

# Unterrichtskonzept in vier Phasen

**Titel:** "Smart Phone, Smart Use"

**Name Grenzenlos-Referent(in):** Romina Ghasemizadeh

**Termin:** 17.11.2021

**Bezug zu SDG:** 12

**Schule:** Peter-Paul-Cahensly Schule Limburg

**Unterrichtsfach/Berufliches Feld:** Büromanagement/ Projekttag Global Education Week

Zeit In Minuten	Titel	Methode & Material	Lernziel
<b>Sensibilisierungsphase</b>			
10	Vorstellungsrunde (Mich, mein Thema, Bezug zu SDG's, Grenzenlos und WUS, Lehrende und Schüler)	Beamer, Laptop, Leinwand, gute Internetverbindung	Sich gegenseitig kennenlernen, allgemeines Bild über die Klasse bekommen, Ihr Wissen schätzen und dementsprechend Informationen geben
5	Quiz	Beamer, Laptop, Leinwand, gute Internetverbindung	Erster Einstieg ins Thema mit interessanten Fragen, Problematische Folgen der globalisierten Handyproduktion,
<b>Informationsphase (max. 3-5 Punkte)</b>			
5	Quiz besprechen	Beamer, Laptop, Leinwand, gute Internetverbindung	Einblick in die politischen, wirtschaftlichen und sozialen Umstände der Elektroschrottsentsorgung und -verarbeitung.
15	Woher kommt mein Handy? (Präsentation + Film (4 min))	„“	Vertiefung des Themas und Information für das Planspiel geben
10	Einführung in die Methode Planspiel	„“	Sie lernen ihre Rolle kennen

60	Durchführungsphase des Planspieles: „Smartphone reloaded“	Arbeitsblätter für jede Person in jeder Gruppe, Namensschilder, Moderationsstifte, Moderationskarte, Beleistift und Kugelschreiber, Markierstift, Briefvorlage (ca. 60 Stück), Pressewand (Tafel mit Magneten oder Pinnwand mit Pinnadeln), weißes und farbiges Papier in DIN A4(20 Stück), Scheren und Klebestifte, Klebeband	Was kann man als <ul style="list-style-type: none"> <li>• VerbraucherIn</li> <li>• ArbeitnehmerIn (z. B. bei Handy- Hersteller oder im Handy-Laden)</li> <li>• Politische/r BürgerIn</li> <li>• Presse</li> </ul> gegen die angesprochenen Probleme tun?
<b>Auswertungsphase</b>			
35	Kommunikationsanalyse (10 Min.) , Rollenausstieg (10 Min.) ,Diskussion Macht/Ungleichheit (15 Min.), Realitätscheck (10 Min.)	Laptop, Beamer und die PowerPoint-Präsentation	Das Spiel wird analysiert, Teilnehmenden bekommen die Möglichkeit, ganz persönlich zu sagen, wie sie sich in der Rolle gefühlt haben, über Ungerechtigkeit und Verantwortung diskutieren, Abgleich mit der Realität
<b>Handlungsoptionen &amp; Reflexionenphase</b>			
25	Handlungsphase	Moderationskarten, Tafel und Magneten oder Pinnwand mit Pinnadeln	Möglichkeiten für eine Verbesserung bei der Entsorgung von Elektroschrott diskutieren, Was können wir tun?, Bezug zum SDG 12 deutlich machen, Lösungsansätze auf wirtschaftlicher, politischer und individueller Ebene vorschlagen
<b>Insgesamt 165 Minuten</b>	<b>Tipp: Die gelbe Zeile markieren und F9 drücken</b>		