



Name der Aktivität: **Wasserrad als Quelle für erneuerbare Energie**

	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:
Blended Learning Format - Face-to-Face	Erkennen, was erneuerbare Energien bedeuten und warum sie für die Umwelt und die Gesellschaft wichtig sind.	Präsentation mit Diskussion in der Klasse, in der erneuerbare Energiequellen und ihre Bedeutung anhand von Beispielen vorgestellt werden.	Teilnahme an Gruppendiskussionen; individuelle Überlegungen zu erneuerbaren Energien.
	Erklären Sie, was ein Wasserrad ist und wie es funktioniert.	Präsentation mit Diskussion in der Klasse über die Funktionsweise eines Wasserrads.	Teilnahme an Gruppendiskussionen; individuelle Überlegungen zum Wasserrad.
	Planen Sie die Konstruktion des Wasserrads (z. B. Anzahl der Schaufeln, Größe und Gleichgewicht).	Ein Video über den Bau eines Wasserrads ansehen.	Teilnahme an Gruppendiskussionen.
	Effektive Zusammenarbeit in Teams, um das Gruppenprojekt abzuschließen.	Gruppenaktivitäten: Brainstorming, Verteilung der Rollen und Zusammenbau des Wasserrads.	Beobachtung der Teamarbeit bei Gruppenaktivitäten; Feedback von Gleichaltrigen zur Zusammenarbeit.





	Testen Sie das Wasserrad mit verschiedenen Wassermengen und mit Gewichten auf der Achse.	Beobachtung der Bewegung des Wasserrades.	Schriftliche oder mündliche Reflexion in der Klasse.
Interaktive Lernaufgaben, Gamification/ Nudging / Online	Verstehen Sie die Definition von erneuerbaren Energien.	H5P-Aufgabe - wahr/falsch.	Bewertung durch interaktive Aufgaben.
	Unterscheiden Sie die Definition des Wasserrades.	H5P-Aufgabe - Multiple Choice.	Bewertung durch interaktive Aufgaben.
	Erkennen Sie die Bestandteile eines Wasserrades.	H5P-Aufgabe - Kreuzworträtsel	Bewertung durch interaktive Aufgaben.