

Informationen zum Fachgebiet

Arbeitswelt

Der Schwerpunkt der Forschungsarbeit ist entscheidend für die Einordnung in eines der sieben Jugend forscht Fachgebiete!

Was gehört in die Arbeitswelt?

Im Fachgebiet Arbeitswelt steht immer der Mensch im Mittelpunkt. Es geht darum, Arbeitsmittel, Arbeitsplätze und Arbeitsabläufe so zu verbessern, dass sie optimal an den Menschen angepasst sind. Arbeitsschutz und Sicherheit, Arbeitsmedizin und Ergonomie, Arbeitsrecht und Schutzvorschriften sind die entscheidenden Stichworte. Dies gilt auch für die häusliche Umgebung und den schulischen Bereich. Zu den Arbeitsmitteln zählen neben Werkzeug auch Sportgeräte, Spielzeug sowie Hilfsmittel für Menschen mit Behinderungen.

Disziplinen im Fachgebiet Arbeitswelt sind vor allem

- Arbeitsmedizin*
- Arbeitsschutz
- Arbeitssicherheit
- Ergonomie
- Verbesserung von Arbeitsabläufen

* Sofern der Schwerpunkt der Forschungsarbeit in der Arbeitswelt liegt. Ansonsten bitte die anderen Fachgebieteninformationen beachten und das geeignete Fachgebiet auswählen.

Was passt nicht ins Fachgebiet Arbeitswelt?

Geht es um die Steigerung der Effizienz von maschinellen Arbeitsabläufen zur Optimierung unter rein wirtschaftlichen oder zeitökonomischen Gesichtspunkten, gehört das Projekt ins Fachgebiet Technik. Entsprechendes gilt auch für die Entwicklung von Software: Erleichtert sie den (Arbeits-)Alltag, passt sie in die Arbeitswelt. Dient die Software dagegen zur wirtschaftlichen Verbesserung von Geschäftsprozessen oder zur Verbesserung eines Maschinenablaufs, gehört das Projekt ins Fachgebiet Mathematik/Informatik. Medizinische Themen werden, soweit sie den Arbeitsplatz des Arztes oder des medizinischen Personals betreffen, der Arbeitswelt zugeordnet – geht es um neue Therapieverfahren, ist jedoch das Fachgebiet Biologie die richtige Wahl.

Projekte, die überwiegend die statistische Auswertung von Umfragen zum Inhalt haben – beispielsweise „Lassen sich die Abläufe an Ihrem Arbeitsplatz optimieren?“ – sind zum Wettbewerb nicht zugelassen.

Patentanmeldung

Erfindungen müssen auf jeden Fall vor der Teilnahme am Regionalwettbewerb zum Patent angemeldet werden, da die Präsentation einer Arbeit beim Wettbewerb Jugend forscht bereits als Veröffentlichung gilt. Die Kosten für die Anmeldung in Höhe von 60 € übernimmt auf Antrag die Stiftung Jugend forscht e. V.

Finanzielle Zuschüsse

Benötigen Teilnehmerinnen oder Teilnehmer¹ für ihr Projekt beispielsweise Geräte, Materialien oder Bücher, die in der Schule nicht vorhanden oder zu kostspielig in der Anschaffung sind, können sie, ihr Projektbetreuer oder Fachlehrer beim Jugend forscht Sponsorpool des betreffenden Bundeslandes einen Förderantrag stellen.

Themenanregungen

Themenanregungen gibt die Datenbank mit Bundeswettbewerbsprojekten sowie eine Themenliste der Landessiegerarbeiten von Schüler experimentieren unter www.jugend-forscht.de > Teilnahme > Thema finden.

¹ Aus Gründen der Lesbarkeit wird in diesem Text weitgehend die neutrale bzw. männliche Form von Personen verwendet. Selbstverständlich ist damit immer auch die entsprechende weibliche Form gemeint.