



## ***Voitko pelastaa maailman kaikesta muovista – VEGA Teaching Scenario***

**Aihe:** Muovi maailmassa

**Aihe(t):** Ympäristö/yhteiskuntatieteet

**Ikä/luokka:** 12 + / luokka 7. +

### **Lyhyt kuvaus pelistä:**

Plasticity on kaunis pulmapeli, jossa voit tutkia muovin täyttämää maailmaa. Kulje tulvivien kaupunkien ja tuhoutuneiden maiden läpi. Plasticity on yhden pelaajan peli, jossa pelaaja yrittää pelastaa maailman kaikesta siinä olevasta muovista. Vuosi on 2140 ja maapallo on kokonaan muovia, sen takia maan päällä ei ole paljon elämää jäljellä. Pelaaja näyttelee Noaa, uteliasta nuorta tyttöä, joka jättää kotinsa etsimään parempaa elämää. Lähde tunnematkalle, kun toimintasi muuttavat dynaamisesti sekä peliä että tarinaa. Vaikka jokaisella päätöksellä on seurauksia, harvat ovat peruuttamattomia, saatat kompastua, saatat kaatua, mutta vain sinä voit pelastaa maailman. Kun toivo näyttää menneeltä, koskaan ei ole liian myöhäistä tehdä oikein. Muovisuus jättää pelaajille tämän tärkeän viestin ympäristöstä huolehtimisesta. [Muovitietoa](#)



## **Oppimistulokset:**

### **Opiskelija osaa:**

- Tiedostaa muovin liiallisen käytön maailmassa
- Tajusi muovin käytön haitalliset vaikutukset maapallon ekosysteemiin
- Keksiä ideoita kuinka voimme vähentää muovin käyttöä
- Ymmärtää, mitä itse voi tehdä muovin käytön vähentämiseksi ja noudattaa sitä

### **Valikoima oppimistuloksia Islannin opetussuunnitelmasta**

- Opiskelijat voivat raportoida ihmisen toiminnasta, joka muokkaa ja muuttaa ympäristöä ja elinoloja.
- Opiskelijat voivat osoittaa, ehkäistä ja reagoida oikein erilaisiin vaaroihin ja onnettomuusloukkuihin ympäristössä ja luonnossa.
- Opiskelijat voivat osallistua ympäristön tilan tutkimisessa ja määrittelyssä maailmanlaajuisesti sekä kehittämistavoitteiden keskustelussa
- Opiskelija osaa keskustella omasta toiminnastaan ja seurauksistaan
- Opiskelija osaa tehdä johtopäätöksiä jätteiden lajittelun tarkoituksesta, kriittisesti materiaalien tuotannosta, kuljetuksista ja hävittämisestä.
- Keskustella yhteistyöhön liittyvissä yhteisissä toimissa omasta ympäristöstä
- Opiskelija osaa huomata ja keskustella ympäristössään asioista, selittää niiden vaikutusta elämänlaatuun ja luontoon, osoittaa huolta ympäristöstä ja esittää siitä oman mielipiteensä.
- Opiskelija voi saada tietoa luonnontieteistä muunkielisestä materiaalista kuin islanniksi.

[Formatiivinen arviointi](#)

**Opiskelijamäärä: Kesto (arvioitu aika/tuntimäärä):**

- 20 oppilasta
- 3 x 60 min oppitunteja

**Esitiedot (tarvittavat materiaalit ja verkkoresurssit):**

- Tietokone jokaiselle opiskelijalle pelin Plasticity [Plasticity Steam-palvelussa](#)

**Ennen ohjelman alkua (valmistelutyöt) opettajalle:**

- Lataa Plasticity mille tahansa tietokoneelle käytettäväksi
- Tutustu peliin
- Hae ja kerää tietoa ja materiaalia muovin vaikutuksista ympäristöön
- Tee Padlet-seinä [Esimerkki Padlet-seinästä](#)



## Skenaarion pääosa (tuntien määrä):

### Osa yksi (yksi oppitunti 1 x 60 min)

#### Oppitunti 1

- Opettaja selittää tehtävän opiskelijoille
- Luo yhteinen padlet-seinä, jossa käydään keskusteluja oppilaiden ja opettajien välillä. [Padlet](#)
- Opiskelijat katsovat lyhyen videon muovin käytön vaikutuksista
  - [Muovikatastrofi 10 min](#)
  - [Mihin muovipullomme menee? 5 min](#)
  - [Mitä maailma tekee muovin käytön lopettamiseksi?](#)
- Oppilaat tekevät ajatuskartan muovista ympäristössä [Mielikartta](#)
- on aikaa katso tämä video muovista meressä
  - [Yksi ihminen voi vaikuttaa](#)
  - [Muovi maailmassa 4,5 min](#)

## Osa kaksi (kaksi oppituntia 2 x 60 min)

### Oppitunti 2

- Lyhyt opettajan keskustelu aiheista, käytetään padlet-seinää
- Oppilaat pelaavat peliä Plasticity

### Viimeiset 5 min selvitys, “miten menee?”. Keskustelua koko ryhmän kanssa.

- Mistä pelissä on kyse?
- Kuinka pitkälle pääsit?
- Onko jotain mitä et ymmärrä?
- Miten pelisi päättyi?

### Oppitunti 3

- Keskustelua opettajan kanssa pelistä, lisätty padlet-seinään
- Oppilaat pelaavat peliä Plasticity uudelleen
- Oppilaat luovat Flipgridissä 3-5 minuutin videon siitä, mitä muovi on haitallista ympäristöllemme ja mitä voimme tehdä muovin käytön muuttamiseksi. Joka viikko yksi näistä videoista julkaistaan koulun verkkosivuilla.

### 5 minútna samantekt.

- Miten meni, kun pelasit peliä toisen kerran?
- Teitkö jotain toisin?
- Onko sinulla ollut ongelmia pelaamisen aikana? Mitä? Missä? Miksi?

### Mitä oppilaat ovat oppineet - Arvioi

- [Googlen lomakkeita Evaluate](#)