



# VESTLUSED KLIIMATEEMADEL: ÕPPIMINE VÄLJASPOOL KLASSIRUUMI

Aruteluülesanne (umbes 60 minutit + kodune ülesanne)

**KOOLIASTE** II, III kooliaste ja gümnaasium

**AINELÕIMING**

- Ühiskonnaõpetus
- Geograafia

**ÕPIVÄLJUNDID**

- Õpilane
- rakendab klassiruumis saadud teadmisi perekonna ja sõpradega peetavatel kliimateemalistel aruteludel;
- näitab väljaspool klassiruumi üles aktiivset osalust kestlikkuse teemadel.

**ÜLESANDE  
KIRJELDUS /  
JUHISED  
ÕPETAJALE**

Selles ülesandes mängivad õpilased ühe või mitme mängukaaslasega oma perekonnast või suhtlusringkonnast mängu Kliimakool. Kõigepealt tuleks mängu mängida koolis, et õpilased oleksid mängu ja reeglitega tuttavad.

Pärast mängu mängimist kodus kogunege klassiruumi ja arutage, kuidas kodune ülesanne läks. Arutage, kuidas see läks. Millised arutelud ja tunded tekkisid mängu ajal ja pärast seda? Kas see oli keeruline, lõbus, põnev või veel midagi muud? Millised küsimused tekkisid? Kas mängukaaslased õppisid midagi uut?

See ülesanne võimaldab õpilastel kasutada ja seega kinnistada äsja omandatud teadmisi väljaspool klassiruumi. See paneb nad tegutsema ja pakub võimalust edendada kestlikku mõtlemist väljaspool kooli. Kliimamuutused on teema, mis on sageli seotud tugevate emotsioonidega (nagu ärevus ja häbi) ja millest võib paljudel inimestel olla raske rääkida. See ülesanne võimaldab arutada neid teemasid pere ja sõpradega vabas õhkkonnas ja loomulikult.

Võiksite õpilastele ülesande täitmiseks välja printida järgmise lehekülje. Laske õpilastel laenata koolist kaardipakki, et nad saaksid kodus mängu mängida.



# KODUNE ÜLESANNE: MÄNGIGE KODUS MÄNGU KLIIMAKOOL

## JUHISED ÕPILASTELE

1. Laenutage koolist kaardipakk.
2. Koguge kokku 2–6 mängukaaslast (sealhulgas teie ise), näiteks pereliikmed või sõbrad.
3. Selgitage reegleid.
4. Mängige mõned ringid (vähemalt kaks).
  - Mõelge, kuhu kaardid paigutada.
  - Arutlege, miks see oli õige/vale.
  - Arutlege selle üle, mis oli kõige üllatavam.
5. Enne klassiruumi naasmist mõtisklege järgmiste küsimuste üle (võite teha märkmeid).
  - Kuidas läks mängimine üldiselt?
  - Millised arutelud ja tunded tekkisid mängu ajal ja pärast seda? Kas see oli keeruline, lõbus, põnev või veel midagi muud?
  - Millised küsimused tekkisid?
  - Kas teie mängukaaslased õppisid midagi uut?
6. Viige mäng kooli tagasi.