

# **Energie-Infrastruktur der Zukunft**

**web-basierte Lernangebote zum Ausprobieren**

**Uwe Rotter**

**Bildungsreferent für Naturwissenschaften und Medien**

Tel. 030 27 59 59-258

[uwe.rotter@haus-der-kleinen-forscher.de](mailto:uwe.rotter@haus-der-kleinen-forscher.de)

# BMBF-Wissenschaftsjahr 2010

## Die Zukunft der Energie

<a href="http://www.zukunft-der-energie.de">www.zukunft-der-energie.de</a>	<a href="http://www.schulen-ans-netz.de/energie-online">www.schulen-ans-netz.de/energie-online</a>
E-Zoom	Fachspezifische Grundlagen
Themendossiers	Interaktive Lernmodule
Forschungsbörse	Virtuelle Experimente
Veranstaltungen	Keep Cool Online
Energetika 2010	Energie-Rallye
	Tag der Energie



[www.energie-experimente.de](http://www.energie-experimente.de)

- Ausprobieren verschiedener Parameter
- Bei Bedarf Zusatzinfos und weiterführende Links

Themenvielfalt

- Photovoltaik
- Windkraft
- Geothermie
- Algensprit

....



# Interaktive Lernmodule

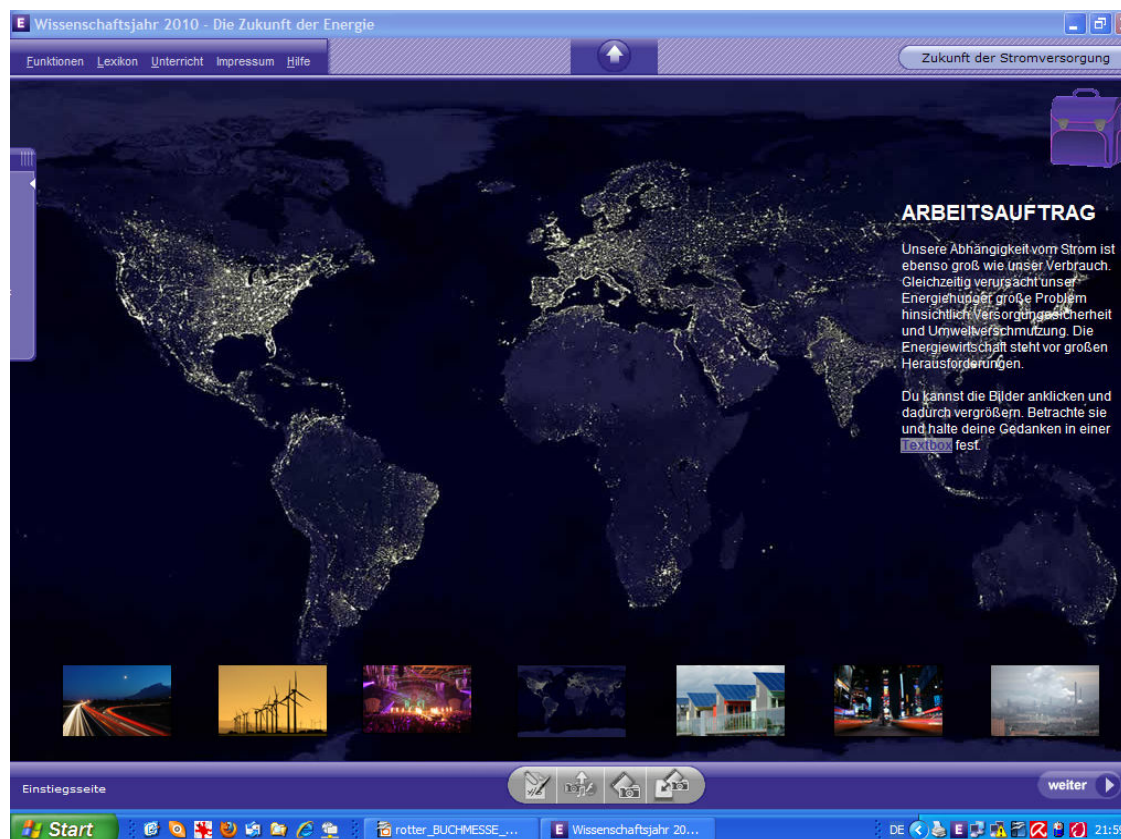
Grafische Umgebung zur selbstständigen Erarbeitung von Lerninhalten

Themen, u.a.:

- Zukunft der Stromversorgung
- Ökonomie der Energiewirtschaft
- Meer-Strom

Infos und Download:

<http://www.lehrer-online.de/meer-strom.php>



[www.energiespiel.de](http://www.energiespiel.de)  
Online-Spiel ENERGETIKA 2010

Energieversorgung  
der Zukunft

- Kraftwerkslaufzeiten
- Strompreise
- Umweltverträglichkeit
- Staatsverschuldung
- Ressourcen
- Bevölkerung



Für Jugendliche ab 15 J.

# www.keep-cool-online.de

## Das Planspiel zum Klimawandel

### Lernziele

- Globale Klimapolitik
- Klimafolgen

### Spielkonzept

- Sechs Ländergruppen
- Vorgegebene Ziele
- Kommunikation
- Zufallsereignisse
- Auswertung

The screenshot shows the 'KEEP COOL ONLINE' interface. At the top, there's a 'KARBOMETER' (Carbon Meter) with a red progress bar. Below it, the 'Zustand des Weltklimas' (State of World Climate) is 'GELB' (Yellow), indicating 'Leichte globale Erwärmung und voraussichtlich leichte bis mittlere Klimafolgen' (Slight global warming and presumably slight to moderate climate consequences).

The 'SPIELRUNDE: 3' (Game Round: 3) is in progress, with four phases: 1. Einnahmen (Revenues), 2. Aktion (Action), 3. Auswertung (Evaluation), and 4. Ereignis (Event). The current phase is 'Ereignis'.

For the 'EUROPA' (EUROPE) role, the player's resources are: \$ 240, 6 factories, 2 trees, and 0 umbrellas. The 'USA & PARTNER' role has 13 factories and 5 trees, with a cost of \$ -5.

The main event is 'WIRBELSTURM IN FLORIDA' (Hurricane in Florida). The text describes: 'Sirenen ertönen, Türen klappern und die Äste der Bäume wanken wild hin und her – kündigt sich ein tropischer Wirbelsturm an? Immer wieder geistern Schlagzeilen wie „Wirbelsturm rast auf die Küste Floridas zu!“ durch die Presse und nicht selten fordern solche Stürme zahlreiche Todesopfer und verwüsten ganze Regionen.' (Sirens sound, doors rattle and the branches of trees sway wildly – a tropical cyclone is announced? Headlines like 'Hurricane heading for the Florida coast!' keep appearing in the press and not infrequently such storms claim many lives and devastate entire regions.)

At the bottom, there's a 'BITTE WARTEN...' (PLEASE WAIT...) button and a small 'x' icon.

© Schulen ans Netz e. V. in Kooperation mit der Universität Oldenburg und der Spieltrieb GbR, gefördert durch das BMU, das BMBF und die Deutsche Telekom. Impressum