

Dia de les ODS (1r dia)

Objectius generals:

- Conèixer i entendre 8 (17/2) Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS).
- Promoure l'aprenentatge actiu i participatiu en l'adquisició de coneixements sobre sostenibilitat.

Metodologies Utilitzades

1. Aprenentatge Cooperatiu.
2. Aprenentatge Basat en Projectes
3. Gamificació
4. Aprenentatge Actiu
5. Flipped Classroom (Aula Invertida)
6. Avaluació Formativa

8:00 h -8:30: Recollida dels Mòbils, explicació vistes generals del projecte del perquè i que es tracta i l'objectiu.

Començament amb un vídeo explicatiu dels perquè l'ODS, explicant importància en la recerca d'un món més sostenible equilibrar; 6 min

<https://www.youtube.com/watch?v=gQBJfYID0vA>

8.30 - 9:00: Idees principals sobre el vídeo.

Pluja d'idees a partir del:

<https://www.menti.com/alb2g6gibubw>

Tasca 1; resum del vídeo; i puja captura de pantalla del menti obtingut a la classe, aquestes preguntes t'ajudaran a poder fer el resum responen a les següents preguntes:

¿Quins són els Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS)?

¿Quin és la importància dels ODS en la societat actual?

¿Quins són alguns exemples concrets d'iniciatives o projectes relacionades amb els ODS?

¿Com podem contribuir com a individus a seguir l'ODS?

¿Quins són els representants més importants para solucionar l'ODS?

¿Quin és el paper del govern, les empreses i la societat civil en la consecució de l'ODS?

¿Quina és la relació entre els ODS i la justícia social?

¿Quins nous reptes podrien sorgir en el futur que podrien afectar la consecució dels ODS?

Objectiu d'aquest dia la creació d'un joc al matí i jugar amb aquest a la tarda Amb la creació d'un joc

9: 00 fins a les 10:00: Explicació del joc: MEMORIUM .

Buscar en què consisteix el joc.

Tasca 2; foto dels passos a seguir per la creació del joc

Tasca 3: Explicació del joc a partir d'un poscad.

OBJECTIU DEL JOC: Aquest joc de memòria sobre els ODS és una manera efectiva d'educar els estudiants sobre qüestions de desenvolupament sostenible de manera interactiva i divertida. A més, fomenta la reflexió i la consciència sobre els problemes globals i com cadascú pot contribuir a resoldre'ls.

EXPLICACIÓ I MATERIAL:

- Targetes: Necessitaràs targetes o fitxes amb imatges o descripcions dels ODS a una banda i el seu número corresponent a l'altra. Pots dissenyar-les en paper o cartolina o utilitzar recursos digitals per crear targetes virtuals.
- Contingut dels ODS: Assegura't que cada targeta tingui una imatge o una breu descripció d'un dels 17 ODS. Les imatges han de ser visualment atractives i representatives de l'objectiu corresponent.
- Espai de joc: Decideix on es durà a terme el joc. Pot ser a l'aula, a una sala de classe o a una zona a l'aire lliure si és possible.

Instruccions per crear el joc:

Dissenyar les targetes:

- Crea targetes amb imatges o descripcions dels ODS a una banda i el

seu número corresponent a l'altra. Les targetes han de ser del mateix mida i forma perquè siguin iguals.

- Pots trobar imatges relacionades amb els ODS en línia o dissenyar les teves pròpies il·lustracions.

Decideix el nombre de targetes:

- Determina quantes targetes necessites segons el nombre d'ODS que vols incloure. Pots començar amb un conjunt més petit si és la primera vegada que jugues o utilitzar totes les targetes si els estudiants estan familiaritzats amb els ODS.

Barreja i col·loca les targetes:

- Barreja les targetes i col·loca-les boca avall en files o columnes a l'espai de joc.

Regles del joc:

- Explica les regles del joc als estudiants. L'objectiu del joc és trobar parelles de targetes que representin el mateix ODS. Els estudiants han de girar-se per donar la volta a dues targetes en cada torn i buscar una parella.
- Si un estudiant troba una parella, se la queda i té un altre torn. Si no troba una parella, ha de tornar les targetes a la seva posició original i és el torn del següent estudiant.
- El joc continua fins que totes les parelles de targetes hagin estat trobades.

Guanyador:

- L'estudiant que hagi recollit més parelles de targetes al final del joc és el guanyador.

10:30 a 13:30: a les 12:30 plastificar les fitxes

Creació del joc en grups de 4 persones.

Repartir material i començar a fer-ho

15:15 a 16:45 h:

Jugar per grups, cada guanyador de cada grup després jugarà la final i el guanyador tindrà de premi una gominola.

Fer un altre mentimeter d'estadística sobre l'ODS que ells veuen més interessant

<https://www.menti.com/alxrp5nmqmee>

Tasca 4; Escriure pros i contres del dia d'avui.

Al final del dia PUBLICACIÓ A LES FAMÍLIES DEL CATÀLEG DE CLASSE ODS
ESCOLLIT