



Call2Nature

“Afkoblet” aktivitet:

Digitale fodspor

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	21. Gennemse og plant		
Tværgående kompetence(r)	☒ TEAMWORK ☒ KRITISK TÆNKNING		☒ INITIATIVRIGDOM
Navn på aktiviteten	Digitale fodspor		
Læringsudbytter	• Udvikle bevidsthed om digitalt fodaftryk • Styrk bæredygtig online-praksis • Øg etisk online engagement		
Varighed	150 minutter		
Anvendt(e) metode(r)	• Erfaringsbaseret læring • Projektbaseret læring • Gamification • Dialog og diskussion • Peer-to-Peer-læring • Kunst og kreativitet • Engagement i lokalsamfundet		
Trin for trin-beskrivelser	Introduktion og uddeling af poletter (15 minutter) • Byd deltagerne velkommen, og forklar begrebet digitalt fodaftryk og dets indvirkning på miljøet. • Introducer spillet: Deltagerne skal optjene og administrere digitale fodaftryks-tokens for at deltage i forskellige onlineaktiviteter. • Uddel en bestemt mængde digitale fodaftryks-tokens til hver deltager (f.eks. 50 DF-tokens). Udfordringsrunde (60 minutter) • Læg udfordringskortene på et bord eller en tavle. • Forklar, at deltagerne kan gennemføre udfordringer for at optjene flere digitale fodaftryk-tokens.		



- Hvert udfordringskort skal have tildelt en token-værdi (f.eks. 5 DF-tokens, 10 DF-tokens, 20 DF-tokens).
- Deltagerne vælger de udfordringer, de vil gennemføre, og skriver deres navne ved siden af de valgte udfordringer.
- Lad deltagerne arbejde individuelt eller i grupper for at løse udfordringerne inden for den givne tidsramme.
- Giv deltagerne skrivemateriale til at dokumentere deres fremskridt eller resultater for hver udfordring.
- Når deltagerne har gennemført en udfordring, skal de præsentere deres arbejde eller resultater for en facilitator, som kontrollerer, at de er færdige.
- Tildel de tilsvarende digitale fodafttryk-tokens til deltagerne for hver gennemført udfordring.

Aktivitetsmarkedsplads (60 minutter)

- Vis aktivitetskortene på et separat bord eller en tavle.
- Forklar, at deltagerne kan bruge deres optjente digital footprint-tokens til at "købe" onlineaktiviteter.
- Hvert aktivitetskort skal have tildelt en symbolsk pris.
- Aktiviteterne kan omfatte online shopping, se videoer, surfe på sociale medier, spille online osv.
- Deltagerne kan vælge og "købe" aktiviteter ved hjælp af deres digitale fodafttryk-tokens ved at aflevere det nødvendige antal tokens til en facilitator.
- Deltagerne kan bruge deres personlige enheder (hvis det er tilladt) eller deltage i rollespilsscenerier for at simulere de valgte onlineaktiviteter.
- Overvåg den tid, deltagerne bruger på hver aktivitet, for at sikre retfærdighed og lige muligheder for alle.



	• Tilskynd deltagerne til at reflektere over deres onlinevaner og overveje, hvilken indflydelse hver aktivitet har på deres digitale fodaftryk. Refleksion og diskussion (30 minutter) • Saml alle deltagerne til en refleksions- og diskussionssession. • Faciliter en samtale om de udfordringer, man har stået over for, den indsigt, man har fået, og de ændringer, man har set i forhold til sit digitale fodaftryk. • Diskuter strategier til at reducere det digitale fodaftryk, såsom at bruge miljøvenlige søgemaskiner, optimere enhedsindstillinger og minimere online tilstedeværelse. • Tilskynd deltagerne til at dele deres personlige forpligtelser til at indføre bæredygtige onlinepraksisser efter aktiviteten. Konklusion og opsamling (10 minutter) • Opsummer de vigtigste erfaringer fra aktiviteten, og understreg vigtigheden af bæredygtig surfing og opmærksomme onlinevaner. • Tak deltagerne for deres aktive engagement og bidrag. • Mind deltagerne om at anvende det, de har lært, og påvirke miljøet positivt gennem deres digitale fodaftryk.
Nødvendige materialer	• Digital Footprint Tokens (forberedt på forhånd) - Små papir-tokens, der repræsenterer en specifik værdi af digitalt fodaftryk (5 DF Tokens, 10 DF Tokens, 20 DF Tokens). • Udfordringskort (forberedt på forhånd) - Hvert kort repræsenterer en udfordring, som deltagerne kan gennemføre for at optjene digitale fodaftrykstokens. • Aktivitetskort (forberedt på forhånd) - Hvert kort repræsenterer en onlineaktivitet (f.eks. online shopping, se videoer) med en symbolsk pris. • Skrivematerialer (kuglepenne, blyanter).



Fysiske rammer	• Udendørs • Konferencelokale • Klasseværelse
Evaluering af aktivitet/refleksion	Feedback fra deltagerne: • Evalueringsskema til indsamling af deltagernes feedback på aktiviteten. (Bilag 2) Facilitator-refleksion Som facilitator skal du tage dig tid til at reflektere over aktiviteten og dine faciliteringsteknikker. Overvej, om aktiviteten nåede de tilsigtede læringsmål, og om timingen og flowet i sessionen var passende. Reflekter over deltagernes engagement, diskussionens effektivitet og gruppens overordnede dynamik. Identificer eventuelle udfordringer eller uventede resultater, der opstod under aktiviteten.

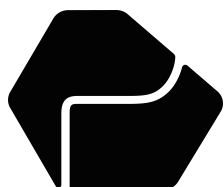




Call2Nature

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