



Train2Sustain – Developing capacity to teach sustainability in VET

Aktiviteetti no 01

Kestävän kehityksen profiloija

Projektinnumero: 2020-1-FI01-KA202-066632

AKTIVITEETIN NIMI	A01 Kestävän kehityksen profiloija
TAVOITTEET	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kestävien valintojen yhdistäminen ei-triviaalien kestävyyskysymysten joukkoon ▪ Ymmärrä kestävän kehityksen monimutkaisuus ▪ Kerro elämäsi eri valintojen vaikutuksista kestävyteen
KUVAUS:	<p>Tässä harjoituksessa osallistujat ja ryhmät oppivat lisää kestävydestä ja valintojensa vaikutuksesta. Tehtävänä on vastata useisiin kysymyksiin, ja profiloija antaa palautetta ja profiloii, miten valinnat vaikuttavat kestävyysprofiiliisi.</p> <p>Tämän harjoituksen tärkein ponnistus on keskittyä ajattelemaan kysymyksiä syvällisemmin ja kun pelaat peliä useita kertoja nähdäksesi, miten erilaiset valinnat voivat johtaa erilaisiin tuloksiin tai jopa kuinka eri polut voivat päätyä samanlaisiin loppuprofiileihin.</p> <p>Peli sisältää erilaisia polkuja, jotka perustuvat pelissä tehtyihin valintoihin (perustuen monivalintakysymyksiin annettuihin vastauksiin). Kierroksia on 6 ja palautetta annetaan kierrosten 3 ja 6 jälkeen.</p> <p>Valmistelu</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Valmistele sisältö LMS:ää varten tai linkki, joka on valmis käytettäväksi Train2Sustainin verkkosivustolla https://www.train2sustain.eu/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=5 <ul style="list-style-type: none"> ○ LMS-käyttöä varten kopioi upotuskoodi tai h5p-tiedosto aktiviteetista omalle alustallesi. (Katso opettajan käsikirja) ▪ Testaa peliä kerran aiemmin ymmärtääksesi pelin logiikan ja käyttöliittymän toiminnan <p>Selitä toiminta oppilaille (tiedotustilaisuus)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Näytä alusta ja selitä pelin logiikka <p>Aktiviteetin suorittaminen</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Opettajan tahti tai henkilökohtainen tahti pelin pelaaminen <p>Ennen oppituntien päättymistä:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Keskustelua valinnoista ja lopputuloksista. ▪ Yritä aktiviteettia uudelleen suorituksen jälkeen ja anna oppilaiden yrittää saavuttaa parempia tuloksia <p>Arviointi (jälkipuinti)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jos sisältö lisätään opetuslunaan, tulokset ovat tarkasteltavissa LMS-tietokannassa.

AIKA PELATA	<p>Kokonaisaika: 25-45 minuuttia</p> <p>-----</p> <p>Valmistusaika: 10 min (sisältää LMS-järjestelmään liittämiseen kuluvan ajan)</p> <p>Tiedotusaika: 5 min</p> <p>Toiminta-aika: 5-15 min</p> <p>Arviointiaika: 5-10 min</p>
YKSILÖ tai RYHMÄ	<p>Luokkien aikana: ryhmä- ja yksilötoiminta</p> <p>Kotona: yksilöllinen toiminta</p> <p>Ryhmien määrä: Niin monta kuin tarvitaan</p>
MATERIAALI OPETTAJALLE	<p>Internet-yhteys ja mobiilityökalu, kannettava tietokone tai tietokone</p>
MATERIAALI OPISKELIJALLE	<p>Internet-yhteys ja mobiilityökalu, kannettava tietokone tai tietokone</p>
SUUNNITELMA	<p>n. a.</p>