

*Creating an ECO online Natural Fit Virtual Programs to Prepare Students for
boosting 21st century Skills 4 the Future (UNITY)*

2021-1-SE01-KA220-SCH-000032448

*STEAM-fokuserad PBL för att överföra 21st Century skills för att bekämpa
klimatförändringar*

**LEKTIONSPLANERING 3:
JAG BETALAR MIN HISTORIA GENOM MÅLEN FÖR HÅLLBAR UTVECKLING –
SDGS, 2030 NU AGENDA**

Presenteras av IC TONIOLO, ITALIEN

Lektionsdesign:

Datum:	__10 / _05 / __2022__
Undervisande personal:	
Termin:	2022-2023
Vecka:	2
Årsnivå:	Låg och mellanstadium
Tid/längd	9 timmar.
Viktigt lärområde:	Användning av mjuka färdigheter för klimatförändringar och blandning av tvärvetenskapliga ämnen, inklusive italienska, naturvetenskap, matematik, konst och samhällskunskap.
Ämne/fokus:	Att förstå hur mycket var och en av oss har en grundläggande roll i miljömässig hållbarhet
Lektionens namn: Jag berättar min historia genom Sustainable Development Goals – SDGs, 2030 Agenda	
Förutsedda resultat:	
I slutet av den här lektionen kommer eleverna att kunna:	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Eleverna kommer att förstå vikten av allas agerande för planetens hållbarhet. Självberättandet av den egna erfarenheten av hållbarhet, även om den är liten, kommer att ge dem betydelsen av samarbete för ett gemensamt resultat. 2) Eleverna kommer att kunna representera och beskriva de olika målen för 2030-agendan grafiskt genom sina personliga erfarenheter och erfarenheter. 3) De kommer att kunna förbättra den uppsättningen av personliga, kognitiva, sociala och individuella färdigheter som förbättrar förmågan att möta livets dagliga utmaningar, ta sig an utmaningarna för sig själva och andra med förtroende för sina förmågor med en positiv och konstruktiv attityd till en användningsresurs medveten. 	
Lektionsbeskrivning:	
<p>Lektion 1) Presentation av 2030-agendan och de stödjande staternas engagemang. Grafisk presentation och innebörd av de individuella målen. Indikationer kommer att ges för visningsforskningen hemma av videor om de olika staternas betydelse och engagemang i 2030-agendan.</p>	

Lektion 2) Jämförelse och diskussion av betydelser och innehåll och insikter som gjorts hemma (flipping) och deras återkomst till klassgruppen.

Val av ett mål för 2030-agendan som representerar en personligt upplevd upplevelse. Att skriva en självbiografisk text av upplevelsen levde i förhållande till det valda målet.

Lektion 3) Presentation och läsning av den skrivna texten för klassen .

Grafisk representation, på den ikoniska modellen av 2030-agendan, av målet som beskrivs i texten.

Konstruktion av en affisch som innehåller alla teckningar av barnen på Agenda 2030-modellen. Kollektiv reflektion av hur mycket hållbarhet inte bara är en allmän miljöfaktor och långt ifrån var och en av oss utan går från ett integrerat förhållningssätt genom och framför allt små och konkreta åtgärder som var och en kan sätta på plats.

Förutsättningar för denna lektionsplan (ej tillämpligt):

Längd (Lektionsgång):

Denna lektion kommer att ta 3-4 timmar, vilket även inkluderar tvärvetenskapligt lärande.

Beroende på hur man genomför den planerade lektionen ska undervisningen behöva en del material, inklusive videor, serier och tidningar.

Läroplan/läsårsplanering:

Läraren anpassar lektionen till läroplan och läsårsplanering

Bestående förståelse:

Studenterna kommer att förstå vikten av allas agerande för miljömässig hållbarhet och hur väsentlig dimension och samverkan är för att skydda miljön.

Viktiga frågor:

- ✓ Varför ett dokument undertecknat av 193 nationer?
- ✓ Hur kan vi ta in det i vårt dagliga liv?
- ✓ Finns det ett samband mellan våra beteenden och målen för 2030-agendan?

Före lektionsgenomförandet kan läraren diskutera ovanstående frågor med kollegorna på samma

skola.

Ämnesvsnitt:

- 1) Läraren föreslår en gemensam reflektion om sambandet mellan målen för 2030-agendan.
- 2) Läraren föreslår SDGame-spelet fokuserat på SDGs (Sustainable Development Goals). Spelet är konfigurerat som en poängutmaning: varje deltagare anger faktiskt sin ursprungsplats och genom att spela bidrar han till den totala poängen för sitt territorium och till placeringen i den allmänna rankingen. Ett spel utvecklat i tre versioner: regionalt, nationellt eller internationellt.
- 3) Läraren föreslår en reflektion av hur mycket målen skiljer sig också beroende på det geografiska läget, denna plats hjälper till att definiera en tydlig strategi.

Färdighetsfokus:

Under lektionen kommer kognitiva färdigheter, beslutsfattande, flippat klassrum, problemlösning, kreativt tänkande och interpersonella färdigheter att stå i fokus.

Innehåll:

Enhetens innehåll bygger på r ämnesområdesbegrepp.

Bygga kunskap genom att lära genom att göra, kamrathandledning, flipped classroom och kooperativt lärande.

Betyg: Grids kommer att struktureras för systematisk observation av lärande och strukturerade för diagnostiska, formativa och summativa utvärderingar. Sammanställningstabeller kommer att förberedas för självbedömning av eleverna.

Bevis på elevers lärande:

Inlärningsproven kommer att bestå av systematiska observationer, konstruktion av tabeller och självutvärderingsformulär.

Texter/resurser:

<https://www.youtube.com/watch?v=1BEFsFgtWh0>

<https://www.youtube.com/watch?v=PRtDULHFp3c&t=4s>

<https://wordwall.net/it/resource/8810626/agenda-2030>

<https://gisaction.com/2021/10/12/gioco-sviluppo-sostenibile/>

<https://www.aics.gov.it/home-ita/settori/obiettivi-di-sviluppo-sostenibile-sdgs/>

Lärandeaktiviteter:

En serie uppgifter som eleven ska ta sig an under lektionen. Aktiviteterna är baserade på vad eleverna behöver förstå och kunna göra för att prestera och är anpassade till standarderna som definieras som "Jag berättar för mig själv genom 2030-agendan", och de väsentliga frågorna som definieras i "Case Section"

Lärare behöver skapa en stimulerande och flexibel lärmiljö för eleverna. Här använder läraren:

Uppvärmning: föreslår stimuli och material för autonom forskning i hemmet för att kunna umgås, fördjupa och systematisera kunskap tillsammans i skolan.

Övning: läraren organiserar en demonstration/modellering (jag gör-vi-du gör)

Studie / Repetition / Workshop (elever ägnar sig åt skapande / lek / design / restitution).

Städning: I det här sammanhanget tar inte läraren rollen som ledande aktör, han blir snarare en sorts facilitator, ledaren för den didaktiska handlingen.

Presentation av arbete

Föreslagna tillägg:

Studenterna kommer att kunna fördjupa de erfarenheter som studerats genom forskning av nationella och internationella organisationer och föreningar som ansvarar för att rapportera de aktiviteter som genomförs av enskilda nationer. Framtida forskning om hur mycket den senaste covid-19-pandemin har påverkat de planerade åtgärderna kan också främjas.