



# **Train2Sustain – udvikling af kapacitet til at undervise i bæredygtighed i erhvervsuddannelse**

## **Læringsaktivitet nr. 01 Bæredygtighed Profil**

Projektnummer: 2020-1-FI01-KA202-066632

<b>AKTIVITETENS NAVN</b>	A01 <b>Bæredygtighed Profil</b>
<b>MÅL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Træf bæredygtige valg blandt ikke-trivielle bæredygtighedsspørgsmål</li> <li>▪ Forstå kompleksiteten af bæredygtighed</li> <li>▪ Relatere virkningerne af forskellige valg i dit liv på bæredygtighed</li> </ul>
<b>BESKRIVELSE:</b> <hr/>	<p>I denne aktivitet lærer deltagerne og grupperne mere om bæredygtighed og effekten af deres valg. Opgaven er at besvare flere spørgsmål, og profilen giver feedback og profilerer, hvordan valgene påvirker din bæredygtighedsprofil.</p> <p>Hovedindsatsen under denne aktivitet er at koncentrere sig om at tænke dybere over spørgsmålene, og når du spiller spillet flere gange for at se, hvordan forskellige valg kan føre til forskellige resultater, eller endda hvordan forskellige stier kan ende med lignende slutprofiler.</p> <p>Spillet indeholder forskellige stier baseret på valg (baseret på svar på multiple choice-spørgsmål) foretaget i spillet. Der er 6 runder, og feedback gives efter runde 3 og 6.</p> <p><b>Præparation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Forbered indhold klar til LMS eller link klar til at være tilgængeligt på Train2Sustain hjemmeside <a href="https://www.train2sustain.eu/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&amp;id=33">https://www.train2sustain.eu/wp-admin/admin-ajax.php?action=h5p_embed&amp;id=33</a> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Til LMS-brug skal du kopiere indlejningskode eller h5p-fil fra aktivitet til din egen platform. (Se Lærerens hæfte)</li> </ul> </li> <li>▪ Test spillet en gang før for at forstå logikken i spillet, og hvordan grænsefladen fungerer</li> </ul> <p><b>Forklar aktiviteten for eleverne (briefing)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Vis platformen og forklar logikken i spillet</li> </ul> <p><b>Kør aktiviteten</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Lærertempo eller individuelle tempoer spil af spillet</li> </ul> <p><b>Før afslutningen af din(e) lektion(er):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diskussion om valg og slutresultater.</li> <li>▪ Prøv aktiviteten igen efter afslutningen, og lad eleverne prøve at opnå bedre resultater</li> </ul> <p><b>Evaluering (debriefing)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Hvis indholdet føjes til LMS, er resultaterne tilgængelige i LMS-databasen til gennemgang.</li> </ul>
	<b>Samlet tid:</b> 25-45 minutter

<b>TID TIL AT SPILLE</b>	----- <b>Forberedelsestid:</b> 10 min (inkluderer tid til at vedhæfte til LMS) <b>Briefing tid:</b> 5 min <b>Aktivitetstid:</b> 5-15 min <b>Evalueringstid:</b> 5-10 min
<b>INDIVIDUEL ELLER GRUPPE</b>	I klassen: gruppe og individuel aktivitet Hjemme: individuel aktivitet  Antal grupper: Så mange som nødvendigt
<b>MATERIALE TIL LÆRER</b>	Internetadgang og mobilværktøj, bærbar computer eller computer
<b>MATERIALE TIL STUDERENDE</b>	Internetadgang og mobilværktøj, bærbar computer eller computer
<b>LAYOUT</b>	NA