Bundesministerium
für Umwelt, Naturschutz, nukleare Sicherheit
und Verbraucherschutz

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

26.08.2021 | Unterrichtsvorschlag

Projektideen: Nachhaltiger Konsum

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 des Monats: Spezial: Lehr- und Aktionspaket Klimawandel

Diese Projektvorschläge gibt es:

- Wie kann Konsum nachhaltiger werden?
- Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) sowie Unterhaltungselektronik
- Der Preis zu voller Kleiderschränke

Die Projektideen sind Teil des Lehr- und Aktionspakets Klimawandel [http://www.umwelt-im-unterricht.de//materialien/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?

Kerninhalte

- Das Konsumverhalten wirkt sich unter anderem auf den Ausstoß von Treibhausgasen aus. Die jährlichen Emissionen pro Kopf liegen in Deutschland bei rund 11,5 Tonnen CO_2-Äquivalenten. Damit sind sie fast doppelt so hoch wie der weltweite Durchschnitt.

- Weitere Umweltwirkungen sind der "Verbrauch" von Flächen und Wasser, zum Beispiel für den Anbau von Lebensmitteln und Futtermitteln, aber auch für die Holzgewinnung. Der größte Teil dieser Flächen liegt im Ausland.

- Der private Konsum wirkt sich überwiegend indirekt auf die Umwelt aus. Das bedeutet, dass die Auswirkungen bei der Herstellung und dem Transport der Güter verursacht werden, nicht bei der eigentlichen Nutzung. Man spricht auch vom sogenannten Energiegehalt oder CO_2-Gehalt der Konsumgüter.

- Um die Auswirkungen des Konsums bestimmter Produkte im Detail zu beurteilen, muss deren gesamter Lebenszyklus betrachtet werden. Dazu gehören die Gewinnung von Rohstoffen, die Produktion, der Vertrieb, die Nutzung in den privaten Haushalten sowie Entsorgung und Verwertung.

- Immer mehr Haushalte haben immer mehr Güter. Die Zahl der Ein- und Zwei-Personen-Haushalte steigt, und ebenso steigt der Ausstattungsgrad der Haushalte.

- Viele Menschen sind sich bewusst, dass sie über ihre Kaufentscheidungen Ressourcen schonen und Energie sparen, Müll vermeiden oder Arbeitsbedingungen in fremden Ländern verbessern können. Hilfsmittel für einen nachhaltigeren Konsum sind verschiedene Siegel und Prüfzeichen [http://www.siegelklarheit.de]. Dazu zählen das staatliche Umweltzeichen "Blauer Engel [https://www.blauer-engel.de/]" für besonders umwelt-, gesundheits- und verbraucherfreundliche Produkte oder das "Bio [https://www.oekolandbau.de/bio-siegel/]"- und das "Fair Trade [http://www.fairtrade-deutschland.de]"-Siegel, mit dem ökologisch produzierte beziehungsweise fair gehandelte Waren ausgezeichnet werden.

Projektablauf

- Die Schüler/-innen recherchieren und diskutieren über Probleme nicht-nachhaltigen Konsums (Energie- und Ressourcenverbrauch, gesundheitsgefährdende Arbeitsbedingungen und Unterbezahlung in manchen Ländern, Entsorgungsproblematik et cetera). Informationen gibt es beispielsweise beim Bundesumweltministerium [https://www.bmu.de/themen/wirtschaft-produkte-ressourcen-tourismus/produkte-und-konsum/nachhaltiger-konsum/].

- Optional: Die Schüler/-innen setzen sich mit dem eigenen Beitrag zum Klimaschutz auseinander. Unterrichtsmaterialien einschließlich einer Anleitung zur Nutzung eines CO_2-Rechners bietet das Umweltbundesamt [https://www.umweltbundesamt.de/publikationen/ich-du-wir-sie-was-kann-dieder-einzelne-fuer-den] an.

- 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 bei sowi-online.de [https://www.sowi-online.de/praxis/methode/zukunftswerkstatt.html_1].

- 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 in der Schule an verschiedenen zentralen Plätzen ausgestellt werden.

- Anhand verschiedener Webmedien 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 notieren sie ihre Ideen zum Glücklich sein, die nichts kosten. Die Karten werden 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 Glücklich sein" in der Klasse aufhängen und sich zu einem späteren Zeitpunkt darüber austauschen, welche Ideen sie umgesetzt haben beziehungsweise welche Ideen nicht umsetzbar sind.

- Quellen und weitere Informationen: Gut Leben – was bedeutet das?, Siegel und Produktinfos – Wie

kaufe ich nachhaltig ein? und Nachhaltiger Konsum? So geht's!

Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) sowie Unterhaltungselektronik

Foto: oneinchpunch / shutterstock.com

Kerninhalte

- Im Jahr 2020 verfügen 91,9 Prozent aller Haushalte in Deutschland über einen PC oder ein Laptop und 97,5 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 2020 91,1 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 [https://www.umweltbundesamt.de/umwelttipps-fuer-den-alltag/elektrogeraete/smartphone#textpart-2], zum Beispiel beim Kauf auf lange Lebensdauer, austauschbaren Akku, erweiterbaren Speicher und Reparaturmöglichkeiten achten, ausgemusterte Geräte weitergeben/verkaufen und so weiter.

Projektablauf

- Ausgangspunkt des Projektes kann ein Quiz/eine Fragerunde wie in den Unterrichtsvorschlägen Smartphone, Laptop, Tablet: Stets das neueste Modell? [http://www.umwelt-im-unterricht.de//unterrichtsvorschlaege/handy-konsole-smart-tv-immer-nur-das-neueste-variante-fuer-fortgeschrittene] (für Sekundarstufe) und Wie wichtig sind uns Handy & Co.? [http://www.umwelt-im-unterricht.de//unterrichtsvorschlaege/handy-konsole-smart-tv-immer-nur-das-neueste-basisvariante] (Grundschule) von Umwelt im Unterricht sein.
- 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 Das Leben eines Handys [http://www.umwelt-im-unterricht.de//medien/bilder/260] von Umwelt im Unterricht verschaffen sich die Schüler/-innen einen ersten Überblick über den Lebenszyklus eines Handys.
- Auf der Grundlage des Videos "Der Weg des Handys [https://www.prosieben.de/tv/galileo/videos/2014274-der-weg-des-handys-clip]" sowie des Arbeitsmaterials Smartphones und die Umstände ihrer Produktion [http://www.umwelt-im-unterricht.de//medien/dateien/smartphones-und-die-umstaende-ihrer-produktion] von Umwelt im Unterricht erarbeiten die Schüler/-innen Kurzübersichten/Flyer mit Fakten zu Produktion und Entsorgung von Handys.
- Die Schüler/-innen erstellen anhand ihrer bisherigen Ergebnisse in Gruppen ein Quiz über die Produktion, Nutzung und Entsorgung von Handys, das in der Klasse, mit den Eltern oder am Tag der offenen Tür durchgeführt wird.
- Mithilfe der Arbeitsmaterialien Handy, Laptop & Co. – Ideen gegen die Wegwerfkultur [http://www.umwelt-im-

unterricht.de//medien/dateien/handy-co-laenger-nutzen-was-muss-sich-aendern-variante-fuer-fortgeschrittene] 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 Fragen der 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 und was im Anschluss damit passiert. 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: Handy, Computer und Co. – zum Wegwerfen gebaut? und Smart! Aber fair?.

Der Preis zu voller Kleiderschränke

Foto: CSIRO [https://en.wikipedia.org/wiki/CSIRO] / commons.wikimedia.org [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:CSIRO_ScienceImage_10736_Manually_decontaminating_cotton_before_processing_at_an_Indian_spinning_mill.jpg?uselang=de] / CC BY 3.0 [https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.de]

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 unter anderem: 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 auch im Bereich Bekleidung beinhaltet.

Projektablauf

- 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 [https://www.youtube.com/watch?v=EYoz-3No-54&list=PLd2kshRyXxRSHLbnGkQiZ-x6eSyx2M32e&index=4&t=0s]".

- Sie diskutieren, warum ein großer Teil der Kleidung so billig verkauft werden kann, und thematisieren die "wahren Kosten" entlang des Produktionsprozesses.

- In Gruppenarbeit werten die Schüler/-innen die Umfrage von Greenpeace "Wegwerfware Kleidung [https://www.greenpeace.de/sites/www.greenpeace.de/files/publications/20151123_greenpeace_modekonsum_flyer.pdf]" 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 (beispielsweise unter siegelklarheit.de [https://www.siegelklarheit.de/home#textilien]) 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 die Schüler/innen organisieren, 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. Hilfreiche Materialien finden sich zum Beispiel im "Fachnetzwerk Schülerfirmen [https://www.fachnetzwerk.net/unterrichtsmodule.html]".

- Quelle und weitere Informationen: Der wahre Preis der Mode.

[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].*

Material herunterladen

Projektideen: Nachhaltiger Konsum - 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

Klimawandel | Klimaschutz | Extremwetter | Meer | Klimapolitik | Klimafolgen | Klimaflucht | Faktencheck | Partizipation | Projekte | Kleidung | Ernährung | Mobilität | Konsum