

Opettajan ohje

SYÖMÄÄN! Ruoka on jo valmista -hävikkiviikon oppitunnin ohje

Ennen oppituntia:

- Avaa Powerpoint
- Avaa KAHOOT jo valmiiksi selaimeen. Osoite: <https://create.kahoot.it/share/havikki-kahoot/ebd5c2d0-74fa-45d2-89e9-3e602304f3fd>
 - Paina START. Valitse Classic mode. Sivulla näkyy pelin PIN-koodi. Jätä Kahoot! tähän tilaan odottamaan.
 - Laita äänet pois ainakin alkutunnin ajaksi: Pelin voi mykistää sivun oikeasta yläreunasta tai mykistämällä nettiselaimen välilehti. Chromessa tämä onnistuu klikkaamalla välilehteä oikealla hiirinäppäimellä ja klikkaamalla ”mykistä”.
 - HUOM! Jos et halua käyttää aikaa siihen, että oppilaat keksivät itselleen nimimerkkejä, valitse hammasrattaan kuva, selaa sivun alas ja laita päälle ”Nickname generator”, jolloin ohjelma keksii automaattisesti kaikille englanninkieliset nimet.

Oppitunti 45 min

Hävikkiviikon oppitunnin tavoitteena on vaikuttaa koululaisten asenteisiin kouluruokailua ja kasvispainotteista syömistä kohtaan sekä kerätä nuorten näkökulmat ja ideat kouluruokailun kehittämiseksi niin, että entistä suurempi osa ruuasta syödään ja hukkaan menevän ruuan määrä vähenee. Tunti koostuu kouluruokailuteemaan johdattavasta tarinasta, hävikkietovisasta ja pienryhmissä toteutettavista pohdintatehtävistä. Kirjatkaa ylös luokan yhteinen kiteytys kysymyksiin kouluruokailun merkityksestä ja kasvispainotuksen lisäämisestä sekä hävikin vähentämisestä.

Osien ajat suuntaa antavia

Diat

1-2	Alkusanat	2 min
3-9	Tarina kouluruokailusta	2,5 min
10	KAHOOT - hävikki tietovisa	10 min
11	Pohdintatehtävät	18 min
	Luokan yhteisen kiteytyksen muotoilu	10 min
12	Lopetus	2 min

Alkusanat

Lue itse tai anna oppilaiden lukea

Tarina kouluruokailusta

Etenee valmiiksi animoituna esityksen sivulta 3 sivulle 9. Tarinan tavoitteena on virittää oppilaat kouluruokailu- ja hävikkiteemaan. Tarina voi herättää monenlaisia ajatuksia ja sen kuvaama tilanne poiketa koulun toimintaympäristöstä. Näitä asioita voi nostaa esiin pohdintatehtävien yhteydessä.

KAHOOT - hävikki tietovisa

Tavoitteena on esitellä hävikkiongelmia monipuolisesti ja miten se koskettaa nuoria sekä keinoja vähentää hävikkiä.

Kahoot! -ohje pelaajalle

Pelataan Kahoot! -peli hävikkiin liittyvistä väitteistä ja kysymyksistä. Ota esiin puhelimesi ja mene osoitteeseen kahoot.it.

Kirjaudu peliin sisään taululla näkyvällä koodilla. Luo itsellesi käyttäjätunnus (jos Nickname generator ei ole päällä). Kun kaikki ovat kirjautuneet, peli voi alkaa. Pelissä voi olla myös useita oikeita vaihtoehtoja. Lue kysymykset huolella! Vastauksia voidaan käydä läpi yhdessä tunnin lopuksi, jos jää aikaa.

Pohdintatehtävät

Opettaja jakaa sopivat pienryhmät, joissa pohditaan kolmea kysymystä:

1. Miksi kouluruoka kannattaa syödä? (näkökulmia esim. oma hyvinvointi, ympäristö, talous...)
2. Miksi ruokailussa kannattaa lisätä vegeä eli syömisen kasvipainotteisuutta?
3. Mitä voitaisiin tehdä ruokailun hävikkiongelman puolittamiseksi teidän koulussanne?

Muotoilkaa jokaiseen kysymykseen kolme parasta perustelua ja jakakaa ajatukset ryhmien kesken

Lopetus

Nuorten näkemyksiä ja ideoita kerätään, jotta pääsemme yhdessä eteenpäin hävikin vähentämisessä. Viethän ideoita eteenpäin koulu yhteisössä.