

Tee aamunavaus oppimisympäristön virtuaalisen kylän avulla. Teemat/aiheet ovat:

A) Afrikkalaisessa kylässä:

- Osiot 1-3 viestittävät lapsen oikeuksista (20.11. Lapsen oikeuksien päivä)
- Osio 3:ssa aiheena avustustyö (19.8. Maailman humanitaarisuuden päivä)
- Osio 2:ssa aiheena köyhyys (17.10. Kansainvälinen päivä köyhyyden poistamiseksi tai 20.2. Maailman sosiaalisen oikeudenmukaisuuden päivä)

B) Aasialaisessa kylässä:

- Osiot 1-3 viestittävät lapsen oikeuksista (20.11. Lapsen oikeuksien päivä)
- Osio 1:ssä maiseman lopussa on tietoisuus vedestä, osio 2:n maiseman keskellä vesiteema jatkuu ja osio 3:n maiseman lopussa on vesiasiaa (22.3. Maailman vesipäivä)

**Ohjeet:**



joustavasti 15 min-30 min (useita eri aamunavauksia esim. jatkokertomuksena teemaviikolla)



katsomusaineet, ympäristötieto

**Tavoite:** huomata, kuinka elinolosuhteet eri maissa vaihtelevat ja ovat muovanneet ihmisten elämäntapoja (kulttuuria). Tämä auttaa myös ymmärtämään humanitäärisen avun merkitystä ja muita monisyisiä maailman haasteita. Samalla opitaan lapsen oikeuksia hausalla tavalla UNICEF -kävelyn animoidun maskotin Kamu Kamelin avulla.

**Kohderyhmä:** päiväkodit ja alakoulut, soveltaen yläkoulut

HUOM! Mitä pienempiä oppilaat ovat, sitä tärkeämpää kasvattajan on tutustua esitettävään materiaaliin itse. Toki materiaalit on suunniteltu melko positiivisiksi, mutta kehitysmaissa on elämässä myös paljon vaikeuksia ja ne näkyvät. Emmekä voi välttää ikäviäkin asioita täysin, kun maiden olosuhteita esitellään.

**Materiaalit:** Oppimisympäristön videoklippien, kuvien, tietoruudukoiden ja -tietovisojen avulla voit valmistella hyvinkin oman näköisen ja pituisen aamunavauksen tai tarinan oppilasryhmällesi.

Tarvitset esitystilaan toimivan nettiyhteyden ja näin voit näyttää videotykin kautta tietokoneeltasi virtuaalisen kylän tapahtumia oppilaillesi. Voit edetä kylässä (valittavanasi afrikkalainen tai aasialainen kylä) vaikka yhden osion kerrallaan syventyen sopivissa kohdin oppilailla heräävin kysymyksiin ja keskusteluun. Tarinasta saa jännittävän jatkokertomuksen, kun pysähtyy aina tiettyyn arvoitukselliseen kohtaan luvaten, että ensi kerralla kuulette lisää.

Jos annatte oppimisympäristön osoitteen [www.unicef.fi/oppimisymparisto](http://www.unicef.fi/oppimisymparisto) oppilaille vasta muutaman tarinan jälkeen, oppilaat voivat myöhemmin vaikka kotikoneilla mennä tekemään lisää tehtäviä oppimisympäristöön, kun ovat saaneet koulussa makupaloja virtuaalisista kylistä.