

«Die Projekte sind nah am echten Leben»

Wetzikon Schülerinnen und Schüler der Wirtschaftsschule KV Wetzikon haben Umweltprojekte realisiert – teilweise mit internationalen Kollegen. Projektleiterin Eliane Suter erklärt, was den Austausch so wertvoll macht.

Lennart Langer

Grüne Dächer in den Städten, Windenergie in der Schweiz und in Indien oder der ökologische Einfluss des Kriegs in der Ukraine. Die Themen, mit denen sich die Schülerinnen und Schüler der Berufsmittelschule der Wirtschaftsschule KV Wetzikon (WKVW) im Rahmen eines Projekts beschäftigt haben, sind topaktuell. Entstanden sind im vergangenen Semester rund 15 Arbeiten zu Umweltthemen. Das Spezielle daran: der internationale Kontext. Die Schülerinnen und Schüler arbeiteten für die Umsetzung teilweise mit Kolleginnen und Kollegen auf der ganzen Welt zusammen. Die Projekte wurden im Fach «Technik und Umwelt» umgesetzt, das 2016 an der WKVW eingeführt wurde.

Bilinguale und fachliche Kompetenzen

«Die Jugendlichen können zum ersten Mal in einem internatio-

nen Kontext arbeiten», sagt Eliane Suter. Sie unterrichtet an der WKVW, hat das Projekt initiiert und ist im Vorstand des verantwortlichen Vereins The Horse Project. Neben den fachlichen Kompetenzen fördert die internationale Zusammenarbeit auch die Mehrsprachigkeit. «Das bilinguale Umfeld und die kulturübergreifende Zusammenarbeit sind das Spannende», sagt Suter.

«Die Schülerinnen und Schüler merken, dass sie nicht perfekt Englisch sprechen müssen, um mit ihren Kolleginnen und Kollegen kommunizieren zu können. Das fördert die Motivation.» Gleichzeitig werden die Teilnehmenden an Umweltthemen und die Kreislaufwirtschaft herangeführt. «Sie merken, dass vieles zusammenhängt – auch im Geschäftsleben», so Suter. Ausserdem erarbeiten sie fachliche Kompetenzen in der Zusammenarbeit mit Forschenden und Personen aus der Praxis.

Auf der ganzen Welt seien Probleme und Lösungen oft sehr ähnlich, würden jedoch unterschiedlich wahrgenommen und angegangen, meint die Projektleiterin. Diese Erkenntnisse könne das Projekt vermitteln. «Man sieht über den eigenen Horizont hinaus.» Die Kommunikation für die Projektarbeit fand per Videochat und unter Nutzung der Onlineplattform des Projekts statt. Für die Umsetzung der einzelnen Projekte fragten die Schülerinnen und Schüler einerseits direkt die internationalen Kontakte an. Mit gewissen Lehrpersonen aus anderen Ländern arbeitet der Verein schon länger zusammen. Manchmal kamen die Themeninputs auch von ihnen.

Die Zukunft ist noch ungewiss

Von der Ideenfindung bis zur Publikation ist das Schulprojekt an der WKVW auf die internationale Kollaboration ausgerich-

tet – und es ist nahe am echten Leben, wie Suter versichert. Viele Schülerinnen und Schüler würden erst im Verlauf des Projekts merken, was es bedeute, über längere Zeit an einem Projekt zu arbeiten. «Es braucht manchmal auch Durchhaltevermögen.»

Für dieses Jahr sind die «The Horse Project»-Beiträge abgeschlossen. Inwiefern das Schulprojekt weitergeführt wird, ist noch unklar. Die Berufsfachschule Uster übernimmt ab dem kommenden Schuljahr den Unterrichtsbetrieb der Wirtschaftsschule KV Wetzikon. Eine bilinguale Unterrichtsform ist dann nicht mehr vorgesehen, was Eliane Suter sehr bedauert.

«Die Projekte haben deshalb keinen Platz mehr im Unterrichtsplan. Der Verein konzentriert sich nun auf die schweizerweite Etablierung des Projekts in Berufsschulen», sagt Suter. «Doch es ist schwieriger als gedacht.»



Videospiele und Umwelt: Wie hängt das zusammen?



Damian Kölliker (oben) und Christian Schepperle beschäftigten sich in ihrem Projekt mit Videospielen. Fotos: PD

Videospiele sind bei vielen Menschen sehr beliebt und werden gerne in der Freizeit gespielt. Die durch das Spielen erhitzten Computer können sogar ein Zimmer ohne Heizung auf kuschelige Temperaturen aufheizen. Da eröffnet sich uns die Frage: Wie umweltschädlich sind Videospiele tatsächlich? Um das herauszufinden, haben wir uns in einer Zusammenarbeit mit Schülern aus Indien dieser Frage gewidmet und ein Experiment durchgeführt.

Die Schüler aus Indien berichten, dass Gaming-Hardware in ihrem Land unverhältnismässig teuer ist und deshalb viele Inder nur auf Smartphones oder Laptops spielen. Einige von ihnen nutzen ihre elektroni-

schen Geräte so lange wie möglich und kaufen beispielsweise nur alle zehn Jahre ein neues Smartphone. Dies ist ein wichtiger Ansatzpunkt für mehr Nachhaltigkeit im Umgang mit elektronischen Geräten und sollte auch bei uns in der Schweiz Vorbildfunktion haben.

Verschiedene Grafikeinstellungen

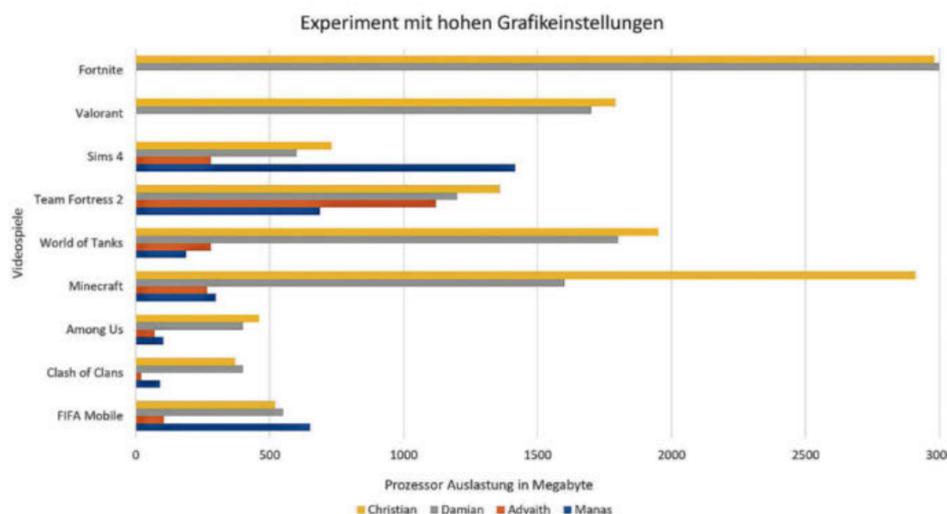
Viele Gamer sind sich bewusst, dass der Strom, den sie zum Spielen verwenden, vermutlich aus nicht nachhaltigen Energiequellen, wie beispielsweise Kohlekraftwerken, stammt, aber sie können nicht genau einschätzen, wie umweltschädlich ihre Computerspiele tatsächlich sind. Um den tatsächlichen Stromver-

brauch von verschiedenen Spielen auf verschiedenen Geräten zu messen, haben wir ein Experiment durchgeführt. Dabei haben wir jedes Spiel jeweils einmal mit niedrigen und mit hohen Grafikeinstellungen gespielt. Auf zwei Grafiken ist die Prozessorauslastung beim Spielen von verschiedenen Videospielen in Megabytes ersichtlich. Damian und Christian aus der Schweiz erzielen mit leistungsfähigeren Geräten einen viel höheren Verbrauch als Advait und Manas aus Indien.

«Einige Schüler aus Indien kaufen nur alle zehn Jahre ein neues Smartphone. Das ist ein wichtiger Ansatzpunkt.»

Unterschiedlicher Verbrauch

Berechnet haben wir die Leistung mit dem Taskmanager. Dort war die Prozessorauslastung der



Wie haben Sie das Thema ausgewählt?

Wir interessieren uns schon lange für Videospiele und lieben es, diese zu spielen. Als wir uns in der Schule intensiv mit dem Klimawandel auseinandergesetzt haben, stellten wir uns die Frage, wie umweltschädlich Videospiele tatsächlich sind. Deshalb wollten wir mehr über dieses Thema erfahren. Wir wollten den Fragen nachgehen, wie schädlich das Spielen von Videospielen für die Umwelt ist und wie der Schaden minimiert werden kann.

Wie haben Sie die Arbeit am Projekt erlebt?

Die Arbeit am Projekt war sehr interessant, aber auch zeitaufwendig. Wir verbrachten viel Zeit mit der Planung. Die Zielsetzung bereitete uns besonders viel