

Die Postkarte aus der Zukunft – Entwicklung von Zukunftsszenarien zum Thema Ernährung

Die SuS entdecken verschiedene mögliche Zukunftsszenarien der Ernährung. Sie beurteilen, in welchem sie leben möchten und welches sie vermeiden wollen. So kreieren sie ein Wunsch- oder ein Alptrahmszenario. Dieses stellen sie schriftlich und bildlich in Form einer Postkarte aus der Zukunft dar.

 **Klassenstufe** 7–10, alle Schularten

 **Dauer** 90 min

 **Kompetenzen**

- Die SuS beziehen Stellung zu kontroversen Fragen des Themas und begründen ihre Meinung.
- Die SuS erschließen sich wichtige Aspekte des Themas und zugehörige Zukunftstrends. Sie geben die Inhalte an ihre Mitschüler*innen weiter.
- Die SuS erstellen und analysieren Zukunftsszenarien, indem sie Trends miteinander kombinieren und die entstehenden Szenarien kriterienorientiert bewerten.
- Die SuS diskutieren über unterschiedliche mögliche Zukünfte des Themas. Sie beurteilen, in welcher sie leben möchten beziehungsweise welche sie vermeiden wollen.
- Die SuS halten ein Wunsch- oder ein Alptrahmszenario fest, indem sie eine Postkarte aus der Zukunft gestalten.
- Die SuS vergleichen ihre Ergebnisse.

 **Kurzagenda**

- Einstieg (15 min)
- Zukunftsszenarien (50 min)
- Postkarte aus der Zukunft (10 min)
- Präsentation (10 min)
- Reflexion (5 min)

 **Raum**

- Präsentationsmedium (ohne Lautsprecher): Beamer, interaktives Whiteboard oder Ähnliches
- Gruppentische für 5 SuS

In dieser Unterrichtseinheit werden folgende Abkürzungen genutzt:
SuS = Schüler und Schülerinnen
LP = Lehrperson
MA = Methodenanleitung
AV = Arbeitsvorlage



Benötigte Materialien



Kartenset

pro Team:

- Impulsfragen
- Kategoriekarten
- Trendkarten
- Wildcards



Arbeitsvorlagen (AV)

- Meinungsaustausch (10)
(Format A3, 1 x pro Team)
- Postkarte aus der Zukunft (11)
(Format A3, 1 x pro SuS)
- Joker-Wildcard (39)
(Format A4, 1 x pro Team)
- Joker-Trendkarte (38)
(Format A4, 1 x pro Team)



Methodenanleitungen (MA)

- Meinungsaustausch (H)
- Szenariotechnik (U)
- Wunschscenario (V)
- Alptrausmszenario (W)
- Wildcards (X)
- Abzählen (J)

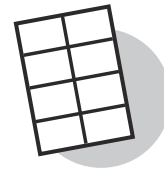


Sonstige Materialien

- akustisches Signal



Präsentation



Anleitung

- Szenarioanleitung für SuS
(1 x pro Team)

Phasenbeschreibung

1 Einstieg: Das Thema in der Lebenswelt verorten

Tipp: Sie können die Unterrichtseinheit auf 90 + 45 Minuten ausdehnen. Diese umfasst dann die Phasen 1–5 (90 Minuten) und 6–8 (45 Minuten). So ermöglichen Sie den SuS mehr Zeit beim Erstellen der Zukunftsszenarien und eine noch intensivere Ergebnisdokumentation sowie eine ausführliche Reflexion der Unterrichtseinheit.

Tipp: Teilen Sie die SuS vor der Stunde in heterogene Teams ein, sodass sie sich gegenseitig unterstützen können. Legen Sie eine nummerierte Liste der Namen auf die Tische, anhand derer sich die SuS ihren Teams zuordnen. Nutzen Sie die nummerierten Namen für die Organisation der Abläufe während der Stunde. Beispiel: Alle Personen mit der Nummer zwei räumen das Material auf.

Tipp: Die SuS arbeiten in dieser Unterrichtseinheit oft selbstständig und diskutieren viel in ihren Teams. Da kann es schnell sehr laut werden. Führen Sie daher zu Beginn der Stunde ein akustisches Signal ein. Es ermöglicht Ihnen, für Ruhe zu sorgen und um Aufmerksamkeit zu bitten, ohne Ihre Stimme zu belasten. Eine Glocke, eine Klangschale oder ein gemeinsam vereinbarter Klatschrhythmus eignen sich ideal.

Tipp: Stärken Sie die Eigenverantwortlichkeit der SuS, indem Sie ihnen Rollen für die Gruppenarbeit geben.

- Materialmanager*in: holt das Material und räumt es wieder auf
- Zeitwächter*in: achtet auf die Zeit
- Lautstärkewächter*in: achtet auf die Lautstärke und weist darauf hin, wenn es zu laut wird
- Spielleiter*in: hat die Verantwortung für die Arbeitsabläufe
- Moderator*in: achtet darauf, dass alle zu Wort kommen und sich gegenseitig ausreden lassen

Tipp: Begeben Sie sich in die Rolle eines Lernbegleiters/einer Lernbegleiterin. Ermöglichen Sie den SuS selbstbestimmtes Lernen in ihrem eigenen Tempo. Dabei steht nicht das Ziel im Vordergrund, sondern der Prozess.



Impulsfragen



MA Meinungsaustausch (H)



AV Meinungsaustausch (10)



Präsentation:
Folie 1-3

Das Material dieser Unterrichtseinheit ist für Teams von fünf Personen ausgelegt. Die Teams sitzen an Gruppentischen, sodass sie sich gut unterhalten können. Achten Sie darauf, dass die Tische gleich hoch sind, sodass in der Mitte Karten abgelegt werden können. Der Einstieg dient als Türöffner in das Thema »Ernährung der Zukunft«. Die SuS beziehen

Stellung zu kontroversen Fragen, die auf den Impulsfragen abgedruckt sind. Die Fragen können nur mit Ja oder mit Nein beantwortet werden. AV Meinungs austausch unterstützt die SuS dabei, sich klar zu positionieren.

Die Anleitung der Methode finden Sie in der MA Meinungs austausch. Diese ist nicht zum Austeilen an die SuS gedacht, sondern für Sie zur Unterrichtsvorbereitung. Geben Sie den SuS Orientierung, warum Sie dieses Warm-up durchführen.

*Impuls: »Unsere zentrale Stundenfrage lautet: Wie wollen und werden wir uns in Zukunft ernähren? Dazu erkundet ihr heute mögliche Zukünfte der Ernährung. Bevor ihr in die Zukunft eintaucht, ist es wichtig, zu verstehen, was das Thema mit eurem Alltag zu tun hat. Was denkt ihr über die Ernährung von heute? Was sind eure Meinungen zu wichtigen Fragen und wie denken eure Mitschüler*innen darüber?«*

Tipp: Visualisieren Sie die Stundenfrage. Sie bildet den Rahmen der Unterrichtseinheit und sollte über die gesamte Stunde für alle gut sichtbar sein.

Erklären Sie den SuS die Methode und betonen Sie dabei, dass die SuS die Leitfragen nutzen und ihre Meinungen begründen sollen. Teilen Sie pro Team eine AV Meinungs austausch aus. Diese sollte im A3-Format sein. Die SuS nutzen nun die Impulsfragen, um ihre Wünsche, Bedürfnisse und Ansichten zum Thema »Ernährung« mit ihren Mitschüler*innen zu teilen und darüber zu diskutieren. Sie kommen mit vielfältigen Aspekten des Themas »Ernährung« in Berührung.

Die SuS unterstützen sich gegenseitig, diese zu erschließen und gegebenenfalls Fragen darüber zu formulieren. Diese können dann im gemeinsamen Klassengespräch aufgegriffen werden.

Tipp: Je nach Alter und Leistungsstand der SuS kann es hilfreich sein, wenn eine Person für das Vorlesen der Fragen verantwortlich ist und diese nicht reihum vorgelesen werden.

Tipp: Geben Sie den SuS den Hinweis, dass immer nur die gerade benötigten Karten der Box entnommen werden und dass diese nach der Benutzung wieder aufgeräumt werden.

Das Ziel dieser Übung ist die Entwicklung eines Gespürs für die Komplexität des Themas »Ernährung«. Die SuS stellen fest, dass es ganz unterschiedliche Meinungen zu den Impulsfragen gibt, und lernen, mit kontroversen Ansichten umzugehen. Gleichzeitig wird das Vorwissen der SuS aktiviert. Sie erkennen, dass das Thema »Ernährung« ein wichtiger Teil ihrer Lebenswelt ist: Auch ohne es zu merken, treffen sie mit jeder Mahlzeit wichtige Konsumententscheidungen. Werten Sie nach der Übung interessante Erkenntnisse gemeinsam mit den SuS aus.

Fragen Sie nach, wo es unterschiedliche Ansichten gab und über welche Fragen die SuS viel diskutiert haben. Nehmen Sie diese Auswertung zum Anlass, um zur nächsten Phase überzuleiten. Wenn sich die SuS über Zukünfte austauschen, werden sie auch dort verschiedene

Meinungen haben.

Bitte Sie die SuS an dieser Stelle, die AVs und die Impulsfragen aufzuräumen. So entsteht kein Chaos auf den Tischen.

2 Kategoriekarten: Den Ist-Zustand analysieren

Im Anschluss an den Einstieg erstellen und bewerten die SuS Zukunftsszenarien. Dazu nutzen sie eine Methode aus der Zukunftsforschung – die Szenariotechnik. Für die Szenariotechnik benötigen die SuS die Kategorie- und Trendkarten, welche in der Zukunftsbox mit dem Register »Trends« gekennzeichnet sind. Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung finden Sie auf der Präsentation. Achten Sie darauf, dass sich die SuS so setzen, dass alle die abgelegten Karten gut sehen können.

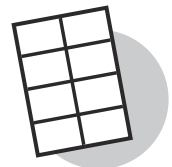
Tipp: Falls Sie die Präsentation nicht nutzen können, können Sie mit den SuS die der Zukunftsbox beiliegende Szenarioanleitung für SuS Schritt für Schritt gemeinsam besprechen.

Impuls: »Jetzt taucht ihr in die Zukunft ein. Dazu erkundet ihr verschiedene Szenarien. Was könnte ein Szenario sein? (Ein Szenario beschreibt eine mögliche Zukunft. Denn wie es in der Zukunft wirklich aussehen wird, kann keiner vorhersagen. Deswegen ist es wichtig, sich unterschiedliche Möglichkeiten anzuschauen.) Damit ihr euch die Szenarien besser vorstellen könnt, besteht jedes Szenario aus fünf Trends. Was könnte ein Trend sein? (Trends schreiben heutige Ideen in der Zukunft fort. Ein Beispiel sind Roboter: Heute gibt es bereits Roboter in Fabriken oder in der Wohnung als Staubsauger. In der Zukunft könnten ganz viele Tätigkeiten von Robotern übernommen werden: Aufräumen, die Auslieferung von Paketen oder die Pflege von alten Menschen. Das ist dann ein Trend.) Könnt ihr euch vorstellen, warum ihr euch heute mit Szenarien beschäftigt? (Wir sind der Zukunft nicht komplett ausgeliefert und können sie mitgestalten. Dazu müssen wir wissen, welche Trends wir uns für die Zukunft wünschen und welche wir vermeiden möchten.)«

Jedes Teammitglied erhält eine der fünf Kategoriekarten mit den dazugehörige Trendkarten. Geben Sie den SuS genügend Zeit, um sich mit den Karten vertraut zu machen. Jede Person kennt nur ihre eigene Kategorie und muss sie bei der Gestaltung der Szenarien erklären können. Im nächsten Schritt geben die SuS reihum die Inhalte ihrer Kategoriekarten an ihre Mitschüler*innen weiter. Auf ihnen sind der Ist-Zustand sowie heutige Herausforderungen beschrieben. Die Funktion dieser Karten ist, die SuS im Jetzt abzuholen.



Kategoriekarten
Trendkarten



Szenarioanleitung für SuS



Präsentation:
Folie 4-7

3 Das erste Szenario erstellen und bewerten

Nach der Auseinandersetzung mit dem Ist-Zustand gestalten die SuS ihr erstes Szenario. Dazu legen sie nacheinander eine Trendkarte neben der dazugehörigen Kategoriekarte ab. Aus den fünf abgelegten Trendkarten entsteht das erste Szenario. Die SuS sollen in einen Erzählmodus kommen und die Zukunftsszenarien fantasievoll ausschmücken. Dies stellt für SuS häufig ein Hindernis dar, da sie die Trendkarten als bloße Aneinanderreihung von Fakten betrachten. Dabei hilft die Übung »Ich gestalte meine Zukunft und nehme mit ... und füge hinzu ...«, für die Sie die Anleitung auf der Präsentation und in der MA Szenariotechnik finden. Die Übung dient dazu, dass die SuS die Informationen ihrer Vorredner*innen wiederholen und auf diesen aufbauen, indem sie das bestehende Szenario durch ihren eigenen Trend erweitern. So entsteht Schritt für Schritt eine ausführliche Beschreibung des Zukunftsszenarios. Dabei kann es zu Schwierigkeiten kommen, wenn Trends auf den ersten Blick nicht miteinander kombinierbar sind. Die SuS sollen Lösungen dafür finden, denn jedes Szenario stellt eine mögliche Zukunft dar. Sobald die SuS fünf Trendkarten zu einem Szenario kombiniert haben, erfolgt eine Bewertung des Szenarios. Leitfragen dafür finden Sie auf der Präsentation.

Tipp: Für leistungsschwächere SuS ist es ausreichend, wenn sie hauptsächlich die Bilder nutzen. Leistungsstärkere SuS werden ganz selbstverständlich öfter auf die Rückseite schauen, um dem Text zusätzliche Informationen zu entnehmen.



Kategoriekarten
Trendkarten



MA Szenariotechnik (U)



Präsentation:
Folie 8-9

4 Weitere Szenarien erstellen und bewerten

Die vorhergegangene Phase kann wiederholt werden, bis sämtliche Karten abgelegt sind und maximal vier Szenarien gebildet wurden. Das ist jedoch nicht das primäre Ziel. Weisen Sie die SuS darauf hin, dass sie nicht unter Zeitdruck stehen, sondern dass es viel wichtiger ist, sich für das Ausschmücken ihrer Szenarien Zeit zu lassen. Mit der AV Joker-Trendkarte können die SuS eigene Trends erstellen.

Während der Erarbeitungsphase können Sie unterstützend wirken: Gehen Sie zu den Teams und fragen Sie nach Details. Lassen Sie sich die Szenarien erzählen. Ermutigen Sie die SuS, ihre Zukünfte auszuschmücken und zu vervollständigen. Beispiel: »Wenn in eurem Szenario nur noch Roboter die Nahrung ernten – wie fühlen sich dann die Menschen, die das vorher getan haben?«

Der Zukunftsbox liegen Wildcards bei. Diese können zur weiteren Binnendifferenzierung eingesetzt werden. Schnellere Teams diskutieren die Auswirkung einer Wildcard auf ihr Szenario, langsamere Teams lassen diesen Schritt aus. Die Anleitung hierzu finden Sie auf der MA Wildcards. Die SuS können die AV Joker-Wildcard nutzen, um sich ein eigenes unerwartetes Ereignis auszudenken.



Wildcards



MA Wildcards (Y)



AV Joker-Trendkarte (38)
AV Joker-Wildcard (39)



Präsentation:
Folie 10-11

5 Wunsch- oder Albtraumszenario: Eine zukünftige Welt gestalten

Beenden Sie mithilfe des akustischen Signals die vorherige Phase, um dann gemeinsam mit den SuS das weitere Vorgehen zu besprechen. Die SuS diskutieren über unterschiedliche mögliche Zukünfte des Themas und entscheiden, ob sie ein Wunsch- oder ein Albtraumszenario kreieren möchten. Diese bilden sie aus den abgelegten Trendkarten. Die Anleitungen für das Wunsch- oder Albtraumszenario finden sie auf der Präsentation. Vertiefende Informationen können Sie in den MA Wunschscenario und MA Albtraumszenario nachlesen.

Impuls: »Ihr habt verschiedene Trends kennengelernt und sie willkürlich zu Szenarien verknüpft. Dabei ist euch bestimmt aufgefallen, dass ihr manche dieser Trends gut findet, während andere Trends nicht Teil eurer Zukunft sein sollen. Jetzt dürft ihr aktiv werden, denn auch ihr könnt die Zukunft gestalten. Dazu müsst ihr wissen, welche Trends ihr stärken und welche ihr vermeiden wollt. Kombiniert die Trends so, dass euer Wunsch- oder euer Albtraumszenario entsteht.«

Die SuS entscheiden, ob sie ein Wunsch- oder ein Albtraumszenario kreieren möchten. Für das Szenario wählen sie jeweils eine Trendkarte aus den fünf Kategorien »Ernährungsstil«, »Form«, »Herstellung«, »Produktionsort« und »Transport«. Das gesamte Team soll für das ausgewählte Szenario einstehen, weil die Teammitglieder im Anschluss individuell damit weiterarbeiten. Dabei geht es auch darum, dass bei den SuS ein Gefühl von Ernsthaftigkeit ihrem Szenario gegenüber entsteht. Sie sollen sich eine Zukunft der Ernährung erdenken, in der sie leben oder die sie vermeiden möchten.



MA Wunschscenario (V)
MA Albtraumszenario (W)



Präsentation:
Folie: 12 - 13



Kategoriekarten
Trendkarten

6 Postkarte aus der Zukunft: Ergebnisse festhalten und teilen

Ziel dieser Phase ist die individuelle Auseinandersetzung mit dem Szenario sowie die Dokumentation der Arbeitsergebnisse. Die SuS halten in Einzelarbeit ihr Wunsch- bzw. Albtraumszenario fest. Sie gestalten Text und Bild einer Postkarte aus der Zukunft. Teilen Sie an jede Person eine AV Postkarte aus der Zukunft aus und besprechen Sie diese gemeinsam mit Ihrer Lerngruppe.

Impuls: »Stellt euch vor, es ist das Jahr 2050 und ihr lebt in eurer zukünftigen Welt. Wie alt seid ihr dann? Ein Freund oder eine Freundin aus der Vergangenheit schreibt euch eine Postkarte und möchte wissen, wie sich die Menschen der Zukunft ernähren. Beschreibt euer Szenario, indem ihr eurem Freund beziehungsweise eurer Freundin antwortet.«



AV Postkarte aus der
Zukunft (11)



Präsentation:
Folie: 14

7 Präsentation: Ergebnisse teilen

In einer letzten Phase stellen die SuS ihren Mitschüler*innen ihre Postkarten vor und vergleichen ihre Ergebnisse. Dafür werden die Teams wie bei einem Gruppenpuzzle neu gebildet. Jeder/Jede Schüler*in erhält eine Nummer und trifft sich mit den SuS mit der gleichen Nummer aus den anderen Teams. Die Beschreibung dieser Methode können Sie in der [MA Abzählen](#) nachlesen.

Die SuS sagen kurz, ob sie sich für ein Wunsch- oder für ein Alptrauumszenario entschieden haben, und lesen ihre Postkarten vor. Die Zuhörer*innen dürfen Rückfragen stellen und kritisch nachfragen, warum zum Beispiel ein Team diesen Trend als Wunsch ausgewählt hat.



MA Abzählen (J)

Präsentation:
Folie: 15

8 Reflexion: Erkenntnisse einordnen

Zur abschließenden Reflexion der Stunde kommen die SuS in einem Stehkreis zusammen. Wenn genügend Zeit vorhanden ist, bietet sich hier auch ein gemütlicher Sitzkreis an. Für die Leitfragen gibt es keine richtigen oder falschen Antworten. Sie regen zum Nachdenken und zur Diskussion an.

Leitfragen:

- Welche neuen Erkenntnisse hattet ihr?
- Welche Fragen sind noch offen?
- Hattet ihr in eurem Team alle die gleiche Meinung über die Zukunft?
- Wer gestaltet die Zukunft?
- erinnert euch an unsere Stundenfrage. Könnt ihr sie nun beantworten?


Präsentation:
Folie: 16

Ablauf

1 Einstieg: Das Thema in der Lebenswelt verorten

 15 min


- 1 Die Gruppen von fünf SuS werden festgelegt.
- 2 Die LP zeigt die Stundenfrage.
*Impuls: »Unsere zentrale Stundenfrage lautet: Wie wollen und werden wir uns in Zukunft ernähren? Dazu erkundet ihr heute mögliche Zukünfte von Ernährung. Bevor ihr in die Zukunft eintaucht, ist es wichtig, zu verstehen, was das Thema mit eurem Alltag zu tun hat. Was denkt ihr über die Ernährung von heute? Was sind eure Meinungen zu wichtigen Fragen und wie denken eure Mitschüler*innen darüber?«*
- 3 Die LP leitet die MA Meinungsaustausch an.
- 4 Die LP bittet die SuS, den Arbeitsauftrag zu wiederholen.
- 5 Die SuS entnehmen den Zukunftsboxen die Impulsfragen.
- 6 Die LP teilt die AV Meinungsaustausch an die SuS aus.
- 7 Die SuS legen die AV mittig auf den Tisch und platzieren die Impulsfragen auf dem vorgegebenen Feld.
- 8 Die SuS führen den Meinungsaustausch durch: Sie positionieren sich zu jeder Frage klar mit Ja oder Nein, diskutieren über das Thema und begründen ihre Meinung.
- 9 Die LP bittet die SuS, das Material aufzuräumen.
- 10 In einer kurzen Auswertung werden interessante Erkenntnisse geteilt.
- 11 Die LP nimmt die Auswertung zum Anlass, um zur nächsten Phase überzuleiten:
Impuls: »Auch zum Thema >Zukunft< gibt es verschiedene Meinungen.«

-  • akustisches Signal
• Impulsfragen
• AV Meinungsaustausch (10)
• MA Meinungsaustausch (H)
• Präsentation: Folie 1 - 3

2 Kategoriekarten: Den Ist-Zustand analysieren

 10 min


Impuls: »Jetzt taucht ihr in die Zukunft ein. Dazu erkundet ihr verschiedene Szenarien. Was könnte ein Szenario sein? (Ein Szenario beschreibt eine mögliche Zukunft. Denn wie es in der Zukunft wirklich aussehen wird, kann keiner vorhersagen. Deswegen ist es wichtig, sich unterschiedliche Möglichkeiten anzuschauen.) Damit ihr euch die Szenarien besser vorstellen könnt, besteht jedes Szenario aus fünf Trends. Was könnte ein Trend sein? (Trends schreiben heutige Ideen in der Zukunft fort. Ein Beispiel sind Roboter: Heute gibt es bereits Roboter in Fabriken oder in der Wohnung als Staubsauger. In der Zukunft könnten ganz viele Tätigkeiten von Robotern übernommen werden: Aufräumen,

-  • Kategoriekarten
• Trendkarten
• Szenarioanleitung für SuS
• Präsentation: Folie 4 - 7


die Auslieferung von Paketen oder die Pflege von alten Menschen. Das ist dann ein Trend.) Könnt ihr euch vorstellen, warum ihr euch heute mit Szenarien beschäftigt? (Wir sind der Zukunft nicht komplett ausgeliefert und können sie mitgestalten. Dazu müssen wir wissen, welche Trends wir uns für die Zukunft wünschen und welche wir vermeiden möchten.)«

- 1 Die LP bespricht mit den SuS die Anleitung der Szenariotechnik anhand der Präsentation oder der Szenarioanleitung für SuS.
- 2 Die LP bittet die SuS, den Arbeitsauftrag zu wiederholen.
- 3 Die SuS entnehmen den Zukunftsboxen die Kategorie- und Trendkarten.
- 4 Die SuS nehmen sich eine Kategorie mit den dazugehörigen Trends.
- 5 Die SuS erschließen sich in Stillarbeit die Inhalte der Karten.
- 6 Die SuS setzen sich so, dass sie beim Ablegen alle Karten gut sehen können.
- 7 Die SuS legen reihum eine Kategoriekarte ab und erklären sie.

3 Das erste Szenario erstellen und bewerten

 10 min

- 1 Die LP bittet um Aufmerksamkeit und bespricht das weitere Vorgehen anhand der Präsentation.
- 2 Die LP bittet die SuS, den Arbeitsauftrag zu wiederholen.
- 3 Die SuS legen reihum eine Trendkarte neben der dazugehörigen Kategoriekarte ab.
- 4 Die SuS kreieren mögliche Zukünfte, indem sie auf die Trends der anderen aufbauen und das Szenario durch ihren eigenen Trend erweitern.
- 5 Die SuS bewerten die entstandenen Szenarien anhand der Leitfragen.

-  • Kategoriekarten
• Trendkarten
• Szenarioanleitung für SuS
• Präsentation: Folie 8 - 9
• MA Szenariotechnik (U)

4 Weitere Szenarien erstellen und bewerten

 20 min

- 1 Die LP bittet um Aufmerksamkeit und bespricht das weitere Vorgehen anhand der Präsentation.
- 2 Die LP bittet die SuS, den Arbeitsauftrag zu wiederholen.
- 3 Die SuS erstellen weitere Szenarien und bewerten diese.
- 4 Die SuS nutzen gegebenenfalls die AV Joker - Trendkarte.
- 5 Die LP unterstützt durch Nachfragen die Erzählungen.


-  • Kategoriekarten
• Trendkarten
• AV Joker - Trendkarten (38)
• Wildcards
• AV Joker - Wildcards (39)
• MA Wildcards (Y)
• Szenarioanleitung für SuS
• Präsentation: Folie 10 - 11

- 6 Die SuS diskutieren gegebenenfalls die Auswirkung einer Wildcard auf ihr Szenario.
- 7 Die SuS nutzen gegebenenfalls die AV Joker-Wildcard.

5 Wunsch- oder Albtraumzenario: Eine zukünftige Welt gestalten


- 1 Die LP bittet um Aufmerksamkeit und leitet in die nächste Phase über.
Impuls: »Ihr habt verschiedene Trends kennengelernt und sie willkürlich zu Szenarien verknüpft. Dabei ist euch bestimmt aufgefallen, dass ihr manche dieser Trends gut findet, während andere Trends nicht Teil eurer Zukunft sein sollen. Jetzt dürft ihr aktiv werden, denn auch ihr könnt die Zukunft gestalten. Dazu müsst ihr wissen, welche Trends ihr stärken und welche ihr vermeiden wollt. Kombiniert die Trends so, dass euer Wunsch- oder euer Albtraumszenario entsteht.«
- 2 Die LP bespricht die Anleitung der Wunsch- und Albtraumszenarien anhand der Präsentation.
- 3 Die LP bittet die SuS, den Arbeitsauftrag zu wiederholen.
- 4 Die SuS entscheiden, ob sie ein Wunsch- oder ein Albtraumszenario kreieren möchten.
- 5 Die SuS wählen pro Kategorie eine Trendkarte und kreieren daraus ein Wunsch- oder ein Albtraumszenario.
- 6 Die LP bittet die SuS, diejenigen Trendkarten aufzuräumen, die nicht zum Wunsch- oder zum Albtraumszenario gehören.


 10 min

-  • Kategoriekarten
- Trendkarten
- MA Wunschzenario (V)
- MA Albtraumszenario (W)
- Szenarioanleitung für SuS
- Präsentation: Folie 12 - 13

6 Postkarte aus der Zukunft: Ergebnisse festhalten und teilen

- 1 Die LP bittet um Aufmerksamkeit und leitet zur Ergebnissicherung über.
Impuls: »Stellt euch vor, es ist das Jahr 2050 und ihr lebt in eurer zukünftigen Welt. Wie alt seid ihr dann? Ein Freund oder eine Freundin aus der Vergangenheit schreibt euch eine Postkarte und möchte wissen, wie sich die Menschen der Zukunft ernähren. Beschreibt euer Szenario, indem ihr eurem Freund beziehungsweise eurer Freundin antwortet.«
- 2 Die LP teilt an jeden/jede Schüler*in eine AV Postkarte aus der Zukunft aus.
- 3 Die AV wird gemeinsam im Plenum besprochen.
- 4 Die LP bittet die SuS, die Arbeitsaufträge zu wiederholen.
- 5 Die SuS halten ihr Szenario schriftlich und bildlich fest.


 10 min

-  • AV Postkarte aus der Zukunft (11)
- Präsentation: Folie 14


7 Präsentation: Ergebnisse teilen

 10 min

- 1 Die LP bittet um Aufmerksamkeit und leitet mithilfe der Präsentation die Ergebnispräsentation der SuS an.
- 2 Die SuS zählen sich ab und treffen sich mit den SuS mit der gleichen Nummer aus den anderen Teams.
- 3 Die SuS stellen ihre Postkarten vor.
- 4 Die Mitschüler*innen bewerten die Szenarien, indem sie Verständnisfragen stellen und Feedback geben.

-  • AV Postkarte aus der Zukunft (11)
- MA Abzählen (J)
 - Präsentation: Folie 15

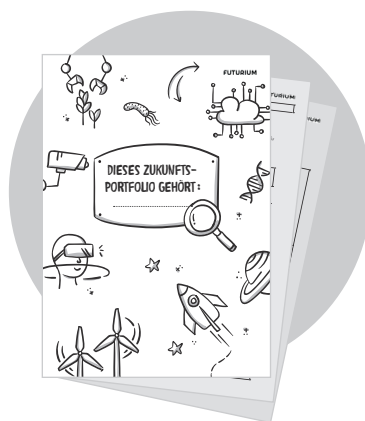
8 Reflexion: Erkenntnisse einordnen

 5 min

Die LP bittet die SuS, zur Reflexion der Stunde in einen Stehkreis zu kommen. Leitfragen:

- Welche neuen Erkenntnisse hattet ihr?
- Welche Fragen sind noch offen?
- Hattet ihr in eurer Gruppe alle die gleiche Meinung über die Zukunft?
- Wer gestaltet die Zukunft?
- erinnert euch an unsere Stundenfrage. Könnt ihr sie nun beantworten?

-  • Präsentation: Folie 16



Zukunfts-Portfolio

Das Zukunfts-Portfolio besteht aus zehn Arbeitsvorlagen, die lernprozessbegleitend und flexibel eingesetzt werden können. Die SuS werden darin angeregt, ihre Lernerfahrungen zu reflektieren. Auf dieser Grundlage soll ein Gespräch über Lernen und Leistung angeregt werden. Hierbei beziehen sich die SuS auf eine individuelle und nicht auf eine soziale Bezugsnorm. Das Portfolio kann zudem mit der Sammlung aller Arbeitsergebnisse aus der Projektwerkstatt angereichert und somit als Rahmen für einen Projektheft genutzt werden. Da das Ausfüllen der Arbeitsvorlagen zeitlich nicht in die Unterrichtseinheiten oder in die Tage der Projektwerkstatt integriert ist, eignet sich dies gut als Hausaufgabe. Ein Zertifikat kann von den Lehrer*innen an den jeweiligen Schüler beziehungsweise an die jeweilige Schülerin angepasst werden, um ihm/ihr eine individuelle Rückmeldung über seinen/ihren Lernerfolg zu geben.

Ziel Ziel des Zukunfts-Portfolios ist es, das Reflexionsvermögen der SuS zu fördern.

Inhalt Folgende Reflexionsbereiche sind enthalten:

- Reflexion der allgemeinen Lernerfahrung
 - AV Lern-Rückschau (29)
 - AV Feedback Kategorien (30)
 - AV Mein Lernmosaik (31)
 - Reflexion der persönlichen Einstellung in Bezug auf das Thema »Zukunft«
 - AV Mein Blick in die Zukunft (32)
 - AV Mein Zukunftsprofil (33)
 - Reflexion der Zusammenarbeit im Team
 - AV Superkräfte (34)
 - AV Achterbahn der Gefühle (35)
 - AV Team-Regeln (36)
 - Zusätzlich ist ein Deckblatt sowie eine AV Zertifikat enthalten (37).
-



Aktionen

Die Aktionen sind eine Zusammenstellung von aktivierenden Arbeitsaufträgen zum Thema der Zukunftsbox. Um die digitale Kompetenz der SuS zu fördern, müssen für viele Aktionen digitale Werkzeuge erkundet und genutzt werden. Die Aktionen sind nach Schwierigkeitsgrad und Arbeitsaufwand in drei Level gestaffelt. Sie sind besonders gut als vertiefende Hausaufgabe oder als Arbeitsauftrag in einem umfangreichen Projektunterricht geeignet.

Ziel Ziel der Aktionen ist es, die SuS für den jeweiligen Themenschwerpunkt der Zukunftsbox in ihrer Lebenswelt zu sensibilisieren.

Inhalt Die Aktionen sind als Anhang in jeder themenspezifischen Unterrichtseinheit zu finden.

Aktionen für eine bessere Zukunft: Werde aktiv!

Level **Selbstversorger*in – Pflanze dein eigenes Essen!**

- 1 Pflanze etwas Essbares an, zum Beispiel Basilikum. Informiere dich, was deine Pflanze braucht, um gut zu wachsen. Gehe dazu in verschiedene Supermärkte. Überprüfe, welche Informationen zu den Pflanzen auf den Etiketten stehen. Zur Dokumentation kannst du die Etiketten fotografieren.

Level **Mundraub – Deine Umgebung ist essbar!**

- 1 Gehe durch deinen Heimatort. Pflücke Lebensmittel, die dort wachsen. Koche aus ihnen ein kostenloses Menü. Du darfst nur die Lebensmittel mitnehmen, die frei zugänglich sind. Wenn du dir nicht sicher bist, frage um Erlaubnis. Vermeide Pflanzen, die an Straßen wachsen. Wasche deine Fundstücke immer gut ab. Halte deine Erlebnisse in einer Fotodokumentation fest.

Tipp: In Städten gibt es oft tolle Gemeinschaftsgärten.
Tipp: Hole dir Ideen auf der Website Mundraub.org.

Level **Food Tech – Kann Technologie die Ernährung revolutionieren?**

- 1 Finde eine neue Technologie, die unsere Ernährung revolutionieren könnte. Das kann zum Beispiel eine coole App sein, von der du denkst, dass sie unser Essverhalten oder unsere Wahrnehmung von Essen verändern wird. Bereite dich auf eine fünfminütige Präsentation vor. Begründe darin, warum dieses Produkt die Ernährung revolutionieren wird.

Level **Bedürfnis oder Gewohnheit - Warum essen Menschen, wie sie essen?**

- 2 Befrage fünf Personen zu ihrem Ernährungsverhalten. Erstelle dazu einen Fragebogen mit fünf Fragen. Am besten sind W-Fragen: Was? Wie? Wann? Mit wem? Wo? Notiere dir während des Interviews die Antworten in Stichpunkten im Fragebogen. Du kannst das Interview auch mit deinem Smartphone aufnehmen.

Tipp: Die [MA Interviews vorbereiten und führen](#) unterstützt dich bei deiner Vorbereitung.

Level **Kaufen können alle – Einfach selbst gemacht!**

- ② Stelle ein Nahrungsmittel selbst her, zum Beispiel Tomatensoße, Marmelade, Apfelmus oder Schokolade. Recherchiere, wie es angebaut, transportiert, verarbeitet, verpackt und verkauft wird. Stelle den Weg vom Anbau bis auf den Teller anschaulich und kreativ dar, beispielsweise in Form eines Plakates oder eines Comics.

Level **Zero Waste Lifestyle – Ein Leben ohne Müll!**

- ② Probiere, einen Tag lang keinen Müll zu erzeugen. Du darfst weder Essensreste noch Verpackungen wegschmeißen und auch nichts kaufen, das verpackt ist. Erstelle ein Videotagebuch, in dem du deine Erfahrungen, Gefühle und Gedanken dokumentierst.

Level **Weltreise – Wie weit reist dein Lieblingsessen?**

- ② Koche dein Lieblingsessen. Schreibe dir die Zutaten auf und kaufe sie ein. Mache dir beim Einkauf Notizen zum Herkunftsland der einzelnen Lebensmittel. Zeichne die Reise der Lebensmittel vom Herkunftsland bis in deine Küche auf einer Weltkarte ein. Recherchiere, wie weit die Produkte unterwegs waren. Rechne die Kilometer der ganzen Mahlzeit zusammen.

Tipp: Bei Google Earth lassen sich Orte markieren und mit dem Lineal-Tool Entfernungen messen.

Level **Food Design – Wie beeinflusst unser Auge unseren Geschmack?**

- ② Gestalte ein neues Essensprodukt, das ganz eklig schmeckt, aber so toll aussieht, dass es viele Menschen zum Kauf anregt. Es soll ein 3D-Objekt sein. Denke bei deiner Gestaltung an Größe, Form, Farbe und Oberflächenstruktur des neuen Produkts. Achtung: Gestalte keine Verpackung, sondern das Produkt.

Level **Fleisch fasten – Ernähre dich eine Woche**

- ③ **lang vegetarisch!**
Recherchiere, wie sich Menschen ernähren, die kein Fleisch essen. Probiere es eine Woche lang aus. Erstelle ein Rezeptbuch oder einen Blogeintrag mit deinen liebsten fleischfreien Rezepten.
-

Level **Internet, Fernsehen und Plakate – Welche Macht haben Medien?**

③

Beobachte eine Woche lang, in welchen Medien dir das Thema Ernährung begegnet. Erstelle eine Collage oder einen Blogeintrag zu den Beiträgen. Verdeutliche hierbei, welche Wirkung sie auf dich haben.
