

Suchergebnisse

Es wurden 8 Ergebnisse gefunden.

Thema des Monats | Sekundarstufe

13.06.2024

Sofort kaufen, später nachdenken?

Ein neues Handy, die schnellere Konsole, neue Sneaker: Willst du haben? Am besten sofort? Kein Problem! Diese Botschaft vermitteln viele Online-Shops. Mit kleinen "Stupsern" (englisch: Nudging) fordern sie zum Kaufabschluss, und oft bieten sie die Möglichkeit, später zu zahlen. Das kann zu unüberlegten Käufen führen, und viele Jugendliche verschulden sich dabei. Wie können Verbraucher*innen den Überblick behalten? Unterrichtsvorschläge und Arbeitsmaterialien für die Grundschule erscheinen am 27.06.2024.

[mehr lesen](#)

Thema des Monats | Grundschule | Sekundarstufe

13.02.2020

Smart! Aber fair?

Smartphones sind allgegenwärtig, und laufend kommen weitere Geräte auf den Markt. Während die Hersteller mit noch mehr Leistung und Funktionen für neue Modelle werben, lassen sich alte kaum reparieren oder aufrüsten. Doch die Produktion belastet die Umwelt, und die Arbeitsbedingungen dabei sind oft schlecht. Einige Hersteller bemühen sich, nachhaltiger zu produzieren – doch wie "fair" können Smartphones & Co. wirklich sein? [Das Thema der Woche wurde ursprünglich im März 2014 erstellt und im Februar 2020 vollständig überarbeitet.]

[mehr lesen](#)

Arbeitsmaterial | Grundschule

27.06.2024

Online-Käufe: Wie sieht ein "fairer" Shop aus? (Variante für Fortgeschrittene)

Die Schüler*innen gestalten in Gruppen- oder Partnerarbeit Ansichten eines Online-Shops. Sie sollen zeigen, wie sich Käufer*innen "fairen" Einkaufen wünschen. Sie verwenden dafür Beispiele, eine Checkliste sowie Vorlagen.

[mehr lesen](#)

Arbeitsmaterial | Grundschule

27.06.2024

Vorlagen: Gestalte deinen Online-Shop! (Variante für Fortgeschrittene)

Die Datei enthält Vorlagen für Shop-Seiten und Texte und Bilder. Sie kann in Präsentationssoftware bearbeitet werden. Mit den Vorlagen gestalten die Schüler*innen Entwürfe für einen eigenen Shop.

[mehr lesen](#)

Bilderserie | Grundschule | Sekundarstufe

13.02.2020

Produktion, Handel, Nutzung: Das Leben eines Handys (Offline wg. Aktualisierung)

In einem durchschnittlichen Mobiltelefon "stecken" schätzungsweise 60 Rohstoffe aus verschiedenen Ländern. Die Bildergalerie zeichnet den Lebenszyklus eines Handys nach. Vom Abbau der Rohstoffe über die Produktion zur Nutzung bis hin zur Entsorgung und Wiederverwendung einzelner Bestandteile.

[mehr lesen](#)

Unterrichtsvorschlag

Grundschule

13.02.2020

Die abenteuerliche Reise eines Handys

Bevor Handys oder Smartphones in Deutschland genutzt werden, haben sie bereits eine Weltreise hinter sich. Die Schüler/-innen vollziehen anhand von Kartenmaterial die Wege der globalisierten Produktion nach. Zusätzlich setzen sie sich mit Aspekten der Entsorgung auseinander. Sie lernen die Folgen für Menschen und Umwelt in verschiedenen Ländern kennen und entwickeln Ideen, um Missstände zu verbessern.

[mehr lesen](#)

Unterrichtsvorschlag

Sekundarstufe

13.02.2020

Wie "fair" ist ein Smartphone?

Unser Umgang mit Smartphones hinterlässt Spuren in verschiedenen Regionen der Welt. Die Schüler/-innen verfolgen den Lebenszyklus eines Smartphones und erfahren, woher die Materialien für das Endgerät stammen. Sie erkennen, welche Folgen der Rohstoffabbau, die Produktion und die Entsorgung in verschiedenen Ländern haben kann, und erarbeiten Lösungsansätze, um die Herstellung von Smartphones fairer zu gestalten.

[mehr lesen](#)

Arbeitsmaterial

Sekundarstufe

12.12.2013

Umweltfreundlich Energie erzeugen (Schülerheft/SEK) [Archiv]

In sechs Kapiteln wird der Bogen gespannt vom "Energiesystem der Zukunft" über die "Energiewende zu Hause" bis zu Berufsbildern in der Branche. Vorschläge für Experimente zu Wind-, Wasser-, Sonnen- und Bioenergie sowie ein ausführlicher Daten- und Fakten-Teil runden die Publikation ab. [Stand: Dezember 2013. Dieses Angebot wird nicht mehr aktualisiert. Allgemeingültige Arbeitsblätter ohne Bezug zu aktuellen Entwicklungen sind jedoch weiterhin nutzbar. Druckexemplare stehen leider nicht zur Verfügung.]

[mehr lesen](#)
