

Moderationsleitfaden

zum digitalen Einstiegsmodul: „Gründung des Bundesministeriums für Schrumpfung, Gemeinwohl und ein gutes Leben für Alle“ zum Bildungsangebot: „KonsumWandel – Wir können auch anders“

Inhalt

1. Allgemeine Informationen	1
1.1 Inhalte	1
1.2 Zielgruppe.....	1
1.3 Durchführung.....	1
1.4 Aufbau.....	1
1.5 Methodische Hinweise.....	2
1.6 Vorbereitung.....	2
1.7 Curriculare Einordnung	2
1.8 Hintergrund	3
2. Teilmodul 1: Einführung.....	4
3. Teilmodul 2: Lebenszufriedenheit, Wachstum und Erderschöpfung.....	5
4. Teilmodul 3: Fleischwaren - Von der Plantage bis zum Teller	7
5. Teilmodul 4: Janniks Handy Abenteuer – Ich sehe den Wald vor lauter Handys nicht mehr.....	9
6. Teilmodul 5: Abschluss.....	11
Anhang.....	13
Vamos e.V.	13
Globales Lernen	13
Das digitale Tool Mapstories	13

1. Allgemeine Informationen

Dieser Moderationsleitfaden ist zur Unterstützung für das digitale Einstiegsmodul „Gründung des Bundesministeriums für Schrumpfung, Gemeinwohl und ein gutes Leben für Alle“ zum Bildungsangebot KonsumWandel gedacht. In dem Moderationsleitfaden finden sich alle wichtigen Hinweise zur Durchführung, sowie die Verlinkungen zu den Inhalten.

1.1 Inhalte

Eine Eilmeldung in den Nachrichten:

„Bundesministerium für Schrumpfung, Gemeinwohl und ein gutes Leben für Alle“ gegründet und Koalitionsvertrag vorgestellt

Diese Nachricht wird von den Youtuber:innen Pia und Merten genauer unter die Lupe genommen. Die beiden schauen sich den Koalitionsvertrag „Glück und ein gutes Leben für Alle durch Schrumpfung“ an und kommentieren ihn. Dabei reagieren sie auf Kommentare ihrer YouTube-Community, was das mit ihrem Alltag zu tun hat und warum Wachstum durch Schrumpfung ersetzt werden sollte.

Ihre Schüler:innen können nun ebenfalls aktiv werden. In drei interaktiven Mapstories können sie sich am Beispiel von Smartphones, Fleischwaren und dem Wachstumsparadigma auf eine Weltreise begeben. Auf dieser werden die Auswirkungen des Massenkonsums auf Menschen, Umwelt und das Miteinander deutlich. Zum Ende werden Möglichkeiten zum #KonsumWandel anhand der Beispielthemen vorgestellt. Eigene Handlungs-ideen können sich abschließend überlegt werden.

1.2 Zielgruppe

Das digitale Einstiegsmodul richtet sich an Lehrer:innen und andere Multiplikator:innen, die in Lerngruppen (außer-)schulische Bildungsarbeit leisten und einen ersten thematischen Einstieg durchführen wollen. Die Bildungsmaterialien sind konzipiert für Schüler*innen ab der Klasse 8 und junge Erwachsene. Das Modul kann mit Schulklassen und außerschulischen Gruppen durchgeführt werden.

1.3 Durchführung

- Leitung: eine Person
- Teilnehmende: bis 30 Personen, ab 14 Jahre/ Klasse 8, auch junge Erwachsene
- Zeitbedarf: 180 Minuten ohne Pausen (1 x 15 Min., 3 x 45 Min. und 1 x 30 Min.)
- Raumbedarf: 1-2 Räume (Gruppenarbeit)
- Material: Laptop, Lautsprecher, Beamer, WLAN-Zugang, pro 1-2 Personen: Digitales Endgerät (Laptop oder Tablet) und Kopfhörer

1.4 Aufbau

Das Einstiegsmodul enthält fünf Teilmodule, die in 4 Schulstunden behandelt werden können.

In dem Teilmodul 1 wird als Einführung in die Thematik in der Gruppe ein Einstiegsvideo geschaut. Mit einem ersten Austausch dauert das Teilmodul etwa 15 Minuten.

Die folgenden Teilmodule 2-4 können jeweils in 45 Minuten durchgeführt werden. Es können auch Teilmodule ausgelassen werden. Die Teilmodule kombinieren Einzelarbeit mit Gruppenaustausch und Diskussionen. Nach Beendigung jeden Teilmodules besteht die Möglichkeit, in der Gesamtgruppe Erfahrungen auszutauschen.

Das Teilmodul 5 dient als Abschluss der Thematik und wird in etwa 30 Minuten von allen Teilnehmenden durchgeführt. Die Aufgaben können teilweise allein oder in den vorherigen Gruppen durchgeführt werden.

Zu Beginn der Teilmodule 2-5 führt die Leitung in die jeweils verlinkte Mapstory ein und erklärt die Aufgabenstellung. Die Schüler:innen können anschließend die Mapstory mithilfe eines QR-Codes öffnen und tragen Ihre Antworten in die TaskCard nach Einscannen des passenden QR-Codes ein. Abschließend findet die Ergebnissicherung anhand der TaskCard statt. Für die Arbeit mit den QR-Codes und den TaskCards kann der Moderationsleitfaden genutzt werden.

1.5 Methodische Hinweise

Die Teilmodule...

1. ... basieren auf Methoden des globalen und kooperativen Lernens
2. ... erfordern die Nutzung des Tools [Mapstories](#) im Internet-Browser
3. ... nutzen für die Ergebnissicherung das Tool [TaskCards](#)
4. ... haben wechselnde Formate (Einzelarbeit, Gruppenarbeit, Plenum, etc.)
5. ... benötigen kein Vorwissen der Teilnehmenden

1.6 Vorbereitung

1. Aufbau mit Laptop, Lautsprechern und Beamer
2. Funktion der Endgeräte und WLAN-Zugang prüfen
3. Inhalte auf den TaskCards der Teilmodule prüfen und ggf. leeren

1.7 Curriculare Einordnung

Eine curriculare Einordnung wird für den Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung¹, sowie für den Medienkompetenzrahmen NRW² vorgenommen.

Themenbereich im Lernbereich Globale Entwicklung (S. 97):

Themenbereich 4. Waren aus aller Welt: Produktion, Handel und Konsum

¹ Bundesministerium für wirtschaftliche Entwicklung und Zusammenarbeit/Kultusministerkonferenz (2016): Orientierungsrahmen für den Lernbereich Globale Entwicklung im Rahmen einer Bildung für nachhaltige Entwicklung (2., aktual. u. erw. Auflage). Bonn, Verfügbar unter: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2015/2015_06_00-Orientierungsrahmen-Globale-Entwicklung.pdf

² Medienberatung NRW (2020). Medienkompetenzrahmen NRW. Verfügbar unter https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2020_03_Final.pdf

Förderung der Kernkompetenzen des Lernbereichs Globale Entwicklung (S. 95):

Die Schülerinnen und Schüler können...

Erkennen	...die soziokulturelle und natürliche Vielfalt in der Einen Welt erkennen.
Bewerten	...durch kritische Reflexion zu Globalisierungs- und Entwicklungsfragen Stellung beziehen und sich dabei an der internationalen Konsensbildung, am Leitbild nachhaltiger Entwicklung und an den Menschenrechten orientieren.
Handeln	...Bereiche persönlicher Mitverantwortung für Mensch und Umwelt erkennen und als Herausforderung annehmen.

Förderung digitaler Kompetenzen nach dem Medienkompetenzrahmen:

Kompetenzbereiche „Bedienen und Anwenden“ und „Informieren und Recherchieren“.

1.8 Hintergrund

Das digitale Einstiegsmodul wurde von Jugendlichen zusammen mit Vamos e.V. in einem ko-kreativen Lab gestaltet. Es finden sich viele persönliche Aussagen der Jugendlichen in Podcasts, Instagram-Posts, Videos und anderen Formaten wieder. Das genutzte Tool www.mapstories.de ermöglicht eine interaktive Erkundung globaler Zusammenhänge, lässt die individuelle Erkundung der Stationen (z.B. mit Google Streetview) zu und beinhaltet weiterführende Verlinkungen. Im Einstiegsmodul sind zudem an vielen Stellen Reflexionsfragen und Aufgaben enthalten, die allein oder in Gruppenarbeit diskutiert und gelöst werden können.

Das Einstiegsmodul...

- ... greift alltägliche Themen auf (Lebensweltbezug),
- ... macht Zusammenhänge der Globalisierung interaktiv und crossmedial erfahrbar,
- ... thematisiert übersichtlich globale Verflechtungen und Menschenrechtsverletzungen, z.B. entlang von Lieferketten, auf Basis des digitalen Tools Mapstories (www.mapstories.de),
- ... nimmt die Perspektive von Akteur:innen in der Produktionskette ein und zeigt diese als politisch Handelnde (postkoloniale und rassismuskritische Perspektive),
- ... ermöglicht eigene weiterführende Recherchen,
- ... geht über eine Konsumebene hinaus und thematisiert politische Zusammenhänge,
- ... zeigt umsetzbare Handlungsmöglichkeiten und motiviert zum Aktiv-Werden.

2. Teilmodul 1: Einführung

Zeit: 15 Minuten

Ziele:

- Persönlichen Bezug herstellen
- Neugierig machen
- Erste Reflexion ermöglichen

Material: Beamer und Laptop in Gruppe oder Endgerät und Kopfhörer pro Teilnehmer:in

Ablauf:

1. Gemeinsames Schauen des Einstiegsvideos:
<https://www.youtube.com/watch?v=vYRImXBNiel>
2. Bearbeiten der Einstiegsfragen/-aufgaben durch die Schüler:innen
3. Vorstellung der Arbeit mit einer Mapstory (siehe Informationen im Anhang unten)

Einstiegsfragen/-aufgaben:

- Hast Du schon einmal von einem derartigen Ministerium gehört?
- Gibt es Begriffe, die Dir unklar erscheinen? (wichtige Begriffe werden in den nachfolgenden Modulen erläutert)
- Was überrascht Dich im Video am meisten?
- Diskutiert in der Gruppe, warum ein derartiges Ministerium notwendig wäre.

Hinweis:

Das Video wurde von Schüler:innen mit unserer Hilfe entwickelt.

3. Teilmodul 2: Lebenszufriedenheit, Wachstum und Erderschöpfung

Zeit: 45 Minuten

Ziele:

- Kennenlernen der Problematiken des unbegrenzten Wirtschaftswachstums im Hinblick auf die planetaren Grenzen
- Reflexion über Lebenszufriedenheit, Wohlstand und Konsum und ihre Zusammenhänge

Material: Endgerät und Kopfhörer pro Teilnehmer:in, Laptop, Beamer

Ablauf:

1. Erklären der Aufgabenstellung mithilfe der Mapstory (Link nächste Seite)
2. Bearbeiten der Aufgabenstellung durch die Schüler:innen
3. Moderation der erstellten TaskCard (Link nächste Seite)

Aufgabenstellung

Jetzt kannst Du Dir eine Mapstory zum Thema Wachstum, Erderschöpfung und Lebenszufriedenheit ansehen. Wähle zuvor eines der folgenden drei Themen aus:

1. Lebenszufriedenheit
2. Wachstum und BIP
3. Erderschöpfung

Pro Thema gibt es Folien, die mit 1., 2. oder 3. beginnen. Schau Dir die Inhalte dieser Folien an und bearbeite folgende Aufgabenstellungen:

a) Notiere Punkte, die Dir spannend und wichtig erscheinen.

b) Beantworte folgende Fragen im TaskCard (QR-Code auf nächste Seite):

- Was ist das Thema/das Problem/die Herausforderung, die beschrieben wird?
- Warum ist es ein Problem?
- Was für Lösungen werden vorgeschlagen?
- Fallen Dir weitere Lösungen ein? Dann schreib Sie auf!

Für die Aufgabe hast Du 15 - 25 Minuten Zeit. Wenn Du früher fertig bist, schau Dir gerne noch die anderen Seiten an.

Optional: Wenn Du noch Zeit hast, dann sammle erste Ideen: Was könnte das "Ministerium für Schrumpfung, Glück und ein gutes Leben für Alle" tun?



1: [Mapstory: Lebenszufriedenheit, Wachstum und Erderschöpfung](#)



2: [TaskCard](#)

4. Teilmodul 3: Fleischwaren - Von der Plantage bis zum Teller

Zeit: 45 Minuten

Ziele:

- Kennenlernen von Auswirkungen des Fleischkonsums weltweit
- Aufbau eines emotionalen Bezugs zum Thema (Reise mit Jugendlichen)

Material: Endgerät und Kopfhörer pro Teilnehmer:in, Laptop, Beamer

Ablauf:

1. Erklären der Aufgabenstellung mithilfe der Mapstory (Link nächste Seite)
2. Bearbeiten der Aufgabenstellung durch die Schüler:innen
3. Moderation der erstellten TaskCard (Link nächste Seite) mit den Grafiken

Aufgabenstellung

Reise durch die Mapstory und höre Dir die dazugehörigen Audiodateien an. Schreibe Dir dabei die spannendsten und wichtigsten Punkte auf.

Nun gibt es fünf Grafiken zur Auswahl:

- A. Brasilien - größte Anbaufläche für Soja weltweit
- B. Weniger Fleischkonsum
- C. Schlachtung und dann?
- D. Alternativen
- E. Weniger Fleisch, mehr Future?

Wähle Dir eine der fünf Grafiken aus und schreibe die wichtigsten Punkte zu den Fragen in der TaskCard auf. Hierbei können Dir die folgenden Fragen helfen:

- Was sind die wichtigsten Punkte der Grafik?
- Was überrascht Dich?
- Was sind die Probleme?
- Was sind mögliche Lösungen?

Für die Aufgabe hast Du 15 - 25 Minuten Zeit. Wenn Du früher fertig bist, schaue Dir gerne noch die anderen Seiten an.

Optional: Wenn Du noch Zeit hast, dann sammle erste Ideen: Was könnte das "Ministerium für Schrumpfung, Glück und ein gutes Leben für Alle" tun?



3: [Mapstory: Fleischwaren - Von der Plantage bis zum Teller](#)



4: [TaskCard](#)

5. Teilmodul 4: Janniks Handy Abenteuer – Ich sehe den Wald vor lauter Handys nicht mehr

Zeit: 45 Minuten

Ziele:

- Kennenlernen der Produktionsbedingungen bei der Herstellung von Smartphones
- Recherche zu Kommunikationsstrategien von Herstellern im Hinblick auf Nachhaltigkeit

Material: Endgerät und Kopfhörer pro Teilnehmer:in, Laptop, Beamer

Ablauf:

1. Anschauen der Mapstory bis zum Rechercheauftrag in Gruppe oder allein
2. Erklären der Aufgabenstellung mithilfe der Mapstory (Link nächste Seite)
3. Bearbeiten der Aufgabenstellung durch die Schüler:innen
4. Moderation der erstellten TaskCard (Link nächste Seite)

Einstiegsfragen und Aufgaben

Schaue dir zunächst an, wie herkömmliche Hersteller ihre Handys produzieren und vertreiben. Anschließend kannst du dich über Alternativen informieren.

1. Herkömmliche Hersteller (Samsung, Apple)
2. Alternativen (Fairphone, Shiftphone)

Gehe durch die einzelnen Folien, schaue die Videos an und gehe auf die Links.

a) Schreibe dir die für dich spannendsten und wichtigsten Punkte auf.

b) Beantworte danach folgende Fragen in der TaskCard:

- Wie stellt sich die Firma selbst dar?
- Wie bewerten Andere die Firma?
- Was ist Dein Fazit?

Für die Aufgabe hast Du 15 - 25 Minuten Zeit. Wenn Du früher fertig bist, schaue Dir gerne noch die anderen Seiten an.

Optional: Wenn Du noch Zeit hast, dann sammle erste Ideen: Was könnte das "Ministerium für Schrumpfung, Glück und ein gutes Leben für Alle" tun?



5: [Mapstory: Janniks Handy Abenteuer – Ich sehe den Wald vor lauter Handys nicht mehr](#)



6: [TaskCard](#)

6. Teilmodul 5: Abschluss

Zeit: 30 Minuten

Ziele:

- Kennenlernen von weltweiten Beispielen für KonsumWandel
- Reflexion über mögliche Alternativen
- Eigene Ideen/Aufgaben für das Ministerium formulieren
- Erstellung eines Posts zu eigenen Ideen

Material: Endgerät und Kopfhörer pro Teilnehmer:in, Laptop, Beamer

Ablauf:

1. Gemeinsames Schauen des Abschlussvideos
<https://youtu.be/6TQBhE1oUFE>
2. Bearbeiten der Aufgabenstellung durch die Schüler:innen
3. Moderation der erstellten TaskCard (Link nächste Seite)
4. Präsentation der erstellen Posts

Aufgabenstellungen

1. Stell dir vor, dass es das Bundesministerium wirklich gibt, und Du würdest die neue Ministerin oder der neue Minister sein. Welche Aufgaben sollte es haben?

Trage deine Antworten in die TaskCard ein.

2. Du hast nun aufgeschrieben, was Dir am wichtigsten ist, wenn es um Deine Zukunft und einen Konsumwandel geht. Jetzt bist Du dran. Erstelle einen kurzen Post mit Deiner wichtigsten Forderung.

Mache dazu ein Bild oder ein Video-Statement und poste es in unseren Kanälen. Leite den Post und die dazugehörige Mapstory an Deine Freunde weiter.

Das Bundesministerium für Schrumpfung, Gemeinwohl und ein Gutes Leben für Alle (BMSchrumpfGGLA) hat sogar eigene Social-Media-Kanäle:

TikTok: @bmschrumpfggla

Twitter: bm_schrumpf

Instagram: #bmschrumpfggla

YouTube: vamosmuenster

Bitte nutze auch die weiteren Hashtags, damit mehr Leute davon erfahren:

#konsumwandel #vamosmuenster #guteslebenfüralle #globalhappinessindex #degrowth

Für die Aufgaben hast Du 20 -30 Minuten Zeit.



7: [Mapstory: Was wäre wenn, was gibt es schon?](#)



8: [TaskCard](#)

Anhang

Vamos e.V.

Vamos e.V. ist ein Verein aus Münster, der in den 1980er Jahren aus der Solidaritätsbewegung mit Lateinamerika heraus entstanden ist. „Vamos bedeutet auf Spanisch: „Lasst uns gehen, lasst uns was bewegen!“ Seit 1987 betreibt der Verein entwicklungspolitische Bildungsarbeit, entwickelt zu verschiedenen Globalisierungsthemen Wanderausstellungen, passende Bildungsmaterialien und führt Projektstage in Schulen und mit außerschulischen Gruppen durch. Der Verein setzt sich ein für weltweite Gerechtigkeit, einen ökologischen Umgang mit der Erde und der Natur und für gerechte Lebens- und Arbeitsbedingungen in den Ländern des Globalen Südens. Vamos e.V. initiiert Veranstaltungen mit Kooperationspartner:innen aus dem Eine Welt- und Umweltbereich in Münster, dem südlichen Münsterland, NRW und bundesweit. Er unterstützt Gruppen und Initiativen bei der Beantragung von Fördermitteln, vermittelt Referent:innen und leistet Vernetzungsarbeit.

Globales Lernen

In der globalisierten Welt entstehen neue Strukturen, während gleichzeitig alte lokale, regionale und nationale Traditionen bestehen bleiben. Gewinner:innen der Globalisierung und ihre eindeutigen Verlierer:innen stehen sich gegenüber. Globales Lernen soll helfen, auf individueller Ebene eine Balance zu finden und die Wirkungszusammenhänge vom Kleinen zum Großen zu erkennen. Das Globale Lernen schafft Räume, in denen wir...

- ... erkennen, wo Globalisierung lokal passiert und wo unser lokales Handeln globale Auswirkungen hat.
- ... unsere Perspektive wechseln und anfangen, Verantwortung zu übernehmen.
- ... unsere eigene Rolle in der Weltgesellschaft kritisch hinterfragen, um uns ein Wertesystem zu schaffen, das wir reflektiert vor anderen vertreten können.
- ... Schlüsselkompetenzen erwerben, die wir im Sinne einer Lebensgestaltung für nachhaltige Entwicklung nutzen.
- ... die Beziehung zwischen den Dimensionen Umwelt, Politik, Wirtschaft und Soziales sehen.
- ... Antworten auf eine immer komplexer werdende Welt finden, in der wir uns als verantwortungsvolle und handelnde Menschen bewegen.

Die Lernenden mit ihrer Entwicklung von Interessen und Kompetenzen stehen hier im Mittelpunkt. Globales Lernen unterliegt einem Lernprozess, der nicht von heute auf morgen „herstellbar“ ist, er benötigt Zeit und ein fehlerfreundliches Umfeld für die Entwicklung und das Ausprobieren eigener Ideen und Positionen.

Das digitale Tool Mapstories

Mit Mapstories werden Geschichten rund um die Welt erzählt! Die kostenlose Webanwendung [mapstories.de](https://www.mapstories.de) bietet vielfältige Optionen, um globale Zusammenhänge mithilfe von Orten als Stationen auf einem Globus zu veranschaulichen. Durch das Einbinden eigener Medien und Inhalte bekannter Plattformen wie zum Beispiel Youtube, TikTok oder Google Street View können Nutzer:innen ab 13 Jahren interaktive Mapstories gestalten. So werden Fragestellungen des Globalen Lernens und der Bildung für nachhaltige Entwicklung im Sinne des Storytellings innovativ erarbeitet und dargestellt. [Hier](#) finden Sie ein Beispiel.

Herausgeber: Vamos e. V.

V.i.S.d.P.: Tore Süßenguth

Konzeption, Recherche, Redaktion und Layout: Tore Süßenguth und Schüler:innen

Mitarbeit: Dina Dahlbeck, Annika Schüttler, Elias Grosse, Pauline Beger

Stand: Februar 2024

Kontakt:

Vamos e.V.

Achtermannstraße 10-12

48143 Münster

Telefon: 0251 45431

Mobil: 0157 76261270

Mail: info@vamos-muenster.de

www.vamos-muenster.de

[www.fb.com/VamosMuenster](https://www.facebook.com/VamosMuenster)

@vamosmuenster

Mit freundlicher Unterstützung durch die
Auftrag des



Gefördert von ENGAGEMENT GLOBAL im



Überarbeitet im Rahmen der Förderung 100xDigital der DSEE



Für den Inhalt dieser Publikation ist allein *Vamos e.V.* verantwortlich; die hier dargestellten Positionen geben nicht den Standpunkt von *Engagement Global gGmbH*, der *Stiftung Umwelt und Entwicklung*, dem Bundesministerium für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung (BMZ) oder dem Land NRW wieder.