

KLIMAFRESSER

Sekundarstufe I

2 Einheiten

Was deine Ernährung mit dem Klimawandel zu tun hat

Ziele der nachhaltigen Entwicklung



Tüfteltechnologie



Scratch
(scratch.mit.edu)

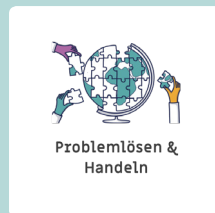
Vermittelte Kompetenzen



Kommunizieren &
Kooperieren



Produzieren &
Präsentieren



Problemlösen &
Handeln

Unterrichtsidee

Deine Schülerinnen und Schüler...

- bekommen ein Bewusstsein für die Klimabilanz von Lebensmitteln
- lernen die Programmierumgebung Scratch kennen
- überlegen sich Fragen für ein Ernährungs-Quiz und programmieren das Quiz mit Scratch
- teilen ihr Quiz mit ihren Mitschüler*innen

Lernziele

Deine Schülerinnen und Schüler...

- lernen Fakten zum Ressourcenverbrauch von Nahrungsmitteln kennen
- recherchieren zur CO2-Bilanz ihres Lieblingsessens und probieren dieses klimaneutraler zu machen
- lernen Scratch kennen und machen erste Programmiererfahrungen
- teilen ihre Ergebnisse

Die ausführliche Unterrichtsbeschreibung, alle Downloadmaterialien und Video-Tutorials gibt es kostenlos hier: <https://bit.ly/39fZuXN>



Originalfassung: CC-BY-SA 4.0 TüftelAkademie | 1. Überarbeitung: Digital Literacy Lab
CC-BY-SA 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>

Das Digital Literacy Lab ist ein Zusammenschluss von Junge Tüftler, EDUCATION INNOVATION LAB und TüftelAkademie. Drei Organisationen, die Bildung für nachhaltige Entwicklung und Lernen in der digitalen Welt als Querschnittsthema an Schulen verankern möchten.



Sekundarstufe I

2 Einheiten

1

Dauer: 90 Minuten

Ressourcenverbrauch von Nahrungsmitteln recherchieren & Scratch kennenlernen

Lernziele

- Fakten zum Ressourcenverbrauch von Nahrungsmitteln kennenlernen
- CO₂-Bilanz des Lieblingsessens recherchieren
- Scratch kennenlernen und erste Programmiererfahrungen machen

Umsetzung

- Projektüberblick (5 Min.)
- Recherche zu »Was essen Nahrungsmittel?« (40 Min.)
- Quizfragen überlegen (15 Min.)
- Scratch kennenlernen (30 Min.)

Materialien

- Computer/Laptops oder Tablets
- WLAN oder Scratch als Offline Editor
- Beispiel für Scratch-Quiz:
<https://scratch.mit.edu/projects/392164471/>

Downloadmaterialien

- Arbeitsvorlage »Ablaufplan
- Informationsblatt »Was hat mein Essen mit der Welt zu tun?«
- Lernkarten »Scratch - Einführung«

Videos



Intro-Video zur Lernreise

<https://youtu.be/1c6QReWzpmE>



»Ernährung: Wie ernähre ich mich klimafreundlich?«

<https://youtu.be/PUU4zSHAi8>

2

Dauer: 90 Minuten

Ernährungs-Quiz programmieren, gegenseitig ausprobieren & veröffentlichen

Lernziele

- Quiz zu Lebensmittelkonsum mit Scratch programmieren
- Quizes ausprobieren & die Recherche-Erkenntnisse der anderen Gruppen kennenlernen
- Feedback auf das Projekt geben

Umsetzung

- Aufwärmenspiel: Kettenreaktionsspiel (15 Min.)
- Ernährungs-Quiz programmieren (45 Min.)
- Ernährungsquiz ausprobieren (20 Min.)
- Feedbackrunde (10 Min.)

Materialien

- Computer/Laptops oder Tablets
- WLAN oder Scratch als Offline Editor
- Klebezettel in zwei Farben für die Lob & Wunsch Methode

Downloadmaterialien

- Arbeitsvorlage »Kettenreaktionsspiel«
- Arbeitsvorlage »Wie programmiere ich mit Scratch ein Quiz?«
- Methodenanleitung »Lob & Wunsch«

Videos

- YouTube Playlist Scratch Tutorial:
<https://bit.ly/2OLgfRf>