

Ablauf Modul 1: Wirtschaft & Ich

Interaktives Einstiegsmodul zum Thema solidarische Wirtschafts- und Lebensweisen

Zielsetzung:

- Die Jugendlichen stellen Bezüge zwischen ihrem eigenen Leben und der Wirtschaft her.
- Die Jugendlichen setzen sich kritisch mit den Mechanismen des kapitalistischen Wirtschaftssystems auseinander und hinterfragen gängige Narrative.
- Die Jugendlichen erarbeiten sich einen Überblick über die ökologischen Grenzen des Planeten in Bezug auf Wirtschaftswachstum.

Zeitraumen: 2 Schulstunden (90 Min.)

Zeit	Inhalt und Methoden	Material
15 Min	<p>Besprechung Vorab-Fragebogen und Ergebnisse</p> <p>Einen Tag vor Start des 1. Moduls erhalten die Jugendlichen einen Vorabfragebogen, den sie zuhause analog oder online bearbeiten können. Den Vorabfragebogen füllen die Jugendlichen direkt im Dokument aus und schicken ihn an die Lehrer*in zurück. oder sie füllen es online aus Link: https://www.surveymonkey.de/r/8GBVT7M</p>	<p>Vorabfragebogen zum Ausfüllen analog oder digital, online</p> <p>Aufgabenblatt mit QR-Code zum Fragebogen/ Link</p>
20 Min.	<p>Einstieg: Wirtschaftsbingo</p> <p>Das Bingo-Spiel knüpft an den Vorabfragebogen an. Die Jugendlichen setzen sich bewusst mit folgender Fragestellung auseinander: Was hat Wirtschaft eigentlich mit mir persönlich zu tun? Die Jugendlichen lernen beim Bingo sich und andere im Bezug zu wirtschaftlichen Interessen und Aktivitäten kennen.</p> <p><u>Ziel:</u> Die Jugendlichen erkennen, dass unser Wirtschaftssystem einen großen Einfluss auf unser Leben hat und uns daher auch etwas angeht.</p> <p><u>Vorbereitung:</u></p> <p>Das Wirtschafts-Bingo wird in entsprechender Anzahl ausgedruckt oder als individueller Link zum Online spielen an die Jugendlichen per Mail mit Link zum Videokonferenzraum über zoom oder jitsi für das gemeinsame Spielen geschickt. Videokonferenzraum muss erstellt werden.</p> <p><u>Anleitung:</u></p> <p>1. Die Teamer*in erklärt die Regeln und händigt die unterschiedlichen Wirtschafts-Bingo-Bögen aus oder lädt die Jugendlichen über einen individuellen Link auf https://myfreebingocards.com/bingo-card-generator/free/r7wjmv ein. S. auch dazu Anleitung als PDF und Word-Datei.</p> <p>2. Bingo wird gespielt (10 Min): S. auch dazu Anleitung als PDF und Word-Datei.</p>	<p>Bingozettel (ausgedruckt oder individueller Link auf mobilem Endgerät)</p> <p>Impulsfragen</p> <p>Papier Stifte</p> <p>Anleitung PDF und Word</p>

Schulprojekt: Mensch & Mitwelt vor Profite – Wirtschaft neu denken!

	<p>3. Besprechung des Bingos: Impulsfragen (10 Min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Würdet ihr sagen, Wirtschaft spielt eine große Rolle in eurem Alltag?“ • „Warum wirtschaften wir?“ Die Jugendlichen überlegen für sich warum wir wirtschaften und schreiben ihre Antwort groß auf ein DINA4 Blatt. Anschließend sammelt die Teamer*in die Antworten. Die DINA4 Blätter mit den Antworten können für alle sichtbar auch in die Kamera gezeigt werden. • Was sind eurer Meinung nach die wichtigsten Grundbedürfnisse eines jeden Menschen? • Wird eurer Meinung nach unsere Art zu wirtschaften den Grundbedürfnissen aller Menschen gerecht? 	
45 Min.	<p>Film: Story of Stuff – ein Film zu den ökologischen Grenzen unseres Planeten</p> <p><u>Ziel:</u> Die momentan kaum bis gar nicht berücksichtigten planetaren Grenzen im Wirtschaftssystem und die Folgekosten des Gewinns im Globalen Süden durch Externalisierung erfahrbar machen.</p> <p><u>Vorbereitung:</u> Technik <u>Anleitung:</u></p> <p>1. Video „Story of Stuff“ (21 Min) wird gezeigt. Der Film thematisiert neben den ökologischen / planetare Grenzen auch die Externalisierung von Kosten (Zusammenhang zu Kolonialismus), geplante Obsoleszenz und sinkende Lebenszufriedenheit.</p> <p>Links: https://www.storyofstuff.org/movies/story-of-stuff/ (Film auf Englisch) https://www.youtube.com/watch?v=UCQLgACc6fQ (Film auf Deutsch)</p> <p>2. <u>Arbeitsauftrag:</u> Macht euch während des Films Notizen zu den Inhalten, das können Schlüsselbegriffe oder auch Fragen sein. Haltet vor allem Infos und Aussagen fest, die für euch neu sind.</p> <p>3. Anschließend werden zunächst Verständnisfragen geklärt. Schwierige Begriffe werden gemeinsam recherchiert z.B. ökologische Grenzen, Externalisierung, geplante Obsoleszenz.</p> <p>4. <u>Reflexion:</u> Mögliche Impulsfragen (10 Min)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was war für dich die wichtigste Info / Aussage / Frage in dem Film? - Wie funktioniert das aktuelle Wirtschaftssystem? - Wer profitiert, wer verliert im aktuellen Wirtschaftssystem? Warum? - Empfandet ihr das Wirtschaftssystem als gerecht? Warum (nicht)? - Welche (historischen) Ursachen stehen hinter der Ungleichheit des Wirtschaftssystems? - Was müsste sich ändern? - Wer müsste dafür etwas ändern? 	<p>Laptop Beamer</p> <p>Schmierpapier Stifte</p> <p>Film QR-Codes mit Arbeitsaufträgen für zu Hause</p>

Schulprojekt: Mensch & Mitwelt vor Profite – Wirtschaft neu denken!

5 Min	<p>Vorschau nächstes Modul: Im nächsten Modul lernt ihr mögliche Alternativen bei einem Stationenlernen kennen.</p>	
5 Min	<p>Freiwillige Aufgabe für zuhause: Wertespiel (ca. 30 min) Was ist mir wichtig? Nach welchen Werten wollen wir unsere Gesellschaft gestalten?</p> <p>Drucke dir das DIN A4 Blatt mit allen Begriffen aus, schneide sie aus und lege alle Karten offen vor dich hin.</p> <p>Anleitung: 1. Schritt: Lege die Wertekarten so vor dir aus, dass du sie gut lesen kannst. Nimm dir 5 Minuten Zeit, um für dich aufzuschreiben, welche zehn Werte dir am wichtigsten sind – vor allem im Hinblick auf den gemeinsamen Schulalltag. Dann nimm dir noch einmal zwei Minuten Zeit, in der du die Werte von zehn auf fünf reduzierst. Schließlich gibt es noch einmal zwei Minuten, um aus den fünf verbleibenden Werten drei Werte, die für dich am wichtigsten sind, auszuwählen.</p> <p>Alternative mit der/m Freund*in oder der Familie: Es wird reihum gewürfelt. Die Person, die gewürfelt hat, schlägt entsprechend der Augenzahl Wertekarten vor, die am ehesten verzichtbar sind und begründet ihre Wahl. Die Gruppe diskutiert gemeinsam und nimmt Veränderungen vor, bis sich alle einig sind. Es wird solange gespielt, bis nur noch 3 Karten übrig sind!</p> <p>WICHTIG: Ihr entscheidet gemeinsam als Gruppe, welche Werte euch ganz besonders wichtig sind und welche nicht!</p> <p>Beantworte(t) nach dem Spiel für dich folgende Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Was brauche ich wirklich? - Welche Bedürfnisse/Werte stecken hinter deinen Kaufentscheidungen? / Welche Bedürfnisse stecken dahinter, wenn du dir etwas Neues kaufst? - Was beeinflusst deine Kaufentscheidungen? / Von was wird deine Kaufentscheidung beeinflusst? - Was brauchst du für ein gutes Leben? - Ist mit der aktuellen Wirtschaftsordnung ein gutes Leben für alle gewährleistet? 	<p>Kopiervorlage Wertekarten</p> <p>Anleitung Wertekarten</p>

Glossar:

Ökologische / Planetare Grenzen

Als planetare Grenzen (auch planetarische Grenzen, oder Belastungsgrenzen der Erde; englisch *planetary boundaries*) werden ökologische Grenzen der Erde bezeichnet, deren Überschreitung die Stabilität des Ökosystems und die Lebensgrundlagen der Menschheit gefährdet. Derzeit werden zumeist neun planetaren Grenzen diskutiert, die einen sicheren Handlungsspielraum für die Menschheit festlegen sollen, von denen mehrere jedoch bereits überschritten sind.

(Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Planetare_Grenzen)

Ein Team von Wissenschaftlern präsentierte 2009 das Konzept der planetaren Grenzen und machte neun Prozesse und Systeme aus, die für die Stabilität und Widerstandsfähigkeit der Erde entscheidend sind. Wird in diesen Bereichen die Belastungsgrenze des Erdsystems überschritten, drohen abrupte und unumkehrbare Umweltveränderungen im großen Stil. In einem Update des Konzepts konstatierten die Wissenschaftler 2015, dass die Menschheit bereits in vier Bereichen den sicheren Betriebsbereich verlassen hat: bei Klimawandel, Landnutzungsänderungen, dem menschlichen Eingriff in biogeochemische Kreisläufe (Stickstoff und Phosphor) sowie bei der Integrität der Biosphäre (Verlust der biologischen Vielfalt und Artensterben). (Quelle: <https://www.weltagrabericht.de/aktuelles/nachrichten/news/de/33902.html>)

Ökologische Belastungsgrenzen

nach Will Steffen et al. 2015

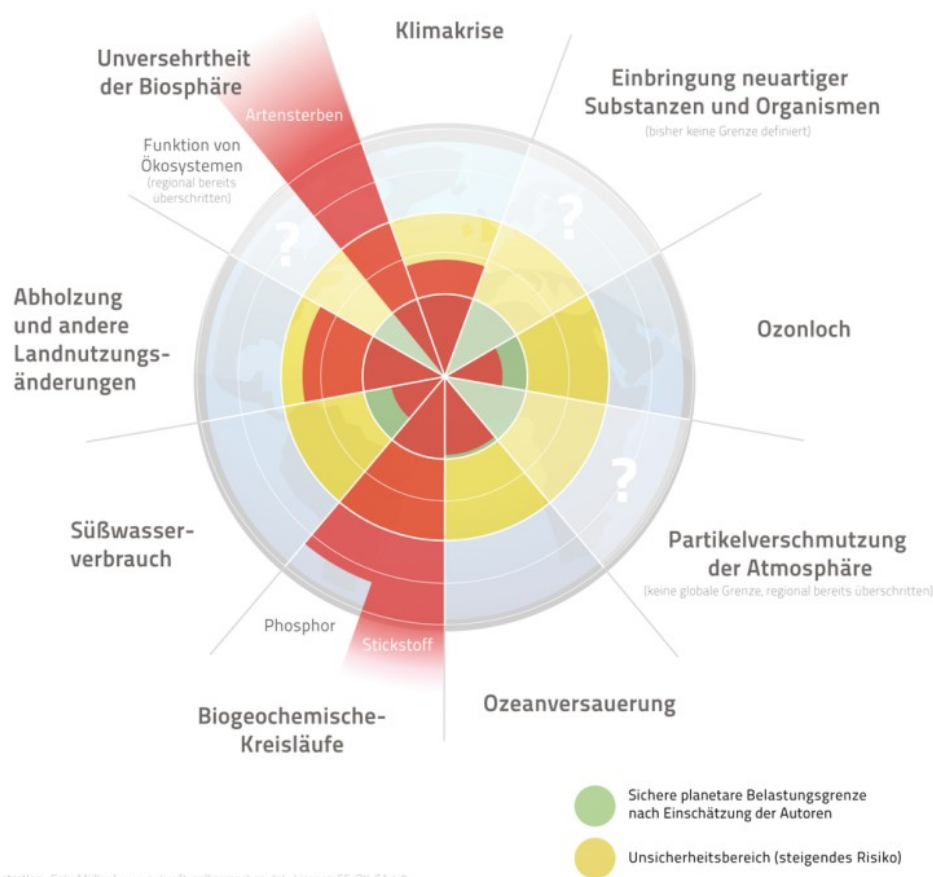


Illustration: Felix Müller (www.zukunft-selbermachen.de) Licence: CC-BY-SA 4.0

Visuelle Darstellung in welchem Umfang die planetaren Grenzen aktuell ausgeschöpft oder überschritten sind (nach Will Steffen et al., 2015)^[1]

Von Felix Jörg Müller - Eigenes Werk, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=83268977>

Externalisierung von Kosten

Das Abwälzen von Kosten, Lasten oder Aufwendungen auf andere Personen, Regionen oder Kostenträger (z. B. Ableitung von Abwässern in Flüsse, die dann auf Kosten der Gemeinschaft gereinigt werden müssen). (Quelle: <https://www.bpb.de/nachschlagen/lexika/politiklexikon/17475/externalisierung>)

[3] In der Debatte um das Verhältnis von Ökonomie und Ökologie Bezeichnung für das Abwälzen von Kosten für Entsorgung von Abfällen und Umweltgiften, Regeneration von Rohstoffen und Regionen, Vorsorge bei produktions- und **konsumtionsbedingten** Risiken sowie sozialen Kosten (Entwurzelungen von Bevölkerungen, Sicherheitsrisiken etc.) auf die „Allgemeinheit“, auf andere Regionen (z.B. Giftmüllexport) und nachfolgende Generationen. Die „Umwelt“ als Ressourcenquelle wie als Schadstofflager (Emissionssenke) erscheint aus der Sicht der ökonomischen Kalküle als „frei“, kostenlos verfügbar. Entsprechend würde eine Internalisierung („Ökonomisierung der Ökologie“) bedeuten, die o.a. Kosten in die Preise miteinzurechnen. Damit wäre jedoch die Verhinderung von Schäden nicht garantiert, bzw. wäre eine weitere Ungleichverteilung der Lasten (unbelastete Umwelt als teures Gut) zu erwarten. (Quelle: <http://www.wirtschaftslexikon.co/d/externalisierung/externalisierung.htm>)

Geplante Obsoleszenz

Geplante Obsoleszenz ist eine Strategie, in der das Veralten eines Produktes vom Hersteller geplant und konzeptionell vorgesehen ist. Das Phänomen war schon mehrfach Gegenstand wissenschaftlicher und gesellschaftlicher Debatten, ist aber nach wie vor nicht klar definiert. Beispiele für die beabsichtigte Verkürzung der Lebensdauer von Produkten sind Drucker und Druckerpatronen, die das Ende ihrer Lebensdauer oft nicht nach tatsächlichem Verbrauch oder tatsächlicher Nutzung, sondern nach vom Hersteller festgelegten Seitenzahlen oder Zeiträumen erreichen. (Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Geplante_Obsoleszenz)