

Suchergebnisse

Es wurden 18 Ergebnisse gefunden.

[Thema des Monats](#) [Sekundarstufe](#) [Grundschule](#)

25.01.2024

Zum Wegwerfen gebaut?

Smartphone und Bluetooth-Kopfhörer sind ständige Begleiter, zu Hause warten Smart-TV und Spielekonsole, und die Wohnung putzt der smarte Saugroboter: Immer mehr Elektronik- und Elektrogeräte umgeben uns im Alltag. Viele werden schnell gegen neue Produkte ausgetauscht, selbst wenn sie noch funktionieren. Doch das belastet Umwelt und Klima. Warum nutzen wir die Geräte nicht länger? Wie könnte eine längere Nutzung attraktiver werden?

[mehr lesen](#)

[Thema des Monats](#) [Grundschule](#) [Sekundarstufe](#)

21.11.2018

Wie ist die Energiebilanz der Digitalisierung?

Digitale Medien und Informationstechnologie durchdringen unseren Alltag, und laufend kommen neue Anwendungen hinzu. Der Energiebedarf von Netzinfrastruktur und Rechenzentren ist bereits heute beträchtlich und trägt zu den weltweiten CO₂-Emissionen bei. Gleichzeitig bietet die Digitalisierung viel Potenzial, um Klima, Umwelt und Ressourcen zu schützen. Wie kann der Energiebedarf verringert werden, und welche Möglichkeiten ergeben sich für mehr Klimaschutz? Die Unterrichtsmaterialien für Sekundarstufe und Grundschule vermitteln die wichtigsten Zusammenhänge.

[mehr lesen](#)

[Arbeitsmaterial](#) [Sekundarstufe](#)

25.01.2024

Handy & Co. länger nutzen: Was muss sich ändern? (Variante für Fortgeschrittene)

Die Materialien beinhalten Fragen für ein Quiz sowie Infos zum Ablauf einer Gruppenarbeit. Im Quiz geht es um den Zusammenhang zwischen dem Konsum von Elektro- und Elektronikprodukten und Ressourcenverbrauch. Die Gruppenarbeit kann als "Worldcafé" durchgeführt werden. Dabei beraten die Schüler*innen in mehreren Runden über die Problematik sowie Lösungsansätze.

[mehr lesen](#)

[Unterrichtsvorschlag](#) [Sekundarstufe](#)

25.01.2024

Handy, Konsole, Smart-TV: Immer nur das Neueste? (Basisvariante)

Warum haben eigentlich immer alle ein neues Handy – und ist das wirklich so? Warum ist es so teuer, den Akku auszutauschen oder das Display zu reparieren? Die Schüler*innen gehen der Frage nach, warum Elektronikprodukte so schnell gegen neue ausgetauscht werden. Anhand von Beispielprodukten wie Handy oder Spielekonsole lernen sie Möglichkeiten kennen, was Hersteller und Konsumenten*innen für eine längere Nutzung der Geräte tun können und wie dadurch Umwelt und Klima entlastet werden.

[mehr lesen](#)

Unterrichtsvorschlag | Grundschule

25.01.2024

Handys, Konsolen & Co. – warum „haltbar“ besser ist (Basisvariante)

Die Schüler*innen führen eine Umfrage durch und ermitteln Gründe, warum Handys, Tablets und andere Elektronikprodukte oft durch neue Geräte ersetzt werden. Sie lernen, dass dies Umwelt und Klima belastet. Sie lernen Ideen für eine längere Nutzung der Produkte kennen und gestalten Werbung für ein lange nutzbares und umweltschonendes Produkt.

[mehr lesen](#)

Unterrichtsvorschlag | Grundschule

25.01.2024

Handys, Konsolen & Co. – warum „haltbar“ besser ist (Variante für Fortgeschrittene)

Die Schüler*innen führen eine Umfrage durch und ermitteln Gründe, warum Handys, Tablets und andere Elektronikprodukte oft durch neue Geräte ersetzt werden. Sie erfahren, dass dies Umwelt und Klima belastet. Sie lernen Ideen für eine längere Nutzung der Produkte kennen und gestalten Werbung für ein lange nutzbares und umweltschonendes Produkt.

[mehr lesen](#)

Arbeitsmaterial | Grundschule

25.01.2024

Elektronik: „Haltbar ist besser, finden Sie nicht?“ (Basisvariante)

Die Materialien beinhalten Fragen für ein Quiz sowie Infos zu einer Gruppenarbeit. Im Quiz geht es um den Zusammenhang zwischen dem Konsum von Elektro- und Elektronikprodukten und Ressourcenverbrauch. Die Materialien zur Gruppenarbeit umfassen einen Fragebogen für eine Umfrage und eine Vorlage für die Gestaltung eines Werbeplakats.

[mehr lesen](#)

Arbeitsmaterial | Grundschule

25.01.2024

Elektronik: „Haltbar ist besser, finden Sie nicht?“ (Variante für Fortgeschrittene)

Die Materialien beinhalten Fragen für ein Quiz sowie Infos zu einer Gruppenarbeit. Im Quiz geht es um den Zusammenhang zwischen dem Konsum von Elektro- und Elektronikprodukten und Ressourcenverbrauch. Die Materialien zur Gruppenarbeit umfassen Tipps für die Durchführung einer Umfrage und die Gestaltung eines Werbeplakats.

[mehr lesen](#)

Unterrichtsvorschlag | Sekundarstufe

25.01.2024

Handy, Konsole, Smart-TV: Immer nur das Neueste? (Variante für Fortgeschrittene)

Warum haben eigentlich immer alle ein neues Handy – und ist das wirklich so? Warum ist es so teuer, den Akku auszutauschen oder das Display zu reparieren? Die Schüler*innen gehen der Frage nach, warum Elektronikprodukte so schnell gegen neue ausgetauscht werden. Anhand von Beispielprodukten wie Handy oder Spielekonsole entwickeln sie Ideen, was Hersteller und Konsumenten*innen tun könnten, damit wir die Geräte länger nutzen und dadurch Umwelt und Klima entlasten.

[mehr lesen](#)

Arbeitsmaterial | Sekundarstufe

25.01.2024

Handy & Co. länger nutzen: Was muss sich ändern? (Basisvariante)

Die Materialien beinhalten Fragen für ein Quiz sowie Infos zum Ablauf und Checklisten für die

Gruppenarbeit. Im Quiz geht es um den Zusammenhang zwischen dem Elektronik-Konsum von Elektro- und Elektronikprodukten und Ressourcenverbrauch. In der Gruppenarbeit beraten die Schüler*innen mithilfe der Checklisten über die Problematik sowie über Lösungsansätze.

[mehr lesen](#)
