



## ***Kan du rädda världen från all plast – VEGA undervisningssekvens***

**Ämne:** Plast i världen

**Läroämne(n):** Miljö/samhällsvetenskap

**Ålder/Årskurs:** 12+ / årskurs 7+

### **Kort beskrivning av spelet:**

Plasticity är ett vackert Pusselplattformarespel där du utforskar en värld fylld av plast. Gå genom översvämmade städer och härjade länder. Plasticity är ett enspelarspel där spelaren försöker rädda världen från all plast som finns i den. Året är 2140 och jorden är helt i plast, det finns inte mycket liv kvar på jorden på grund av det. Spelaren spelar som Noa, en nyfiken ung tjej som lämnar sitt hem i jakten på ett bättre liv. Ge dig ut på en känslomässig resa när dina handlingar dynamiskt förändrar både spelet och berättelsen. Medan varje beslut har konsekvenser, är få oåterkalleliga, du kan snubbla, du kan falla men bara du kan rädda världen. När hoppet verkar förlorat är det aldrig för sent att göra rätt. Plasticitet lämnar spelare med detta viktiga budskap om att ta hand om miljön. [Plasticityinfo](#)



## Lärandemål:

### Eleverna ska:

- Vara medvetna om den överdrivna användningen av plast i världen
- Insett plastanvändningens skadliga effekter på jordens ekosystem
- Komma på idéer om hur vi kan minska plastanvändningen
- Inse vad de själva kan göra för att minska plastanvändningen och agera enligt det

### Ett urval av lärandemål från den isländska läroplanen [Nationella eGrunderna i biologi](#)

- Eleverna kan rapportera mänskliga aktiviteter som formar och förändrar miljön och levnadsförhållanden.
- Eleverna kan peka ut, förebygga och reagera korrekt på olika faror och olycksfall i miljön och naturen
- Eleverna kan delta i att undersöka och definiera tillståndet för miljön världen över och diskutera mål för förbättringar
- Eleverna kan diskutera sina egna aktiviteter och konsekvenser
- Eleverna kan dra slutsatser om syftet med sopsortering
- Eleverna kan kritiskt diskutera produktion, transport och bortskaffande av material
- Eleverna kan diskutera betydelsen samarbete och i samordnade åtgärder som berör sin egen miljö
- Eleverna kan lägga märke till och diskutera frågor i sin omgivning, förklara sin påverkan på livskvalitet och natur, visa omsorg om miljön och argumentera för sin egen åsikt om den
- Eleverna kan få information om naturvetenskap från material på andra språk än isländska.

### [Formativ bedömning](#)

**Antal elever: Längd (beräknad tid/antal lektioner):**

- 20 elever
- 3 x 60 min lektioner

**Förberedelser (nödvändigt material och uppkopplingar):**

- Dator för varje elev med spelet Plasticity [Information om spelet](#)

**Innan sekvensen börjar (förarbeten) för lärare):**

- Ladda ner Plasticity till valfri dator
- Bekanta dig med spelet
- Sök och samla information och material om hur plast påverkar miljön
- Gör en Padlet-vägg [Exempel på Padlet-vägg](#)

## Undervisningssekvensen (antal lektioner):

### Del 1 (en lektion, 1 x 60 min)

#### Lektion 1

- Läraren förklarar uppgiften för eleverna
- Skapa en gemensam padletvägg där diskussioner mellan elever och lärare äger rum. [Padlet](#)
- Eleverna tittar på en kort video om effekterna av
  - [Plastic disaster 10 min](#)
  - [Where does our plastic bottle go? 5 min](#)
  - [What is the world doing to stop the use of plastic? 6,5min](#)
- Eleverna gör en tankekarta om plast i miljön [Mindmap](#)
- Om det finns tid, se den här videon om plast i havet
  - [One man can make difference](#)
  - [Plastic in the world 4,5 min](#)

## **Del 2 (två lektioner, 2 x 60 min)**

### **Lektion 2**

- En kort diskussion ledd av läraren om ämnet, padletväggen används
- Elever spelar spelet Plasticity

### **Sista 5 min diskussion med hela gruppen, om hur det går**

- Vad handlar spelet om?
- Hur långt kom du?
- Är det något du inte förstår?
- Hur slutade ditt spel?

### **Lektion 3**

- Diskussion med läraren om spelet, lägg till på padletväggen
- Eleverna spelar spelet Plasticity igen
- Eleverna skapar en 3-5 minuters video på Flip Grid om vilken plast som är skadlig för vår miljö och vad vi kan göra för att förändra plastanvändningen. Varje vecka läggs en av dessa filmer ut på skolans hemsida.

### **Sista 5 min diskussion med hela gruppen, om hur det går**

- Hur gick det andra gången du spelade spelet?
- Gjorde du något annorlunda?
- Hade du problem med något när du spelade? Vad? Var? Varför?

### **Vad har eleverna lärt sig - Utvärdera**

- [Google Forms Evaluate](#)