

Heartucate Shop

“Reise in die Arktis” ist in unserem Shop erhältlich, genau wie andere tolle Produkte rund um die Arktis und Heartucate, zum Beispiel unsere Heartucate-Matte!

- Tageslizenzen und Jahreslizenzen je nach Bedarf erhältlich
- Schullizenzen, Multiplikatorenlizenzen und Lizenzen für Medienpädagogische Zentren
- Zusätzlich: Trackermatten, Begleitmaterialien & Zubehör



shop.heartucate.eu

Für Einrichtungen ohne Technik

In Kooperation mit unserem Partner co.Tec bieten wir auf Wunsch ein vollständiges Technikpaket mit Tablets an – vorinstalliert, einsatzbereit und optimal auf die Anwendung abgestimmt. Das Technikpaket enthält:

In Kooperation mit



- 2 AR-Lizenzen (für 2 Gruppen)
- 2 Trackermatten
- 10 Tablets mit vorinstallierter Anwendung
- 1 kleiner Router für ein stabiles Multiplayer-Netzwerk
- 1 robuster Tablet-Koffer für Transport & Lagerung
- Präsentation, Anleitung & Begleitmaterialien als Download

Kontakt:

info@heartucate.eu
www.heartucate.eu

Gefördert durch:



Reise in die
ARKTIS

In Kooperation mit

MEEREIS
Portal



Klimaprojektpaket “Reise in die Arktis”

Ein interaktives Lernerlebnis mit
Augmented Reality zu Klimaforschung



REISE IN DIE ARKTIS - Workshop

Was passiert, wenn das Eis schmilzt? Wie funktioniert Klimaforschung?
Und was können wir selbst tun, um dem Klimawandel entgegenzuwirken?



Kollaborativ



Interaktiv



Zeitgemäß

Mit dem innovativen Workshop-Paket "Reise in die Arktis" erleben Schüler*innen die Themen Klimawandel und Arktisforschung hautnah – spielerisch, digital und im Team. Der AR-Escape Room macht sie selbst zu Polarforscher*innen. Gemeinsam erkunden sie Ursachen und Folgen des Klimawandels und entwickeln eigene Ideen für eine nachhaltige Zukunft. Ideal für Projekttag, Umweltthemenwochen oder fächerverbindenden Unterricht (empfohlen ab Klassenstufe 5 bzw. 10 Jahren).

Das ist im Workshop-Paket enthalten:



- Interaktiver AR-Escape Room "Reise in die Arktis" (2 Jahreslizenzen)
- Zwei Trackermatten
- Unterrichtspräsentation zur Einführung ins Thema



- Stationsarbeit mit echten Klimadaten mit dem Meereisportal
- Leitfaden für die einfache Durchführung im Klassenzimmer/ im außerschulischen Bereich
- Videoeinführung

So funktioniert das Projektpaket::

- Einführung mit gemeinsamer Präsentation zum Klimawandel
- AR-Escape Room in Kleingruppen als Rotationsstation
- Verknüpfung des Escape Rooms mit realen Forschungsdaten in Kooperation mit dem Meereisportal des Alfred-Wegener-Instituts, Helmholtz-Zentrum für Polar- und Meeresforschung
- Reflexion & Ausblick: Was passiert, wenn wir nichts tun? Was können wir tun?
- Dauer: ca. 5 Schulstunden oder modular einsetzbar

Warum das Projektpaket?

- Fördert Klimabewusstsein & Handlungskompetenz im Sinne von BNE (Bildung für nachhaltige Entwicklung)
- Vermittelt die 4K-Kompetenzen: Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken
- Stärkt Teamarbeit, Problemlösung & Medienkompetenz
- Lässt Schüler*innen zu aktiven Entdecker*innen werden



Fächerübergreifend einsetzbar:

Geografie • Biologie • Ethik • Sachunterricht • Medienbildung.
Erprobt in Schulen und Museen – vielfach ausgezeichnet.



Erfahrungen

"Die App ist für unsere BNE-Workshops die perfekte Anwendung, um die Themen Klimawandel und Nachhaltigkeit spielerisch zu vertiefen. Eine klare Empfehlung von uns - insbesondere für Lehrkräfte, die BNE und Medienbildung zeitgemäß unterrichten möchten."

Landesfilmdienst Sachsen e.V.