



Make it circular!

Moderationsplan

Klasse, dass ihr eine Digital Sparks Lernreise durch die Kreislaufwirtschaft macht! Sie fördert eigenständiges, kreatives und reflektiertes Lernen. Am Ende haben deine Schüler*innen nicht nur ihr Wissen in einem Thema vertieft, sondern auch ein individuelles Projekt entwickelt. **Viel Spaß!**

Wie läuft der Spark ab?

Digital Sparks sind Projektarbeit und immer in 3 Phasen unterteilt: Discover, Create & Share.

Während der Lernreise stehst du deinen Schüler*innen beratend und unterstützend zur Seite, gibst Impulse und hilfst bei der Reflexion. Daher ist es hilfreich, dass du dich vorher mit dem Ablauf und Inhalt vertraut machst.

Für jede Etappe gibt es einen Moderationsplan mit Hinweisen und Materialinfos. Wenn du dir diesen vorab durchliest und dich dabei einmal durch die Etappe klickst, bist du perfekt vorbereitet.

Infos für die Durchführung!

Wie wird gelernt?

Selbstorganisiert

Der Zeitplan leitet deine Schüler*innen durch verschiedene Etappen mit Inhalten und Aufgaben. Behalte das Zeitmanagement im Blick und unterstütze sie bei Bedarf.

Gemeinsam

Deine Schüler*innen arbeiten die ganze Zeit in Teams. Nach jeder Etappe reflektiert ihr Erkenntnisse und Ergebnisse im Klassenverband.

Bevor es losgeht:

- Funktioniert das WLAN stabil?
- Sind alle Endgeräte einsatzbereit?
- Alle Funktionen angeschaut, insb. Registrierung, um schnell zu helfen zu können.



Euer Digital Spark startet!

1

Begrüßung & Intro

Gib einen Überblick über das Thema, den groben Ablauf der Lernreise und deine Rolle als Lernbegleitung.

2

Teilen & Einladen

Über deine Toolbar via Gruppen

- QR-Code scannen lassen oder Einladungslink versenden

*Hinweis an Schüler*innen:
#ID Nummer gut merken/notieren!*

3

Teams bilden

- Schüler*innen via Drag-and-Drop in Teams einteilen

Lassen sich Gruppen bilden, die sich gegenseitig inspirieren? Gibt es eine flexible Sitzordnung für individuelle und Team-Arbeit?

4

Los geht's!

Deine Schüler*innen beginnen, sich selbstständig durch die Inhalte zu arbeiten. Sie durchlaufen die Phasen Create, Discover und Share.

Etappe 1

Die Logik der Produktion

Discover

Ziel: Einarbeiten ins Thema, Perspektiven kennen lernen.



AHA-Moment: Was, wenn alles, was wir kaufen, nie wirklich Müll wird?



Material: Endgeräte, Kopfhörer, Schreibzeug

Station	Zeit	Sozialform	Themen	Hinweise
Kick-off	20 Min.	Einzelarbeit & Gruppenarbeit	Kennenlernen der Digital Sparks Plattform; Rollenverteilung im Team	Es gibt 4 Rollen – Je nach Teamgröße kann es passieren, dass Rollen nicht oder doppelt besetzt werden!
Kreislaufwirtschaft	15 Min.	Einzelarbeit & Gruppenarbeit	Entwicklung der industriell. Warenproduktion; Erstellung einer „digital. Zeitkapsel“ in Form einer Bilder-Collage, die Menschen in der Zukunft zeigt, was in der heutigen Zeit wichtig ist.	Die Collagen kann digital oder mit Zeitschriften und Magazinen analog entstehen.
Die Logik der Produktion	25 Min.	Einzelarbeit & Gruppenarbeit	Take-Make-Waste Prinzip; Recherche zu Rohstoffen alltägl. Produkte	Schüler*innen eines Teams sollten zu unterschiedl. Produkten recherchieren.
Der Earth Overshoot Day	15 Min.	Einzelarbeit & Gruppenarbeit	Earth-Overshoot Day; Analyse einer Grafik zum globalen Ressourcenverbrauch; Sensibilisierung für Ungleichheiten zw. Ländern	Kopfhörer für Videos nutzen.
Check-out	15 Min.	Klassenverband	Reflexion der 1. Etappe, Impulsfragen zur Diskussion in der Lernreise	Impulsfragen können zur Unterstützung angebeamert werden. Zeigt euch eure Zeitkapseln!

Etappe 2

Cradle to Cradle

Discover

Ziel: Einarbeiten ins Thema, Perspektiven kennen lernen.



AHA-Moment: Recycling ist nicht immer gleich nachhaltig!



Material: Endgeräte, Kopfhörer, Schreibzeug

Station	Zeit	Sozialform	Themen	Hinweise
Der ökologische Fußabdruck	25 Min.	Einzelarbeit & Gruppenarbeit	Test zum individuellen ökolog. Fußabdruck mit anschl. Gruppendiskussion; Einordnung des Fußabdrucks durch Kontext BP.	Differenzierungsmöglichkeit: Diskussion zum Handabdruck anschließen!
Der positive Fußabdruck	5 Min.	Einzelarbeit	Vorstellung des Konzepts des positiven Fußabdrucks.	Kopfhörer für Video nutzen.
Was passiert mit dem Müll?	15 Min.	Einzelarbeit & Gruppenarbeit	Einleitung: Recycling anhand von Tetra-Pack; Gruppendiskussion zu Linear-, Recycling- & Kreislaufwirtschaft; Einführung Design for Circularity	Sozialformwechsel in der Station von Einzel- zu Gruppenarbeit und zurück!
From Cradle to Grave	5 Min.	Einzelarbeit	Einführung: „kritische Rohstoffe“ am Beispiel des Smartphones.	ggf. Idee der Handysammelbox für Schule später aufgreifen.
Cradle to Cradle	25 Min.	Einzelarbeit & Gruppenarbeit	Einführung: „Biosphäre“ & „Technosphäre“, sowie GEbrauch & VERbrauch; Gruppenauftrag: Design eines Schuhs mit kreislauffähiger Sohle.	Sind die Ideen für die Schuhsohlen wirklich kreislauffähig?
Check-out	15 Min.	Klassenverband	Reflexion der 2. Etappe, Impulsfragen zur Diskussion in der Lernreise.	Impulsfragen können zur Unterstützung angebeamert werden. Stellt euch eure „positiven Sneakers“ vor!

Etappe 3

Kreislaufwirtschaft

Discover

Ziel: Einarbeiten ins Thema, Perspektiven kennen lernen.



AHA-Moment: Mein Pulli könnte ein Turnschuh werden!



Material: Endgeräte, Kopfhörer, Schreibzeug

Station	Zeit	Sozialform	Themen	Hinweise
Kreislauffähige Produkte	5 Min.	Gruppenarbeit	Erklärung des Begriffs Kreislaufwirtschaft anhand eines Videos.	Gruppen schauen sich Video gemeinsam an: auf Lautstärke achten!
Up or down	15 Min.	Gruppenarbeit	selbstst. Erarbeitung des Begriffs Downcycling; Diskussion: Sollten in Deutschland Mehrwegflaschen nur noch aus Glas bestehen?	Sicherstellen, dass alle Downcycling verstehen.
Beispiele von kreislauf-fähigen Produkten	25 Min.	Gruppenarbeit	indiv. Recherche zu kreislauffähigen Produkten, ggs. Vorstellen der Ergebnisse.	Sicherstellen, dass alle unterschiedl. Produkte wählen.
Urban Mining	25 Min.	Gruppenarbeit	4 Filme zu Urban Mining werden in der Gruppe aufgeteilt & danach ggs. vorgestellt.	Kopfhörer verwenden; Notizen, die auch wirklich die Inhalte des Films wiedergeben.
Check-out	10 Min.	Klassenverband	Reflexion der 3. Etappe, Impulsfragen zur Diskussion in der Lernreise.	Impulsfragen können zur Unterstützung angebeamert werden.

Etappe 4

Die zirkuläre Gesellschaft

Discover

Ziel: Einarbeiten ins Thema, Perspektiven kennen lernen.



AHA-Moment: Es geht nicht nur um Dinge, sondern um Ideen!



Material: Endgeräte, Kopfhörer, Schreibzeug

Station	Zeit	Sozialform	Themen	Hinweise
Das Leben in einer zirkulären Gesellschaft	25 Min.	Einzelarbeit & Gruppenarbeit	Definition: zirkuläre Gesellschaft & Gruppenaufgabe mit Reflexion, wie Produkte in einer zirkulären Gesellschaft verwendet werden könnten.	ggf. können Verständnisfragen zur Gruppenaufgabe auftreten!
Sharing Economy	25 Min.	Einzelarbeit & Gruppenarbeit	Definition: Sharing Economy; Vorstellung der NochMall (Secondhand Mall); Team-Reflexion: Wie wird bereits kreislauffähig gehandelt, welche Vor- & Nachteile gibt es?	Kopfhörer für Video nutzen.
Der Brief aus der Zukunft	20 Min.	Einzelarbeit	Schüler*innen verfassen einen Brief aus einer Zukunft mit kreislauffähiger Gesellschaft.	Besonders auf die Zeit achten.
Check-out	20 Min.	Klassenverband	Reflexion der 4. Etappe → Briefe aus vorheriger Station vorstellen.	Impulsfragen können zur Unterstützung angebeamert werden.

Etappe 5

Ideenfindung

Create

Ziel: Thema finden,
Recherche, Projekt erstellen.



Material: Endgeräte, Kopfhörer, Schreibzeug; ggf. Tools für die Projektumsetzung

Station	Zeit	Sozialform	Themen	Hinweise
Start der Create-Phase	15 Min.	Einzelarbeit	Kennenlernen mögl. Vertiefungsthemen durch Lesen von Infotexten (Vertiefungsthemen geben den Schüler*innen die Möglichkeit, sich in der Create Phase intensiv mit einem Aspekt der Demokratie zu beschäftigen.).	Es kann auch ein eigenes Thema gewählt werden.
Was wollen wir machen?	25 Min.	Einzelarbeit & Gruppenarbeit	Entscheidung für das Vertiefungsthema, Entwicklung einer Fragestellung & Format.	Zeit & Raum für Diskussionen (entscheidender Schritt für weiteren Projektverlauf!); Umsetzbarkeit beachten!
Recherche	30 Min.	Einzelarbeit & Gruppenarbeit	Recherche zum Vertiefungsthema – Digital oder analog.	Digital Sparks Bibliothek kann hier als Unterstützung dienen.
Projektplan erstellen	10 Min.	Gruppenarbeit	Erstellung einer Projektskizze & Verteilung von Aufgaben während der Projektumsetzung.	Auf gleichmäßige und angemessene Aufgabenverteilung achten.
Reflexion Etappe 5	10 Min.	Klassenverband	Reflexion der 5. Etappe → Kennenlernen der Projektideen.	Alle Gruppen sollten ihre Projektskizze kurz vorstellen können. Umsetzbarkeits-Check durch Lehrkraft sinnvoll.

Etappe 6

Projektstart

Create

Ziel: Thema finden,
Recherche, Projekt erstellen.



Material: Endgeräte, Kopfhörer, Schreibzeug; ggf. DIN-A3 Papier, Tools für die Projektumsetzung

Station	Zeit	Sozialform	Themen	Hinweise
An die Arbeit!	10 Min.	Einzelarbeit & Gruppenarbeit	Möglichkeit, sich als Team zu organisieren und das weitere Vorgehen zu besprechen.	Unterstützung bei der Zeitplanung von Seiten der Lehrkraft ggf. hilfreich.
Projektarbeit	65 Min.	Einzelarbeit & Gruppenarbeit	Zeit, um eigenständig am Projekt zu arbeiten. Methoden wie Lagebesprechung und Konzentrationsübungen stehen bereit, sowie Tools für die Umsetzung	Teams durch vorhandene Ressourcen unterstützen (Räume, Technik, Material).
Reflexion Etappe 6	15 Min.	Klassenverband	Reflexion der 6. Etappe → Abfrage des Projektfortschritts.	Abfrage, wie weit die Gruppen sind und ob es Unterstützungsbedarf gibt beim Priorisieren oder Weiterarbeiten.

Etappe 7

Projektabschluss

Create

Ziel: Thema finden,
Recherche, Projekt erstellen.



Material: Endgeräte, Kopfhörer, Schreibzeug; ggf. Tools für die Projektumsetzung

Station	Zeit	Sozialform	Themen	Hinweise
Arbeiten am Projekt	15 Min.	Gruppenarbeit	Check-in in den Teams & Zeit, um am Projekt zu arbeiten	Schüler*innen nutzen www.checkin-generator.de
Projekt abschließen	60 Min.	Gruppenarbeit	Zeit, für den letzte Schliff um das Projekt abzuschließen	Teams durch vorhandene Ressourcen unterstützen (Räume, Technik, Material)
Reflexion Etappe 7	15 Min.	Klassenverband	Reflexion der 7. Etappe → Fokus auf Herausforderungen während der Projektarbeit, Check-out Methode zur Stimmung	Impulsfragen und Stimmungstiere können zur Unterstützung an der Tafel werden

Etappe 8

Ergebnisse teilen

Share

Ziel: Projekte pitchen,
Anschauen & Feedback



Material: Endgeräte, Kopfhörer, ggf. Beamer für die Präsentation

Station	Zeit	Sozialform	Themen	Hinweise
Projekte pitchen	20 Min.	Klassenverband	Alle Teams bereiten einen kurzen Pitch (1 Min.) vor, um ihre Projekte vorzustellen. Pitches werden vor der Klasse vorgestellt, es gibt Raum für Diskussion nach jedem Pitch.	Ziel: Alle kennen die Projekte, um SuS die spätere Auswahl zu erleichtern. Die Station kann auch ohne App im Klassenverband gestartet werden.
Projekte hochladen	20 Min.	Gruppenarbeit	Projekte werden von einer Person pro Gruppe in den Showroom hochgeladen.	Dateien sollten nicht größer als 25 MB sein, nutzt ggf. die Links auf der Plattform zum Verkleinern.
Showtime	30 Min.	Einzelarbeit	Schüler*innen haben Zeit, sich Projekte im Showroom in Ruhe anzuschauen.	Darauf achten, dass sich SuS lieber mit einem Projekt intensiv beschäftigen als mit vielen oberflächlich.
Abschluss	10 Min.	Einzelarbeit	Lernreise reflektieren, Video schauen & Feedbackumfrage ausfüllen.	Schaut euch gemeinsam das Abschiedsvideo an, feiert euch selbst!



Geschafft, ihr seid am Ziel und gemeinsam gewachsen! Auf eurer Lernreise habt ihr eigene Ideen diskutiert, wart zusammen kreativ & seid nebenbei Expert*innen der Kreislaufwirtschaft geworden!