



Call2Nature

“Afkoblet” aktivitet:
Reparere eller købe
- kultur for reparation

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	4. Reparere eller købe? Kultur for reparation		
Tværgående kompetence(r)	☐ KRITISK TÆNKNING	☐ EMPATI OG RESPEKT ☐ MÅL FOR BÆREDYGTIG UDVIKLING	☐ INITIATIVRIGDOM
Navn på aktiviteten	<i>Reparation eller nytænkning: Bæredygtig beslutningstagning</i>		
Læringsudbytte	• Fremme kritisk tænkning om forbrugerkultur og dens miljøpåvirkning. • Fremme empati og respekt for bæredygtighedsprincipper. • Øge bevidstheden om verdensmålene for bæredygtig udvikling i forbindelse med ansvarligt forbrug og produktion (verdensmål 12).		
Varighed	180-210 minutter		
Anbefalet gruppestørrelse	4-6 deltagere pr. gruppe (kan justeres baseret på det samlede antal deltagere)		
Anvendt(e) metode(r)	• Dialog og diskussion • Projektbaseret læring • Engagement i lokalsamfundet		



Trin for trin-beskrivelse

Trin 1: Introduktion (15 minutter)

Begynd med en diskussion om forbrugskulturens indvirkning på miljøet og vigtigheden af ansvarligt forbrug.

Trin 2: Forbrugeranalyse (45 minutter)

- Dan små grupper, og tildel hver gruppe et almindeligt forbrugerprodukt (f.eks. smartphones, tøj, køkkenmaskiner).
- Bed hver gruppe om at undersøge og præsentere oplysninger om miljøpåvirkningen ved at producere, bruge og bortskaffe det pågældende produkt.

Trin 3: Bæredygtige alternativer (45 minutter)

- Lad deltagerne i de samme grupper brainstorme og præsentere bæredygtige alternativer eller valg i forbindelse med deres tildelte produkt.
- Tilskynd dem til at tænke kreativt og finde måder at reducere miljøpåvirkningen på.

Trin 4: Gruppediskussion (30 minutter)

- Tilrettelæg en diskussion om de præsenterede produkter og bæredygtige alternativer.
- Diskuter, hvordan disse valg stemmer overens med mål 12 for bæredygtig udvikling (ansvarligt forbrug og produktion).

Trin 5: Spil om bæredygtig beslutningstagning (45 minutter)

- Introducer et spil, hvor deltagerne bliver præsenteret for forskellige forbrugsscenarier, hver med forskellige valg og konsekvenser.



	- Deltagerne skal diskutere og træffe valg, der afspejler et ansvarligt forbrug. Trin 6: Handlingsplan (30 minutter) Lad hver gruppe lave en handlingsplan, der beskriver, hvordan de vil træffe mere bæredygtige valg i deres hverdag, og hvordan de kan fremme ansvarligt forbrug i deres lokalsamfund.
Nødvendige materialer	VIGTIGT: Information om forbrugerprodukter og deres miljøpåvirkning (kan forberedes på forhånd) - Scenarier for bæredygtig beslutningstagning (forberedt på forhånd) - Whiteboards eller flipovere til gruppepræsentationer
Fysiske rammer	Denne aktivitet kan udføres i et klasseværelse eller i et større lokale, der er velegnet til gruppediskussioner og præsentationer.
Evaluerings af aktivitet/refleksion	Bed deltagerne om at reflektere over deres forståelse af ansvarligt forbrug, og hvordan de planlægger at implementere bæredygtige valg i deres liv.
Nyttige ressourcer (ikke obligatorisk)	- Information om mål 12 for bæredygtig udvikling: Ansvarligt forbrug og produktion. Link: https://sdgs.un.org/goals/goal12 - VIDEO: Miljøpåvirkninger fra forbrugerprodukter: https://youtu.be/rH8DTc7Mqog?si=aQ5qsT-RBGvEopQb - VIDEO: Planlagt forældelse er dårligt. Her er grunden til, at det stadig eksisterer: https://youtu.be/wzWU7D0S9_8?si=oG48R6Ygm6s8E1L2

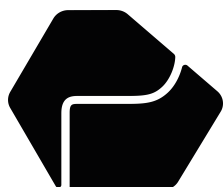




Call2Nature

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