

Ilmiö: ilmastonmuutos

Kirja: Cline, Ernest: *Reader Player One*. Gummerus 2012.

Lyhyt kuvaus kirjasta: On vuosi 2045. Wade on teini-ikäinen poika, joka pakenee ankean slummin todellisuutta virtuaalimaailmaan. Tuhannet pelaajat kilpailevat siitä, kuka löytää ensimmäisenä virtuaalitodellisuuden kehittäjän kätkemät vihjeet ja voittaa valtavan rahapalkinnon. Wade on päättänyt voittaa kilpailun hinnalla millä hyvänsä, mutta hänen täytyy kilpailla ystäviään ja suuryrityksen palkkaamia ammattihakkereita vastaan.

Tehtävän kesto: 2 x 75 min

Toimivaa maailmaa luomassa

- Oppilaita ohjeistetaan lukemaan kirjan luvut 1–4 ennen oppituntia.

Tehtävä 1: Ongelmien näkeminen haasteina ja mahdollisuuksina –tehtävä

- a. Oppilaat tarkastelevat lukua 1 ja etsivät tekstistä ongelmia, jotka ovat tehneet teoksen maailmasta lähes asumiskelvottoman.
 - b. Oppilaat pohtivat ryhmissä ratkaisutapoja kyseisiin teoksen maailman ongelmiin.
 - c. Seuraavaksi pohditaan käytännön tekoja, joilla oppilaat voivat itse estää tai hidastaa näiden ongelmien syntymistä ja esiintymistä todellisessa maailmassa.
 - d. Oppilaat tekevät ryhmissä miellekartan uhkakuvista ja konkreettisista teoista, joilla jokainen voi itse ehkäistä niiden toteutumista. Opetusresursseista riippuen oppilaat voivat käyttää miellekarttojen luomiseen esim. tabletteja, valkotaluja tai läppäreitä.
 - e. Ryhmät esittävät miellekartat luokan edessä.
 - f. Jokaisen esityksen jälkeen annetaan lyhyt palaute/kommentit.
- ❖ Jos suunnitelmaa haluaa käyttää lukiossa, voi tehtävän 1 muuttaa kokousmuotoiseksi. Ryhmät laativat ensin omat ehdotuksensa (kohdat a–d). Sen jälkeen luokan oppilaat muodostavat ”maailmanparlamentin” ja pyrkivät kokoamaan kaikkien ryhmien ehdotuksista yhteiset ratkaisut. Parlamentille valitaan puheenjohtaja ja ääntenlaskijat.

Tehtävä 2: Täydellisen utopian luomistehtävä

- a. Oppilaat luovat ryhmissä uuden ihanneplaneetan
- b. Oppilaille annetaan lista arjen kysymyksistä, joihin heidän pitää esittää maailmassaan konkreettinen ratkaisu. Näitä ovat esimerkiksi koulu, työ, ruoka, energia, asuminen, liikenne. Oppilaille voi antaa valmiita kysymyksiä ideoinnin tueksi. Esimerkiksi:
 - Käyvätkö lapset koulussa, opiskellaanko kotona vai opiskellaanko lainkaan?
 - Käyvätkö aikuiset töissä, vai tekevätkö robotit kaikki työt?
 - Kuka tuottaa ruokaa ja missä?
 - Miten sähkö tuotetaan?
 - Asuvatko ihmiset kaupungeissa, maaseudulla, metsissä, luolissa, veden alla, pilvien päällä, kelluvissa asunnoissa..?
 - Millaisella polttoaineella liikennevälineet kulkevat? Onko liikennevälineitä lainkaan?
- c. Koostetaan esitelmä maailmasta esimerkiksi Pages tai Powerpoint-ohjelmalla. Mallina voi käyttää esimerkiksi maantiedon oppikirjaa tai Wikipedia-sivua jostakin maasta. Esitelmässä voi käyttää kuvia, ääninäytteitä, videoita, taulukoita jne.
- d. Ryhmät esittävät oman utopiansa. Muut oppilaat antavat esityksistä palautetta.



Laatija: Äidinkielen ja kirjallisuuden opetusharjoittelijat, OKL, Turun yliopisto 2017

