

## Thema: Absolute Armut global – Auswirkungen auf Bildung

**Zielgruppe:** Sekundarstufe I

**Zielsetzungen:** die SchülerInnen beschäftigen sich mit den Auswirkungen von Armut. Sie lernen die Millennium Development Goals (MDGs) kennen. In dieser Einheit liegt der Schwerpunkt auf dem Ziel, das Recht auf Bildung für alle Grundschul Kinder zu gewährleisten (es kann auch ein anderes Schwerpunktthema gewählt werden). Die SchülerInnen können sich während einer multimedialen Einheit mit dem SODI Online-Spiel „NO GAME - Armut wird gemacht“ vertiefend mit den Auswirkungen von Armut auf Bildung, Gesundheit und Arbeitsbedingungen befassen. In darauf folgenden Übung haben sie die Möglichkeit fiktive Situationen, die das Recht auf Bildung betreffen, zu diskutieren. Hierbei wird deutlich, wie sehr sich ihr Leben verändern würde, wenn ihnen Bildung verwehrt werden würde. Damit werden die SchülerInnen angeregt, über den Tellerrand zu blicken und sich mit globalen Problemen zu befassen, die sie sich vielleicht (noch) nicht vorstellen können. Abschließend geht es um Handlungsoptionen, die sich damit auseinander setzen, wie das Ziel der weltweiten Grundschulbildung für alle, unterstützt werden kann.

Dauer: 270 min - 6 Schulstunden a 45 min. (inklusive Pausen)

Inhalt / Frage	Methode/n	Zeitaufwand
Herzlich willkommen! Wer leitet den Workshop? Worum geht's im Workshop? Wer sind die TeilnehmerInnen (TN)?	Vorstellungsrunde: Veranstalter stellt sich und Organisation mündlich vor, erklärt Ablauf und Inhalte des Workshops, fragt, welche Begriffe die TN kennen (Globaler Süden – Norden, MDGs...). Die TN suchen sich aus zum Thema gehörigen Fotos ein für sie passendes aus, anhand dem sie sich vorstellen (Name, warum sie das Foto gewählt haben, was es mit dem Thema und mit ihnen zu tun hat).	30 min.
Wie sind die verschiedenen Meinungen zum Thema? Wer hat welche Meinungen und warum? Wie ist meine eigene Position?	Positionierung: Anhand zweier sich gegenüberliegender Zettel am Boden („Stimme zu“ / „Stimme nicht zu“) positionieren sich die TN zu vorgelesenen Aussagen zum Thema, z.B. „Jungen und Mädchen, Männern und Frauen sollen die gleichen Berufe ausüben können“. Nach jeder Frage haben sie die Möglichkeit zu begründen, warum sie dort stehen und zu diskutieren.	35 min.
Die MDGs kennenlernen	Diskussion / Input: Die SchülerInnen werden animiert, sich zu äußern, welche Ziele wohl anderen Menschen wichtig waren, um Armut zu bekämpfen (Rückblick auf vergangene Übung). Die Äußerungen werden auf Flipchart / Tafel / Whiteboard gesammelt und mit den acht MDGs verglichen. Ein Kurzinput erläutert MDGs, Entstehung, Urheberschaft, bisherige Umsetzung.	25 min.
		20 min. Pause

<p>Verschiedene Dimensionen der Armut „Bildung, Gesundheit und Arbeit“ kennen lernen</p>	<p>NO GAME: Anhand des Spiels NO GAME (<a href="http://nogame.sodi.de/spiel">nogame.sodi.de/spiel</a>) setzen sich die SchülerInnen mit verschiedenen Dimensionen der Armut auseinander (möglichst jeder einzeln an einem PC). Nach jedem Leven bearbeiten die SchülerInnen ein dazugehöriges Quiz. Eine abschließende gemeinsame Auswertung löst auf, was gut / nicht gefallen hat, was schwer / leicht fiel, was die SchülerInnen schon /noch nicht wussten (Fakten im Spiel, im Quiz), ob der erste Schultag genauso / ganz anders verlief usw.</p>	<p>60 min.</p>
		<p>20 min Pause</p>
<p>Warum ist Bildung für alle Menschen wichtig? Erkennen, wie das eigene Leben ohne den Zugang zu Bildung sein könnte, was sich verändern würde, thematisieren wie sich fehlende Bildung auf andere Bereiche auswirken kann (z.B. Gesundheit)</p>	<p>Was wäre wenn...: In Kleingruppen überlegen die SchülerInnen, wie eine einzige Situation eine Kette von Auswirkungen auslösen kann, ein Bsp. wird genannt „wenn wir nicht zur Schule gehen könnten, würden wir nicht lesen können, hätten wir keine Möglichkeit Fahrpläne zu lesen etc.“. In jeder Kleingruppe wird eine andere Situation bearbeitet Bsp.: „Die Regierung hat beschlossen, alle Schulen und Universitäten zu schließen. Ab morgen können alle Kinder tun, was sie wollen, und brauchen nicht mehr zur Schule zu gehen. Welche Folgen hätte diese Situation jetzt sofort? Und in ein paar Jahren?“ Die Kleingruppen diskutieren 25 min., präsentieren im Plenum ihre Ergebnisse (auf z.B. Poster, PowerPoint, Prezi, Theaterstück...). Eine abschließende Diskussion thematisiert, wie Missstände gelöst, erleichtert werden könnten (Handlungsoptionen können festgehalten und nach Gruppen z.B. „Kinder, Erwachsene, Politik, betroffene Menschen“ gegliedert werden)</p>	<p>60 min.</p>
<p>Feedback und Verabschiedung</p>	<p>Handfeedback: Die SchülerInnen reflektieren, was ihnen gut / nicht gefallen hat, indem sie ihre Hand auf ein Blatt Papier zeichnen und das Feedback in die Finger schreiben, Bsp. Daumen „Dies fand ich topp!“ oder Mittelfinger „Dies hat mir gestunken!“ oder Ringfinger „Das nehme ich mit“. Mind. einen Punkt stellen sie als Feedback vor. Sie nehmen einen Handzettel mit weiteren Information, Anregungen für weitere Bearbeitung und Handlungsmöglichkeiten mit.</p>	<p>20 min.</p>