

## C1.02 – Ereigniskarte

<b>Workshop-Titel</b>	Hackathon für innovative Lösungen / Reduzierung von Plastikmüll in Gemeinden
<b>Ebene</b>	C1
<b>Dauer</b>	4 Std.
<b>Ziele</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anwendung in der Praxis: Behebt das Problem der Plastikverschmutzung in Gemeinden.</li> <li>• Interdisziplinäres Lernen: Integriert Technologie und datengesteuerte Ansätze für die Abfallwirtschaft.</li> <li>• Kollaborative Problemlösung: Fördert Teamarbeit und Brainstorming.</li> <li>• Kritisches Denken und Forschung: Leitet Forschung, Planung und Entwicklung innovativer Lösungen.</li> <li>• Präsentation und Feedback</li> </ul>
	Innovative Lösungen: Lösungen zur Reduzierung von Plastikmüll, zur Förderung des Recyclings und zur Verwendung
	Forschung Zusammenfassung : Zusammenstellung Pfui Forschung Ergebnisse Vorderseite biologisch abbaubar
	Forschungszusammenfassung: Zusammenstellung von Forschungsergebnissen zu biologisch abbaubaren Materialien, Recycling
	Zusammenfassung der Reflexion: Wichtige Erkenntnisse zur Anwendbarkeit von Lösungen in realen Szenarien.
	Computer oder Tablet
	Whiteboard und Stift
	Beamer
	-
<b>Aktivitätsbeschreibung</b>	Die Teilnehmer nehmen an einem 4-stündigen Workshop teil, der sich mit der Reduzierung von Plastikmüll in Gemeinden befasst. Die Anhand von Fallstudien aus Guardian- und BBC-Artikeln wird der Workshop die Teilnehmer beim Brainstorming, Recherchieren, Planen und Entwickeln innovativer Lösungen anleiten. Der Workshop umfasst Teamaktivitäten, Probepäsentationen, Abschlusspräsentationen und Peer-Bewertungen.
<b>Zusätzliche Dokumente</b>	Digitale Leitfäden: Für Brainstorming und Lösungsentwicklung. Bewertungskriterien: Kriterien zur Bewertung von Teamlösungen.