

## Bildungsbaustein „Glück & Konsum“

### Projekttag „Glück & Konsum“

#### Ziele

- Die TN kennen Definitionsansätze und Modelle zu Glück und Bedürfnissen
- Die TN haben sich damit auseinandergesetzt, was sie glücklich macht, was ihre Bedürfnisse sind und wie sie sich diese erfüllen; sie haben erkannt, dass dies für jede\*n anders sein kann
- Die TN haben erkannt, dass Konsum zur Bedürfnisbefriedigung je nach Bedürfnis und Konsumbereich mehr oder weniger notwendig sein kann
- Die TN reflektieren, wie durch Werbung Glück und Konsum in Verbindung gebracht werden
- Die TN sind vertraut mit dem Konzept von Nachhaltigkeit, der Agenda 2030 und den SDGs und haben den Zusammenhang zu Konsum verstanden
- Die TN kennen Handlungsoptionen auf individueller und gesellschaftlicher Ebene und wurden zur Reflexion und Veränderung ihres Verhaltens angeregt

Modul 1						
Kennenlernen & Organisatorisches						
	Zeit	Ziel	Inhalt	Methode	Material	Wer?
1.1	5'	Eine angenehme Arbeitsatmosphäre ist geschaffen; TN kennen JUBiTh und TM; TN-Listen sind korrekt ausgefüllt	Begrüßen & Vorstellen der TM & JUBiTh; auf sauberes Ausfüllen der TN-Listen hinweisen	Mündliche Vorstellung	A3-Plakat mit Name des Bildungsbausteins; TN-Listen; Stifte	
1.2	15'	Namen sind bekannt/erster Eindruck; TN sind motiviert & aufgelockert	TN schreiben Namen auf Kreppband; Kennlernspiel nach Wahl	Namen aufschreiben; Kennlernspiel nach Wahl	Kreppband; Stifte; ggf. Material für Kennlernspiel	
1.3	5'	Tagesablauf ist bekannt	Ablaufplan vorstellen	Mündliche Vorstellung	Vorbereitete Karten oder Plakat und Stifte	
1.4	5'	Arbeitsgrundlage ist geschaffen	TN treffen gemeinsame Vereinbarungen für den Tag	Mündliche Abfrage	Modkarten; Stifte	
Modul 2						
Was ist Glück?						
	Zeit	Ziel	Inhalt	Methode	Material	Wer?
2.1	10'	TN haben sich damit auseinandergesetzt, was	Auf Seifenblasenkarten schreiben, was Glück für mich bedeutet bzw. was mich glücklich	Seifenblasen beschriften (Stillarbeit)	Laminierte Fragen, runde Modkarten,	

**Bildungsbaustein „Glück & Konsum“**

		Glück für sie bedeutet	macht		Stifte	
2.2	15'	TN haben erkannt, dass Glück subjektiv und vielfältig ist	Vorlesen, was andere geschrieben haben; überlegen, wie sehr ich dem zustimme	Positionierungsspiel	ggf. Band, laminierte Prozentkarten	
2.3	15'	TN kennen verschiedene Definitionen von Glück	Verschiedene Definitionen/Ansätze werden angeschaut	Ausstellung	Laminierte Definition	
2.4	40'	Zusammenhang zwischen Glück & Bedürfnissen ist hergestellt, Bedürfnispyramide ist bekannt	Erfüllte Bedürfnisse als Grundlage für Glücklichkeit; Bedürfnispyramide nach Maslow; weitere Bedürfnisse werden gesammelt und ergänzt	Input; Puzzle; Gespräch	Laminierte Pyramide, Karten mit Bedürfnissen und Beispielen, Modkarten, Stifte	
<b>Modul 3</b>	<b>Konsum &amp; Glück</b>					
	<b>Zeit</b>	<b>Ziel</b>	<b>Inhalt</b>	<b>Methode</b>	<b>Material</b>	<b>Wer?</b>
3.1	40'	Definition von Konsum und verschiedene Konsumbereiche sind bekannt; Bezüge zur Bedürfnispyramide wurden verstanden	Definition von Konsum und Konsumbereiche vorstellen; Beispiele für Konsumgüter sammeln; Bezüge zur Bedürfnispyramide entdecken	Mind Map erstellen	Definition Konsum, Metaplan-Papier, Karten mit Konsumbereichen, Stifte, Klebepunkte, Vorlage farbige Pyramide	
3.2	15'	Konsumorientierte und konsumfreie Wege der Bedürfniserfüllung werden unterschieden; Auseinandersetzung mit eigenen Bedürfnissen angeregt	Bezug zwischen eigenem Konsum und individueller Bedürfniserfüllung	Stillarbeit oder Kleingruppen	Seifenblasen, Klebepunkte, Zettel, Stifte	
3.3	20-30'	Verknüpfung von Konsum und Glück durch Werbung ist verstanden; Vorgehen der Werbung wurde	Analysieren, um welche Produkte es in der Werbung geht, welche Bedürfnisse angesprochen werden und wie die Werbung dabei vorgeht	Bilder besprechen, Video analysieren in Kleingruppen	Beamer, Laptop, Bilder, Videos, Aufgabenzettel, Stifte	

## Bildungsbaustein „Glück & Konsum“

reflektiert						
Modul 4	Nachhaltigkeit & SDGs					
	Zeit	Ziel	Inhalt	Methode	Material	Wer?
	20'	Definition von Nachhaltiger Entwicklung, Agenda 2030 und SDGs sind bekannt, Bezug zu Konsum ist klar	Nachhaltige Entwicklung, Agenda 2030 und SDGs werden vorgestellt, Bezug zu Bedürfnissen und Konsum wird besprochen	Input, Gruppengespräch	Definition nachhaltige Entwicklung, SDGs, Klebepunkte	
Modul 5	Handlungsmöglichkeiten					
	Zeit	Ziel	Inhalt	Methode	Material	Wer?
	45'	Eigene Konsumverhalten reflektiert, Handlungsmöglichkeiten entwickelt, notwendige globale/strukturelle Veränderungen erkannt	Wie kann ich manche meiner Bedürfnisse mit weniger Konsum/konsumfrei erfüllen? Wie kann ich mein Konsumverhalten so verändern, dass andere auch glücklich sein können? (Wie kann ich nachhaltiger konsumieren?) Was muss sich an den wirtschaftlichen/politischen Strukturen verändern?	World Café oder Stilles Gespräch	Plakate, Eddings	
Modul 6	Feedback & Tagesauswertung					
	Zeit	Ziel	Inhalt	Methode	Material	Wer?
	15'	Zusammenfassung des Gelernten; Feedback für die TM	Rückmeldungen, wie es war und was ‚hängengeblieben‘ ist	Feedback-Methode nach Wahl	ggf. Material für Feedbackmethode; Feedbackbogen KJP	

Die Überarbeitung des Projekttagess wurde gefördert von

## Bildungsbaustein „Glück & Konsum“



**Arbeit und  
Leben**

