

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

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

Für alle Fachgebiete gilt, dass der Schwerpunkt der Forschungsarbeit in der Arbeitswelt liegen muss, also einen praktischen Bezug zu existierenden Arbeitsfeldern hat. Z.B. werden medizinische Themen, soweit sie den Arbeitsplatz des Arztes oder des medizinischen Personals betreffen der Arbeitswelt zugeordnet.

Was passt nicht ins Fachgebiet Arbeitswelt?

Im Fachgebiet Arbeitswelt sollte ein direkter Bezug zur Arbeitswelt, also jeweils einem konkreten Arbeitsplatz, erkennbar sein. Liegt der Fokus auf den naturwissenschaftlichen Werkzeugen, gehören sie in das jeweilige Fachgebiet.

Projekte gehören, obwohl sie die Arbeitswelt betreffen in die Fachgebiete Technik, bzw. Mathematik/Informatik, wenn sie die Optimierung von Arbeitsabläufen unter wirtschaftlichen Aspekten zum Ziel haben. Im Fachgebiet Arbeitswelt werden Projekte, die den (Arbeits-)Alltag verbessern bewertet. So sind beispielsweise medizinische Therapieverfahren im Fachgebiet Biologie verankert.

Finanzielle Zuschüsse

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

Patentanmeldung

Wird beim Wettbewerb eine Erfindung präsentiert, gilt sie als veröffentlicht und kann nicht mehr durch ein Patent geschützt werden. Soll eine Erfindung geschützt werden, ist sie daher vor ihrer ersten Präsentation beim Wettbewerb von den Teilnehmenden bzw. deren gesetzlicher Vertretung zum Patent anzumelden. Ein Gebrauchsschutzmuster kann hingegen bis zu sechs Monate nach der ersten Präsentation erworben werden. Wettbewerbsteilnehmende, die ihre Erfindung als Gebrauchsmuster oder zum Patent anmelden, bekommen die Kosten für die Patentanmeldung bis zu einer Höhe von 60 Euro oder alternativ für die Anmeldung zum Gebrauchsschutzmuster in Höhe von 40 Euro auf Antrag von der Stiftung Jugend forscht e. V. erstattet.

Themenanregungen

Themenanregungen gibt die Datenbank mit Bundeswettbewerbsprojekten sowie die Videoprojektdatenbank.