

WissenLIVE - Beispielhafter Programmablauf aus 2022

A	-15:00	15:00	Warm-up	
1	0:00:00	00:30	Trailer	mit kurzen Ausschnitten der Showinhalte
2	0:00:30	01:00	Auftritt Moderator	Begrüßung und Aufruf zur SoMe-Beteiligung
3	0:01:30	04:00	Icebreaker "Stickstoff-Eis"	Einsatz von Stickstoff (in der Landwirtschaft)
4	0:05:30	01:00	Einspieler I "KI für Nachhaltigkeit"	KI-Anwendungen im Bereich Nachhaltigkeit
5	0:06:30	04:00	Handyspiel I "This or That"	allgemeine Fragen zur Nachhaltigkeit
6	0:10:30	03:00	AR-Spiel "Bedrohte Tierarten"	Spiel zu Klima- und Artenschutz
7	0:13:30	01:00	Animationsfilm I "Elektromobilität"	verschiedene Formen der Elektromobilität
8	0:14:30	04:00	Handyspiel II "The winner takes it all"	allgemeine Fragen zur Nachhaltigkeit
9	0:18:30	05:00	Programmierspiel "Cargo-Bot"	zu einer effizienten Logistik/Produktion
10	0:23:30	05:00	Schalte zu Forschungseinrichtungen	Forscher-Talk in ihrem Arbeitsumfeld
11	0:28:30	01:30	Verabschiedung	mit Überleitung zum Folgeprogramm
	0:30:00			