

Environmental Modern Educational Learning

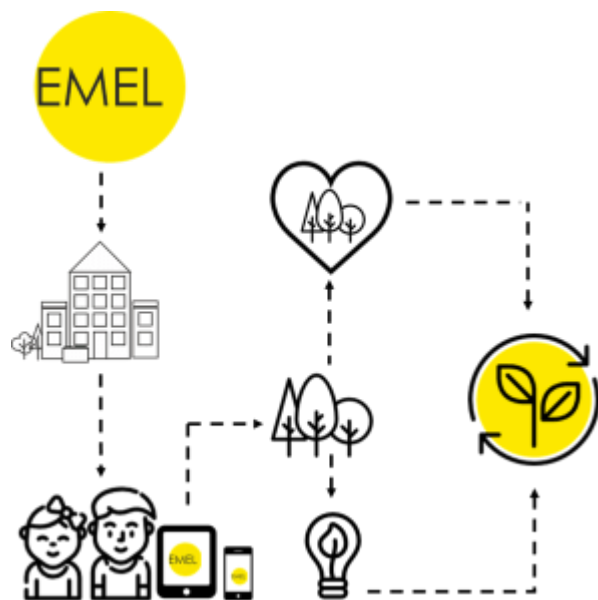
Im Durchschnitt benutzen Jugendliche acht Stunden täglich Geräte mit Bildschirmen¹.

Mit Emel wollen wir das in einem positiven Sinn verwenden und Jugendliche durch die Nutzung von Smartphones heranzuführen ihre Umwelt bewusst wahrzunehmen und ihre Verhaltensmuster zu reflektieren. Zielsetzung dahinter ist es sie spielerisch an umweltfreundliches Verhalten heranzuführen und positive Emotionen zur Natur in ihrer Umgebung zu wecken.

Wieso?
Man schützt nur was man liebt²

EMEL ist eine grüne Lernplattform für Schulen. Lehrkräfte können aus verschiedensten Themengebieten und Materialien, passend zum Lehrstoff im naturwissenschaftlichen Bereich, auswählen. Individuelles Lernen soll durch die Verschiedenheit der Unterlagen und Aufgabenstellungen erleichtert werden.

Das Herzstück von EMEL ist jedoch die App für die Schüler und Schülerinnen mit Missionen, die diese zu Hause und in der Natur erledigen müssen. Ziel ist es, dass die Jugendlichen spielerisch erleben welche Auswirkungen sie auf ihre Umwelt haben. Ebenso sollen Handlungsalternativen eingeübt werden und EMEL dazu anregen, die Natur in ihrer Umgebung zu entdecken und eine positive Beziehung zu dieser aufzubauen. Dieses Heranzuführen an die Natur in der Stadt ist ein wichtiger Punkt der App, da Kinder immer weniger Zeit in natürlicher Umgebung verbringen und somit auch keinen Bezug zu dieser haben.



Für die Unterstützung bei der Projektentwicklung wollen wir uns herzlich bei folgenden Organisationen bedanken:



T-Mobile Umwelt und Nachhaltigkeitsfonds



Climate Launchpad



students' innovation centre

¹Childwise (2015). The Connected Kids report. Norwich: Childwise Research

²unter anderem in: Bögeholz, S. (1999). Qualitäten primärer Naturerfahrung und ihr Zusammenhang mit Umweltwissen und Umwelthandeln. Opladen: Westdeutscher Verlag.