

SUZ MITTE - LERNANGEBOT „KLIMA-RALLEY“

| | |
|------------------------|---|
| Angebotsdauer | 90 min (kurz) – 150 min (standard) – 180 min (voll) |
| Jahrgangsstufen | 5 bis 9 |
| Themenbereich | Klimabildung, Biodiversität, Menschliche Auswirkung auf Umwelt |
| Format | Stationsbasierte Rallye in Kleingruppen |
| Ort | Gewächshaus oder Klassenzimmer als Start, dann gesamtes Gelände |
| Materialien | Bildschirm, Tablets, Stations-Kits, QR-Codes im Gelände |

Unsere **Klimaralley** ist ein einzigartiges Angebot, das Ihre Schüler:innen auf interaktive Weise für den Klimawandel sensibilisiert und sie direkt zum Handeln anregt. An verschiedenen Stationen in unserem Garten erfahren sie, wie sich der Klimawandel auf unsere Umwelt auswirkt und welche Rolle der Mensch dabei spielt – sowohl analog als auch digital. Die Rallye bietet nicht nur wertvolles Wissen, sondern fördert auch praxisnahe Fähigkeiten, die Schüler:innen befähigen, aktiv zum Klimaschutz beizutragen.

Dieses Projekt wird in Kooperation mit der **Humboldt-Universität zu Berlin** durchgeführt. Wir evaluieren das die Rallye kontinuierlich mit Begleitforschung zum Thema Klimabildung und freuen uns über Ihre Kooperation. Bitte unterstützen Sie uns dabei, dieses Projekt weiterzuentwickeln und den Klimaschutz fest im Unterricht zu verankern! Weitere Informationen erhalten Sie bei Buchung.

Einführung + Didaktische Zielstellung

Im Rahmen des Projekts „Gamification for Climate Action“ mit der HU-Berlin entstand die App „Train2Climate Action“, die 7 Lernstationen auf dem Gelände des SUZ digital erweitert und spielerische Elemente einbindet und zum Thema Klimawandel sensibilisiert und Handlungskompetenzen aufbauen soll.

Die interaktiven Stationen weisen folgende didaktische Struktur nach Schweizer (2013)¹ auf:

- 1. Veranschaulichung der Klimaauswirkungen im lokalen Kontext:** An den Stationen werden unmittelbar die lokalen Auswirkungen des Klimawandels anhand eines Phänomens thematisiert. Die interaktiven Elemente der „Train2Climate Action“-App erklären diese Phänomene durch den Einsatz von Gamification auf spielerische Weise.
- 2. Herstellung von Zusammenhängen:** Die Schüler:innen werden durch Hands-on Aufgaben dazu angeregt, die Wechselwirkungen des Klimasystems mit menschlichen Verhaltensentscheidungen zu verstehen.
- 3. spezifische Maßnahmen zum Umgang mit Klimaauswirkungen:** An jeder Station werden den Schüler:innen praktische Tipps und Handlungsanweisungen gegeben, wie sie im Alltag einen positiven Beitrag zum Klimaschutz leisten können. Teilweise werden die Schüler:innen auch direkt selbst aktiv. Diese Vorschläge sind darauf ausgelegt, den Jugendlichen eigenständige und bewusste Wege aufzuzeigen, im Sinne des Klimaschutzes handeln zu können.

Ziel der Lernerfahrung ist handlungsorientiert, partizipativ und motivierend zu sein. Die Kombination aus digitalen Lernelementen in der „Train2Climate Action“-App und den realen Aktivitäten im SUZ schafft eine engagierte und erlebnisreiche Umgebung, die die Schüler:innen dazu anregt, sich aktiv für den Klimaschutz einzusetzen.

¹ Schweizer, S., Davis, S., & Thompson, J. L. (2013). Changing the Conversation about Climate Change: A Theoretical Framework for PlaceBased Climate Change Engagement. *Environmental Communication*, 7(1), 42–62