



Name der Aktivität: **Nachhaltigkeit in der virtuellen Welt**

Blended Learning Format - Face-to-Face	Ergebnisse	Lehr- und Lernaktivitäten	Bewertung
	Nach der Teilnahme an dieser Aktivität sind die Teilnehmer*innen in der Lage	Die Teilnehmer*innen sollen durch die folgenden Lernaktivitäten lernen, dieses spezifische Ergebnis zu erreichen:	Die Teilnehmer*innen werden anhand der folgenden Bewertungsaufgaben auf das Erreichen dieses spezifischen Ergebnisses geprüft:
	die Grundsätze der nachhaltigen Landwirtschaft und deren Bedeutung zu erkennen.	Diskussion im Klassenzimmer zur Einführung in die nachhaltige Landwirtschaft, ihre Grundsätze und Beispiele von Gewächshäusern.	Teilnahme an Gruppendiskussionen; individuelle Reflexion über die wichtigsten Grundsätze.
	Entwerfen Sie ein virtuelles Gewächshausmodell, das nachhaltige Praktiken beinhaltet.	Geführte Nutzung kostenloser Online-Tools (z. B. Google SketchUp, Tinkercad) zur Erstellung und Verfeinerung eines digitalen Gewächshausentwurfs.	Einreichung und Bewertung von digitalen Gewächshausmodellen im Hinblick auf Kreativität, Nachhaltigkeit und Machbarkeit.
	Erklären Sie, wie sich nachhaltige Merkmale auf die Erhaltung der Umwelt auswirken.	Gruppendiskussionen und Präsentationen, in denen die Rolle spezifischer Merkmale wie Wassereinsparung und erneuerbare Energie hervorgehoben wird.	Bewertung der Präsentationen nach Klarheit und Tiefe der Erklärungen zu den Auswirkungen der Nachhaltigkeit.
	Effektive Zusammenarbeit in einem Teamumfeld.	Gruppen-Brainstorming, Rollenzuweisung und kooperativer Entwurf eines virtuellen Gewächshauses.	Beobachtung der Dynamik der Teamarbeit; Feedback von Kollegen zur Zusammenarbeit und zum Beitrag.
	Nutzung digitaler Tools zur Entwicklung und Präsentation innovativer Ideen.	Praktische Anwendung von digitalen Modellierungsplattformen und Präsentationswerkzeugen zur Visualisierung und Kommunikation von Ideen.	Bewertung von digitalen Präsentationen oder Infografiken hinsichtlich ihrer technischen Fähigkeiten und ihrer visuellen



Interaktive Lernaufgaben, Gamification/ Nudging / Online	Überlegungen zum Potenzial der Technologie für die Bewältigung der Herausforderungen der Nachhaltigkeit.	Reflexionsübung am Ende der Aktivität, bei der die SchülerInnen ihre Erkenntnisse über die Rolle der Technologie in der Nachhaltigkeit austauschen.	Attraktivität. Schriftliche oder mündliche Reflexionen; Teilnahme an Klassendiskussionen zum Thema.
	Unterscheidung zwischen nachhaltigen und nicht-nachhaltigen Entwurfspraktiken.	H5P-Aufgabe - Füllen Sie die Lücke.	Bewertung durch interaktive Aufgaben.
	Vertiefung der Kenntnisse über die wichtigsten Merkmale einer nachhaltigen Landwirtschaft.	H5P-Aufgabe - Gedächtnisspiel.	Bewertung durch interaktive Aufgaben.
	Prüfung der Kenntnisse von Grundsätzen und praktischen Anwendungen.	H5P-Aufgabe - Multiple Choice.	Bewertung durch interaktive Aufgaben.