

UNSER AVATAR IS(S)T...

Vorbereitungszeit: 10 Min.

Dauer: 100 Min.

In diesem Workshop haben die Jugendlichen die Möglichkeit sich mit ihrer eigenen Zielgruppe näher auseinanderzusetzen (am besten auf Basis bereits erhobener Informationen). Sie entwickeln dafür in Kleingruppen fiktive Persönlichkeiten („Avatare“), denen sie Namen geben und deren Geschlecht, Vorlieben, Lebensweise und Ernährungsweise sie genauer beschreiben. In einem zweiten Schritt sammeln die Jugendlichen Ideen für neuartige Lebensmittel-Produkte, welche die Bedürfnisse und Wünsche „ihrer“ Avatare aufgreifen. Nach einer Präsentation der Produktideen für die verschiedenen Avatare wird die Machbarkeit besprochen und darüber abgestimmt, welche Produktideen tatsächlich umgesetzt werden sollen.

KOMPETENZORIENTIERTE LERNZIELE:

Die Lernenden sind in der Lage ...

- eine fiktive Person als Vertreterin der eigenen Zielgruppe zu beschreiben (Vorlieben, Ernährungsweisen etc.).
- Bedürfnisse und Wünsche der eigenen Zielgruppe zu benennen.
- bereits vorhandene (im Vorfeld recherchierte) Informationen über die Zielgruppe in die Avatar-Beschreibung einfließen zu lassen.
- eigene (neuartige) Produktideen für die eigene Zielgruppe zu entwickeln.
- Produktideen hinsichtlich ihrer Machbarkeit zu überprüfen.
- gemeinsam zu entscheiden, welche Produktideen umgesetzt werden sollen.

BENÖTIGTE MATERIALIEN/MEDIEN:

- M 6-1 Beispiel-Avatare (für Lehrpersonen)
- M 6-2 Avatar-Silhouette (ausgedruckt auf A3-Papier/ 1 x pro Gruppe)
- Plakat- Stifte (evtl. Ölkreiden)
- Wäscheleine & Kluppen

RICARDA
16 Jahre, weiblich

- Frühstück: schläft lang → keine Zeit
- Mittag: belegtes Brot
- Nachmittag: großer Hunger → Schokolade
- Abend: viel unterwegs → Fast Food
- Trinkt Wasser & Red Bull
- Snackt auch mal einen Apfel
- Isst gerne Mehlspeisen



TIPPS:

Als Vorbereitung auf dieses Modul kann eines dieser Module durchgeführt werden:

- M2 Fotos sprechen lassen
- M3 Ich esse gerne ... und du?
- M4 7 Tage – meine Ernährung unter der Lupe

» Tipps von Lehrpersonen

Die Jugendlichen sollten darauf hingewiesen werden, dass sie sich auf die Ergebnisse der Ernährungserhebungen beziehen sollen, sofern eines der oben genannten Module im Vorfeld bereits durchgeführt wurde.



EINSTIEG

15	PL	Etwas Platz	<p>Zum Einstieg kann eine kleine Aufstellung zur Sensibilisierung gemacht werden. Die Jugendlichen stellen sich ihrer Antwort entsprechend im Raum auf (Punkte jeweils vorgeben). Folgende Fragestellungen wären möglich und adaptier-/erweiterbar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Frühstückst du in der Regel? (Ja – Nein) • Wie oft nimmst du täglich süße oder salzige Snacks zu dir? (nie – 5 Mal) • Ernährst du dich vegetarisch/vegan? (Ja – Nein) • Hast du Lebensmittel-Unverträglichkeiten? (Ja – Nein) • Wie oft am Tag isst du Obst/Früchte? (nie – 1 x – 2x – öfters) • Wie oft am Tag isst du Gemüse? (nie – 1 x – 2x – öfters) • Wie oft am Tag isst du Fleisch/Wurst? (nie – 1 x – 2x – öfters) <p>Variante: Für den Fall, dass bereits eines der bei „Tipps“ angeführten Module umgesetzt wurde, können die Ergebnisse daraus als Einstieg dienen. Die Lehrperson kann diese noch einmal im Plenum präsentieren oder die Lernenden bitten, diese zusammenzufassen. Im Anschluss kann kurz über die bereits erhobenen Ernährungs- und Konsumgewohnheiten von Jugendlichen diskutiert werden.</p>
----	----	-------------	--

ERARBEITUNG

15	GA	M 6-1 M 6-2 Plakatstifte, evtl. Ölkreiden	<p>Bevor die Lernenden in Kleingruppen fiktive Persönlichkeiten („Avatare“) entwickeln, stellt die Lehrperson 1-2 Beispiel-Avatare (M 6-1) vor. Die Jugendlichen überlegen sich, welches Geschlecht ihr Avatar haben soll und geben ihm einen Namen. Danach definieren sie die Vorlieben sowie die Lebens- und Ernährungsweise der Person genauer. Jede Gruppe erhält eine Avatar-Silhouette (M 6-2) zum Festhalten der Ergebnisse. Falls als Einstieg die oben erwähnte Variante gewählt wurde, können dabei auch die präsentierten Ergebnisse berücksichtigt werden.</p>
15	GA	Notizzettel, Stifte	<p>In einem zweiten Schritt sammeln die Jugendlichen Ideen für neuartige Lebensmittel-Produkte, welche den Bedürfnissen und Wünschen „ihrer“ Avatare gerecht werden sollen. Die Produkte sollen nach Möglichkeit in dieser Form noch nicht bestehen bzw. einen innovativen Aspekt aufweisen.</p>
5	PL		<p>Die Lehrperson stellt den Jugendlichen die zwei folgenden Check-Fragen kurz im Plenum vor:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ist die Produktidee für die Zielgruppe geeignet? 2. Ist die Produktidee mit unseren Möglichkeiten (Können, Ausstattung, Zeit, Geld) umsetzbar?
10	GA	Plakat, Stifte	<p>Zurück in der Kleingruppe analysieren die Jugendlichen ihre Produktideen in Bezug auf die Check-Fragen. Jene Produktideen, die dem Check standhalten, werden jedenfalls am Plakat festgehalten und jene Ideen, die dem Check nicht zur Gänze standhalten, werden adaptiert oder verworfen.</p>

ABSCHLUSS

20	PL	Plakate, Wäscheleine, Kluppen	<p>Nun werden die Avatare sowie die dazugehörigen Produktideen im Plenum der Großgruppe vorgestellt. Diese werden z.B. auf einer Wäscheleine mithilfe von Kluppen befestigt, sodass alle Lernenden gleichzeitig einen Blick auf diese werfen können. Falls Zeit bleibt, kann dann noch über diese diskutiert werden.</p>
10	PL	Plakate, Stifte	<p>Im Anschluss werden die Produktideen zur Abstimmung gebracht, um herauszufinden, welche davon tatsächlich umgesetzt werden sollen. Die Abstimmungsergebnisse werden für alle sichtbar auf einem Plakat festgehalten. Die Abstimmung kann (zusätzlich) auch bei einer Gruppe nicht beteiligter SchülerInnen durchgeführt werden, um die Attraktivität der Vorschläge zu testen.</p>
10	PL		<p>In einer kurzen Abschlussrunde kann ein Stimmungsbild erhoben werden. Die TeilnehmerInnen stellen sich im Kreis auf und jede Person überlegt sich ein Wort, welches ihr spontan zum Workshop einfällt (ein Gefühl, eine Beschreibung, Lob oder Kritik,...). Reihum sagt jede Person laut das Wort, bis die letzte Person ihr Feedback gegeben hat.</p>