UnterrichtBAR

**Kurzbeschrieb unterrichtBAR**

Die Webseite unterrichtBAR ist gedacht als Ergänzung für den Hauswirtschaftsunterricht auf der Sekundarstufe I. Als praxisorientiertes Unterrichtsfach ist es für viele Lehrpersonen schwierig ICT Medien sinnvoll in den Unterricht zu integrieren. Es gibt jedoch in den Lehrplanbereichen Gesundheit, Ökologie und Wirtschaft einige Themen, die sich anbieten für eine Um- oder Auseinandersetzung mit Hilfe von ICT Medien.

Die Webseite ist gedacht als Plattform, welche je nach Unterrichtsthema Ergänzungs-, Einstiegs-, Erarbeitungs- und Vertiefungsmaterial zur Verfügung stellt. Die einzelnen Unterrichtssequenzen dauern verschieden lange. Das benötigte Material steht auf der Website zur Verfügung und kann nach Belieben mit eigenem Material ergänzt werden.

Hier werden die Inhalte der Webseite nach Lehrplanbereichen und Grobziel geordnet und mit einem Inhaltsvorschlag aufgeführt.

**LEHRPLANBEREICHE**

**Gesundheit**

Sich der verschiedenen Einflüsse auf das psychische und physische Wohlbefinden bewusst werden. Möglichkeiten zur Gesundheitsförderung und Prävention kennen und in die Alltagsgestaltung miteinbeziehen, um so die Lebensqualität positiv zu beeinflussen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Grobziel** | **Inhaltsvorschlag** | **Umsetzungsmöglichkeiten mit Angabe zur Webseite** |
| Grundsätze der Nahrungsmittelpyramide verstehen und umsetzen. | Nahrungsmittelpyramide kennen, verstehen und beschreiben.  Erkenntnisse der Ernährungslehre umsetzen. | Menüpunkt SpielBARes:   * NUTRIKID * ERNÄHRUNGSSPIEL * FATWORLD   Menüpunkt „Schau dich schlau“:   * MÜESLI CHECK |

**Ökologie**

Ökologische Zusammenhänge und Probleme wahrnehmen. Die Kreisläufe von der Produktion über den Verbrauch bis zur Entsorgung kennen. Die Einflussmöglichkeiten auf die Umwelt durch bewusstes Konsumverhalten kennen und dafür im Alltag Verantwortung über- nehmen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Grobziel** | **Inhaltsvorschlag** | **Umsetzungsmöglichkeiten mit Angabe zur Webseite** |
| Rohstoff- und Energieverbrauch von Konsumgütern vergleichen und ökologische Konsumentscheide fällen und begründen. | Wasserverbrauch von virtuellem Wasser erkennen, beschreiben und verstehen. | Menüpunkt SpielBARes:   * VIRTUELLES WASSER |
| Produktion von Nahrungsmitteln und Konsumgütern kri- tisch hinterfragen und Einflussmöglichkeiten als KonsumentIn erkennen. | Kritische Auseinandersetzung mit dem Konsumverhalten. Reflektion auf das eigene Konsumverhalten. | Menüpunkt „Schau dich schlau“:   * ESSEN IM EIMER |

**Wirtschaft**Wechselwirkungen zwischen persönlichem Handeln und wirtschaftlichen Kreisläufen erkennen. Möglichkeiten kennen, verantwortungsbewusste und ökonomisch sinnvolle Konsumentscheide zu fällen.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Grobziel** | **Inhaltsvorschlag** | **Umsetzungsmöglichkeiten mit Angabe zur Webseite** |
| Ansprüche und Auswirkungen von Lebensstil und Konsumgewohnheiten in einen globalen Zusammenhang stellen und hinterfragen. | Globalisierung von Ernährung und die Auswirkungen auf die Gesellschaft als ganzen und Individuen als einzelnes verstehen und zu der eigenen Lebenswelt in Bezug setzten. | Menüpunkt SpielBARes:   * GAME CHANGE RIO   Menüpunkt „Schau dich schlau“:   * WE FEED THE WORLD |