

## Scenariusz lekcji na temat Agendy 2030

Prowadzący: Mariusz Witczak

Termin lekcji: 14.09.2023 r.

Temat lekcji: Agenda na rzecz Zrównoważonego Rozwoju 2030: Wprowadzenie i implikacje dla technologii informatycznych

Cele lekcji:

Zrozumienie, czym jest Agenda na rzecz Zrównoważonego Rozwoju 2030 (SDG) i jej znaczenie.

Poznanie sposobów, w jakie technologia informatyczna może przyczynić się do osiągnięcia celów zrównoważonego rozwoju.

Analiza projektów i inicjatyw opartych na technologii informatycznej, które wspierają SDG.

Zachęcanie uczniów do myślenia o zrównoważonym rozwoju w kontekście swojej przyszłej kariery w technologii informatycznej.

Materiały:

Dostęp do komputera z dostępem do Internetu.

Projektor lub tablica interaktywna.

Prezentacja multimedialna.

Przykłady projektów związanych z technologią informatyczną wspierających SDG.

Przebieg lekcji:

Wprowadzenie (10 minut):

Rozpocznij lekcję, witając uczniów i krótko przedstawiając temat: "Dziś zajmiemy się Agendą na rzecz Zrównoważonego Rozwoju 2030 (SDG) i jej związkami z technologią informatyczną."

Prezentacja SDG (15 minut):

Wyjaśnij, czym jest Agenda na rzecz Zrównoważonego Rozwoju 2030, co zawiera i dlaczego jest ważna.

Przedstaw cele zrównoważonego rozwoju SDG, od 1 do 17, krótko opisując każdy z nich.

Technologia informatyczna a SDG (15 minut):

Omów, w jaki sposób technologia informatyczna może przyczynić się do osiągnięcia celów SDG. Przykłady mogą obejmować:

Ulepszenie dostępu do edukacji za pomocą platform edukacyjnych online.

Monitorowanie środowiska za pomocą czujników i analiza danych.

Rozwój aplikacji wspierających zdrowie i dobrobyt ludzi.

Elektroniczne systemy zarządzania transportem i energią.

Zwróć uwagę na wyzwania związane z technologią informatyczną, takie jak prywatność danych i cyberbezpieczeństwo, które również mają wpływ na SDG.

Przykłady projektów (15 minut):

Przedstaw kilka konkretnych projektów lub inicjatyw, które wykorzystują technologię informatyczną do wspierania celów SDG. Możesz odnieść się do projektów z różnych obszarów, takich jak ochrona środowiska, zdrowie, edukacja i walka z nierównościami społecznymi.

Dyskusja (15 minut):

Zachęć uczniów do udziału w dyskusji na temat tego, jakie pomysły mają na wykorzystanie swoich umiejętności w technologii informatycznej do wspierania SDG.

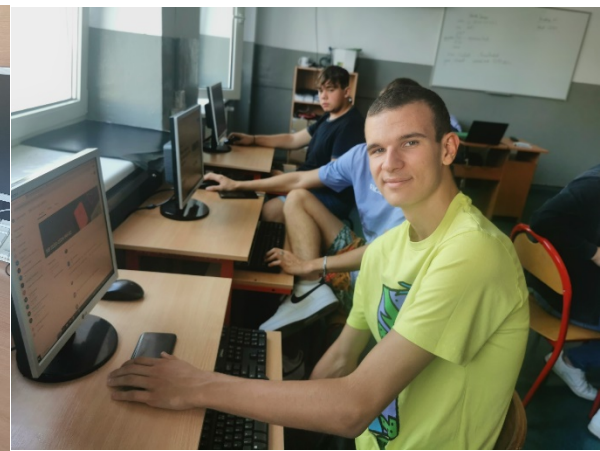
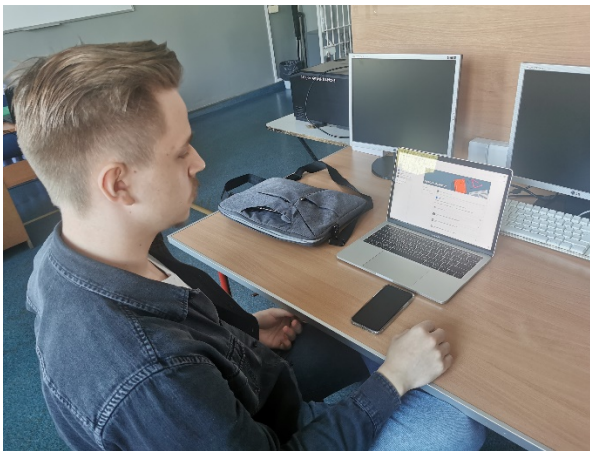
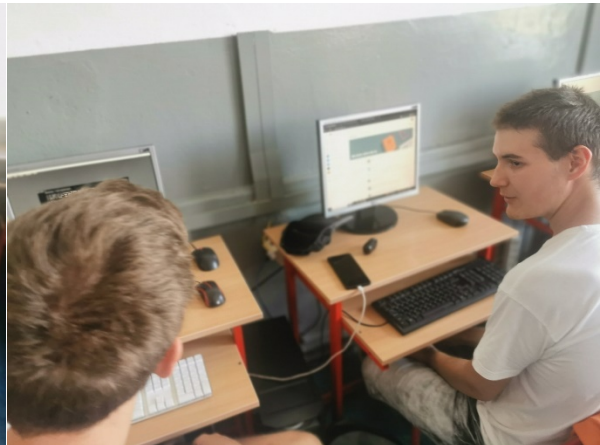
Możesz także zapytać, jakie wyzwania widzą w realizacji takich projektów.

Podsumowanie (10 minut):

Podsumuj główne punkty lekcji i zaznacz, że technologia informatyczna ma ogromny potencjał do wspierania zrównoważonego rozwoju. Zachęć uczniów do kontynuowania nauki i rozwoju swoich umiejętności, aby mogli w przyszłości aktywnie przyczynić się do osiągnięcia celów SDG.

Praca domowa:

Zadaj uczniom pracę domową polegającą na znalezieniu i przedstawieniu przykładu projektu z obszaru technologii informatycznej, który wspiera konkretne cele SDG. Uczniowie powinni opisać projekt, jego cele i efekty oraz jakie technologie zostały wykorzystane.



Galeria zdjęć z przeprowadzonej lekcji.