

Lehrerhandreichung zum Material:

Unterrichtsfach:	Deutsch
Jahrgangsstufe:	10. Klasse
Thema der Unterrichtsreihe:	Fast Fashion und Secondhand-mode
Thema der Unterrichtsstunde:	Vorbereitung und Durchführung eines Rollenspiel zum Thema Fast Fashion und Secondhand-mode
SDGs:	SDG 12: Verantwortungsvolle Konsum- und Produktionmuster
Kurzbeschreibung:	In der Stunde beschäftigen sich die Schüler*innen mit dem Thema Fast Fashion und nachhaltiger Mode. Sie lesen Texte, arbeiten zentrale Informationen heraus und vergleichen in Partnerarbeit verschiedene Perspektiven. Im Rollenspiel übernehmen sie Rollen wie Umweltaktivist*in oder Modekonzern-Vertreter*in und diskutieren über Konsumverhalten. Am Ende reflektieren sie ihre Haltung mithilfe von Zitaten. Ziel ist es, argumentativ zu sprechen und kritisch über Modekonsum nachzudenken.
Verortung im Kernlehrplan:	- Eigene Meinung äußern - Begründet argumentieren - Auf andere Meinungen eingehen - Sprachlich passend sprechen (situations- und adressatengerecht) - Unterschiedliche Gesprächsrollen übernehmen - Gespräche beobachten und auswerten - Gesprächsstrategien einsetzen (z. B. Widerspruch, Zustimmung, Nachfragen) - Texte und Gespräche zusammenfassen - Kommunikationsverhalten anpassen (z. B. in Bewerbungssituationen)

Lehrerhandreichung zum Material:

Verortung in den Leitlinien für nachhaltige Entwicklung NRW:	Nachhaltiger Konsum und Produktion Umwelt- und Ressourcenschutz Globale Gerechtigkeit Verantwortung im Konsumverhalten Klimaschutz Bildung für nachhaltige Entwicklung
Lernziele	Lernziel 1: Zentrale Informationen verständlich wiedergeben Die Schüler*innen können zentrale Informationen aus einem Sachtext zur Fast Fashion oder zu Secondhand-Mode mündlich wiedergeben, indem sie beim Austausch in der Partnerarbeit mindestens drei inhaltlich korrekte Aussagen in nachvollziehbaren Sätzen formulieren. Lernziel 2: Eigene Meinung sprachlich begründet äußern Die Schüler*innen können eine eigene Meinung zum Thema Modekonsum entwickeln und vertreten, indem sie im Gespräch mit einer Partnerin oder einem Partner zwei sprachlich strukturierte Argumente äußern und dabei passende Begründungsstrukturen (z. B. „weil“, „denn“, „Ein Beispiel dafür ist...“) korrekt verwenden. Lernziel 3: Sichtweisen im Modekonsum vergleichen und reflektieren Die Schüler*innen können unterschiedliche Sichtweisen im Modekonsum analysieren und nachvollziehen, indem sie im Textvergleich Unterschiede und Gemeinsamkeiten beschreiben.

Deutsch

Lernziele:	Lernziel 4: Mündlich überlieferte Zitate zum Modekonsum erfassen und eine eigene Haltung entwickeln Die Schüler*innen können zentrale Aussagen zum Thema Modekonsum und Fast Fashion in Form mündlich gehörter Zitate erfassen und schriftlich dazu Stellung nehmen, indem sie ein Zitat auswählen, persönliche Gedanken dazu formulieren und ihre Meinung in einem kurzen Text von vier bis fünf Sätzen darstellen. Lernziel 5: Rollenbezogen argumentieren und Diskussionen gestalten Die Schüler*innen können sich sprachlich angemessen an einer Rollendiskussion beteiligen, indem sie in ihrer zugewiesenen Rolle (z. B. Umweltaktivistin, Vertreterin eines Modekonzerns, Textilarbeiter*in) mindestens zwei gesprächsstrategische Mittel (z. B. Widerspruch, Nachfragen, Zustimmung) einsetzen und argumentativ gestützte Sätze zur Meinungsäußerung formulieren.
Literaturempfehlung (3 Titel):	-Ministerium für Schule, Jugend und Kinder des Landes Nordrhein-Westfalen. (2004). Kernlehrplan für die Gesamtschule in Nordrhein Westfalen: Deutsch. Frechen: Ritterbach Verlag -Jude, N. (2008). Zur Struktur von Sprachkompetenz. Dissertation zur Erlangung des akademischen Grades Doktorin der Philosophie. Frankfurt am Main -Jude, N.; Klieme, E.; Eichler, W; et. al. (2008). Strukturen sprachlicher Kompetenzen. _peDOCS Open Access Erziehungswissenschaften_. 191-201

Deutsch

Phase	Ablauf	Methode/ Sozialform	Medien
Einstieg	- Zur Einführung wird eine Karikatur zum Thema Fast Fashion präsentiert. ->Die Schüler*innen erhalten anschließend die Möglichkeit, die Karikatur mündlich zu beschreiben, indem eine Meldekette gebildet wird.	Plenum, Meldekette	Karikatur
Transparenz der Lernziele & ggf. Input	Die Lernziele werden der Klasse mittels einer Beamerpräsentation mündlich vermittelt.	Plenum	Beamer
Erarbeitung	Die Schüler*innen lesen zuerst einzeln einen Text (A oder B). Danach tauschen sie sich in Partnerarbeit über die Inhalte aus. Anschließend spielen sie in einem Rollenspiel verschiedene Rollen zum Thema Fast Fashion und nachhaltige Mode.	EA, PA und Rollenspiel	Texte A & B, Tabellen, Rollenkarten und Arbeitsblätter
Auswertung ggf. mit Feedback	Am Ende des Rollenspiels erfolgt eine gegenseitige Bewertung durch die Schüler*innen. Hierfür erhalten sie jeweils einen Bewertungsbogen, den sie ausfüllen. Die Zuordnung, wer wen bewertet, wird im Vorfeld festgelegt.	EA	Bewertungsbogen
Präsentation ggf. Mit Feedback	Die Schüler*innen erhalten ihren ausgefüllten Bewertungsbogen sowie ein zusätzliches mündliches Feedback von der Person, die sie bewertet hat.	PA	Ausgefüllter Bewertungsbogen
Metakognitive Reflexion	Mithilfe des ausgefüllten Bewertungsbogens erhalten die Schüler*innen ein klares Bild ihrer Stärken und Schwächen. Dies ermöglicht es ihnen, ihre Leistung zu reflektieren und beim nächsten Mal gezielt zu optimieren.	Eigene Reflexion erfolgt in Einzelarbeit	Ausgefüllter Bewertungsbogen

Aspekte des didaktisch-methodischen Kommentars mit passenden Textprozeduren:

Materialpool und zusätzlich von der Lehrkraft benötigte Materialien:

- Für diese Unterrichtsstunde werden folgende Materialien benötigt: ein Beamer, die Texte A und B, Arbeitsblätter zur Texterschließung, Rollenkarten, Reflexionsblätter mit Zitaten, Meinungshilfen zur Argumentationsstruktur, Hilfekarten und Tabellen
- Zusätzlich wird die Lehrkraft eine Karikatur als Einstieg und einen Hörtext mit Zitaten verwenden, um den Einstieg anschaulicher zu gestalten und die Reflexion zu unterstützen.
- Der Materialpool umfasst alle genannten Materialien, die den Schüler*innen zur eigenständigen und kooperativen Bearbeitung des Themas zur Verfügung stehen.

Methodenwahl und Erklärung zur Methode:

Die gewählte Methode für diese Unterrichtsstunde ist eine Kombination aus Textarbeit, Partnerarbeit, Rollenspiel und Reflexion, da sie sprachliches Lernen mit nachhaltiger Bildung verknüpft. Diese Methode ermöglicht es den Schüler*innen unterschiedliche Perspektiven einzunehmen, eigene Meinungen zu bilden und diese argumentativ zu vertreten. Durch den Einsatz von Rollenspiel und Reflexion können die Lernziele, wie Perspektivübernahme, Argumentieren und reflektiertes Urteilen, optimal erreicht werden.

Erläuterung zum Einstieg:

- Der Einstieg in die Unterrichtsstunde erfolgt durch die Analyse einer Karikatur zur Fast Fashion.
- Um das Interesse der Schüler*innen zu wecken, wird ein lebensnahes und visuelles Bild verwendet, das zum Nachdenken anregt.
- Der Einstieg dient dazu, das Thema emotional und alltagsnah zu eröffnen und die Schüler*innen auf das Thema vorzubereiten.

Erläuterung zu Sozialformen:

- In dieser Unterrichtsstunde werden die folgenden Sozialformen verwendet: Einzelarbeit, Partnerarbeit und Gruppenarbeit.
- Die Sozialformen wechseln zwischen Einzel- und Partnerphasen sowie dem Rollenspiel, um sowohl individuelles Nachdenken als auch kooperatives Arbeiten zu fördern.
- Durch die Verwendung von Gruppenarbeit im Rollenspiel wird die Kommunikations- und Argumentationskompetenz gestärkt.

Erläuterungen zum Medieneinsatz:

- Es werden folgende Medien eingesetzt: Texte, Karikatur, Hörtext, Arbeitsblätter und Meinungshilfen.
- Der Einsatz von Karikatur und Hörtext unterstützt den Lernprozess, indem er visuelle und auditive Zugänge schafft.
- Durch die Verwendung von vielseitigen Medien wird das Verstehen komplexer Inhalte und die aktive Teilnahme gefördert.

Erläuterungen zum Feedback:

- Feedback wird in dieser Unterrichtsstunde durch Peer-Feedback nach dem Rollenspiel gegeben.
- Die Schüler*innen erhalten Feedback zu ihrer Gesprächsführung, Argumentationsweise und Rollenwahrnehmung, um ihr Kommunikationsverhalten zu reflektieren und zu verbessern.

Erläuterungen und Begründung zur Binnendifferenzierung:

- Zur Binnendifferenzierung wählen die Schüler*innen zwischen zwei Texten (Fast Fashion oder Secondhand), die in Anspruch und Perspektive variieren.
- Hilfekarten unterstützen beim Formulieren von Argumenten. Im Rollenspiel übernehmen sie Rollen mit unterschiedlichem sprachlichem Anspruch.
- Die Reflexionsaufgabe erlaubt individuelle Zugänge über persönliche Zitatwahl. So werden alle Schüler*innen auf ihrem Niveau einbezogen und gefördert.

Lizenzhinweis



Weiternutzung als OER ausdrücklich erlaubt: Dieses Werk und dessen Inhalte sind - sofern nicht anders angegeben - lizenziert unter [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Nennung gemäß TULLU-Regel bitte wie folgt: „Fast Fashion und Secondhand-Mode“ von Ayla Yildirim, Linda Krasniqi & Lea Birkelbach, Lizenz: [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Der Lizenzvertrag ist hier abrufbar: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>