeits- und Gesundheitsschutz* werden vernachlässigt.
- Starke Umweltbelastungen entstehen beim Baumwollanbau durch den Einsatz großer Mengen an *Pestiziden und Wasser*. Bei der Veredelung von Textilien gelangen über das Abwasser große Mengen von *Chemikalien* in die Umwelt. Auch der lange Transport in den Handel belastet Klima und Umwelt.
- Lösungen sind u.a. weniger und hochwertige sowie ökologische und fair gehandelte Textilien kaufen, Kleidung tauschen oder gebraucht kaufen.
- 2016 verabschiedete das Bundeskabinett das Nationale Programm für nachhaltigen Konsum, das Ziele und konkrete Maßnahmen u.a. im Bereich Bekleidung beinhaltet.

### Projekttablauf

- Die Schüler/-innen recherchieren die Umwelt- und sozialen Probleme bei der Produktion und Vermarktung von Kleidung, beispielsweise im Video des Umweltbundesamtes "[Der Preis der Schönheit – Mode und die Folgen für Mensch und Umwelt](#)". Sie diskutieren darüber, was es heißt, billige Kleidung zu kaufen wie beispielsweise ein T-Shirt, das so viel kostet wie eine Tasse Kaffee und thematisieren die "wahren Kosten" entlang des Produktionsprozesses.
- In Gruppenarbeit werten die Schüler/-innen die Umfrage von Greenpeace "[Wegwerfware Kleidung](#)" aus. Sie gestalten einen Artikel für die Schülerzeitung, in dem um achtsamen Umgang mit Kleidung geworben wird. Gegebenenfalls können auch Vertreter/-innen von Umweltschutzorganisationen wie Greenpeace zu einer größeren Veranstaltung in die Schule eingeladen werden.
- Die Schüler/-innen recherchieren [Labels für nachhaltige Kleidung](#) und stellen diese in einem Einkaufsführer künstlerisch dar. Der "Einkaufsführer: Nachhaltige Kleidung" wird in der Schule an mehreren geeigneten Stellen zur Ansicht ausgelegt.
- Die Schüler/-innen untersuchen verschiedene Beispiele für Modewerbung und analysieren, auf welche Weise die Verbraucher/-innen damit angesprochen werden sollen. Sie entwickeln Ideen zur Werbung für ökologisch und fair gehandelte Kleidung und setzen diese in Form von Zeichnungen, Collagen oder Videos um.

- Zu einer Kleidertausch-Aktion an der Schule, die von den Schüler/-innen organisiert wird, werden auch die Eltern eingeladen. Die Schüler/-innen können überdies eine permanente Tauschbörse an der Schule organisieren.
- Zudem könnten die Schüler/-innen eine **nachhaltige Schülerfirma gründen**, die ökologische und faire Kleidung herstellt oder gebrauchte Kleidung umnäht. Sie entwickeln ein eigenes Logo für ihre Firma bzw. die Textilien.
- Quellen und weitere Informationen finden sich im Thema der Woche **Wer zahlt für meine Kleidung?**.

[<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) [<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

27.02.2020

## Die wichtigsten Fakten zu Klimawandel und Klimaschutz



Foto: Samenwerkende Hulporganisaties / flickr.com / CC BY-SA 2.0

Das Thema Klimawandel ist vielschichtig und komplex. Im Folgenden sind die Grundlagen und wichtigsten Informationen in Form von häufig gestellten Fragen zusammengestellt.

[mehr lesen](#)

## Material herunterladen

Projektideen: Nachhaltiger Konsum - GS / SK (PDF - 0 B)

### Hintergrund

Die wichtigsten Fakten zu Klimawandel und Klimaschutz - GS / SK (PDF - 0 B)

### Zielgruppe

[Grundschule](#) | [Sekundarstufe](#)

### Fächer

[Biologie](#) | [Chemie](#) | [Deutsch](#) | [Ethik, Philosophie, Religion](#) | [Geografie](#) | [Geschichte](#) | [Kunst](#) | [Mathematik](#) | [Physik](#) | [Politik, SoWi, Gesellschaft](#) | [Sachunterricht](#) | [Fächerübergreifend](#) | [Arbeit, Wirtschaft, Technik](#) | [Englisch](#) | [Verbraucherbildung](#) | [Informatik](#)

### Schlagwörter

[Klimaschutzmaßnahmen](#) | [Wetter](#) | [Meer](#) | [Klimapolitik](#) | [Klimafolgen](#) | [Klimaflucht](#) | [Faktencheck](#) | [Informations- und Kommunikationstechnologie \(IKT\)](#) | [Textilien](#) | [Partizipation](#) | [Projekte](#) | [Fast Fashion](#) | [Ernährung](#)