



Call2Nature

“Afkoblet” aktivitet: *Udførelse af bæredygtighed*

PROJECT REFERENCE NUMBER:
2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project Reference Number: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032



Emne	11. Vanding af nysgerrighedens frø		
Tværgående kompetence(r)	☐ TEAMWORK ☐ KRITISK TÆNKNING	☐ MÅL FOR BÆREDYGTIG UDVIKLING	☐ INITIATIVRIGDOM ☐ LEDELSE
Navn på aktiviteten	Udførelse af bæredygtighed		
Læringsudbytte	-Fremme interesse og deltagelse i bæredygtig udvikling ved hjælp af kunst -Identificere relevante spørgsmål og begreber, der definerer miljømæssig bæredygtighed og/eller er relevante for unges ansvarlige brug af smartphones. -Design og opfør teatermanuskripter relateret til bæredygtighedskoncepter og samfundsproblemer ved at bruge kreativitet og fantasi. -Genkende , analysere og forestille sig alternative ideer, potentielle løsninger og koncepter relateret til ansvarlig brug af smartphones og bæredygtig udvikling. -Udvikle et argument baseret på den videnskabelige proces og det kreativt -Udvikle bløde færdigheder som teamwork og kommunikationsevner samt en følelse af initiativ.		
Varighed	120 minutter		
Anbefalet gruppestørrelse	15-20		
Anvendt(e) metode(r)	• Erfaringsbaseret læring • Projektbaseret læring • Dialog og diskussion		



- Peer-to-Peer-læring
- Kunst og kreativitet
- Engagement i lokalsamfundet

Trin for trin-beskrivelse

INTRODUKTION (10')

Deltagerne identificerer problemer og udfordringer relateret til temaet, de observerer problemer, de forsøger at føle med de berørte og laver en handlingsplan baseret på videnskabelige beviser. I denne proces spiller kreativitet og fantasi en vigtig rolle, og det samme gør skæringspunktet mellem videnskab og kunst.

Aktiviteten forudsætter, at deltagerne har en grundlæggende forhåndsviden om emnets hovedtemaer. Facilitatoren opsummerer de vigtigste karakteristika ved bæredygtighed, koncepter for bæredygtig udvikling og de spørgsmål og udfordringer, som den uansvarlige brug af smartphones har for unges og samfundets velfærd.

Derefter starter facilitatoren en åben diskussion om forskellene mellem kunst og videnskab. Deltagerne vil påpege deres meninger, og facilitatoren vil sammenfatte dem. Hovedpointen er at fremhæve det universelle i begge og at påpege, at den videnskabelige proces er det ideelle middel til at analysere et problem og formulere et gyldigt argument, mens den kunstneriske proces er det ideelle middel til at kommunikere.

Aktiviteten er struktureret efter de syv trin i den **undersøgellesbaserede** naturvidenskabelige undervisningsmetode.

1. SPØRGSMÅL (15')



Deltagerne inddeles i grupper. Hver gruppe beslutter sig for at stille et specifikt spørgsmål relateret til bæredygtighed og konsekvenserne af unges uansvarlige brug af smartphones. Gennem diskussion og samarbejde vælger deltagerne et af de emner/udfordringer, der blev præsenteret i sessionerne forud for aktiviteten, til yderligere udforskning. Underviseren faciliterer kun processen og giver eventuelt eksempler på enkle spørgsmål.

2. BEVIS (15')

I denne fase spiller individuelt arbejde og teamwork en vigtig rolle med det formål at finde og indsamle de nødvendige oplysninger om det hovedspørgsmål, der er blevet stillet. Det er også vigtigt at styrke og give deltagerne mulighed for at producere individuelle forespørgsler og diskutere de beviser, de har fundet i de forskellige kilder, de har søgt efter. Adgang til information om det udforskende spørgsmål, enten via internettet (f.eks. YouTube-videoer, information fra videnskabeligt gyldige hjemmesider, etc.) eller gennem trykte bøger. Hovedformålet er at koordinere gruppen af deltagere med hensyn til at søge og indsamle den nødvendige information relateret til det pågældende emne.

3. ANALYSE (15')

Det vigtigste kendetegn ved denne fase er organiseringen og analysen af de data, der blev indsamlet i den foregående fase, og dialogen mellem deltagerne om at kategorisere dataene. Det er vigtigt, at de studerende knytter denne analyse til deres projekt. Hvilke data kan være nyttige i udviklingen af potentielle løsninger/ideer til at tackle problemet?



Hvordan kan de integreres i et effektivt og videnskabeligt validt teatermanuskript? Underviserne fungerer på dette tidspunkt som facilitatorer, da deltageres kreativitet og kritiske tænkning fremmes. Deltagerne gør et første forsøg på at indfange ideen og skabe det scenarie, som deres teaterforestilling skal baseres på. Improvisation spiller også en vigtig rolle i dette trin, da de forsøger at opbygge et grundlæggende skelet til deres forestilling på en spontan måde.

4. FORKLAR (15')

Et centralt element i denne fase er dialogen mellem deltagerne for at uddrage og beslutte de mulige forklaringer og svar på det udforskende spørgsmål, der er blevet rejst, og som giver mening for deltagerne selv. Deltagerne samarbejder og taler om at træffe beslutninger om de grundlæggende forklaringer, de vil anvende for at besvare det spørgsmål, de har stillet, og fortsætter derefter med at skabe deres teaterforestilling.

5. FORBIND (20')

Dette trin udgør dramatiseringsfasen. Hver gruppe fortsætter med at dramatisere den givne forklaring: novelle/manuskript udvikles med karakterer, dialoger eller pantomime. Det centrale i denne fase er tværfaglighed, da eleverne erobrer videnskabelige begreber og viden ved at forbinde dem med forskellige former for kunst. For at opnå dette skal hver gruppe tildele specifikke opgaver til hvert medlem i henhold til deres interesser og talenter, da teater er en samarbejdende kunstpraksis og kræver teamwork og koordinering fra forskellige områder (manuskript, skuespil, instruktion, musik osv.). Deltagerne bruger al deres fantasi og kreativitet for at opnå det bedst mulige resultat og producere de endelige produkter i hver kategori.



	Personificering (at gøre begreber til mennesker) og andre fortælle teknikker, som facilitatoren foreslår, kan bruges. 6.KOMMUNIKER (10') Hver gruppe opfører derefter den udviklede historie foran publikum. Både under prøverne og under den afsluttende teaterforestilling kommunikerer deltagerne gennem deres kroppe og forskellige fagter de videnskabelige begreber og problemstillinger, som de har udforsket gennem hele processen. Efter forestillingen præsenterer de deres udkast til en outreach-strategiplan for, hvordan de vil kommunikere de udviklede løsninger/ideer til borgere. 6. REFLEKTER (10') Deltagerne reflekterer over forestillingen i forhold til temaet og deres projekt. Vigtigst af alt er deltagernes refleksion, som er igangsat af tutorerne, fokuseret på processen, og hvordan denne tilgang til uddannelses- og læringspraksis kan være relevant for at sensibilisere og øge bevidstheden hos unge mennesker om bæredygtighedsspørgsmål og om ansvarlig brug af teknologi.
Nødvendige materialer	• 5 A3-papirer • 20 blyanter • 15 farvede tuscher • Post-its • Flipover • Internetadgang (valgfrit)
Fysiske rammer	• Udendørs • Konferencelokale • Klasseværelse • <i>(Et rummeligt lokale anbefales, så holdene kan arbejde komfortabelt hver for sig).</i>



**Evaluering af
aktivitet/reflek
sion**

Hvilke aspekter af processen fandt du mest interessante?

Hvad og hvordan har du lært om temaet?

Var skæringspunktet mellem videnskab og kunst effektivt for dig? På hvilken måde?

Hvordan vil aktiviteten påvirke de lokale samfund?



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

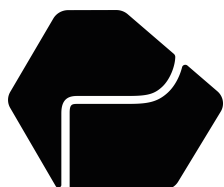
Project Reference Number: 2022-L-IT03-KA220-YOU-000085032



Call2Nature

PROJECT REFERENCE NUMBER: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032

A Project Implemented by:



Polygonal

SMARTUP®

Green Village



Civil Connections
Building robust communities



KAINOTOMIA
κέντρο διά βίου μάθησης



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project Reference Number: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032