

Tiivistelmä

Sus-GAME-ability



	<p>Kohderyhmä 8-vuotiaat ja yli</p> <p>Vaativuustaso</p>	
	<p>Avainsanat: <i>Ympäristö, kierrätys, kestävyys, saastuminen</i></p>	
	<p>Tehtävän tiivistelmä:</p> <p><i>Sus-GAME-ability-työkalupakki toimii johdantona kestävän kehityksen aihepiireihin. Oppilaat pääsevät tutustumaan aiheeseen sekä kestävän kehityksen vaikutuksiin ympäristöömme. Työkalupakkia voidaan käyttää johdantona kestävään kehitykseen liittyvillä ja ympäristöaiheisilla oppitunneilla.</i></p>	
	<p>Oppimistavoitteet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Oppilaat ymmärtävät, mitä “kestävä kehitys” tarkoittaa • Oppilaat ymmärtävät, mitä ympäristön saastuminen tarkoittaa • Oppilaat pystyvät tunnin jälkeen nimeämään kestäviä toimenpiteitä ympäristön saastumisen torjumiseksi 	

Tiivistelmä



Erityisesti: – *Tehtävän jälkeen osallistujat osaavat seuraavat asiat:*

- Määritellä termin “kestävä kehitys”
- Määritellä termin “saastuminen”



Liittyy aiheisiin -

- Ympäristöoppi
- Biologia
- Maantiede
- Teknologia
- Sosiaalitieteet
- Taloustiede



Esitietovaatimukset – Tiedot ja taidot, joita tarvitaan työn suorittamiseen

- Tietokoneen ja puhelimen peruskäyttötaidot



Kesto:

🕒 50-60 min



Opetusmateriaalit – pakettiin kuuluvat ohjeet

1. Oppilaan ohje
2. Opettajan ohje
3. Powerpoint -esitys
4. Kysely

RM
Ambassadors

Tekijät

Corina Pacher, Montanuniversität Leoben, corina.pacher@unileoben.ac.at

Mariaelena Murphy, Montanuniversität Leoben, mariaelena.murphy@unileoben.ac.at

Mario Hoffelner, Montanuniversität Leoben, mario.hoffelner@unileoben.ac.at