



# **DIGITALE LEHRERHANDREICHUNG**

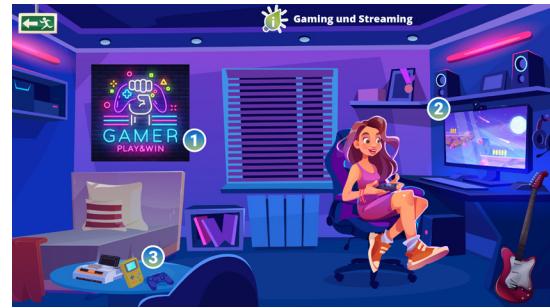
## **Modul 3: Gaming und Streaming**



# Modul 3:

# Gaming und Streaming

## Didaktisch-methodische Hintergrundinformationen



### Kurzinformation zum Unterrichtsmaterial

Fach/Fächer	Natur-, Gesellschafts- und Geisteswissenschaften
Schulform	Sekundarstufe I
Jahrgangsstufe(n)	9–10
Zeitraum	ca. 3–4 Unterrichtsstunden

### Beschreibung des Unterrichtsmaterials

Gaming und Streaming nehmen im Alltag der meisten Schülerinnen und Schüler (SuS) einen festen Platz ein. Streaming-Angebote in Form von Musik, Podcasts oder kurzen Videoclips bis hin zu Filmen und Serien stehen jederzeit und von überall zum Abruf bereit.

Ähnliches gilt für Videospiele, die sich in den vergangenen Jahren von einer Randerscheinung zum Massenphänomen entwickelt haben. Ob mobiles Handigame oder grafisch aufwändiges Konsolenspiel: „Gezockt“ wird oft online. Im virtuellen Raum finden dabei soziale Interaktionen statt: Jugendliche bilden Teams, tragen Wettkämpfe aus, lösen Konflikte und schließen Freundschaften.

Gaming- und Streaming-Angebote vereinen also viele positive Aspekte in sich. Sie können unterhaltsam, aber auch lehrreich sein und bieten Anknüpfungspunkte zur gemeinsamen Freizeitgestaltung sowie zum Erlernen sozialer Kompetenzen.

Doch der digitale Wandel hat auch seinen Preis: Der Bau und Betrieb großer Rechenzentren, die Übertragung riesiger Datenmengen sowie die Herstellung

leistungsfähiger Hardware zur Darstellung immer anspruchsvollerer Grafik stellen eine starke Belastung für Umwelt und Klima dar.

Die vorliegende Lerneinheit erläutert in sprachlich und inhaltlich jugendgerechter Form, wie SuS als Nutzer\*innen von Gaming und Streaming aktiv dazu beitragen können, die entstehenden Umweltbelastungen zu minimieren. Der Begriff „Green IT“ fasst in diesem Zusammenhang Konzepte und Bestrebungen zusammen, moderne Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) möglichst umweltverträglich zu nutzen.

Dieses Unterrichtsmaterial ist Bestandteil des multimedialen Lern- und Informationsangebots „Green IT – nachhaltig digital“, das unter  <http://www.think-green-it.de> abrufbar ist. Sie ist die dritte von drei Unterrichtseinheiten, von denen die erste Basiswissen vermittelt und die zweite sich speziell mit Green-IT-Aspekten der Social-Media-Nutzung befasst. Die vorliegende Unterrichtseinheit kann aber auch ohne jene Vorkenntnisse eingesetzt werden.



## Mögliche Leitfragen für die einzelnen Spotlights

Für den Einsatz des Moduls 3 „Green IT – Gaming und Streaming“ im Unterricht könnten folgende Leitfragen für die drei Spotlights herangezogen werden:



### Spotlight 1:

Auf welche Weise verändern Gaming und Streaming den schulischen und privaten Alltag? Welche Chancen und welche Risiken bringen die digitalen Technologien mit sich?



### Spotlight 2:

Welche negativen Auswirkungen auf Umwelt und Klima haben Gaming und Streaming? Welche Faktoren verstärken bzw. verringern diese Auswirkungen?



### Spotlight 3:

Wie kann ich durch Änderungen meiner Nutzungsgewohnheiten die Umwelt entlasten?

## Exemplarische Ablaufplanung / Unterrichtsidee „Green IT – Gaming und Streaming“

Die vorliegende Ablaufplanung versteht sich als exemplarischer Vorschlag und kann je nach Lerngruppe, Unterrichtssituation und individuellen Bedürfnissen der Lehrkraft flexibel angepasst werden. Phasen lassen sich zusammenfassen, erweitern, kürzen oder in ihrer Reihenfolge verändern. Auch die Wahl der Sozial- und Aktionsformen kann variieren – beispiels-

weise kann Einzelarbeit bei Bedarf in Partner- oder Gruppenarbeit überführt werden. Bei leistungsschwächeren Gruppen oder in inklusiven Settings empfiehlt sich zudem eine engere Begleitung einzelner Arbeitsschritte. Ebenso bietet sich bei digital-affinen Klassen die Möglichkeit, einzelne Elemente im Rahmen hybrider Lernformen (z. B. Homeschooling) umzusetzen.

Phase	Inhalt	Material	Sozial- / Aktionsform
<b>Einstieg</b>	<p>Aktivierung und Lebensweltbezug:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gemeinsame Lektüre des einleitenden Personenprofils.</li> <li>2. Umfrage im Plenum mit Stichwortsammlung(en) an der Tafel/Whiteboard o. ä.: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Welche Streaming-Dienste nutzt ihr? Was genau kann man dort streamen und was gefällt euch an dem jeweiligen Angebot?</i></li> </ul> </li> </ol>	<p>Modul 3: Einleitung Tafel/ Whiteboard</p>	Plenum



Phase	Inhalt	Material	Sozial- / Aktionsform
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Was für Videospiele spielt ihr? Zockt ihr auch manchmal gemeinsam?</li> <li>Könntet ihr euch einen Alltag ohne Streaming und Gaming vorstellen?</li> </ul>		
<b>Erarbeitung I</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Die SuS machen sich zunächst mit der Struktur des digitalen Lernangebots und insbesondere mit Modul 3 vertraut. Anschließend bearbeiten sie das einführende Spotlight 1 („Die Datenströme unseres Alltags“) aus Modul 3.</li> <li><b>Optional:</b> Vertiefung der Themenbereiche Spielsucht, Gefahren durch In-App-Käufe und/oder inklusives Gaming unter Zuhilfenahme der im Spotlight eingebundenen Videos.</li> </ol>	Modul 3: Spotlight 1	Einzelarbeit
<b>Sicherung I</b>	<p>Besprechung und Diskussion der Inhalte. Thematische Anregungen für die Diskussion:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Im Spotlight 1 werden (Online-)Videospiele auch als „soziale Räume“ beschrieben. Empfindet ihr das auch so, und wenn ja: Wie und in welchem Zusammenhang erlebt ihr das persönlich?</li> <li>Habt ihr schon einmal schlechte Erfahrungen mit Gaming und Streaming gemacht?</li> </ul> <p>→ <b>Kernaussage:</b>  <i>„Gaming und Streaming sind mittlerweile fest in unserem Alltag verankert und können diesen bereichern. Allerdings sollte man sich auch der Schattenseiten der Technologien bewusst sein.“</i></p>		Plenum
<b>Erarbeitung II</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Die SuS bearbeiten Spotlight 2 und setzen sich dabei mit den durch Gaming und Streaming entstehenden Umweltbelastungen auseinander.</li> <li><b>Optional:</b> Vertiefung einzelner Themenbereiche, z. B. <ul style="list-style-type: none"> <li>Berechnen des eigenen digitalen CO<sub>2</sub>-Fußabdrucks auf der Website <a href="https://digitalcarbonfootprint.eu">digitalcarbonfootprint.eu</a></li> <li>Umweltschutz in der Spielebranche: Kritische Betrachtung der Umweltversprechen einzelner Hersteller (z. B. zur <a href="https://playstation.sony">Playstation von Sony</a>) in Kleingruppen mit anschließender Diskussion</li> <li>Weiterführende Recherchen zum Thema Cloud Gaming durch die SuS.</li> </ul> </li> <li>Austausch/Diskussion im Plenum: <ul style="list-style-type: none"> <li>Waren euch die Umwelt- und Klimaauswirkungen von Gaming und Streaming vorher schon bewusst?</li> <li>Könntet ihr euch grundsätzlich vorstellen, euer Nutzungsverhalten zugunsten von Umwelt und Klima zu verändern?</li> </ul> </li> </ol> <p>Binnendifferenzierung/Vertiefung/Verknüpfung zum Kunstunterricht: Diskussion um die Rolle der Ästhetik bei Gaming-Spielen.</p>	Modul 3: Spotlight 2	Einzelarbeit, Plenum



Phase	Inhalt	Material	Sozial- / Aktionsform
<b>Sicherung II</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bearbeitung der interaktiven Übung „Umweltbelastung durch Gaming &amp; Streaming“ (Question Set).</li> <li>2. Besprechung der Übungen</li> </ol> <p>→ <b>Kernaussage:</b>  <i>„Gaming und Streaming belasten Umwelt und Klima auf vielfältige Weise. Ebenso vielfältig sind aber auch die Möglichkeiten und Ansätze, diese Belastung zu verringern.“</i></p>	Interaktive Übungen	Einzelarbeit, Plenum
<b>Erarbeitung III</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die SuS bearbeiten das Spotlight 3 („Umwelt und Klima spielend entlasten“).</li> <li>2. Vertiefung und Reflexion: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskussion zum Thema Multichannel:  <i>Wie oft nutzt ihr mehrere Streaming-/Onlinedienste gleichzeitig? Hilft das oder lenkt es eher ab?</i></li> <li>• Kleingruppenarbeit: Gerät- oder App-spezifische Einstellungen zum Datensparen ausprobieren und Ergebnisse präsentieren.</li> </ul> </li> <li>3. Kreativaufgabe: Ein Serious Game kennenlernen oder eigene Ideen für ein Green-IT-Game entwickeln.</li> </ol>	Modul 3: Spotlight 3	Einzelarbeit, Gruppenarbeit
<b>Sicherung III</b>	<p>Zusammenführung und Reflexion</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ergebnisse der Diskussion zum Multichannel werden im Plenum gesammelt.</li> <li>• Kleingruppen präsentieren kurz ihre getesteten Einstellungen zum Datensparen (Best-of-Tipps für alle).</li> <li>• Kreative Vorschläge zu Serious Games werden vorgestellt.</li> </ul>		Plenum,
<b>Ausblick</b>	<p>Reflexion und Handlungsperspektive:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Persönliche Medienbilanz:</b> SuS überlegen, was sie aus den drei Erarbeitungsphasen für ihr eigenes Streaming- und Gaming-Verhalten mitnehmen (z. B. 1 Tipp, den sie umsetzen wollen).</li> <li>• <b>Diskussion im Plenum:</b> Welche individuellen Handlungsoptionen haben Jugendliche im Spannungsfeld zwischen Spaß, sozialem Miteinander und Nachhaltigkeit?</li> <li>• <b>Zukunftsfrage:</b> Wie könnte nachhaltiges Streaming/Gaming in 10 Jahren aussehen? (Technik, Inhalte, eigenes Verhalten).</li> </ul> <p><b>Optional:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bezug zu <b>Berufsfeldern</b> (z. B. Game Design, IT, Green Tech) – welche Chancen bietet Green IT für die Zukunft?</li> <li>• Für den Kunstunterricht können sich SuS über die Ästhetik von Games und Serien austauschen.</li> </ul>		Plenum



## Didaktisch-methodischer Kommentar

### Das Thema „Green IT“ im Unterricht

Der Lernraum „Green IT – Gaming und Streaming“ eröffnet Schülerinnen und Schülern einen lebensweltlich hoch relevanten Zugang zu den ökologischen, sozialen und ökonomischen Dimensionen digitaler Mediennutzung. Gaming und Streaming sind für Jugendliche zentrale Freizeitaktivitäten, die Unterhaltung, soziales Miteinander und Kreativität miteinander verbinden. Gleichzeitig sind sie mit erheblichen Umwelt- und Klimafolgen verknüpft: Hoher Energiebedarf durch Rechenzentren, große Datenströme sowie die Produktion leistungsstarker Endgeräte verursachen CO<sub>2</sub>-Emissionen und beanspruchen knappe Rohstoffe.

Die Unterrichtseinheit setzt genau hier an: Sie fördert eine kritische Auseinandersetzung mit der eigenen Medienpraxis (z. B. Multichannel-Nutzung, Gaming-Gewohnheiten), verdeutlicht die ökologischen Kosten von Gaming und Streaming (z. B. Cloud Gaming, Hardware-Lebenszyklen) und vermittelt Handlungsoptionen, wie Schülerinnen und Schüler nachhaltiger mit digitalen Diensten umgehen können. Dazu gehören technische Tipps (z. B. Auflösung anpassen, WLAN nutzen, Geräteeinstellungen testen), aber auch inhaltliche Reflexionen (z. B. Normen in Games, Konsumkritik, Werbung in Spielen) und kreative Zugänge (z. B. Entwicklung eigener Ideen für Serious Games).

Durch diese Verknüpfung von Lebenswelt, Nachhaltigkeit und Medienkritik wird nicht nur Umweltbewusstsein gefördert, sondern auch die Fähigkeit, sich in digitalen Räumen reflektiert und verantwortungsvoll zu bewegen. Der Lernraum unterstützt damit die Leitperspektiven der Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) sowie der Medienbildung und ermöglicht fächerübergreifendes Arbeiten:

- Gesellschaftslehre/Politik: nachhaltige Entwicklung, globale Verantwortung, Konsumkritik
- Naturwissenschaften/Informatik: Energieverbrauch, digitaler Fußabdruck, Technikfolgenabschätzung

- Ethik/Philosophie: Wertevermittlung in digitalen Spielen, Verantwortung im Umgang mit Technik
- Wirtschaft/Arbeitslehre: Ökonomisierung des Jugendzimmers, In-Game-Käufe, Plattformökonomie
- Kunst/Mediengestaltung: kreative Auseinandersetzung mit Serious Games, Reflexion über Darstellungsformen in Spielen

Damit trägt das Modul wesentlich dazu bei, dass Schülerinnen und Schüler fachliche, mediale und soziale Kompetenzen erwerben, ihr eigenes Handeln kritisch reflektieren und zukunftsorientierte Perspektiven auf Gaming und Streaming entwickeln.

### Vorkenntnisse

Da die Lerneinheit in Teilen auf Modul 1 (Einführung in „Green IT“) sowie Modul 2 (Social Media und mobile Nutzung) aufbaut, empfiehlt es sich, die Bearbeitung dieser beiden Module vorzuschalten. Schülerinnen und Schüler haben dadurch bereits Grundwissen zum Lebenszyklus digitaler Geräte (Produktion – Nutzung – Entsorgung), zu den ökologischen Folgen von IKT (Energieverbrauch, CO<sub>2</sub>-Emissionen, Rohstoffabbau) sowie zu Chancen und Risiken digitaler Kommunikation erworben.

Mit diesem Vorwissen können sie sich im vorliegenden Modul gezielt den Themen Gaming und Streaming zuwenden. Fehlende Vorkenntnisse lassen sich aber auch durch einen kurzen thematischen Einstieg auffangen, etwa durch die Reflexion des eigenen Mediennutzungsverhaltens (Welche Streamingdienste oder Games nutze ich? Wie viel Zeit verbringe ich damit?).

Für die Bearbeitung einzelner Arbeitsaufträge ist es außerdem hilfreich, wenn grundlegende Kompetenzen im Recherchieren, Präsentieren und Diskutieren vorhanden sind, da die Lernenden sowohl technische Aspekte (z. B. Cloud Gaming, Auflösung, Energiever-



brauch) als auch soziale und kulturelle Dimensionen (z. B. Normen in Games, Multichannel-Nutzung, Werbung, Serious Games) kritisch reflektieren sollen.

## Methodische Analyse

Die Unterrichtseinheit „Green IT – Gaming und Streaming“ folgt einem klar gegliederten und methodisch vielfältigen Aufbau, der die Schülerinnen und Schüler in ihrer Lebenswelt abholt, ihre Eigenaktivität fördert und zentrale Kompetenzen im Bereich Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) und Medienbildung stärkt.

Der **Einstieg** erfolgt über das fiktive Personenprofil „Mia“, das die Jugendlichen durch jugendnahe Sprache, Gaming-Bezug und typische Alltagssituationen unmittelbar anspricht. Damit wird ein niedrigschwelliger Zugang geschaffen, der Emotionen weckt und Vorwissen aktiviert. Eine anschließende Umfrage oder Diskussion über eigene Gaming- und Streaming-Gewohnheiten ermöglicht es, die persönlichen Erfahrungen der Lernenden sichtbar zu machen und eine erste Verbindung zu den ökologischen und sozialen Aspekten des Themas herzustellen.

In der **ersten Erarbeitungsphase** setzen sich die Schülerinnen und Schüler individuell mit Spotlight 1 auseinander, das die Funktionsweisen von Datenströmen im Streaming und Gaming erklärt. In der anschließenden **Sicherungsphase** im Plenum werden diese Inhalte gemeinsam reflektiert und mit Fragen zur sozialen Dimension des Gamings verknüpft – etwa zu Sozialisationsprozessen, Normen und Werten in Spielen. So werden sowohl technische als auch gesellschaftliche Aspekte sichtbar und kritisch diskutiert.

In der **zweiten Erarbeitungsphase** setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit Spotlight 2 auseinander, das die durch Gaming und Streaming entstehenden Umweltbelastungen thematisiert. Im Zentrum stehen dabei Fragen nach Energieverbrauch, CO<sub>2</sub>-Ausstoß, Bildschirmauflösung und der Funktionsweise von Cloud Gaming. Optional können einzelne

Themenbereiche vertieft werden, z. B. durch das Berechnen des eigenen digitalen CO<sub>2</sub>-Fußabdrucks auf der Website [digitalcarbonfootprint.eu](https://digitalcarbonfootprint.eu), die kritische Analyse von Umweltversprechen einzelner Hersteller (z. B. PlayStation von Sony) oder weiterführende Recherchen zum Thema Cloud Gaming. Die Phase endet mit einem Austausch im Plenum, in dem die Lernenden diskutieren, ob ihnen die ökologischen Folgen von Gaming und Streaming bereits bewusst waren und ob sie sich vorstellen könnten, ihr eigenes Nutzungsverhalten im Sinne von Umwelt- und Klimaschutz zu verändern. Auf diese Weise wird das fachliche Wissen mit einer persönlichen Reflexion verbunden.

Die anschließende **Sicherung** erfolgt durch interaktive Übungen (z. B. H5P-Question Set mit Wissensfragen zu CO<sub>2</sub>-Ausstoß, Bildschirmauflösung und Cloud Gaming). Diese Anwendungen geben unmittelbares Feedback und überprüfen die inhaltlichen Erkenntnisse der Lernenden. In einer kurzen Besprechung im Plenum werden die Ergebnisse zusammengeführt.

In der **dritten Erarbeitungsphase** beschäftigen sich die Lernenden mit Spotlight 3, das den Bogen zur Reflexion und zum eigenen Handeln schlägt. Hier stehen Diskussionen über Multichannel-Nutzung im Vordergrund, ergänzt durch Gruppenaufgaben zu Geräteeinstellungen für Datensparen oder das Kennenlernen von Serious Games. Die Gruppenarbeit fördert Kooperation, Austausch und Perspektivwechsel. Optional können kreative Aufgaben (z. B. Ideenentwicklung für ein nachhaltiges Spielkonzept) die Medienkompetenz praxisnah erweitern.

Die Sicherungsphasen bündeln die Ergebnisse der Erarbeitungsphasen: Sie geben Raum für Präsentationen, Austausch im Plenum und die Formulierung zentraler Kernaussagen pro Spotlight. So werden Missverständnisse geklärt, Wissen verankert und persönliche Reflexionen gefördert.

Die abschließende Phase „**Ausblick**“ dient der bewussten Rückbindung an die eigene Lebenswelt.



Hier reflektieren die Lernenden ihre Gaming- und Streaming-Gewohnheiten und diskutieren Handlungsoptionen: Welche Tipps möchte ich selbst umsetzen? Welche Veränderungen sind realistisch? Wie könnte Gaming und Streaming in Zukunft nachhaltiger gestaltet sein? Die offene Plenumsdiskussion schafft Raum für Selbstreflexion, Perspektivwechsel und eine zukunftsorientierte Haltung. Damit wird ein handlungsorientierter Abschluss ermöglicht, der über reinen Wissenszuwachs hinausgeht und auf Verhaltensänderungen im Sinne von BNE abzielt.

Durch den Wechsel zwischen Einzelarbeit, Gruppenarbeit, Plenumsdiskussionen und interaktiven Übungen bietet die Einheit ein methodisch abwechslungsreiches Arrangement. Digitale und analoge Medien kommen gleichermaßen zum Einsatz, wodurch Motivation und Lernwirksamkeit gesteigert werden.

## Didaktische Analyse: Kompetenzen

### Fachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler ...

- erklären zentrale technische Grundlagen von Streaming und Cloud Gaming (z. B. Datenströme, Servernutzung, Einfluss der Bildschirmauflösung).
- benennen ökologische Auswirkungen von Gaming und Streaming (z. B. CO<sub>2</sub>-Ausstoß, Energieverbrauch, Rohstoffbedarf).
- unterscheiden zwischen verschiedenen Gaming-Formen (klassisches Gaming, Cloud Gaming, Serious Games) und deren ökologischen sowie gesellschaftlichen Dimensionen.

### Medienkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen,

- nutzen digitale Tools und Übungen (z. B. CO<sub>2</sub>-Rechner, interaktive Quizformate), um die Auswirkungen ihres eigenen Medienverhaltens sichtbar zu machen.
- reflektieren ihr Nutzungsverhalten kritisch im Hinblick auf Multitasking/Multichannel und erkennen Ablenkungs- sowie Konsummechanismen (z. B. In-Game-Käufe, Werbung, Lootboxen).
- lernen, Games und Streaming-Angebote nicht nur unterhaltungsorientiert, sondern auch im Hinblick auf Nachhaltigkeit und Bildungsziele (z. B. Serious Games) zu betrachten.

### Sozialkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler ...

- entwickeln ein Bewusstsein für die Auswirkungen ihres eigenen digitalen Handelns auf andere und auf die Umwelt.
- beteiligen sich aktiv an Diskussionen, üben Perspektivwechsel und begründen ihre Standpunkte.
- arbeiten kooperativ in Gruppen (z. B. bei Recherchen, Projektideen oder Diskussionen) und übernehmen Verantwortung für gemeinsame Ergebnisse.



## Lehrplanbezüge

### NRW<sup>1</sup>

Jahrgangsstufe	Fach	Themenfeld	Inhalte
9/10	Gesellschaftslehre	Inhaltsfeld 3: Nachhaltige Entwicklung in Wirtschaft, Politik und Gesellschaft	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ökologische Herausforderungen und Chancen nachhaltigen Handelns</li> <li>Ressourcenschonung</li> </ul>
9/10	Chemie	Inhaltsfeld 3: Metalle und Metallgewinnung	<ul style="list-style-type: none"> <li>Metallgewinnung und Recycling</li> <li>Zukunftssichere Energieversorgung</li> </ul>
9/10	Praktische Philosophie	Fragenkreis 5: Die Frage nach Natur, Kultur und Technik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wissenschaft und Verantwortung</li> <li>Ökologie vs. Ökonomie</li> <li>Technik – Nutzen und Risiko</li> </ul>
9/10	Arbeitslehre	Inhaltsfeld 6: Produktlebenszyklen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Herstellung, Nutzung und Verarbeitung von Produkten</li> <li>Aspekte der Umweltverträglichkeit</li> </ul>
9/10	Wirtschaft und Arbeitswelt	Technik – Inhaltsfeld 1: Zukunftsgestaltung durch Technik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Energieeffizienz und Nutzung regenerativer Energiequellen</li> <li>Leben im technisierten Alltag</li> </ul>

### Berlin<sup>2</sup>

Jahrgangsstufe	Fach	Themenfeld	Inhalte
7-10	Geografie	Umgang mit Ressourcen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ressourcen: Verfügbarkeit, Entstehung, nachhaltige Nutzung</li> <li>Ressourcenschonung und Ressourcenkonflikte</li> </ul>
		Klimawandel und Klimaschutz als Beispiel für internationale Konflikte und Konfliktlösungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Nachhaltige Maßnahmen des Klimaschutzes</li> </ul>
9/10	Sozialwissenschaften/Wirtschaftswissenschaften	Ökonomie: Markt und Geld – Grundlagen der VWL	<ul style="list-style-type: none"> <li>Unbegrenzte Bedürfnisse – knappe Güter</li> </ul>
7-10	Informatik	Geschichte der Informatik	<ul style="list-style-type: none"> <li>Veränderung von Berufsfeldern</li> <li>aktuelle und mögliche Entwicklungen der Informationstechnik</li> </ul>

1 Lehrplanbezüge gem. der Kernlehrpläne für die Sekundarstufe I G9 ([Sekundarstufe I G9 | Bildungsportal NRW](#)).

2 Lehrplanbezüge gem. der Rahmenlehrpläne für die Jahrgangsstufen 1-10 der Berliner und Brandenburger Schulen ([Jahrgangsstufen 1 - 10 | Bildungsserver Berlin -Brandenburg](#)).



Jahrgangs-stufe	Fach	Themenfeld	Inhalte
7-10	Naturwissen-schaften	Klima im Wandel	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Globale Erwärmung und Klimawandel: ökologischer Fußabdruck</li> </ul>
7-10	Philosophie	Mensch und Natur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Natur und Technik: Technik im Alltag – Veränderungen des Lebens durch Technik</li> <li>• Naturwissenschaft und Verantwortung</li> </ul>
7-10	Ethik	Wie frei bin ich? Freiheit und Verantwortung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Umweltethik</li> </ul>
		Was ist der Mensch? Mensch und Gemeinschaft	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Welcher Zusammenhang besteht zwischen Technologie und Fortschritt? Welche Rolle spielt wirtschaftliche Entwicklung beim Fortschritt?</li> </ul>