

## Sus-GAME-ability

### Einführung

Das Toolkit Sus-GAME-ability bietet eine interaktive Einführungsstunde zum Thema Nachhaltigkeit. Die Schüler lernen die Bedeutung von Nachhaltigkeit auf einer spielerischen Weise kennen. Die Schüler bekommen in diesem Toolkit die Auswirkung der Nachhaltigkeit speziell auf die Umwelt nähergebracht. Neben einer generellen Erklärung des Begriffes Nachhaltigkeit, wird eine Kindergerechte Erklärung der Auswirkungen von nicht Nachhaltigen Leben den Schülern nähergebracht. Das Browserspiel Susgameability bietet den Schülern ein Computerspiel, womit sie einen Einblick in die Nachhaltigkeitsziele der Vereinigten Nationen bekommen und welche Bedeutung diese Ziele beinhalten. Als Abschluss wird den Schülern näher gebracht welche einfachen Möglichkeiten jeder von ihnen besitzt, die Welt einfach und Nachhaltig zu beeinflussen.

### Notwendigkeiten

- Papier und Stifte
- Computer und eine Internetverbindung








### Questions/Quiz



*Am Ende der Lektion wird ein „Kahoot“-Spiel gespielt.*

## Feedback

	Ich stimme völlig zu 	Ich stimme zu 	Neutral 	Ich stimme nicht zu 	Ich stimme gar nicht zu 
Ich wusste genau, was ich zu tun hatte					
Der Unterricht war gut vorbereitet					
Die Aufgaben waren einfach					
Ich hatte genug Zeit, um alle Aufgaben zu erledigen					
Das Thema war spannend					
Ich habe alles verstanden					
Die Stunde war interessant					
Ich habe neue Dinge gelernt					
Ich hatte Spaß					
Der Lehrer hat mir geholfen					
Ich mochte die Stunde					