Call2Nature

WP4 Forbundet aktivitet Bæredygtighed i tech-shopping

PROJEKTETS REFERENCENUMMER:
2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032

Co-funded by the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken EU eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

Ideen med de forbundne aktiviteter er at supplere de udviklede moduler og spejle WP3's manual for at give undervisere og unge mennesker materiale til at omfavne den digitale verden som et værktøj til at gøre godt i den fysiske verden. Disse "aktiviteter" kan være en tilpasning af dine WP3-aktiviteter til den digitale verden, når det er muligt, og reflektere over den måde, hvorpå den naturlige verden og afkoblingen fra
den digitale verden i WP3 kan føre til en forbedret viden om, hvordan man bruger den digitale verden som en metode til at fremme naturen og ændre vores holdninger i WP4.

Kompetenceområde	Green to Know/Bæredygtig nørd/Grøn detektiv/Grøn aktivist/God gartner/Grøn netværker		
Emne	*Bæredygtighed i tech-shopping*		
Tværgående kompetence(r)	☐ TEAMARBEJDE ☐ KRITISK TÆNKNING	☐ EMPATI OG RESPEKT	☐ SANS FOR INITIATIV
Navn på aktiviteten	**Bæredygtigt indkøb**		
Læringsresultater	Ved at rangordne bæredygtigheden af de tilgængelige købsmuligheder for teknisk udstyr vil eleverne bedre forstå de faktorer, der skal tages i betragtning, når de handler, og bedre kunne vurdere deres fodaftryk, samtidig med at de forbedrer deres færdigheder inden for research og informationsidentifikation.		
Anvendte metoder	• Peer-to-Peer-læring • Dialog og diskussion		

Co-funded by the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

Beskrivelse trin for trin	*Denne aktivitet er planlagt til at blive udviklet personligt med adgang til smartphones/computere. Grupper på 4-5 deltagere er ideelle, men alle størrelser er velegnede med passende moderation og vejledning.* Aktiviteten starter med, at underviseren præsenterer nogle muligheder inden for tech-shopping og diskuterer vigtigheden af bæredygtighed og forbinder aktiviteten med modulet om dette emne. Efter en kort diskussion skrives købsmulighederne op på whiteboardet, og deltagerne bliver bedt om at lave research ud fra tre faktorer og derefter rangordne deres købsmuligheder: • Påvirkning fra produktionen: Har købsmuligheden en stor miljøpåvirkning, eller er den mere bæredygtig? • Garantier: Er det produkt, jeg køber, omfattet af kundebeskyttelsesgarantier, eller er det en finansiel risiko? • Holdbarhed og bæredygtig brug: Vil holdbarheden af min enhed variere, afhængigt af hvilken jeg vælger? Hvis ja, hvordan, og hvilke muligheder mener vi giver en mere holdbar og bæredygtig enhed, der giver mig mere tid, før jeg skal udskifte den? Muligheder for køb: • Køb din enhed helt ny • Køb af en brugt enhed gennem en onlinesælger • Køb af en brugt enhed fra en lokal forhandler • Leasing af en enhed gennem en udbyder Deltagerne kan foreslå andre indkøbsmuligheder, der kan være et bæredygtigt alternativ, hvis de føler behov for det. Lad os nu komme i gang med at undersøge og rangordne vores muligheder! Efter udarbejdelsen af hver rangordning vil der blive afholdt en rundbordsdiskussion for at se, hvad den generelle holdning er, og hvordan deltagerne forstod hver enkelt mulighed i forhold til en mere bæredygtig indkøbsvane.

Co-funded by the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

Nødvendige materialer	• *Computer og/eller smartphone* • *Pen og papir til at tage noter* • *Whiteboard og tuscher*
Evaluering af aktivitet/refleksion	*Der kan laves et spørgeskema for at evaluere læringsværdien af aktiviteten, og om deltagerne nød den, samt om der kan foretages ændringer for at forbedre aktiviteten.*
Nyttige ressourcer **(ikke obligatorisk)**	

Co-funded by the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. Synspunkter og meninger, der udtrykkes, er dog kun forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken EU eller EACEA kan holdes ansvarlig for dem.

Call2Nature

PROJEKTETS REFERENCENUMMER: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032

Et projekt gennemført af:

Co-funded by the European Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De synspunkter og meninger, der kommer til udtryk, er dog udelukkende forfatternes og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kulturs (EACEA) synspunkter. Hverken EU eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

Projektets referencenummer: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032