

"Grüne" Apps: Natur bestimmen und entdecken

Grundschule

Die Schüler/-innen tragen anhand einer Umfrage ihr Wissen über mobile Anwendungen zusammen. Die Lehrkraft stellt zudem ein Beispiel für eine "grüne" App vor. Anschließend testen die Schüler/-innen in Gruppen mithilfe eines Fragebogens "grüne" Apps. Gemeinsam mit der Lehrkraft werten die Schüler/-innen ihre Ergebnisse aus und diskutieren darüber.

Gehört zu:

- [Thema der Woche: Nachhaltig handeln mit "grünen" Apps](#)

Kompetenzen und Ziele

Die Schüler/-innen ...

- erweitern ihre Methodenkompetenz, indem sie mobile Apps als Lerninstrument einsetzen,
- reflektieren und bewerten mobile Apps.

Umsetzung

Hinweis: Für diesen Unterrichtsvorschlag nutzen die Schüler/-innen elektronische Medien. Daher muss eine Regelung für den Umgang mit elektronischen Geräten vorliegen. Der Unterrichtsvorschlag bietet zugleich einen geeigneten Anlass, um fehlende Regelungen zu entwickeln beziehungsweise vorhandene zu thematisieren und zu reflektieren.

Zur Vorbereitung der Unterrichtsstunde ist eine Hausaufgabe denkbar: Die Schüler/-innen fragen bei Familienmitgliedern und/oder im Freundeskreis nach: Wozu kann man ein Smartphone nutzen? Was ist eine App? Wozu nutzt der/die Befragte Apps?

Falls keine Befragung vorab möglich ist, fragt die Lehrkraft zum Einstieg, was die Schüler/-innen über Smartphones wissen. Wissen die Schüler/-innen, was eine App ist und wozu diese genutzt werden kann? Wer von den Schülern/Schülerinnen hat ein eigenes Smartphone und nutzt Apps? Welche sind das?

Findet vorab eine Befragung statt, fragt die Lehrkraft zum Einstieg in den Unterricht, was die Schüler/-innen herausgefunden haben. In einem fragengeleiteten Unterrichtsgespräch trägt die Klasse ihre Ergebnisse zusammen. Im Fokus steht die Frage, welche Apps genutzt werden und wofür. Die Lehrkraft kann einzelne der genannten Apps an der Tafel beziehungsweise am Whiteboard aufschreiben und



Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](#).

Quelle: „Umwelt im Unterricht“ (<http://www.umwelt-im-unterricht.de>). Umwelt im Unterricht unterstützt die Erstellung von Bildungsmaterialien unter offenen Lizenzen im Sinne der [UNESCO](#).

anhand ihres Nutzungszwecks sortieren. Folgende Cluster bieten sich an: Kamera, Navigation, Medien, Ratgeber, Spiele, Wetter et cetera.

Die Lehrkraft erklärt, dass Apps für unterschiedliche Zwecke genutzt werden. Anhand einzelner Apps nennt sie den Begriff "grüne" Apps. Damit werden mobile Apps bezeichnet, die sich mit Umweltschutz sowie nachhaltigem Konsum und Verbrauch beschäftigen. Ebenso können "grüne" Apps dabei helfen, die Umwelt zu bestimmen und zu erforschen. Mehr Informationen dazu bietet der [Hintergrundtext](#). Falls unter den genannten Beispielen keine "grüne" App ist, ergänzt die Lehrkraft Beispiele. Eine Liste bietet einen [Überblick verschiedener "grüner" Apps](#).

Anschließend stellt die Lehrkraft mithilfe des Smartboards eine App zur Pflanzen- oder Tierbestimmung vor. Sollte kein Smartboard vorhanden sein, kann die Lehrkraft, sofern sie ein Smartphone oder Tablet besitzt, vorab eine App durchgehen. Dabei macht sie von jedem der Schritte Screenshots, druckt diese aus und verteilt sie in der Klasse. Als Apps empfehlen sich zum Beispiel die vom Naturschutzbund Deutschland (NABU) herausgegebene kostenlose [Vogelführer-App](#) für Android und iOS. Ebenso die App [Naturblick](#) zur Pflanzen- und Tierbestimmung, die vom Naturkundemuseum Berlin konzipiert wurde. Die kostenfreie App gibt es für Android sowie iOS.

Auch kann die Lehrkraft eine App vorstellen, die keinen Themenbereich fokussiert und sich als Werkzeug für den Unterricht anbietet. Zum Beispiel die App [Evernote](#), mit der die Schüler/-innen ihre Ergebnisse sammeln können. Dazu gehören nicht allein Text, sondern auch Fotos oder Audios. Weitere Beispiele für "grüne" Apps sowie Apps als Werkzeuge finden sich in der [Übersicht "grüner" Apps](#).

Achtung: Nicht alle diese Angebote sind kostenlos!

Beim Thema Apps ist es wichtig, dass die Lehrkraft auch auf die Bedingungen sowie Konsequenzen der Nutzung hinweist. Apps für Smartphones kosten teils Geld. Für die Nutzung der Geräte braucht man einen Internetzugang, auch hier können zusätzliche Kosten entstehen.

Anschließend testen die Schüler/-innen die App in Kleingruppen, bei einem Ausflug auf den Schulhof oder eine nahegelegene Wiese und bewerten sie anhand eines [Fragebogens](#). Dafür sollte in jeder der Gruppen mindestens ein Smartphone vorhanden sein. Außerdem erhalten die Schüler/-innen den Auftrag, drei bis fünf Blumen, Bäume und/oder Tiere zu bestimmen.

Ihre Ergebnisse tragen sie direkt in den Fragebogen ein. Diese werden anschließend in der Klasse präsentiert. Hierfür bieten sich unterschiedliche Möglichkeiten an: So kann jede Gruppe den anderen ihre Bewertung vortragen oder diese gleich durch die Vergabe von "Klebeunkten" an der Tafel beziehungsweise am Smartboard vorstellen. Hierzu wird das Bewertungsraster des Fragebogens auf das Board übertragen. Die Schüler/-innen verteilen als Antwort auf die Fragen jeweils einen



Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](#).

Quelle: „Umwelt im Unterricht“ (<http://www.umwelt-im-unterricht.de>). Umwelt im Unterricht unterstützt die Erstellung von Bildungsmaterialien unter offenen Lizenzen im Sinne der [UNESCO](#).

grünen Punkt (gut, empfehlenswert), einen gelben (nicht so gut) oder einen roten (schlecht, nicht empfehlenswert).

Zum Abschluss besprechen die Schüler/-innen ihre Ergebnisse. Folgende Aspekte bieten sich für die Diskussion an:

- Was war gut an der App? Was nicht?
- Was würden die Schüler/-innen an der App verbessern wollen?
- Können sich die Schüler/-innen vorstellen, künftig häufiger eine grüne App zu nutzen?
- Motiviert die App, mehr/etwas für den Schutz der Umwelt zu tun?
- Welche weiteren grünen Apps wünschen sich die Schüler/-innen?

Erweiterung

- Ihre Ergebnisse können die Gruppen durch einen Aushang in der Schule zusätzlich für andere Klassen veröffentlichen.
- Die [Übersicht "grüner" Apps](#) enthält auch viele Apps, die das nachhaltige Handeln fördern sollen. Auch diese können von den Schülern/Schülerinnen bewertet und reflektiert werden.
- Eine Möglichkeit, Smartphones einzusetzen, ist Geocaching. Dabei wird die Ortungsfunktion der Geräte via GPS für eine Art "Schnitzeljagd" genutzt. Weitere Informationen bietet der [Hintergrundtext](#).
- Auch ohne Smartphone sind zahlreiche Informationen zur Nachhaltigkeit im Internet abrufbar und können im Unterricht genutzt werden. So gibt es zum Beispiel online verschiedene Fischratgeber. Hinweise dazu bietet das Thema der Woche ["Welcher Fisch darf auf den Teller?"](#).
- Nachhaltigkeit spielt auch im Kontext von Smartphone- und Internetnutzung eine wichtige und diskussionswürdige Rolle. Je nach Niveau und Vorkenntnissen können im Unterricht zum Beispiel die Produktionsbedingungen von Smartphones thematisiert werden. Weitere Aspekte sind der Ressourcenverbrauch sowie die Entsorgung. Unterrichtsmaterialien dazu liefert das Thema der Woche ["Handy, Computer und Co. – zum Wegwerfen gebaut?"](#) sowie ["Elektroaltgeräte: Abfall oder Goldmine?"](#).



Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](#).

Quelle: „Umwelt im Unterricht“ (<http://www.umwelt-im-unterricht.de>). Umwelt im Unterricht unterstützt die Erstellung von Bildungsmaterialien unter offenen Lizenzen im Sinne der [UNESCO](#).

Informationen und Materialien

Hintergrund

23.02.2017 | Themenübergreifend | Konsum

[Smartphones in der Schule](#)

Ein kompetenter und verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien ist heute fester Bestandteil des Bildungs- und Erziehungsauftrags der Schule. Dabei sollen digitale Medien nicht nur als zusätzliches Unterrichtsthema vermittelt werden, sondern als ein wichtiges Werkzeug für den Unterricht. Wie lässt sich das umsetzen? Und wie können mobile Anwendungen im Bereich Umwelt- und Nachhaltigkeitsthemen genutzt werden?

[mehr lesen](#)

Arbeitsmaterial 1

23.02.2017 | Themenübergreifend | Konsum

[App-Test: Mit Smartphones die Natur entdecken](#)

Grundschule

Die Schüler/-innen testen in Gruppen "grüne" Apps. Die Lehrkraft sucht dafür eine App zur Naturbeobachtung aus. Das Arbeitsblatt enthält einen Fragebogen, mit dessen Hilfe die Schüler/-innen die App beschreiben und bewerten können.

[mehr lesen](#) [Arbeitsmaterial herunterladen](#) (50 kB)

Arbeitsmaterial 2

23.02.2017 | Themenübergreifend | Konsum

[Übersicht: "Grüne" Apps für den Unterricht](#)

Sekundarstufe, Grundschule

"Grüne" Apps sind ein Sammelbegriff für mobile Anwendungen, die sich mit Umweltschutz, nachhaltigem Konsum oder Naturentdeckung beschäftigen. Die Übersicht listet eine Auswahl verschiedener "grüner" Apps. Ergänzend sind mobile Anwendungen aufgeführt, die als Werkzeug im Unterricht dienen können.

[mehr lesen](#) [Arbeitsmaterial herunterladen](#) (93 kB)



Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](#).

Quelle: „Umwelt im Unterricht“ (<http://www.umwelt-im-unterricht.de>). Umwelt im Unterricht unterstützt die Erstellung von Bildungsmaterialien unter offenen Lizenzen im Sinne der [UNESCO](#).



Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Quelle: „Umwelt im Unterricht“ (<http://www.umwelt-im-unterricht.de>). Umwelt im Unterricht unterstützt die Erstellung von Bildungsmaterialien unter offenen Lizenzen im Sinne der [UNESCO](https://www.unesco.org/).