
Inhalte für "Biologie - Chemie - Kunst - Politik, SoWi, Gesellschaft - Digitalisierung"

Es wurden 45 Ergebnisse gefunden.

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

04.06.2020

Citizen Science – Gemeinsam Wissen schaffen!

Die Helligkeit von Sternen bestimmen, die Luftqualität messen, die Biodiversität in Städten erforschen, die Menge an Müll in der Natur schätzen: Bei vielen Forschungsprojekten können Bürgerinnen und Bürger mithelfen. Oft reicht ein Smartphone dafür aus. Citizen Science – "Bürgerwissenschaft" – gewinnt im Zuge der Digitalisierung an Bedeutung. Die Unterrichtsmaterialien für Sekundarstufe und Grundschule zeigen die Möglichkeiten. Viele Ansätze eignen sich auch für den Fernunterricht.

[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](#)

Arbeitsmaterial | Grundschule

30.11.2023

Eine Karte mit eigenen Zusatzinformationen erstellen (digital oder analog) (Basisvariante)

Die Materialien enthalten Tipps und Aufträge für eine Erkundung im eigenen Wohnort sowie eine Schritt-für-Schritt-Anleitung, wie die erhobenen Informationen in eine eigene Karte eingefügt werden können. Für

eine digitale Karte wird Google Maps verwendet.

[mehr lesen](#)
