

# Wie und wo geht's los?

## Kontakt- und Informationen zur Anmeldung und Durchführung:

Der Startpunkt der WISSENSWELT ist zentral gelegen – in der Kinder- und Jugendbibliothek, Marktstraße 21 in Erfurt. In der 2. Etage erfolgt die Ausgabe der Tablets und es wird eine Einführung in deren Bedienung gegeben. Eine Belehrung der Schülerinnen und Schüler über das Verhalten im öffentlichen Raum erfolgt vorab.

Planen Sie die Tour rechtzeitig.



## Kontakt:

### Ausleihe/Anmeldung:

Kinder- und Jugendbibliothek  
Marktstraße 21, 99084 Erfurt  
Tel.: 0361 655 1592  
E-Mail: kinderbibliothek@erfurt.de

### Inhalt/Konzeption:

SWE Stadtwerke Erfurt GmbH  
Magdeburger Allee 34, 99086 Erfurt  
Tel: 0361 564-1031  
E-Mail: annett.nippold@stadtwerke-erfurt.de

Schaut den WISSENSWELT-Film unter  
[www.stadtwerke-erfurt.de/wissenswelt](http://www.stadtwerke-erfurt.de/wissenswelt)  
oder scannt den Code

**SWE**

Stadtwerke  
Erfurt Gruppe



# WISSESWELT

## Die Lern-App, die Schule macht.

Die Stadtwerke Erfurt Gruppe lädt Schulklassen ein, Erfurt mit der WISSESWELT im Rahmen des Unterrichtes zu erkunden.

Es gibt jede Menge zu entdecken, zu lernen und auszuprobieren. Und das Allerbeste ist: Ihr sitzt nicht in der Schule, sondern erkundet in Teams verschiedene Stationen mit einem Tablet. Und ganz nebenbei könnt ihr noch etwas gewinnen!



## Hey Kids,

wir haben einige Facts, die euch bei der WISSESWELT erwarten:

- > Unterricht mal draußen und anders: Lernen in und mit der Stadt, was Erfurt gestern, heute und morgen so lebenswert macht.
- > Entdeckt in 2er oder 3er Teams die Stadt(werke)welt, löst auf der Tour Rätsel, Spiele, findet die einzelnen Stationen und erspielt euch so euren eigenen Punktestand.
- > Scannt „versteckte“ Objekte und seid gespannt auf die digitale Schnitzeljagd.
- > Bringt eure Ideen ein zum Thema Stadt der Zukunft und habt Spaß beim Lösen der gestellten Aufgaben.
- > Checkt die App und knackt zum Schuljahresende mit eurem Punktestand den Highscore, um Geldprämien für die Klassenkasse zu gewinnen!
- > Viel Spaß und verlauft euch nicht!



## Klassenraum Erfurt

Unterricht außerhalb der Schule?  
Digitale Bildung – Infos und Vorteile:

- > Die interaktive Tour dauert 2 bis 3 Stunden und bietet sich somit für Projektstage an.
- > Die Schülerinnen und Schüler arbeiten und laufen eigenverantwortlich in kleinen Teams, dabei wird die Medienkompetenz geschult.
- > Ihre Schülerinnen und Schüler erhalten Einblicke in die Aufgaben von Stadtwerken mit dem Blick auf Stadtentwicklung und Nachhaltigkeit.
- > Spielerisch und fast „nebenbei“ wird in lehrreicher und unterhaltsamer Form Wissen zu Themen wie Energie, Wasser, Mobilität und Umwelt vermittelt.
- > Eine große Vorbereitung ist nicht notwendig. Nach der Tour können Sie sich die Ergebnisse der einzelnen Teams zur Auswertung per E-Mail senden lassen.
- > Wenn die Schülerinnen und Schüler motiviert und clever die Tour absolvieren, können sie mit ihrem Punktestand und den inhaltlich innovativen Ideen Geldprämien im Wert von 500 Euro gewinnen ...