

"Grüne" Apps im Test

Sekundarstufe

Die Schüler/-innen tragen zusammen, was man mit mobilen Anwendungen alles machen kann – insbesondere mit "grünen" Apps. In Gruppen testen die Schüler/-innen dann "grüne" Apps. Wie funktionieren die Anwendungen? Wie hilfreich sind sie, um tatsächlich nachhaltiger zu handeln? Im Plenum werden die Ergebnisse diskutiert und bewertet.

Gehört zu:

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

Kompetenzen und Ziele

Die Schüler/-innen ...

- erweitern ihre Methodenkompetenz, indem sie Inhalte für mobile Apps nutzen sowie reflektieren,
- bewerten (mögliche) Vorteile mobiler Apps für nachhaltiges Handeln im Alltag,
- bewerten mediale Darstellungsformen und ihre Wirkung,
- bedienen Software.

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.

Als Einstieg bietet sich eine Umfrage zur Nutzung von Smartphones und mobilen Anwendungen an. Folgende Fragen sind möglich:

- Besitzen die Schüler/-innen ein Smartphone, und wofür nutzen sie es?
- Was alles kann ein Smartphone?
- Was sind Apps? Nutzen die Schüler/-innen Apps, und welche?

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 notieren und anhand ihrer Nutzung sortieren. Folgende Cluster bieten sich an: Kamera, Navigation, Medien, Ratgeber, Spiele, Wetter et cetera. Dabei sollte deutlich werden, dass Apps nicht allein der Unterhaltung dienen, sondern von den



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](#).

Schülern und Schülerinnen auch als Werkzeug für den Unterricht genutzt werden können.

Auf dieser Grundlage fragt die Lehrkraft, ob die Schüler/-innen auch zu Fragen der Nachhaltigkeit mobile Apps nutzen. In welchen Situationen tun sie das? Und welche Apps nutzen die Schüler/-innen? Die Lehrkraft kann auch direkt mit diesen Fragen einsteigen, ohne die Umfrage. Dann steht im Fokus, welche Nachhaltigkeitsthemen die Schüler/-innen im Alltag beschäftigen. In welchen Alltagssituationen denken die Schüler/-innen über Nachhaltigkeit nach, und welche Fragen stellen sie sich? Folgende Beispiele sind möglich:

- Kauf von Kleidung: Bewerten die Schüler/-innen Kleidung aufgrund von Nachhaltigkeitskriterien? Denken sie über die Textilien nach? Oder die Produktionsbedingungen? Fragen sie sich, ob sie vielleicht auch Second Hand kaufen können?
- Alte Elektroartikel: Was machen die Schüler/-innen mit alten MP3-Playern, Computern oder auch Smartphones? Wo landen diese? Denken sie vielleicht über Recycling nach?
- Einkauf von Lebensmitteln: Achten die Schüler/-innen selbst oder ihre Eltern beim gemeinsamen Einkauf auf Nachhaltigkeit bei der Produktauswahl? Wie stellen sie sicher, dass ein Produkt nachhaltig ist? Kennen sie die verschiedenen Produktsiegel?

Die Lehrkraft nennt den Begriff "grüne" Apps. Dieser Sammelbegriff bezeichnet mobile Anwendungen, die sich mit Umweltschutz oder nachhaltigem Konsum beschäftigen. Ebenso können "grüne" Apps dabei helfen, die Umwelt zu bestimmen und zu erforschen. Es gibt keine feste Definition für "grüne" Apps. Mehr Informationen dazu bietet der [Hintergrundtext](#).

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 es einen Internetzugang, auch hier können zusätzliche Kosten entstehen.

Im Anschluss reflektieren und bewerten die Schüler/-innen in Gruppen verschiedene "grüne" Apps. Hierfür bieten sich unterschiedliche Möglichkeiten an. Das hängt auch davon ab, wie viele Smartphones beziehungsweise Tablets im Unterricht nutzbar sind. Auch ergeben sich verschiedene Differenzierungen:

- Die Schüler/-innen testen in Gruppen verschiedene "grüne" Apps. Eine Liste einen [Überblick über "grüne" Apps](#). Dazu gehören auch kostenpflichtige Apps. Die Gruppen wählen selbst Apps, oder die Lehrkraft gibt den Gruppen Apps vor, die sie anschließend testen können. Es bietet sich an, dass jede Gruppe eine andere App testet. Für den App-Check müssen die Gruppen auf einem Smartphone oder einem Tablet eine App installieren und testen können. Dafür nutzen die Gruppen Materialien, die eine [Checkliste für einen App-Test](#) bieten.



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](#).

- Als weitere Möglichkeit oder zur Differenzierung erarbeiten die Gruppen selbstständig einen Kriterienkatalog für einen App-Check. Fragen können sein: Was erwarte ich von der jeweiligen App? Ist die App gut nutzbar? Ist die App sinnvoll? Auch hier wählen die Gruppen selbstständig Apps aus, oder die Lehrkraft gibt diese vor. Hierfür nennt die bereits genannte [Übersicht verschiedene "grüne" Apps](#). Dazu gehören auch kostenpflichtige. Es bietet sich an, dass jede Gruppe eine andere App testet.
- Als Differenzierung ist es auch möglich, dass die Schüler/-innen in Gruppen weitere geeignete "grüne" Apps im Netz recherchieren und diese bewerten.

Abschließend präsentieren und diskutieren die Gruppen im Plenum ihre Ergebnisse. Folgende Aspekte bieten sich an:

- Was war gut an der App? Was nicht?
- Was würden die Schüler/-innen an der App verbessern wollen?
- Macht die App den Alltag wirklich "nachhaltiger"? Welche Auswirkungen hat sie auf Entscheidungen, zum Beispiel beim Einkauf
- Können sich die Schüler/-innen vorstellen, künftig häufiger eine "grüne" App zu nutzen und dadurch nachhaltiger zu handeln?
- Für welche Alltagssituation wünschen sich die Schüler/-innen eine "grüne" App?

Gegebenenfalls können die Schüler/-innen eigene Kriterien für grüne Apps formulieren und eine Art Gütesiegel für mobile Apps im Bereich Umwelt und Nachhaltigkeit konzipieren.

Erweiterung

- Den App-Check und die Ergebnisse können die Gruppen auch medial aufbereiten. Zum Beispiel in einem Blog-Eintrag verbunden mit Screenshots. Auch die Website der Schule bietet sich dafür an. Ebenso können die Schüler/-innen die von ihnen als "empfehlenswert" bewerteten Apps in der Schülerzeitung oder durch einen Aushang zusätzlich für andere Klassen veröffentlichen.
- Die Liste mit einer [Übersicht "grüner" Apps](#) enthält auch viele Apps zum Bestimmen von Pflanzen und Tieren. Diese können als Lernwerkzeug eingesetzt werden, um Daten zu sammeln sowie zu dokumentieren.
- Eine weitere Möglichkeit, Smartphones einzusetzen, ist Geocaching. Dabei wird die Ortungsfunktion der Geräte via GPS für eine Art "Schnitzeljagd" genutzt. Weitere Informationen bietet der [Hintergrundtext](#). Wie Geocaching zu Bildungszwecken eingesetzt werden kann, zeigt zum Beispiel das Projekt ["Wassererlebnis"](#) von der BUNDjugend und der Deutschen Lebensrettergesellschaft-Jugend.
- 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?"](#).



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](#).

- Nachhaltigkeit spielt auch im Kontext des alltäglichen Gebrauchs von Smartphone und Internet 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?](#)". Auch das Bundesministerium für Bildung und Forschung bietet dazu Material für die Schule unter dem Titel "[Rohstoff-Expedition](#)".

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: Mehr Nachhaltigkeit durch "grüne" Apps?](#)

Sekundarstufe

"Grüne" Apps sollen den Nutzer/-innen helfen, nachhaltiger zu handeln. Die Schüler/-innen unterziehen verschiedene "grüne" Apps einem Test: Anhand einer Checkliste bewerten sie, wie gut die Anwendungen funktionieren und wie nützlich deren Informationen sind. Das Arbeitsblatt enthält dafür einen Fragebogen.

[mehr lesen](#)

[Arbeitsmaterial herunterladen](#) (50 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](#).

Arbeitsmaterial 2

06.09.2012 | Wirtschaft und Arbeitswelt | Ressourcen

[Nutzung von Smartphones \(SEK\)](#)

Sekundarstufe

Immer mehr Menschen haben ein Smartphone und nutzen damit kleine Software-Anwendungen, so genannte Apps. Wie stark internetfähige Handys in ihrem eigenen Umfeld vertreten sind und welche Apps verwendet werden, finden die Schülerinnen und Schüler mit einer Umfrage heraus. Das Arbeitsblatt enthält dafür einen Fragebogen.

[mehr lesen](#) [Arbeitsmaterial herunterladen](#) (46 kB)

Arbeitsmaterial 3

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](#).