

«Arbeitsteilung und Handel» - Unterrichtsablauf

Thema:

- Arbeitsteilung und Handel

Dauer:

- 2 Lektionen

Leitfrage:

- Wie sehen nachhaltige Arbeitsteilung und nachhaltiger Handel in Zukunft aus?

Stufe/Fächer:

- Sekundarstufe II: Wirtschafts- und allgemeinbildender Unterricht

Lernziele:

- Die Schülerinnen und Schüler diskutieren Chancen und Gefahren internationaler Arbeitsteilung bzw. des Ricardo-Modells.
- Die Schülerinnen und Schüler erkennen die Komplexität von Arbeitsteilung und Handel auf natürlicher, gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Ebene.
- Die Schülerinnen und Schüler reflektieren ihre Rolle als Konsumierende.

Material:

- Modul: [Iconomix - Arbeitsteilung und Handel](#)
- Video: [Trade at work - YouTube](#)
- Dokument «BNE in Kürze»
- Dokument «Auftragskarten»
- Dokument «Übersicht Argumente»

Unterrichtsablauf – in Kürze:

- Vergleich Iconomix-Spiel «Arbeitsteilung und Handel» mit «Trade at work»-Video.
- Zusammentragen von Vor- und Nachteilen von internationaler Arbeitsteilung und internationalem Handel aus ökologischer, gesellschaftlicher und ökonomischer Perspektive.
- Diskussion über die gemeinsam zusammengetragenen Argumente.
- Zusammenfassung der Diskussion und Stellen weiterführender Fragen.
- Rückbezug auf das Iconomix-Spiel und Übertragung der Erkenntnisse auf das eigene Leben.

Unterrichtsablauf	Didaktische Überlegungen	Zeit (in Minuten)
Einstieg <ul style="list-style-type: none"> • Video Trade at work - YouTube als Vorbereitung zuhause schauen lassen. • Ausgehend davon Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen der Weltwirtschaft und dem Iconomix-Spiel zusammentragen. Dabei auch auf die Machart und Wirkung des Videos und des Spiels eingehen. • Überleiten zur Leitfrage: Wie könnte eine nachhaltigere Arbeitsteilung und nachhaltigerer Handel in Zukunft aussehen? 	Die Schülerinnen und Schüler verknüpfen das Gelernte aus dem Spiel mit ihrem Vorwissen und mit dem Video, wodurch die inhaltliche Basis für den Rest der Lektion entsteht.	20'
Wissensaufbau und Vernetzung <ul style="list-style-type: none"> • Gruppenweise Zuteilung der Arbeitsschritte aus dem Video. • Anhand des Dokuments «Auftragskarten» Vor- und Nachteile von internationaler Arbeitsteilung und von internationalem Handel aus der Perspektive einer Nachhaltigen Entwicklung diskutieren. Die SDG dienen dabei als Grundlagenwissen bezüglich Nachhaltiger Entwicklung. • Jede Gruppe hält ihre Überlegungen begründet fest (stichwortartig auf Wandtafel oder jede andere Form von elektronischem Medium). 	Die Schülerinnen und Schüler üben sich darin, Perspektiven einzunehmen, kritisch zu hinterfragen und visionsorientiert zu denken.	25'
Visionsentwicklung <ul style="list-style-type: none"> • Jede Gruppe stellt ihre zwei wichtigsten Argumente vor. • Ausgehend von den Ergebnissen der Gruppen diskutiert die Klasse über die Bedeutung der einzelnen Argumente in Hinblick auf eine Nachhaltige Entwicklung (Umsetzbarkeit, Relevanz, Verantwortbarkeit etc.). • Die Lehrperson hält zentrale Argumente der Diskussion für alle sichtbar fest. 	Die Schülerinnen und Schüler denken durch die Komplexität des Themas vernetzt und diskutieren kontrovers.	20'
Beantwortung der Leitfrage <ul style="list-style-type: none"> • Die Schülerinnen und Schüler halten ihr persönliches Fazit aus der Diskussion schriftlich fest und erhalten das Dokument «Übersicht Argumente» als Zusammenfassung. • Zusätzlicher Hinweis der Lehrperson: Die Diskussion beschränkte sich auf die Produktionskette eines Produkts. Durch das Miteinbeziehen anderer (Konkurrenz-)Produkte erhält das Thema zusätzliche Komplexität. 	Die Schülerinnen und Schüler fällen ein Urteil. Dabei erkennen sie die Komplexität rund um Fragen der Nachhaltigen Entwicklung.	10'
Transfer <ul style="list-style-type: none"> • Rückbezug zum Iconomix-Spiel «Arbeitsteilung und Handel». Änderungen des Spielszenarios diskutieren, damit das Spiel noch mehr im Sinne einer Nachhaltigen Entwicklung gespielt werden kann. • Die Schülerinnen und Schüler übertragen das Gelernte auf ihr eigenes Leben oder das Unternehmen, in dem sie arbeiten (ABU) und überlegen sich, welche Rolle sie als Konsumierende bereits jetzt spielen. 	Die Schülerinnen und Schüler übertragen das Gelernte auf das Spiel und reflektieren das eigene Verhalten.	15'