



Aktivitäten für die Sekundarschule



Inhalt

1. Einleitung.....	5
2. Übersicht	6
2.1 Aufklärungs- und Sensibilisierungsaktivitäten	7
2.1.1 Mein Beitrag zur Ressourcenschonung	7
2.1.2 Mein Smartphone und ich	8
2.1.3 Die Auswirkungen des Kleiderkonsums	9
2.1.4 Mein Smartphone und die Nachhaltigkeit	10
2.1.5 Earth Overshoot Day – Mein Umgang mit Ressourcen	11
2.2 Projekte	12
2.2.1 Tauschschaf	12
2.2.2 Wuertfloss	13
2.3 Coaching.....	14

1. Einleitung

Den Berechnungen des Global Footprint Networks zufolge, bräuchten wir derzeit rund 1,5 Planeten (2020), um unseren Bedarf an natürlichen Ressourcen zu decken. Es ist offensichtlich, dass dies langfristig nicht funktionieren kann. Dauerhafte Schäden für die Umwelt, das Klima und die Menschheit können nur vermieden werden, wenn wir gemeinsam als Gesellschaft handeln.

Es ist von zentraler Bedeutung, Kinder für das Thema des nachhaltigen Umgangs mit Ressourcen zu sensibilisieren und zum lösungsorientierten Handeln anzuregen. Bildung stellt hier ein zentrales Element dar, welches wesentlich zu einem Umdenken führen kann.

Die **SuperDrecksKëscht®** ist eine Aktion des Ministeriums für Umwelt, Klima und nachhaltige Entwicklung mit der Chambre de Commerce und der Chambre des Métiers, welche den nachhaltigen Umgang mit natürlichen Ressourcen fördern soll.

In diesem Sinne wurde im Rahmen der Aufgaben der **SuperDrecksKëscht®**, die **SDK Akademie** ins Leben gerufen. Die Aufgabe der **SDK Akademie** besteht darin, durch zukunftsorientierte Bildung nachhaltiges Handeln allgemein zu fördern und zugänglich zu machen. Die **SDK Akademie** möchte die verschiedenen BildungsakteurInnen unterstützen, den SchülerInnen ihre Verantwortung als Erwachsene und EntscheidungsträgerInnen der Zukunft zu vermitteln.

In diesem Kontext freuen wir uns, Ihnen die Aktivitätenübersicht der SDK Akademie für Grundschulen vorzustellen und hoffen, mit diesem Angebot Ihr Interesse zu wecken.

Bei Fragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung. Sie erreichen uns unter der E-Mail Adresse **akademie@sdk.lu** und unter der Telefonnummer **+352 488 216 400**.

Ihr SDK Akademie Team



1. Übersicht

Für die Sekundarschule bietet die SDK Akademie drei verschiedene Formen von Aktivitäten an:

Aufklärungs- und Sensibilisierungsaktivitäten

Hierbei handelt es sich um Aktivitäten von einer Dauer zwischen zwei und vier Unterrichtsstunden. Die jeweiligen Aktivitäten richten sich an verschiedene Altersgruppen und behandeln unterschiedliche Schwerpunkte.

Bei der Entwicklung der Aktivitäten wurde darauf geachtet, dass diese Aktivitäten gut in den Unterricht integriert oder von den LehrerInnen nachbearbeitet werden können. Die Aktivitäten sind interaktiv, kompetenzorientiert und verfolgen einen fächerübergreifenden Ansatz.

Projekte

Die SDK Akademie bietet konkrete Projekte für Sekundarschulen an. Die Projekte richten sich jeweils an eine Klasse oder an eine SchülerInnen-Gruppe von ähnlicher Größe. Hierbei stehen mehrere Projektideen zur Auswahl. Nach der Projektwahl wird die Gruppe von den MitarbeiterInnen der SDK Akademie begleitet und führt das Projekt über einen längeren Zeitraum in der Schule durch. Dadurch sollen die TeilnehmerInnen ein tieferes Bewusstsein und Verständnis für nachhaltiges Handeln im Hinblick auf ein konkretes Thema entwickeln.

Coaching

Das Coaching-Angebot richtet sich an schulinterne Gruppen, die ihre Schule nachhaltiger gestalten und die Schulgemeinschaft für ressourcenschonendes Handeln sensibilisieren möchten. Die Arbeitsgruppe erarbeitet mit Hilfe der SDK Akademie eigene Veränderungsvorschläge. Bei der Vorbereitung und Umsetzung der Ideen steht die SDK Akademie beratend zur Seite.

2.1 Aufklärungs- und Sensibilisierungsaktivitäten

2.1.1 Mein Beitrag zur Ressourcenschonung

Zielgruppe:	7e bis 5e
TeilnehmerInnen:	Maximal 30 SchülerInnen
Dauer:	1 x 2 Unterrichtsstunden

Zielsetzung:

Die SchülerInnen:

- begreifen die Verknappung natürlicher Rohstoffe.
- entwickeln eine kritische Haltung hinsichtlich eines nachhaltigen Umgangs mit Ressourcen.
- erlernen die sortenreine Trennung unterschiedlicher Wertstoffe.
- erkennen die Bedeutung eigener Handlungen zur Schließung von Wertstoffkreisläufen.

Kurze Beschreibung:

Ressourcenverbrauch und Ressourcenschonung spielen in unserem Alltag eine immer größere Rolle. Zu Beginn der Aktivität erfahren die SchülerInnen mit Hilfe eines Spiels die Probleme der Ressourcenknappheit und der linearen Wirtschaft.

Als alternative Modelle lernen die SchülerInnen die Abfallpyramide und Wertstoffkreisläufe kennen. In interaktiven Gruppenarbeiten setzen sie sich mit dem Recyclingkreislauf alltäglicher Abfallprodukte auseinander. Außerdem werden Handlungsalternativen besprochen und thematisiert, welchen Impact wir als KonsumentInnen auf den Ressourcenverbrauch haben.

2.1.2 Mein Smartphone und ich

Zielgruppe:	7e bis 5e
TeilnehmerInnen:	Maximal 30 SchülerInnen
Dauer:	1 x 2 Unterrichtsstunden

Zielsetzung:

Die SchülerInnen:

- erarbeiten die Umwelt- und Sozialproblematiken, die mit der Smartphone-Produktion einhergehen.
- diskutieren Lösungsansätze für einen nachhaltigeren Umgang mit dem Smartphone.
- reflektieren ihre eigene Smartphone-Nutzung.

Kurze Beschreibung:

Welchen Einfluss übt mein Smartphone auf mich und meine Umwelt aus? In dieser Aktivität setzen sich die SchülerInnen hautnah mit der Entwicklung moderner Smartphones auseinander, indem sie ein altes und ein modernes Handy auseinandernehmen. Sie nehmen die zur Produktion eines Smartphones benötigten Rohstoffe genau unter die Lupe und thematisieren die Konsequenzen der Gewinnung dieser Rohstoffe.

Im Anschluss reflektieren die SchülerInnen die positiven und negativen Aspekte ihrer eigenen Smartphone-Nutzung.



2.1.3 Die Auswirkungen des Kleiderkonsums

Zielgruppe:	4e bis 1ère
TeilnehmerInnen:	Maximal 30 SchülerInnen
Dauer:	1 x 2 Unterrichtsstunden

Zielsetzung:

Die SchülerInnen:

- erlangen ein Verständnis für die Vielseitigkeit der Textilindustrie.
- erhalten einen Einblick in den Lebensweg unterschiedlicher Textilarten.
- formulieren Lösungsansätze zum Umgang mit Textilien.

Kurze Beschreibung:

Die SchülerInnen erhalten in der Einstiegsrunde einen Einblick in die Komplexität der Textilindustrie und setzen sich mit den Problematiken der Herstellung ausgewählter Kleidungsstücke auseinander. Sie lernen die Pyramide des nachhaltigen Konsums kennen und erarbeiten mögliche Lösungsansätze. Es folgt eine Diskussion über extrem unterschiedliche Lebensstile, die zur Reflexion des eigenen Konsums anregt.

2.1.4 Mein Smartphone und die Nachhaltigkeit

Zielgruppe:	4e bis 1ère
TeilnehmerInnen:	Maximal 30 SchülerInnen
Dauer:	1 x 2 Unterrichtsstunden

Zielsetzung:

Die SchülerInnen:

- erhalten einen Einblick in den Lebensweg von Smartphones.
- verstehen die Grundprinzipien der Nachhaltigkeit.
- reflektieren die Auswirkungen, die ein Smartphone während seiner gesamten Lebensdauer ausübt.
- können kritisch über Lösungsansätze zum Umgang mit Smartphones nachdenken.

Kurze Beschreibung:

Fast jeder hat eins, doch wer kümmert sich beim Kauf eines Smartphones schon um die Folgen für Wirtschaft, Mensch und Natur? Bei dieser Aktivität werden die SchülerInnen auf die Problematiken, die mit einem Smartphone einhergehen, aufmerksam gemacht. In diesem Zusammenhang bekommen sie einen Einstieg in die Thematik der Nachhaltigkeit. Dadurch soll aufgezeigt werden, welche Auswirkungen die Lebenskette von Smartphones auf die drei Dimensionen der Nachhaltigkeit hat. Anschließend werden individuelle Handlungsalternativen für einen verantwortungsvollen Umgang mit dem Smartphone thematisiert.

2.1.5 Earth Overshoot Day – Mein Umgang mit Ressourcen

Zielgruppe:	4e bis 1ère
TeilnehmerInnen:	Maximal 30 SchülerInnen
Dauer:	1 x 2 Unterrichtsstunden

Zielsetzung:

Die SchülerInnen:

- lernen die Folgen von Ressourcenverknappung kennen.
- sehen die nachhaltige Entwicklung als Notwendigkeit für die Schonung der Ressourcen.
- besprechen Handlungsalternativen auf individueller und politischer Ebene.

Kurze Beschreibung:

Was bedeutet Nachhaltigkeit überhaupt? Und was ist eigentlich damit gemeint, dass wir momentan 1,5 Planeten benötigen? Diese und weitere Fragen werden während dieser Aktivität beantwortet. Die SchülerInnen lernen die Modelle des ökologischen Fußabdrucks und des Earth Overshoot Day kennen. Sie reflektieren besonders ihren eigenen Ressourcenverbrauch und besprechen individuelle und politische Lösungen für eine nachhaltige Lebensweise.



2.2 Projekte

2.2.1 Tauschschaf

Zielgruppe:	SchülerInnen luxemburger Sekundarschulen
TeilnehmerInnen:	Maximal 25 SchülerInnen
Dauer:	3 Workshops von jeweils 2 Stunden



Zielsetzung:

Die SchülerInnen entwickeln ein Verständnis für die Bedeutung des nachhaltigen Umgangs mit Ressourcen und setzen dieses Wissen anhand eines Praxisprojektes an ihrer Schule um. Sie lernen eine konkrete Handlungsalternative kennen und motivieren die Schulgemeinschaft zum gemeinsamen nachhaltigen Handeln.

Kurze Beschreibung:

Im Rahmen von drei Workshops setzt sich eine SchülerInnen-Gruppe (Klasse, Schülercomitée, usw.) mit Unterstützung der SDK Akademie mit Konsummustern auseinander. Dabei werden die Konsequenzen des individuellen und gesellschaftlichen Konsums auf den Ressourcenverbrauch thematisiert. Es werden mögliche Alternativen zur Schließung von Kreisläufen besprochen und das Tauschen als ein Element der Kreislaufwirtschaft eingeführt. Anschließend wird der Tauschschaf installiert, Grundregeln werden festgelegt und weitere Umgangsmaßnahmen werden definiert.

Nachdem die Rahmenbedingungen für das Projekt gemeinsam erarbeitet wurden, leiten die Klassen den Tauschschaf autonom mit Hilfe einer Lehrkraft. Die SDK Akademie steht dabei weiterhin für Rückfragen zur Verfügung. Bei einer Übergabe der Verantwortung für den *Tauschschaf* führt die SDK Akademie erneut Sensibilisierungsworkshops für die neue Gruppe durch.

2.2.2 Wuertfloss

Zielgruppe:	SchülerInnen luxemburger Sekundarschulen
TeilnehmerInnen:	Maximal 25 SchülerInnen
Dauer:	mindestens 6 Wochen, 1 Doppelstunde/Woche



Zielsetzung:

Das Ziel des Projektes *Wuertfloss* liegt in der kritischen und kreativen Auseinandersetzung von Jugendlichen mit dem Thema der Ressourcenknappheit und des nachhaltigen Handelns.

Kurze Beschreibung:

In Zusammenarbeit mit einem/einer KünstlerIn werden die SchülerInnen für den Ressourcenverbrauch sensibilisiert. Der/Die KünstlerIn bringt den SchülerInnen eine Kunstform (bspw. Rap) näher, mit deren Hilfe die SchülerInnen ihre Ideen, Einstellungen oder Lösungsvorschläge mitteilen können. Dies vereinfacht nicht nur die Auseinandersetzung mit den Themen der Ressourcenknappheit und des nachhaltigen Handelns, sondern unterstützt auch die Individualität jeder SchülerInnen und deren Meinung.

Zur Abrundung des Projekts sollte eine kreative Darstellung der Ergebnisse innerhalb der Schulgemeinschaft stattfinden. Diese soll den SchülerInnen die Gelegenheit geben, ihre fertigen Werke vorzustellen und ihre Erkenntnisse zu vermitteln.

Dieses Projekt wird in Zusammenarbeit mit dem SCRIPT durchgeführt.



2.3 Coaching

Zielsetzung:

Beim Coaching geht es darum, konkrete Veränderungen in Richtung Nachhaltigkeit an der eigenen Schule mitzugestalten. Dadurch soll nachhaltiges Handeln für die gesamte Schulgemeinschaft gefördert und vereinfacht werden.

Kurze Beschreibung:

Das Coaching-Angebot richtet sich an SchülerInnen-Gruppen (z.B. Schülercomités) und an Lehrkräfte-Gruppen (z.B. Arbeitsgruppen), die ihre Schule nachhaltiger gestalten und die Schulgemeinschaft für ressourcenschonendes Handeln sensibilisieren möchten. Die Ideen zur Umsetzung sind dabei offen und werden durch die Arbeitsgruppe selbst erarbeitet. Die SDK Akademie berät die Gruppen in ihren jeweiligen Vorhaben und unterstützt sie mit ihrem Know-How bei deren Umsetzung.

Das Coaching wird individuell an die Bedürfnisse der jeweiligen Schulen angepasst.



SDK Akademie
SuperDrecksKëscht®



SDK Akademie
Zone Industrielle Piret
L-7737 Colmar-Berg

Tel.: +352 488 216 400
E-Mail: akademie@sdk.lu



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Environnement, du Climat
et du Développement durable

CHAMBER
OF COMMERCE
LUXEMBOURG
POWERING BUSINESS



CHAMBRE
DES METIERS
Luxembourg