



Train2Sustain – utveckla kapaciteten att undervisa om hållbar utveckling inom yrkesutbildningen

Läroaktivitet nr. 01

Hållbarhetsprofilerare

Projektnummer: 2020-1-FI01-KA202-066632

AKTIVITETENS NAMN	A01 Hållbarhetsprofilerare
MÅL	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Gör hållbara val bland icke-triviala hållbarhetsfrågor ▪ Förstå komplexiteten med hållbarhet ▪ Sätta olika val i ditt liv i relation till hållbarhet.
BESKRIVNING	<p>I den här aktiviteten får deltagarna och grupperna lära sig mer om hållbarhet och effekterna av sina val. Uppgiften är att svara på flera frågor och profileraren ger feedback och gör en profil av hur valen påverkar din hållbarhetsprofil.</p> <p>Den största ansträngningen under denna aktivitet är att koncentrera sig djupare på frågorna för att se hur olika val kan leda till olika resultat eller till och med hur olika stigar kan sluta med liknande slutprofiler. Spela spelet flera gånger för att se skillnaderna.</p> <p>Spelet innehåller olika stigar som baseras på val (baserat på svaren på flervalsfrågorna) som görs i spelet. Det finns 6 omgångar och feedback ges efter omgång 3 och 6.</p> <p>Förberedelse</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Förbered innehåll som är klart för Lärplattform (LMS= Learning Management system) eller en länk som är klar för att vara tillgänglig på Train2Sustain-websidan https://www.train2sustain.eu/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&id=5 <ul style="list-style-type: none"> ○ För lärplattform-användning, kopiera inbäddningskoden eller h5p-filen från aktiviteten till din egen plattform. (Se lärarhandboken) ▪ Testa spelet en gång före för att förstå spelets logik och hur gränssnittet fungerar <p>Förklara aktiviteten för de studerande (genomgång)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Visa plattformen och förklara spelets logik <p>Kör aktiviteten</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Läraren eller individen bestämmer tempot i spelet <p>Före slutet av lektionen/lektionerna:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Diskussion om val och slutresultat. ▪ Återupprepa aktiviteten när den är avslutad och låt de studerande försöka uppnå bättre resultat. <p>Utvärdering (debriefing)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Om innehållet har lagts till lärplattformen finns resultaten tillgängliga i lärplattform-databasen för granskning.

TID FÖR SPEL	<p>Total tid: 25-45 minuter</p> <p>-----</p> <p>Förberedelsetid: 10 minuter (inkluderar tid för att lägga till lärplattformen)</p> <p>Genomgångtid: 5 minuter</p> <p>Tid för aktivitet: 5–15 minuter</p> <p>Utvärderingtid: 5–10 minuter</p>
INDIVIDUELL eller i GRUPP	<p>Under lektionerna: grupp- och individuella aktiviteter Hemma: individuell aktivitet</p> <p>Antal grupper: Så många som behövs</p>
MATERIAL FÖR LÄRARE	<p>Tillgång till Internet och mobilt verktyg, bärbar dator eller dator</p>
MATERIAL FÖR STUDERANDE	<p>Tillgång till Internet och mobilt verktyg, bärbar dator eller dator</p>
LAYOUT	<p>Behövs ej</p>