

Learning scenario with MARG - Template

PART 1: General information		
Title of the scenario:	GO GOALS	
Keywords:	ΟΗΕ, Στόχοι βιώσιμης ανάπτυξης, φτώχεια, πείνα, υγεία, εκπαίδευση, ποιότητα, ισότητα, καθαρότητα, υγιεινή, ενέργεια, αξιοπρεπής, εργασία, υποδομή, κοινότητα, υπευθυνότητα, κλίμα, ειρήνη, δικαιοσύνη, εταιρική σχέση	
Name(s) of the scenario's creator(s):	Αθανάσιος Ψαράς-Χατζηγεωργίου	
Creative Commons License of the scenario:	Attribution <input type="checkbox"/> Attribution-NoDerivs <input type="checkbox"/>	
	Attribution-ShareAlike <input type="checkbox"/> Attribution-NonCommercial <input type="checkbox"/>	
	Attribution-NonCommercial-ShareAlike <input checked="" type="checkbox"/> Attribution-NonCommercial-NoDerivs <input type="checkbox"/>	
Estimated duration of the scenario's activities:	140 λεπτά	
Age range of learners:	10 - 12 ετών	
Learners' special characteristics: (i.e. immigrants, special needs)	Κανένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό	
Learning subject based on your curriculum to which the scenario relates:	Διαθεματικό - Πολιτισμός	
To which Sustainable Development Goal (s) does the scenario relate to : (highlight it/them)	No Poverty	Industry, Innovation and infrastructure
	Zero Hunger	Reduced Inequalities
	Good Health and Well-Being	Sustainable Cities and Communities
	Quality Education	Responsible Consumption and Production
	Gender Equality	Climate Action
	Clean Water and Sanitation	Life Below Water
	Affordable and Clean Energy	Life On Land
	Decent Work and Economic Growth	Peace, Justice and Strong Institutions
		Partnerships For The Goals
Which 21st century skill(s) does the scenario involve:	Information and data literacy	Critical thinking,
	Communication	Active citizenship
	Collaboration	Respect for differences

(highlight it/them)	Problem solving
----------------------------	-----------------

PART 2: Learning outcomes of the scenario	
In terms of <u>knowledge</u>	<p>Ο εκπαιδευόμενος:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Περιγράφει τα προβλήματα από τα οποία υποφέρει ο κόσμος μας. ✓ Εξηγεί πώς κάθε Στόχος Βιώσιμης Ανάπτυξης συμβάλλει στην επίλυση των προβλημάτων. ✓ Συσχετίζει τον κάθε στόχο με το σωστό πρόβλημα ✓ Προβλέπει ότι ο κόσμος μπορεί να αντιμετωπίσει τις παγκόσμιες προκλήσεις με τη βοήθεια των Στόχων Αειφόρου Ανάπτυξης.
In terms of <u>skills</u>	<p>Ο εκπαιδευόμενος είναι ικανός να:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ερμηνεύει το νόημα κάθε Στόχου Αειφόρου Ανάπτυξης. ✓ Παρουσιάζει τα προβλήματα του κόσμου και μερικές λύσεις. ✓ Αντιδρά πιο σωστά σε προβλήματα που αντιμετωπίζει στην καθημερινότητά του.
In terms of <u>competences</u>	<p>Ο εκπαιδευόμενος:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Είναι ικανός να συνεισφέρει στην κοινότητα και να φροντίζει το περιβάλλον. ✓ Είναι ικανός να προσαρμόζεται σε δύσκολες καταστάσεις. ✓ Είναι ικανός να εργάζεται συλλογικά .

PART 3: Description of the game	
Narrative description of the game plot:	<p>Αυτό το παιχνίδι βασίζεται σε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που αναπτύχθηκε από τα Ηνωμένα Έθνη για να μας βοηθήσει όλους να κατανοήσουμε τους Στόχους Αειφόρου Ανάπτυξης.</p> <p>Η έκδοση του παιχνιδιού είναι παιχνίδι επαυξημένης πραγματικότητας GPS τοποθεσίας και περιλαμβάνει υποσύνολο των ερωτήσεων του πραγματικού παιχνιδιού.</p> <p>Ο παίκτης πρέπει να φτάσει στην τοποθεσία AGENDA 2030 επισκεπτόμενος και τους 17 Στόχους Αειφόρου Ανάπτυξης του ΟΗΕ.</p>
Game objectives:	<p>Οι μαθητές πρέπει να απαντήσουν σε κάθε σκηνή μια σειρά ερωτήσεων σωστά. Αν δεν απαντούν σωστά επαναλαμβάνουν την ερώτηση μέχρι να απαντηθεί σωστά. Λαμβάνουν ως δώρο τη σημαία ενός Στόχου (εικόνα) και σε χάρτη εμφανίζεται η τοποθεσία της επόμενης δραστηριότητας.</p>
Does the scenario refer to a specific location? If yes, specify. If no, write everywhere.	<p>Στο Κολλέγιο Ρόδου, στο νησί της Ρόδου.</p>
Characters:	<p>Το πνεύμα των Ηνωμένων Εθνών</p>

<p>Scenes:</p>	<p>ΑΡΧΗ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Μηδενική φτώχεια 2. Μηδενική πείνα 3. Καλή υγεία και ευημερία 4. Ποιοτική εκπαίδευση 5. Ισότητα των φύλων 6. Καθαρό νερό και αποχέτευση 7. Φτηνή και καθαρή ενέργεια 8. Αξιοπρεπής εργασία και οικονομική ανάπτυξη 9. Βιομηχανία, καινοτομία και υποδομές 10. Λιγότερες ανισότητες 11. Βιώσιμες πόλεις και κοινότητες 12. Υπεύθυνη κατανάλωση και παραγωγή 13. Δράση για το κλίμα 14. Ζωή στο νερό 15. Ζωή στη στεριά 16. Ειρήνη, δικαιοσύνη και ισχυροί θεσμοί 17. Συνεργασία για τους στόχους <p>ATZENTA 2030</p>
<p>Type of work: Individual/ collaboration</p>	<p>Συνεργασία σε ομάδες 2 ατόμων</p>
<p>Does the game involve different player roles? If yes, specify.</p>	<p>Όχι</p>

PART 4: Description of the learning scenario activities		
	Learning settings	Estimated time
<p>Before the game:</p>	<p>Δίνονται στους μαθητές οδηγίες για το πως θα παίξουν το παιχνίδι και πως θα χρησιμοποιήσουν τις κινητές συσκευές στο πλαίσιο του παιχνιδιού. Χωρίζονται σε ομάδες των δύο ατόμων και ξεκινούν την αναζήτηση του Κολοσσού.</p>	<p>10'</p>
<p>During the game:</p>	<p>Σκηνή 1: ΕΝΑΡΞΗ Σε αυτή τη σκηνή το παιχνίδι κάνει μια γρήγορη εισαγωγή στο σενάριο και οδηγεί τους παίκτες στο επόμενο σημείο.</p> <p>Σκηνή 2- Σκηνή 18: Σε κάθε σκηνή το παιχνίδι περιγράφει συνοπτικά ένα από τα 17 βασικά προβλήματα του κόσμου και προτείνει λύσεις με βάση τον Στόχο Αειφόρου Ανάπτυξης που σχετίζεται με κάθε πρόβλημα.</p> <p>Η σωστή απάντηση σε ένα κουίζ 3 ερωτήσεων δίνει την άδεια στον παίκτη να πάει στην επόμενη σκηνή.</p>	<p>70'</p>

	<p>Η σωστή απάντηση του κουίζ της σκηνής 18 οδηγεί τον παίκτη στην τελευταία τοποθεσία.</p> <p>Σκηνή 19: ATZENTA 2030 Όλοι οι παίκτες συγκεντρώνονται σε αυτό το σημείο και λένε φωνάζοντας πολύ δυνατά κάθε έναν από τους 17 Στόχους Αειφόρου Ανάπτυξης.</p>	
After the game:	<p>Την επόμενη μέρα κάθε ομάδα αναλαμβάνει στο σχολείο να δημιουργήσει ένα poster ή κολάζ με θέμα τους 17 Στόχους Αειφόρου Ανάπτυξης των Ηνωμένων Εθνών.</p>	60'
	Total:	140'

PART 5: Prerequisite knowledge and supportive material	
Learners' prerequisite knowledge:	Γνώση βασικού χειρισμού κινητής συσκευής.
Infrastructure/ equipment needed for implementing the scenario:	Κινητές συσκευές με πρόσβαση στο διαδίκτυο
Other learning resources needed:	

PART 6: Approach towards the assessment of the learning outcomes	
Learners' assessment approach:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Κουίζ εντός παιχνιδιού ✓ Συζήτηση με τους μαθητές για ανατροφοδότηση ✓ Διαδικτυακό ερωτηματολόγιο