

01.12.2011 - Der Energy4Life Europa Online Wettbewerb beginnt

„Spiele, lerne und gewinne!“ ist das Motto unter dem Schüler mit dem Computerspiel Energy for Life lernen, dass jeder durch umweltbewusstes Handeln die Zukunft beeinflussen kann

Erneuerbare Energien sind wichtig, aber noch wichtiger ist es zu wissen, wie man Energie gar nicht erst verbraucht. Viele Schüler wissen gar nicht wie viel Energie und Rohstoffe sie in ihrem täglichen Leben konsumieren. Auch wissen sie nicht, wie sie ihren Bedarf reduzieren können. Im Energy4Life Computerspiel-Wettbewerb, lernen Schüler spielend, wie sie Energie, Wasser und Rohstoffe einsparen und im eigenen Haus erneuerbare Energien nutzen können. Die Teilnehmer des Wettbewerbes sollen während des Spiels durch den richtigen Umgang mit Ressourcen so viele Punkte wie möglich sammeln. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt den Wettbewerb!

Seit Beginn des Schuljahres 2011/2012 ist der Landesverband Thüringen der Deutschen Gesellschaft für Sonnenenergie e.V. in Thüringer Schulen unterwegs und stellt an Energietagen und in Lehrerseminaren unter anderem das Energy for Life Computerspiel und den heute gestarteten Wettbewerb Energy4Life Europa vor. Das pädagogische Computerspiel stößt dabei sowohl bei Lehrern als auch bei Schülern auf großes Interesse. Herr Günther, Lehrer an der Berufsschule Nordhausen sagte dazu: „Das Spiel eignet sich hervorragend um die Themen Energieeffizienz und Erneuerbare Energien in der Schule zu thematisieren, gerade da wir in den Berufsschulen für diese Themen nur ein begrenztes Zeitfenster haben.“

Das Spiel

Es ist das Jahr 2031 und die 36 Jahre alte Hauptfigur des Spieles ist neu gewählte/r Gouverneur bzw. Gouverneurin seines/ihres Landes geworden. Sie stellt fest, dass sie nicht in der Lage ist, die Energieprobleme des Landes zu lösen und bedauert ihren verschwenderischen Umgang mit Energie in ihrer Jugend und ihr fehlendes Wissen zur Lösung der Energieprobleme. Da bekommt die Hauptfigur die einmalige Chance 20 Jahre in der Zeit zurück zu reisen und ihre Vergangenheit zu ändern. Zurück in der Vergangenheit ist die Hauptfigur das älteste Kind in einer Familie mit zwei Kindern. Die Familie lebt sehr verschwenderisch im Umgang mit den Ressourcen. Mit Hilfe verschiedener Herausforderungen (kleine Spiele, Dialoge, Puzzle und Aufgaben) ist es nun die Aufgabe der Hauptfigur den Energiekonsum des Familienhaushaltes zu minimieren. Absolviert die Hauptfigur die Herausforderungen in der Vergangenheit korrekt, sammelt sie Punkte und generiert Wissen, welches ihr hilft die Probleme in der Zukunft zu lösen. Sie lernt, die richtigen Antworten bei den Pressekonferenzen zu geben, die Minister richtig zu beraten, die Ressourcen des Landes effizient einzusetzen und in Energiefragen besser mit den Nachbarländern zusammenzuarbeiten. Auch hierdurch sammelt sie wiederum Punkte. Mit Hilfe der Zeitachse oben im Spiel, kann der Spielende jederzeit von einer zur anderen Zeitebene wechseln.

Der Wettbewerb

- Der Wettbewerb läuft vom 01. Dezember 2011 bis 15. Februar 2012.
- Teilnehmen können SchülerInnen aller Sekundarschulen, Gymnasien und berufsbildenden Schulen aus Deutschland, Italien, Portugal, Malta und Spanien.
- Unter www.energie-ist-entwicklung.de gibt es ein kurzes Tutorial, das den Spielenden in die wichtigsten Regeln des Spiels einweist.

Pressemitteilung

Landesverband Thüringen der
Deutschen Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.



- Unter www.energy4life-game.com können sich die Schüler registrieren und bei Bedarf auch das Spiel herunterladen.
- Es gewinnt derjenige, der innerhalb der 12 Stunden Spielzeit die meisten Punkte erspielt hat. Bevor die Schüler in den Wettbewerb eintreten, können sie das Spiel testen und üben.
- Innerhalb des Wettbewerbes Energy4Life Europe läuft auch der Unterwettbewerb Energy4Life Thüringen, an dem ausschließlich Thüringer Schüler teilnehmen.
- Auf die Gewinner der beiden Wettbewerbe warten tolle Preise, wie ein iPad, ein Elektrofahrrad, Solarladegeräte, ein Solarhandy und weitere tolle Preise rund um die Erneuerbaren Energien.

Ein Computerspiel als Unterrichtsmaterial

In den Lehrplänen spielen Erneuerbare Energien zunehmend eine Rolle. Doch was fehlt sind Unterrichtsmaterialien. Das Computerspiel Energy for Life kann hier Abhilfe schaffen. Computerräume sind an den Thüringer Schulen vorhanden und das Spiel in wenigen Minuten installiert.

Das Computerspiel wurde im Rahmen der durch die EU geförderten Energy for Life Kampagne entwickelt. Ziel der Kampagne ist es u.a. Jugendliche für das Thema Erneuerbare Energie und den globalen Zusammenhang zwischen Energie und Entwicklung zu sensibilisieren. 2009 begann ein Konsortium aus Umweltpartnern des portugiesische Energy for Life Projektpartner Oikos Cooperação e Desenvolvimento, portugiesischen Lehrern und Wissenschaftlern der Universität Instituto Politécnico do Cávado e do Ave (IPCA) mit der Entwicklung eines pädagogischen Online-Spiels zu Erneuerbaren Energien, das Kindern und Jugendlichen ab 10 Jahren das Potenzial dieser Energiequellen aufzeigen soll. Zum Jahresbeginn 2010 begannen sie die Programmierung des Spieles, im Schuljahr 2010/2011 wurde das Spiel u.a. an verschiedenen Thüringer Schulen getestet und nun im Schuljahr 2011/2012 ist es nun soweit, der Wettbewerb beginnt.

Ab sofort können sich Schüler registrieren und das Spiel online oder offline spielen!

Mehr Informationen zum Spiel finden Sie unter www.energie-ist-entwicklung.de/spiel.

Die Spielentwicklung und der Wettbewerb wird durch die Europäische Kommission gefördert.

Zeichen: 4710 Zeichen ohne Leerzeichen

Gern schicken wir auf Anfrage die Bilder zu dieser Pressemitteilung zu und stehen für Fragen zur Verfügung

Kontakt

Landesverband Thüringen der
Deutschen Gesellschaft für Sonnenenergie e.V. (DGS)
Dipl.-Ing. Antje Klauß-Vorreiter
Dipl.-Ing. Cindy Völler
Cranachstr. 5
D-99423 Weimar
Tel.: 036 43 – 21 10 26, Mobil: 0176-10303580
E-Mail: thueringen@dgs.de, Homepage: www.dgs-thueringen.de

Pressemitteilung

Landesverband Thüringen der
Deutschen Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.



Fotos

Bild 1: Wettbewerb Energy4Life Europa



Bild 2: Schüler der Regelschulen Hirschberg und Tanna spielen das Computerspiel Energy for Life



Bild 3: Spielidee - Wer in der Jugend lernt sparsam mit Energie umzugehen, sammelt Punkte aber auch Wissen um die Probleme der Zukunft zu Lösen

Pressemitteilung

Landesverband Thüringen der
Deutschen Gesellschaft für Sonnenenergie e.V.

