

Die EXPLORE INDUSTRY-App

Didaktische Hinweise

Unsere App ist dazu design, einen virtuellen Industriebetrieb ins Klassenzimmer zu holen. Gegliedert in drei Ebenen können Kinder und Jugendliche diesen virtuellen Betrieb entdecken und bekommen spannende Informationen über Karrieren und Berufsbilder in der Industrie (Ebene I), über den Weg von der Idee bis zum fertigen Produkt (Ebene II) und über globale Zusammenhänge (Ebene III) und wichtige wirtschaftliche Begriffe.

Die EXPLORE INDUSTRY-App bietet Anknüpfungspunkte für folgende Lernziele im Unterricht für Geographie und Wirtschaftskunde:

Sekundarstufe 1 (die Klammerausdrücke spiegeln die Ebene wieder):

1Klasse

- Erkennen, wie Rohstoffe und Energie gewonnen und zu den Verbraucher_innen gebracht wird (Ebene II)

2Klasse

- Erkennen, dass unterschiedliche Gründe die Standortwahl für einen Betrieb beeinflussen (III)
- Verstehen, dass verschiedene Tätigkeiten in der Wirtschaft unterschiedliche Kenntnisse und Fähigkeiten voraussetzen (I, II, III)

3Klasse

- Die Bedeutung der Berufswahl für die Lebensgestaltung erkennen und erste Wege der Berufsfindung nutzen (I, II)
- Den stetigen Wandel der Arbeitswelt erkennen und daraus die Einsicht in die Notwendigkeit der ständigen Weiterbildung und Mobilität gewinnen (I, II)
- Erfassen grundlegender Zusammenhänge der Marktprozesse (II, III)

4.Klasse

- Zunehmende Verflechtungen und Abhängigkeiten in der Weltwirtschaft und deren Auswirkungen auf die Gesellschaft erkennen (III)
- Die Bedeutung weiterer Wege der Berufsfindung, der Aus- und Weiterbildung unter dem Aspekt weltwirtschaftlicher und technologischer Veränderungen erfassen (I, II)



Was sagen Sie zur EXPLORE INDUSTRY App? Haben Sie weitere Ideen, wie man die EXPLORE INDUSTRY App in den Unterricht integrieren kann? Wir freuen uns auf Ihre Rückmeldungen an office@dieindustrie.at.

Sekundarstufe 2 (die Klammerausdrücke spiegeln die Ebene wieder):

Basiskonzepte

- Arbeit, Produktion und Konsum (I, II, III)
- Märkte, Regulierung und Deregulierung (III)

Beiträge zu den Bildungsbereichen

- Mensch und Gesellschaft (Arbeit- und Berufswelt, ökonomische Zusammenhänge) (I, II)
- Natur und Technik (Chancen und Risiken des Technologieeinsatzes...) (I, II)

Lernziele

6. Klasse (Kompetenzmodul 3)

- Strukturen und Wandel industrieller Produktionsbedingungen in Europa vergleichen (III)

7. Klasse

(Kompetenzmodul 5)

- Industrie als wesentliche Basis der Wertschöpfung beschreiben und ihre jetzigen und zukünftigen vernetzten Problemfelder beurteilen (besonderer Schwerpunkt im WIKU) (III)
- Außenwirtschaft Österreichs in Zusammenhang mit europäischen und globalen Entwicklungen erörtern (III)

(Kompetenzmodul 6)

- Produkt- und Geschäftsideen für ein eigenes Unternehmen erstellen (I)
- Eigene Berufs- und Bildungsmöglichkeiten reflektieren (I, II)

8. Klasse (Kompetenzmodul 7)

- Globalen Wandel und seine ökonomischen, sozialen und ökologischen Ursachen und Wirkungen erörtern (III)
- Auswirkungen ökonomischer Globalisierung diskutieren (III)
- Positionsmöglichkeiten von Unternehmen in der globalisierten Wirtschaft analysieren (III)

Los geht's:

Alle, was Sie für die Arbeit mit der EXPLORE INDUSTRY-App benötigen finden Sie online auf www.dieindustrie.at/app



Was sagen Sie zur EXPLORE INDUSTRY App? Haben Sie weitere Ideen, wie man die EXPLORE INDUSTRY App in den Unterricht integrieren kann? Wir freuen uns auf Ihre Rückmeldungen an office@dieindustrie.at.