



WEAR(E)ABLE

BEST DRESSED SUSTAINABLY

"WEAR(E)ABLE -
BEST DRESSED SUSTAINABLY"

Erasmus+ projektas 2019-3-AT02-KA205-002603

INTELLECTUAL OUTPUT 3

SEMINARO PLANAS IR INSTRUKCIJOS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Turinio lentelė

Pratarmė 3

1. Seminaro plano sistema ir dizaino mąstymo procesas.....5

1.1 Dirbtuvių planas 1 – vidinis.....9

1.2 Dirbtuvių planas 2 – lauke.....29

1.3 Seminaro planas 3 – internete.....30

2. Tolesnė apšilimo veikla ir ledlaužio veikla internete ir neprisijungus68

Bibliografija ir interneto svetainės69

Pratarmė

Ši medžiaga buvo sukurta kaip intelektinė produkcija 3 projekto "Wear(e)able - geriausiai apsirengę tvariai" kontekste.¹ Pagrindinis projekto tikslas – didinti informuotumą ir imtis konkrečių veiksmų kovojant su neigiamu sparčiosios mados poveikiu tarp jaunų žmonių, ypač su pagrindiniu mikroplastiko taršos poveikiu aplinkai.

Šioje medžiagoje pateikiamas seminarų planas ir nurodymai, siekiant sudaryti sąlygas jaunimo darbuotojams, mokytojams ir pedagogams remti ir įgalinti jaunus žmones, imantis konkrečių alternatyvių veiksmų, būti kūrybingais ir dalyvaujančiais, kad jie būtų sektinas pavyzdys ir pokyčių kūrėjas tarp bendraamžių tvarių drabužių srityje.

Seminarų planai buvo parengti per dizaino mąstymo procesą, siekiant užtikrinti, kad jie atitiktų tikslinės grupės poreikius, kad konkrečiai "Wear(e)able" projekte yra 15–19 metų jaunuoliai.

Siekdami padidinti poveikį, raginame skaitytojus naudoti medžiagą plačiose švietimo įstaigose ir dalintis bei skleisti informaciją apie turimus projektų rezultatus:

- tikslinės grupės gairės ir tikslinės grupės projekto šalių rezultatai
- interaktyvus stalo žaidimas jaunimui, skirtas sužinoti apie tvarią madą ir geriausią šios srities praktiką
- mokomoji medžiaga "Kaip apsirengti tvariai" pdf formatu ir internetinio mokymosi kurso forma
- gairės jaunimo darbuotojams, kaip sudominti žmones šia tema
- 8 reklaminė kortelė "alternatyviems veiksams"
- gairės jaunimo darbuotojams ir tarpusavio vadovai dėl naudojimosi interneto platforma ir daugiklių mokymo
- šio seminaro planas ir instrukcijos
- Tvarių drabužių įrankių rinkinys - SEE IT- TOUCH IT- FEEL IT
- projekto interneto svetainėje ieškoti medžiagos, nuorodų, nuorodų: <https://www.weareable-fashion.eu/de/>

Ši medžiaga yra prieinama 5 kalbomis: vokiečių, lietuvių, lenkų, italų ir anglų; ir tai yra nemokama atsisiųsti visame pasaulyje. Jis gali būti išverstas į kitas kalbas ir gali būti pritaikytas kitiems švietimo kontekstams, nesusijusiems su jaunimo darbu.

Toliau naudoti šią medžiagą leidžiama nurodant šaltinį.

¹ <https://www.weareable-fashion.eu/>

Projektas "Dėvėkite (e)able – geriausiai apsirengę tvariai" buvo bendrai finansuojamas pagal Europos Sąjungos programą² "Erasmus+", 2 pagrindinis veiksmas – strateginė partnerystė.

² https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about_en



1. Seminaro plano sistema ir dizaino mąstymo procesas

Kaip rodo Europos Komisijos "Europos plastikų strategija"³ plastiko vengimas yra esminė klimato ir aplinkos apsaugos dalis, o tikslai yra gerokai sumažinti plastiko ir mikroplastiko kiekį visose srityse.

Mados pramonė yra pagrindinis mikroplastiko taršos veiksnys, kiekvieno skalbimo ciklo metu į vandenį patenka didelis mikroplastiko kiekis. Dėl sparčiai besikeičiančių tendencijų ir besikeičiančių drabužių dydžių (augimo) jaunimas ypač perka daug drabužių palankiomis kainomis, tačiau pigūs tekstilės gaminiai dažniausiai gaminami iš sintetinių medžiagų, t. y. plastiko. Dėl trumpo tarnavimo laiko ir dilimo skalbimo metu dideli plastiko ir mikroplastiko kiekiai šalinami arba išleidžiami į jūrą. Be to, mados etiketės, ypač su internetine grąža, deginant sunaikina nebrangius sintetinius drabužius, nes sunaikinimo išlaidos yra mažesnės nei jų grąžinimo į rinką išlaidos. Tai reiškia didžiulį išteklių naikinimą ir taršą.

Siekiant projekto "Wear(e)able" tikslo, pagrindiniai dirbtuvių tikslai – paskatinti jaunimą tapti aktyviais ir sąmoningais pokyčių kūrėjais, siekiant tvarių drabužių pasirinkimo. Dėl šios priežasties seminarų veikla grindžiama neformaliojo švietimo metodais⁴ ir patirtiniu mokymusi.

Dizaino mąstymo⁵ procesas buvo tinkamiausias būdas sukurti seminarą, nes jis grindžiamas į žmogų orientuotu požiūriu, todėl pagrindinis dėmesys iš tikrųjų gali būti skiriamas žmonių poreikiams, nuomonėms, įpročiams ir nuomonėms. Iš šių elementų dizaineriai pradeda ieškoti sprendimų naudodami savo vaizduotę, kad neatmeta jokių galimybių⁶. Tai vienas iš efektyviausių sprendimų paieškos metodų, nustatant, kas pageidautina tikslinės grupės požiūriu, ir derinant kūrybiškumą bei problemų sprendimo gebėjimus.

Konkrečiai šis kūrybinis procesas susideda iš 5 žingsnių:

1. Empatija

Šis etapas yra pasiekti gilų ir platų problemos supratimą stebint, tiriant, apklausiant, apklausiant, įtraukiant ir įsijaučiant į žmones, kad jie suprastų globaliai ir analitiškai, kokia yra jų patirtis, motyvacija, mąstymo ir veikimo būdai. Šiame etape dizaineriai turėtų rasti prasmę ir informaciją net apie "un-said".

2. Apibrėžti

³ https://ec.europa.eu/info/research-and-innovation/research-area/environment/circular-economy/plastics-circular-economy_en

⁴ <https://pip-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/non-formal-learning>

⁵ <https://designthinking.ideo.com/>

⁶ Rob H., "Nuo kas yra, jei, išlaisvinant vaizduotės galią, kad sukurtume ateitį, kurios norime", Chelsea Green Publishing, Londonas, 2019

Šiame etape dizaineriai analizuoja informaciją, surinktą "Empatijos etape", ieškodami tendencijų, organizuodami ir sintezuodami duomenis, kad surastų pagrindines problemas. Šiuo metu "empatijos žemėlapis" yra naudingas ir gali palengvinti samprotavimus, kad būtų galima apibrėžti problemą arba, geriau tariant, iššūkį. Kad procesas būtų orientuotas į žmogų, dizaineriai turėtų apibrėžti problemą kaip problemos pareiškimą arba apklausą. Mūsų atveju mes naudojome iššūkį, klausdami "Kaip mes galime ...?"



3. Ideate

"Idėjų etapo" metu, supratę "asmenybę" (arba naudotojus ar tikslinę grupę), jų poreikius ir iššūkį dirbti, dizaineriai pradeda kurti idėjas, mąstyti "už dėžutės ribų", kurdami apibrėžto "iššūkio" (arba problemos pareiškimo) sprendimus.



4. Prototipas

Šiame etape dizaino komanda gamina sumažintą produkto ar paslaugos prototipo versiją. Čia dizainerio tikslas yra nustatyti geriausią įmanomą sprendimą.

5. Bandymo

Prototipai turi būti bendrinami ir išbandyti tiek pačioje komandoje, tiek žmonių grupėje, atitinkančioje tikslinę grupę, už projektavimo komandos ribų. Šiame etape, remiantis naudotojų patirtimi, sprendimai priimami, atmetami, tobulinami ir iš naujo išbandomi ciklo procese per 4 ir 5 etapus. Tiesą sakant, kai bandymų rezultatai gauna ne mažiau kaip 60% teigiamų atsiliepimų, jie naudojami prototipui tobulinti, kai teigiami rezultatai yra mažesni nei 50%, gali būti gera idėja grįžti į 3 etapą ir pasiimti kitą sprendimą. Tai turėtų būti kartojama tol, kol bandymo etape bus gauta 70% arba 80% teigiamų atsiliepimų. Kviečiame skaitytojus apsvarstyti šį etapą kaip esminę proceso dalį tobulinant savo seminarus, sukurtus naudojant šį metodą. Tai, kaip atliksite šį testavimo etapą, gali nulemti jūsų sėkmę.

Dizaino mąstymo metodas buvo labai naudingas požiūris kuriant seminarus. Taip pat siūloma taikyti šį metodą, jei šioje teminėje srityje norima rengti tolesnius seminarus.

Dizaino mąstymo procesas Wear (e)able seminaro plėtrai dabar bus toliau plėtojamas. "Empatijos etape" iš viso dalyvavo 7 jaunuoliai, kurių vidutinis amžius buvo 16 metų (2 italai, 1 austras, 2 lenkai ir 2 lietuviai). Mes taip pat toliau analizavome "Intellectual Output 1"⁷ tikslinės grupės rezultatus.

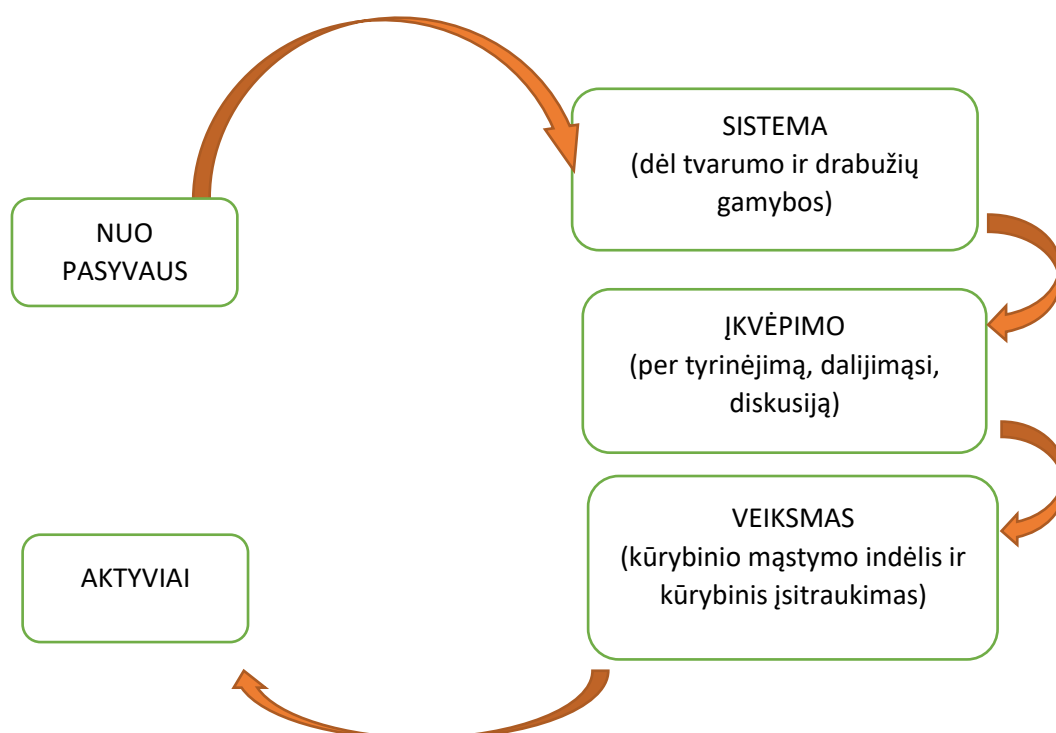
⁷ <https://www.weareable-fashion.eu/resource-toolbox/>

Dėl šio pirmojo etapo vienas iš pagrindinių dalykų, kuriuos supratome kaip esminius įžvalgas, buvo sąmoningi ir nesąmoningi jaunų žmonių poreikiai:

- turėti bent jau požiūrį į tai, kas yra tvarumas;
- dekonstruoti jų požiūrį į tvarumą kaip į kažką "seno", "ne spalvoto", "nenovatoriško", "nuobodaus" ir tam reikia daug laiko ir pastangų;
- turėti tam tikrų konkrečių duomenų apie drabužių pramonės poveikį aplinkai;
- turėti bent jau požiūrį į drabužių gamybos procesą ir greitosios mados dinamiką;
- dekonstruoti suvokimą, kad taršos problemos, susijusios su mados industrija, yra toli nuo kasdienio gyvenimo.



Tai padeda mums giliai apmąstyti antrajame etape, atsirado daug dalykų, su kuriais reikia dirbti, ir, kaip reikalauja procesas, mums reikėjo nustatyti sritį, kurioje galėtume dirbti, ir nustatyti problemų šaknis. Šio žingsnio rezultatai padėjo mums pagaliau nustatyti savo "iššūkį" taip: Kaip galėtume įkvėpti jaunus žmones atpažinti tvarius įpročius kaip galimybę jiems ir pasauliui? Vėliau perėjome į 3 etapą, kuriame sugeneravome tikrai daug idėjų ir indėlio veiklai, o galiausiai 4-ajame etape perėjome prie prototipo ir organizavome dirbtuves naudodamiesi šia veikla. Šis srautas gali būti atstovaujamas taip:



Tolesniuose puslapiuose galite rasti sukurtus seminaro planus.

Iš viso buvo sukurtos trys skirtingos dirbtuvių patalpos, po 1 kiekvienam nustatymui: patalpoje, lauke ir internete.

Kiekvienas seminaras yra suskirstytas į 3 "dianas", o kiekvieną dieną sudaro skirtingos veiklos, atitinkančios pirmiau pateiktą mokymosi srautą.

Kiekvienam seminaro nustatymui paaiškinamos išsamios pasirengimo ir įgyvendinimo instrukcijos bei naudingi įgyvendinimo patarimai. Be to, prieduose pateikiamos ir paaiškinamos naudotinos medžiagos.

Kai kurios kitos bendrosios seminarų įgyvendinimo detalės:

- visas kelias trunka apie 12 valandų padalintas per 3 skirtingas dienas, ir mes siūlome turėti bent 5/7 dienas tarp vienos dienos ir kitos
- jis tinka 5/10 dalyvių, tačiau operatoriai gali lengvai dirbti su didesne net 20/25 dalyvių grupe, organizuojančia tam tikras adaptacijas medžiagoms, laiko trukmei, erdvėms ir kt.
- tinka dalyviams nuo 15 iki 19 metų (bet net 13 – 21/25)
- kiekviena diena yra sudaryta iš:
 - pradinė sesija / ledlaužis
 - pagrindinė sesija (2 užsiėmimai + ledlaužis, išskyrus 3 dieną)
 - baigiamoji sesija (2 nedidelė veikla, išskyrus 3 dieną)

1.1 Dirbtuvių planas 1 - patalpų

1 DIENA

(Sistemos suteikimas)

Starteris / ledlaužis
Trukmė: 45 min. Sesijos tikslai: - pažinti vienas kitą - komandos formavimas - kreiptis į temą labai paviršutiniškai ir žaidimų būdu - lūkesčių nustatymas - pripažinti / nustatyti savo nuomonę, įpročius, kasdienybę Medžiagos: popierius, spalvoti pieštukai, juosta, stygos, plakatai, po jo, smulkūs segtukai (ar panašūs), spausdintos klausimyno kopijos (1 priedas).
Vardų žaidimas Jei dalyviai nepažįsta vienas kito, tai yra geras starteris padaryti keletą vardinių žaidimų, pašalinančių <u>dalyvius apskritime</u>, pavyzdžiui: • Pasakykite savo vardą ir būdvardį, kurio pirmoji raidė yra pirmoji paties pavadinimo raidė, pvz., "Aš esu Marco - magija"; • Pasakykite savo vardą ir atlikite judėjimą, o po to visi kiti dalyviai turi jį pakartoti. Dinamika yra vienoda abiejuose žaidimuose: pirmasis dalyvis pradeda sakdamas savo vardą ir būdvardį (daro judėjimą), tada antrasis, prieš sakdamas savo vardą ir būdvardį (atlikdamas savo judėjimą), turi pakartoti pirmojo dalyvio vardą ir būdvardžius (judėjimą) ir tada tęsti. Žaidimas tęsiasi ir paskutinis dalyvis turi prisiminti visų kitų dalyvių, kurie grojo prieš ir tada jis / ji gali pasakyti savo vardą ir būdvardį (ar judėjimas) vardus ir būdvardžius (ar judėjimas).
Ledlaužis <i>Paruošimas:</i> Ant grindų yra įsivaizduojama linija, pagaminta iš juostos ar stygos, pakankamai ilga, kad surikiuotų visus dalyvius.

Instrukcijos:

Participantsprivalo atlikti dirigento užduotis be kalbėjimo. Įsivaizduojamoje linijoje jie turi:

- organizuoti save ant linijos abėcėlės tvarka savo vardus;
- organizuoti save ant linijos tvarka nuo mažiausio iki aukščiausio;
- organizuoti save ant linijos eilės tvarka nuo šviesesnės akių spalvos iki tamsesnės akių spalvos;
- organizuoti save linijoje eilės tvarka nuo tolimiausio iki artimiausio adreso, kuriuo jie gyvena (pagal n. km), atsižvelgiant į dirbtuvių vietą;
- organizuotis linijoje eilės tvarka nuo tolimiausios iki artimiausios jų dėvimų marškinėlių/ viršaus / megztinio gamybos šalies (pagal km n. km);

Informavimas /diskusija:

Dirigentas galiausiai gali užduoti keletą klausimų, tokių kaip "kaip tai buvo"? Ar susidūrėte su sunkumais dėl to, kad turėjote atlikti užduotis nekalbėdami? O kaip su paskutine užduotimi? Ar jūs visi galėjote rasti savo drabužių gamybos šalį?"

Vertinimas ir lūkesčiai

Paruošimas:

Spausdintas klausimynas (1 priedas), po jo dydžio ir formos popieriaus lapų ir eilutė, pritvirtinta palei sieną arba tarp stulpelių ir (arba) krepšių su mažais drabužių segtukais ar pan.

Instrukcijos:

Dėl šios veiklos dalyvių prašoma apmąstyti savo lūkesčius, todėl pirmiausia jie turi nupiešti audinio formą ant popieriaus lapo. Po to jų prašoma individualiai pagalvoti apie savo lūkesčius dėl šio 3 dienų dirbtuvių ir parašyti juos audinio formos viduje. Kiekvienam lūkesčiui naudojamas vienas popieriaus lapas. Tada jie turi 10 minučių užpildyti klausimyną apie savo įpročius ir jausmus (1 priedas), susijusius su šia tema. Anketą surinks dirigentas.

Informavimas /diskusija:

Plenariniame posėdyje dirigentas klausia, ar kas nors nori pasidalinti savo lūkesčiais. Dirigentas turėtų stengtis pabrėžti bendrus dalyvių lūkesčius ir pan., kad sukurtų konfidencialią nuotaiką ir dalyvavimo aplinką.

Patarimai dirigentams:

- Daugiau vardų žaidimų galite rasti šioje nuorodoje <https://learningforchange.net/knowledge-base/icebreakers-and-name-games/>;
- Ledlaužiui laidininkas gali atlikti papildomas užduotis, kad jis galėtų trukti šiek tiek ilgiau;

- Galima padidinti informaciją, kai ko nors klausiate apie klausimyną, kurio pagrindinis tikslas yra padidinti bendradarbiavimo ir dalyvavimo nuotaiką.

1 sesija

Trukmė: 45 min.

Sesijos tikslai:

- spręsti tvarumo temą
- ugdyti ir tobulinti kritinį mąstymą
- ugdyti ir tobulinti bendravimo įgūdžius
- plėtoti ir tobulinti savianalizės gebėjimus
- plėtoti komandinio darbo ir bendradarbiavimo gebėjimus

Medžiagos: spalvoti pieštukai, juosta, post-jos, plakatai - ne mažiau kaip 2 dirigentui plius po vieną kiekvienai grupei.

Tvarus arbatos laikas

Paruošimas:

Skirtingi stalai su kai kuriomis kėdėmis aplink, ant stalo yra plakatas, kai spalvotas pieštukas ir kai kurie po jo. Piešiama sausainių lėkštė ant stalo plakato centro. Ant sienos jau yra 2 plakatai, taip, kad kiekvienas galėtų lengvai pažvelgti į jį.

Instrukcijos:

Dalyviai yra suskirstyti į grupes po 2-4 žmones ir jų prašoma susėsti ratu aplink stalą, o kiekvieno dalyvio prašoma pasigaminti savo puodelį arbatos. Atskiros puodelio formos viduje jų prašoma užrašyti tvariausius įpročius, kuriuos jie taiko kasdien arba taiko.

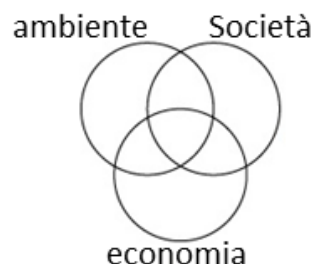
Jie turėtų parašyti bent 3-5 įpročius maždaug per 5 minutes. Kai jie bus padaryti, jie turi dar 15 minučių pasidalinti savo įpročiais tarp savo grupių ir kartu nuspręsti 3 geriausius tvarius komandos įpročius. Šie 3 geriausi tvarūs įpročiai turi būti užrašyti ant post-jo ir dedami į plakato centrą, plokštės formos viduje.

Tada kiekviena grupė trumpai pristato savo staltiesę ir bando paaiškinti priežastis, kodėl jie nustatė, kad šie įpročiai yra tvariausi. Šias priežastis dirigentas įrašo į postus viename iš plakatų, kurie anksčiau buvo pakabinti prie sienos.

Antroje žaidimo dalyje, pradedant nuo priežasties, pateiktos po jo, dirigentas kviečia ir vadovauja dalyviams nustatyti 3 tvarumo aspektus, kuriuose pateiktos priežastys gali būti sugrupuotos, pavyzdžiui, perkeliant įrašus į skirtingas plakato sritis. Jie turi apie 10 minučių, o kai jie bus padaryti, vienas išrinktas grupės atstovas paaiškina grupavimo metodo, kurio jie laikėsi, motyvus. Tada dirigentas padės dalyviams

pripažinti sritis, kurias jie susitapatino su 3 tvarumo sritimis, kurios yra aplinkos, socialinės ir ekonominės, kaip parodyta paveikslėlyje.

Po to laidininkas remiasi nauju tuščiu plakatu, anksčiau pakabintu prie sienos, 3 matmenis kaip 3 apskritimus, iš dalies sutampančius vienas su kitu, ir pažymi juos 3 matmenų pavadinimais. Dabar jis turėtų užduoti pagrindinius / atspindinčius klausimus ir paaiškinti, kokį poveikį elgesys daro trimis aspektams, trumpai paaiškindamas, kas taip pat yra "tvarumas".



Po to grupės turi 5 minutes dar kartą pažvelgti į savo 3 tvarius įpročius (jie nustatė pradžioje ir dedami į plokštės formą), pagalvokite, ar yra kitų įpročių, kurie yra tvaresni, ar yra dar 2 tvarūs įpročiai, kuriuos verta pasiimti. Galiausiai, kiekviena grupė pristato savo 3 geriausius tvarius įpročius ir kartu su kitais dalyviais aptaria, kuriame rate (ar lygyje) įdėti pasirinktus įpročius. Šiame etape svarbu, kad jauni žmonės mąstyty, diskutuotų ir dalytųsi nuomonėmis apie kiekvieno įpročio poveikį aplinkos, socialiniams ir ekonominiams įpročiams. Gali atsitikti taip, kad jie tiesiog nustato post-it viename iš apskritimų arba persidengiančioje 2 dalyje, o gal ir trijų viduryje, o tai reiškia, kad įprotis yra tvarus visoms trimis dimensijoms.

Informavimas /diskusija:

Dirigentas užduoda keletą klausimų, tokių kaip "Ar žinojote apie šiuos 3 lygius? Ar žinote apie tvarumo sąvoką ir reikšmę? Ar manote, kad yra aukštesnis lygis nei kitas? Ar manote, kad jūsų bendraamžiai ir draugai paprastai apmąstė savo elgesį, kaip tai padarėte dabar? Kiek iš jūsų nurodėte kai kuriuos įpročius, susijusius su mada ir drabužiais?

Patarimai dirigentams:

- Nesijaudinkite, jei dalyviams sunku nustatyti tris kategorijas, veiklos tikslas yra priversti juos apmąstyti savo įpročių poveikį;
- Jei antroje veiklos dalyje dalyviams sunku nustatyti 3 makro tvarumo sritis (aplinką, visuomenę ir ekonomiką), dirigentas turi svarbų vaidmenį, kad padėtų jiems ir padėtų jiems nustatyti šį identifikavimą. Galų gale taip pat suteikiant sprendimą;
- Siekiant apžvelgti tvarumo aspektus ir geriau paremti diskusiją dėl informacijos teikimo, į 1 priedo 1 - 1 dieną buvo įtrauktos kelios naudingos užuominos ir nuorodos;
- Apibendrinimo metu tam tikru momentu gali būti naudinga diskusiją nukreipti ir į įpročius, susijusius su drabužiais ir mada, vis labiau išnagrinėti temą ir suprasti jų suvokimą apie šios pramonės poveikį;
- Po šios veiklos dalyviams galite nustatyti trumpą pertrauką.

Break/Icebreaker

Trukmė: 15 min.

Sesijos tikslai:

- gerinti komandos formavimą
- didinti informuotumą apie vertę, kurią suteikiame drabužiams
- didinti informuotumą ir apie mūsų drabužių gyvavimo ciklą;

Medžiagos: popieriaus lapas, spalvoti pieštukai ir smeigtukai.

Ledlaužis

Paruošimas:

Dalyviai stovi ratu, ir kiekvienas iš jų yra aprūpintas popieriaus lapu, spalvotu pieštuku ir smeigtuku.

Instrukcijos:

Dirigentas dalyviams užduos klausimą: "Jei būčiau mano mėgstamiausia suknelė / audinys, kokia suknelė / audinys būčiau?" Dalyviai pasirenka ir užrašo savo atsakymą ant popieriaus, galbūt, jei nori, ant audinio uždeda raštelį (t. Y. Aš esu mano mėgstamiausi džinsai, kuriuos dėviu per savo mėgstamą dainininko koncertą ...").

Tada jie turi pritvirtinti popierių kaiščiu matomoje vietoje prie marškinių, kad kiti dalyviai galėtų juos pažvelgti. Po to jie turi kelias minutes, nekalbėdami, skaityti vienas kito atsakymus.

Tada dirigentas padalija dalyvius į poras ir abu dalyviai savo ruožtu turėtų atlikti šią užduotį, kai dalyvis A yra jo pasirinktas audinys, o dalyvis B yra savininkas.

Dirigentas vadovauja procesui, garsiai sakdamas užduotis:

- atsineškite / palieskite audinį, kuriame yra ledų ar karšto šokolado dėmių, ir naudokite išankstinio apdorojimo / dėmių valiklius;
- įdėkite šluostę į skalbimo mašiną ir pradėkite skalbimo ciklą;
- pakabinti ir (arba) lyginti audinį;
- gerai, jūs suprantate, kad jūsų audinys turi įbrėžimą, tada jį pataisykite;
- Gerai, tavo audinys artėja prie pabaigos... Pasakykite jam keletą šlovinančių ir dėkingų žodžių.

Informavimas /diskusija:

Kaip jauteisi? Kuri užduotis buvo keisčiausia? Kuris iš jų buvo sunkiausias? Kaip jauteisi išmesdamas audeklą? Ar norėjote turėti galimybę jį remontuoti ar naudoti dar kartą? O gal suteikti jam antrą gyvenimą?

Patarimai laidininkams

- Su žmonėmis, kurie niekada nebuvo susitikę anksčiau, įsitinkite, kad visi dalyviai jaučiasi ramiai su šiuo ledlaužiu;
- Galite pridėti papildomų žaidimo užduočių;
- Priklausomai nuo turimo laiko, galite apversti audinio ir savininko vaidmenis.

2 sesija

Trukmė: 60 min.

Sesijos tikslai:

- didinti informuotumą apie greitosios mados poveikį
- didinti informuotumą apie taršos poveikį
- dekonstruoti idėją, kad "tvarūs drabužiai" yra seni, ne spalvoti ar madingi
- ugdyti kritinio mąstymo ir empatijos bei stebėjimo įgūdžius;

Medžiaga: projektorius arba interaktyvi lenta, kompiuteris, vaizdų failai (1 priedas), Poll.Ev ar panašūs įrankiai (kaip pagalbinė priemonė) ir vienas mobilusis telefonas vienam dalyviui.

Vaizdų galia

Paruošimas:

Kiekvienam dalyviui yra kėdės, išdėstytos apskritime. Ir kiekvienam dalyviui veiklos metu reikia savo mobiliojo telefono. Prieš pradėdamas veiklą, dirigentas turi būti paruošęs Poll.Ev ar panašų įrankį, naudodamas šioje nuorodoje pateiktus vaizdus.

Instrukcijos:

Dirigentas parodys dalyviams vaizdų seriją per projektorius arba interaktyvią lentą. Kiekvienam vaizdui jie visi turi keletą minučių individualiai įvesti Poll.Ev ar panašiam įrankyje pirmuosius dalykus / įspūdžius / mintis, kurios ateina į galvą, žiūrėdamos į nuotraukas. Kai visi dalyviai atsakys, po kiekvieno vaizdo dirigentas netrukus peržiūrės Poll.Ev ar panašaus įrankio rezultatus ir paskatins trumpą bendrinimo momentą.

Suapvalinus visus vaizdus, dirigentas vėl parodys vaizdus, po vieną, pradedant nuo pat pirmojo, tačiau šį kartą dirigentas taip pat parodys tai, ko mes tiesiogiai nematome apie vaizdus (tam tikras "už scenos"; t. Y. Pirmasis vaizdas gali būti išgalvotas marškinėliai, o antrasis vaizdas - netvari gamybos grandinė už jo) ir veda dalyvius su apmąstymų klausimais po kiekvienos skaidrės, siekiant dirbti su jų jausmu, empatija, suvokimu, žiniomis ir kritiniu mąstymu.

Informavimas /diskusija:

Informavimas atliekamas antrajame veiklos etape, kai dalyviai peržiūrės vaizdus, tačiau galų gale dirigentas galiausiai gali užduoti kai kuriuos kitus klausimus, kad suprastų savo jausmus, patikrintų, ar jie to tikėjosi "už scenos" ar "kolegų", ar jie kada nors galvojo ar atspindėjo šiuos kitus tvarumo ar drabužių gamybos aspektus ir pan.
Patarimai dirigentams: • Patikrinkite ir palaikykite dalyvius prisijungiant ir naudojant Poll.Ev ar panašų įrankį; • Jei naudojant Poll.Ev ar panašų įrankį kyla kokių nors problemų, galite pritaikyti veiklą ir naudoti visą čiapateiktą pateiktį. • 1 priede rasite keletą įdomių pasiūlymų, kaip paskatinti apmąstymus apie vaizdus.
Seanso pabaiga
Trukmė: 20 min. Sesijos tikslai: - sisteminti žinias, idėjas ir emocijas - skatinti ir skatinti informacijos rinkimą ir mokslinius tyrimus; - ugdyti analizės ir kritinio mąstymo įgūdžius; Medžiagos: spalvoti pieštukai, bent du plakatai, skelbia
Susisiekite su savo influenceriu! Apskritime (sėdėti ant kėdžių) dalyvių prašoma galvoti apie influencerius (nebūtinai mados influencerius), kuriuos jie seka, išsiaiškinti kai kuriuos vietinius ar pasiekiamus influencerius, kuriuos jie žino (arba pasiekiamą naują, kuris jiems gali būti įdomus), bet taip pat ne taip lengvai pasiekiamus influencerius, ir užduoti jiems visus <u>tuos pačius savęs vertinimo klausimus, kuriuos jie padarė dienos pradžioje</u>. (pradinis seansas) ir tam tikru būdu įrašykite savo atsakymus, jei jie atsakys, ir pateikite šį atsakymą 2 dieną. Jie taip pat gali paklausti kitų dalykų, susijusių su tvarios mados tema, jei jie nori. Jei jie negali susisiekti su jokia influenceriu, jie privalo užduoti klausimus bent dviem žmonėms tarp savo pažįstamų ir giminaičių / draugų.
Pataisykite ir apibendrinkite <i>Paruošimas:</i> Kiekvienam dalyviui ir dirigentui ratu pozuoja kėdės, taip pat visi dalyviai turėtų matyti sieną, kurioje yra 2 plakatai: vienoje yra 2 sritys, atitinkamai pavadintos "emocijos" ir "žinios", o kitas plakatas yra pavadintas / pažymėtas "ką aš noriu pakeisti, kad gyvenčiau tvaresniame pasaulyje?". <i>Instrukcijos:</i>

Dalyviai ir dirigentas yra ratu, kad pamatytų vienas kitą ir plenariniame posėdyje aptartų pagrindines išvadas ir pagrindinius indėlius, įgytus šios dienos veikloje. Viskas daroma vadovaujant bendriems dirigento klausimams, pvz., "Ar manote, kad išmokote kažką naujo? Ar yra kažkas, ko nesitikėjote pamatyti ar atrasti? Kas buvo įdomiausia ar netikėčiausia?"

Po to dalyvių prašoma parašyti (tiesiogiai ant jų arba naudojant post-its) plakate 1 apie emocijas, kurias jie jautė, ir įdomius indėlius bei žinias, kurias jie tiki, kad jie brangins, ir 2 plakate, ką jie norėtų pakeisti savo elgesį, remdamiesi naujomis žiniomis, kurias jie įgijo per pirmąją seminaro dieną.

Dienos pabaigoje dalyviams suteikiama nuoroda į platformą [MILES](#) kur jie kviečiami įvertinti ir pagilinti tvarios mados temą.

2 DIENA

(Suteikite pagrindą ir įkvėpimą)

Stater / Ledlaužis

Trukmė: 15 min.

Sesijos tikslai:

- atšaukti tam tikrą indėlį, gautą iš ankstesnės veiklos dienos
- ugdyti refleksiją ir kritinį mąstymą
- didinti informuotumą apie savo žinias apie drabužius, kuriuos jie kasdien dėvi
- apšilimas ir bendravimo bei empatijos kanalų paruošimas kitai daliai

Medžiagos: projektorius su geografiniu pasaulio žemėlapiu (arba plakatas, vaizduojantis pasaulio žemėlapi) po jo 4 spalvomis.

Iš kur atsiranda mano drabužiai?

Paruošimas:

Pasaulio žemėlapi projekcija ant sienos ar kažkas, kas gali ją atkurti ant sienos.

Instrukcijos:

Dalyviai stovi ratu, o dirigentas prašo jų pagalvoti, ar jie žino, iš kur kilę jų drabužiai ir kur jie tiksliai gaminami. Po to jie gauna 5 post-jos iš 4 skirtingų spalvų, atstovaujančių atitinkamai viršutinį audinį (pvz., Marškinius, marškinėlius, viršutinę dalį ir kt.), Apatinį audinį (pvz., Sijoną, kelnes, džinsus), kojines,

apatinius drabužius, ir jų prašoma kiekviename iš jų įdėti savo vardą.

Po to dalyvių 4 skirtingais etapais klausiama, ar jie žino, iš kur yra jų drabužiai, ir, jei tai patikrina, ir prideda po jo žemėlapyje, atitinkantį jo audinio gamybos šalį; viršutiniams drabužiams jie gali paprašyti tolesnio tos pačios spalvos post-it, jei jie dėvi striukę, gobtuvą, megztinį ir pan. Norėdami atlikti užduotis, jie gali patikrinti savo drabužių etiketę, jie gali padėti vieni kitiems pažvelgti į etiketes arba eiti į privačią erdvę, kad galėtų pažvelgti į juos patys. Jei kas nors nežino, iš kur atsiranda jų audinys (kur pridėti post-it žemėlapyje), jis / ji gali tiesiog pritvirtinti post-it ant sienos už žemėlapio ribų.

Informavimas /diskusija:

Galų gale gali būti naudinga, kad dalyviai apmąstytų tai, kad tikriausiai kai kurie iš jų nežinojo, kur buvo pagaminti kai kurie jų drabužiai, ir galbūt jie norėtų, kad jie būtų tai žinoję anksčiau (tarsi jie apmąstytų maistą, kurį jie valgo, ar vandenį, kurį jie geria) ir paklaustų jų nuomonės ir ar jie norėtų žinoti gamybos šalį ir priežastis.

Patarimai dirigentams:

- Gali būti naudinga turėti tam tikrą legendą, matomą visiems, kad lengvai atitiktų spalvą po jo ir atitinkamo audinio;
- Kad būtų prasmingiau, būtų naudinga pakabinti eilutę ir (arba) akordą iš gamybos šalies į gyvenamosios vietos šalį ar regionus, kad atstumai nuo "gamybos" iki "vartojimo" būtų dar labiau matomi;
- Gali būti įdomu leisti jiems pridėti kiekvieno savo drabužių prekės ženklo pavadinimą į post-it, kad jie apsvarstytų, kaip toli prekės ženklai gamina savo drabužius.

1 sesija

Trukmė: 1 val.

Sesijos tikslai:

- ugdyti ir tobulinti kritinį mąstymą
- ugdyti ir tobulinti bendravimo įgūdžius
- plėtoti ir tobulinti savianalizės gebėjimus
- ugdyti savimonę apie įtaką turinčių asmenų vaidmenį ir savo suvokimą
- didinti informuotumą apie tvary drabužių galimybes

Medžiaga: projektorius (arba interaktyvi lenta), "Wi-Fi" arba mobiliųjų duomenų teikėjas ir galiausiai dalyvių surinkti atsakymai iš nuomonės formuotojo (-ų), su kuriuo jie susisiekė (-ių),

Mąstymo liudijimo keitimas

Paruošimas:

Pakankamai kėdžių kiekvienam dalyviui dedama į pusę apskritimo ir paruoštas projektorius (arba interaktyvi lenta), paruoštas naudoti. Jei sunku rasti parodymus, šios sesijos pabaigoje ieškokite "patarimų laidininkams" dėl alternatyvų.

Instrukcijos:

Šios veiklos metu jaunas liudijimas/influenceris bendraus su jaunų žmonių grupe, paaiškins savo patirtį su tvariu elgesiu, galimybę veikti ir sąmoningai rinktis kasdienėje rutinoje. Jie gali užduoti savęs vertinimo klausimus (1-osios sekundės dalies pradžios sesijos dalį) arba kitus norimus klausimus. Jie turėtų laisvai keistis nuomonėmis, idėjomis, abejonėmis ir viskuo, kas jiems šauna į galvą tvarumo ir ypač drabužių tvarumo tema.

Influencerių laikas!

Paruošimas:

Dabar dalyviai sėdi ratu.

Instrukcijos:

Dalyvių prašoma pranešti apie įtakingų asmenų, draugų, šeimos narių ir pažįstamų, su kuriais jie susisiektų, atsakymą. Diskusija galėtų prasidėti analizuojant atsakymus, pateiktus į kiekvieną savęs vertinimo klausimą, ir tuo atveju, jei būtų pasidalinta tuo, ką galėjo išreikšti influenceriai. Dirigentas turėtų palengvinti mainus ir pačią diskusiją ir gali užduoti klausimus, kad dalyviai susimąstytų, rastų savo suvokimą apie dalykus ir savo nuomonę apie surinktus teiginius.

Informavimas /diskusija:

Dirigentas galėtų atlikti apibendrinimą, kuris yra funkcionalus abiem veikloms, klausdamas dalyvių, ar jie tikėjosi tokio atsakymo iš liudytojo / influencerio. Svarbu neteisti ir nepateikti informacijos apie tai, kas yra teisinga ar kas neteisinga, o paklausti dalyvių, ką jie galvoja apie pateiktą pareiškimą ar atsakymą, ar jie sutinka, ar ne, ir kodėl, jei jie tikėjosi kitokio atsakymo ar pozicijos, ar tai, ką paskelbė jų influenceris ar parodymai, atitinka jų mintis ar nuomonę. Taigi, šiame etape svarbu skatinti jų kritinį mąstymą, jų refleksijos ir analizės įgūdžius.

Patarimai dirigentams:

- Svarbu iš anksto žinoti, ar dalyviai gavo tam tikrą atsakymą iš nuomonės formuotojo, su kuriuo jie susisiektų, kad atitinkamai galėtų valdyti "Mąstymo liudijimo keitimo" veiklos trukmę;
- Norėdami "Keisti mąstysenos liudijimą", dirigentas gali rasti savo parodymus arba naudoti įrašytą vaizdo įrašą, kurį galima rasti "Wear(e)able" svetainės įrankių rinkinyje (su angliškais subtitrais):
<https://www.youtube.com/watch?v=7IIKkGrcnx4>;

- "Influencerio laiko veiklai" svarbu neteisti ir nenurodyti, kas yra teisinga ar kas neteisinga, o paklausti dalyvių apie jų mintis. Čia svarbu skatinti jų kritinį mąstymą, refleksiją ir analitinius įgūdžius. Jie turėtų rasti "savo kelią" patys;
- Po šios veiklos, prieš kitą, dalyviams gali būti naudinga skirti šiek tiek laiko pertraukai.

Break/Icebreaker

Trukmė: 30 min.

Sesijos tikslai: - gerinti komandos formavimą

- didinti informuotumą apie vertę, kurią suteikiame drabužiams
- didinti informuotumą apie griežtą ryšį tarp drabužių ir kultūros / socialinės padėties / savęs atstovavimo ir kt.

Medžiagos: dubuo, kuriame yra įvairių citatų, posakių ir patarlių apie drabužių naudojimą ir parašytas skirtingais sulankstytais popieriaus lapais. Kiekviename dokumente turi būti tik vienas posakis ar patarlė.

Drabužiai manyje

Paruošimas:

Kėdės dedamos į pusę apskritimo vienoje kambario pusėje, kambario centre yra paruoštas dubuo su citatomis ir posakiais, kurie anksčiau buvo pasirinkti ir parašyti ant popieriaus lapų.

Instrukcijos:

Poromis ar atskirai dalyvių prašoma pasiimti popierių iš dubenėlio. Po to jie turi 1 minutę galvoti apie tai, kaip imituoti jį kitiems dalyviams. Tada, skirtingais posūkiams, kiekvienas dalyvis ar pora turi imituoti posakį kitiems dalyviams ir šie turi išsiaiškinti teisingą posakį ar patarlę. Kiekvieno posūkiu nugalėtojas užima sceną mimikai arba perduoda posūkį kitam dalyviui ar grupei, kuri dar nepadarė mimikos.

Informavimas /diskusija:

Dirigentas gali paklausti jų, ar jie žinojo posakį, ar jie jį naudoja / naudojo, ar jie žino už jo esančios metaforos istoriją ir kaip jie jautėsi, mėgdžiodami jį.

Patarimai dirigentams:

- Laidininkas turėtų būti pasirengęs, jei reikia, išsklaidyti abejones dėl citatos ar patarlės prasmės ir valdyti mimikos laiko tarpą ir posūkius;
- Gali būti įdomu dalyvio žinioje turėti keletą drabužių ir daiktų, esančių pasirinktose patarlėse ar kabutėse.

2 sesija

Trukmė: 75 min. (45 minutės žaidimui + apie 30 min.)

Sesijos tikslai:

- didinti informuotumą apie greitosios mados efektą
- didinti informuotumą apie teršiantį poveikį
- didinti informuotumą apie greitosios mados gamybą ir verslo dinamiką
- didinti informuotumą apie pirkėjų vaidmenį
- didinti informuotumą apie tai, kaip svarbu būti informuotam prieš perkant
- ugdyti kritinio mąstymo, empatijos ir stebėjimo įgūdžius

Medžiagos: spausdintos žaidimo profilio dalys (2 priedas).

Tinkama kaina

Paruošimas:

Kambaryje yra stalas su kėdėmis aplink, tačiau viena kėdė yra šiek tiek toliau nuo kitų. Dirigentas turi visą dalyviams jau atspausdintą medžiagą ir jis jau turėtų žinoti, kokį profilį priskirti kiekvienam dalyviui.

Instrukcijos:

Ši veikla yra vaidmenų žaidimas, kuriame kiekvienas dalyvis turi tam tikrą vaidmenį / asmeninį profilį ir turi atitinkamai veikti. Žaidimo tikslas visiems yra nuspręsti ir susitarti dėl drabužio kainos.

Yra variantų, gamintojų, įtakingų asmenų, NVO, vartotojų prekybos asociacijos ir stebėtojų, o pagrindinis kontekstas, kuriame žaidimas juda, yra toks:

Nacionalinė vartotojų prekybos asociacija "Altroconsumatore" yra jautri eksploatacinių medžiagų gamybos ciklo etikai ir praėjusį mėnesį sudarė apskritojo stalo lentelę, kad nustatytų geriausią kainą, kurių drabužių ekonominę vertę ir kainą, kuri turėtų būti ne mažesnė kaip 10 € ir ne daugiau kaip 100 €.

Šiandienos diskusijų objektas yra marškiniai, atsitiktiniai ir spalvingi, pagaminti iš skirtingų medžiagų (tiek natūralių, tiek sintetinių). Visų altroconsumatore asociacijos pakviestų svečių prie apskritojo stalo prašoma aptarti ir rasti marškinėlių vertę/ kainą, **dėl kurios visisusitaria.**

Po šio įvado dalyviai turi 10 minučių perskaityti priskirtą profilį, paprašyti dirigento reikalingų paaiškinimų ir pasiūlymų, kad galėtų tinkamai veikti ir išsklaidyti abejones.

Remiantis dalyvių skaičiumi, vaidmens pasiskirstymas turėtų būti toks:

5 p. > 1 Asociacijos atstovas, 2 gamintojai, 1 vartotojas / pirkėjas, 1 stebėtojas

6 p. > 1 Asociacijos atstovas, 2 gamintojai, 2 vartotojai /pirkėjas, 1 stebėtojas

7 p. > 1 Asociacijos atstovas, 2 gamintojai, 2 vartotojai /pirkėjas, 2 stebėtojai

8 p. > 1 Asociacijos atstovas, 2 gamintojai, 2 vartotojai /pirkėjas, 2 stebėtojai, 1 influenceris

9 p. > 1 Asociacijos atstovas, 2 gamintojai, 2 vartotojai/pirkėjas, 3 stebėtojai, 1 influenceris,

10 p. > 1 Asociacijos atstovas, 2 gamintojai, 2 vartotojai/pirkėjai, 3 stebėtojai, 1 influenceris, 1 NVO

Stebėtojo (-ų) vaidmuo yra svarbus, nes jis bus labai svarbus apibendrinimo momentui. Konkrečiai jis /ji turi laikytis ir įrašyti šiuos dalykus, nuo labiausiai iki mažiau svarbių:

- jėgos / galios santykiai tarp skirtingų veikėjų ir skirtingų vaidmenų
- argumentas, kurį dalyviai naudojo ir diskutavo apskritojo stalo metu ir aplinkosaugos, visuomenės ir ekonominio tvarumo atžvilgiu
- pagrindiniai dalyvių pateikti argumentai, kuriais siekiama išlaikyti savo poziciją dėl siūlomos kainos ir savo pareiškimų aiškumo ir (arba) skaidrumo
- Nuomonės ir nuomonės keitimas apskritojo stalo metu
- emociniai aspektai atsirado siekiant išlaikyti ir skatinti savo poziciją dėl siūlomos kainos.

Dėl šios priežasties jie turi turėti "asmeninę informaciją" su dirigentu prieš prasidedant žaidimui, kad iš anksto žinotų, kieno profilis buvo priskirtas kam, kad galėtų parengti savo popieriaus ir (arba) pastabų šabloną (žr. 2 priedo pavyzdį).

Asociacijos "Altroconsumatore" vaidmuo yra palengvinti diskusijų stalą (ir veikti kaip moderatorius), nedarant įtakos pačiai diskusijai, jis suteikia žodį tiems, kurie dar nekalbėjo, arba pakviesti kitus įsikišti. Jo vaidmuo taip pat yra valdyti žaidimo laiką, primenant, kad praėjo bent kartą per pusę laiko, ne mažiau kaip 15 minučių nuo apskritojo stalo diskusijų pradžios ir 5 minutes iki apskritojo stalo pabaigos. Jis taip pat turi užduotį dokumente įrašyti (žr. 2 priede pateiktą pavyzdį) pasiūlymus dėl kainų pasiūlymus ir svečių pasikeitimus bei įrašyti galutinį sprendimą į marškinėlių kainą, kai tik bus pasiektas dalyvių susitarimas. Jei susitarimas nebus pasiektas, ta erdvė liks tuščia. Galiausiai, influenceriui nereikės susitarti dėl kainos, o po diskusijos jie turės pasirinkti įmonę, kurią palaikytų.

Informavimas /diskusija:

Apibendrinimas grindžiamas stebėtojo išvadomis ir įrašais. Taigi, iš esmės, po kelių bendrų dirigento klausimų visiems dalyviams, pavyzdžiui, "Kaip tai buvo? Ar jautėtės patogiai, ar ne? Ar patyrėte kitokių emocijų? ir t. t.", jis pradeda prašyti stebėtojo (-ų) informacijos apie pateiktus stebėjimo elementus ir pradeda dalyvių diskusijas, kad patikrintų, ar yra atitikmuo, ir galiausiai paaiškintų, kaip vyko diskusija, ar dėl kokios priežasties tam tikra nuotaika, atsakymas ar pozicija ir pan.

Patarimai dirigentams:

- Svarbu įsitikinti, kad dalyviai nežino kitų dalyvių profilio
- Dalyviai turi gerai pasiruošti pagal savo profilio pagrindą ir dirigentui gali būti naudinga priskirti konkrečius vaidmenis konkretiems dalyviams pagal jų asmenybę ir savybes;
- Stebėtojų n. pagrindu stebintys elementai gali būti suskirstyti, kad jie galėtų geriau sutelkti dėmesį į keletą. Jei yra tik vienas stebėtojas, jis gali sutelkti dėmesį tik į pirmuosius 1 ar 3 elementus;
- Jei dalyvauja daugiau nei 10 dalyvių, dirigentas gali sudaryti mažesnes grupes arba gali būti įdomu padidinti tam tikro vaidmens skaičių, pvz., Norint pridėti: kitą gamintojo profilį, kitą pirkėją ar stebėtoją;
- Ši veikla turėtų būti tikrai stimuliuojanti, todėl apibendrinimo momentas gali užtrukti ilgiau arba turi būti kruopščiai vadovaujamas, kad liktų turimu laikotarpiu.

Seanso pabaiga

Trukmė: 20 min.

Sesijos tikslai:

- sisteminti žinias, idėjas ir emocijas
- skatinti ir skatinti naudotis internetine mokymosi platforma MILES
- dekonstruoti idėją, kad tvarumas negali sutapti su inovacijomis
- dekonstruoti idėją, kad greitosios mados efektai yra kažkas toli nuo mūsų

Medžiagos: spalvoti pieštukai, plakatai, po jos

Staigmenų krepšys namams

Kiekvienas dalyvis gaus gerai uždarytą staigmenų maišelį, kuris bus atidarytas namuose, kuriame bus visa medžiaga, reikalinga jų VR žiūrovui sukurti, pvz., "Google Cardboard" (žr. 2 priedą). Maišelio viduje bus instrukcijos, kaip surinkti dalis, nuoroda į VR vaizdo įrašą, kurį reikia žiūrėti su savo mobiliuosiais telefonais, visi susiję su aplinkos apsaugos tema, sutelkiant dėmesį ir priverčiant juos patirti savo vertybes ir nuostabių aspektus arba sutelkiant dėmesį į jūrų ir upių taršos problemas, pvz., Mikroplastiko taršą. Taigi, jų prašoma atidaryti netikėtą maišelį namuose, surinkti VR žiūrovą pagal instrukcijas ir žiūrėti priskirtus vaizdo įrašus.

Jo taisymas ir ataskaitų atkūrimas

Paruošimas:

Kiekvienam dalyviui ir dirigentui ratu pozuoja kėdės, taip pat visi dalyviai turėtų matyti sieną, kurioje yra 2 plakatai: vienoje yra 2 sritys, atitinkamai pavadintos "emocijos" ir "žinios", kitas plakatas pavadintas /

pažymėtas "ką aš noriu pakeisti" (kaip ir 1 dieną).

Instrukcijos:

Dalyviai ir dirigentas yra ratu, kad pamatytų vienas kitą ir plenariniame posėdyje aptartų pagrindines išvadas ir pagrindinius indėlius, įgytus šios dienos veikloje. Viskas daroma vadovaujant bendriems dirigento klausimams, pvz., "Ar manote, kad išmokote kažką naujo? Ar yra kažkas, ko nesitikėjote pamatyti ar atrasti? Kas buvo įdomiausia ar netikėčiausia?"

Po to, kaip ir 1 dienos pabaigos sesija, dalyvių prašoma parašyti (tiesiogiai ant jų arba naudojant post-its) 1 plakate apie emocijas, kurias jie jautė, ir įdomias žinias bei žinias, kurias jie tiki, kad jie brangins, ir 2 plakate, ką jie norėtų pakeisti savo elgesį, remdamiesi naujomis žiniomis, kurias jie įgijo antrąją seminaro dieną.

3 DIENA

(Įkvėpimas veikti)

Stater / Ledlaužis

Trukmė: 15 min.

Sesijos tikslai:

- ugdyti kūrybinį mąstymą
- ugdyti problemų sprendimo įgūdžius
- ugdyti bendravimo įgūdžius

Medžiagos: spalvotas pieštukas ir popierius, dalyvių mobilieji telefonai

Kūrybingas tapytojas

Paruošimas:

Kiekvienam dalyviui pakanka kėdžių. Kėdės yra suskirstytos į dvi grupes ir dedamos atgal į nugarą. Ant kiekvienos kėdės yra popierius ir spalvotas pieštukas.

Instrukcijos:

Dalyviai yra suskirstyti į poras ir pasirinkti, kas yra A ir B, ir turi atsisėsti ant kėdžių, sėdinčių atgal į nugarą. Tada jų prašoma individualiai ieškoti bet kokios norimos nuotraukos (nebūtinai susietos su konkrečia tema) savo mobiliajame telefone, nerodant jo savo žaidimo partneriui. Pirma, dalyviai A turi aprašyti pasirinktas nuotraukas savo dalyviams B, neįvardindami daiktų, objektų ir asmenų. Dalyviai B bando nupiešti aprašytą paveikslėlį. Po to brėžiniai bus tikrinami plenariniame posėdyje. Tada antrajame raunde vaidmenys yra apverčiami, todėl dalyviai B apibūdina vaizdą dalyviams A, neįvardydami daiktų, objektų ir asmenų, ir A turi jį nupiešti. Po to brėžiniai bus tikrinami plenariniame posėdyje.

Informavimas /diskusija:

Gali būti įdomu suteikti žodį kiekvienai porai, kad pasakytų ką nors apie pasirinktą strategiją, apibūdinančią pasirinktą vaizdą, sunkiausią momentą ir pan.

Patarimai dirigentams:

- Kita žaidimo versija yra suteikti dalyviams anksčiau pasirinktas nuotraukas. Bet kokių atveju, mes siūlome dirigentui pasirinkti gražius spalvingus vaizdus, nebūtinai susijusius su tema, nes šia veikla siekiama tik skatinti kūrybiškumą ir proto kūrimo strategijas;
- Kaip alternatyva, dirigentas gali paprašyti dalyvių nustatyti labiausiai reprezentatyvius brėžinius originalo atžvilgiu ir reikalauti žaidimo nugalėtojo.

1 sesija

Trukmė: 45min

Sesijos tikslai:

- ugdyti ir tobulinti kritinį mąstymą
- ugdyti ir tobulinti bendravimo įgūdžius
- ugdyti problemų sprendimo įgūdžius
- ugdyti kūrybinį mąstymą

Medžiagos: stalai ir kėdės, A2 balti dokumentai kiekvienam stalui; 4 tipų juodo kartono juostelės su skirtingais dydžiais (1: 20cmx3cm; 2°: 45cmx1.5cm; 3-ioji: 30cmx4cm; 4°: 15cmx2.5cm), segtuvas ir lazdelės klijai kiekvienam dalyviui, arba galiausiai segtuvas ir klijų lazdelė vienam stalui.

Shhhh... Meno ataka!

Paruošimas:

Kambaryje atskirai dedami keli stalai, o aplink juos yra pakankamai kėdžių. Kiekvieno stalo centre yra A2 balta knyga, o kiekvienai dalyvio vietai yra 4 tipų juodo kartono juostelės su skirtingais dydžiais (1: 20cmx3cm; 2°: 45cmx1.5cm; 3-ioji: 30cmx4cm; 4°: 15cmx2.5cm), segtuvas ir klijų lazdelė, arba galiausiai

segtuvas ir klijų lazdelė vienam stalui, kuris bus dalijamasi tarp dalyvių.

Instrukcijos:

Dalyviai skirstomi į mažas grupes po 5/7 asmenų ir sėdi aplink stalus. Dabar jų prašoma sukurti kūrinį, šedevrą, kuris išreiškia grupės kūrybiškumą, o unikali taisyklė yra tai padaryti be kalbėjimo. Prieš pradedant, jiems suteikiamos kelios minutės, kad patirtų kartoną, tačiau atkreipkite dėmesį: nesiūlykite, ką galima su jais padaryti, bet tik tai, kaip šie popieriaus lapai yra lankstūs, gali būti valcuoti, sulankstyti ir pan.

Iš pradžių vienas dalyvis ant kiekvieno stalo (kas nori) pradės, įdėjęs vieną iš savo kūrinių ir susekite jį į baltą lapą stalo centre. Tada vienas po kito kiti dalyviai pasirinks ir pritvirtins vieną iš savo juodo kartono juostelių. Kiekvienas dalyvis turės 4 veiksmus, kurie bus žaidžiami atsižvelgiant į posūkius. Juodos juostelės negali būti sulaužytos, kad susidarytų kitos juostelės.

Po kūrybinio darbo grupė gali keistis, dalintis savo patirtimi ir suteikti pavadinimą darbui, kuris bus pristatytas plenariniame posėdyje. Po visų pristatymų yra nedidelis apibendrinimas.

Informavimas /diskusija:

Dirigentas gali pateikti keletą klausimų, pavyzdžiui, "Kaip tai buvo? Kaip sekėsi? Kaip buvo sukurtas šedevras? Kas pradėjo pirmas? Ar esate patenkintas? ir t.t."

Patarimai dirigentams:

- Galimybė yra pateikti išsamius klausimus po kiekvieno šedevro pristatymo;
- Po šios sesijos ir prieš pradedant 2 sesiją gali būti naudinga suteikti dalyviams šiek tiek pertraukos.

2 sesija

Trukmė: 120 min. (20" 1 etapas, 100" 2 etapas)

Sesijos tikslai:

- ugdyti kūrybinio mąstymo gebėjimus
- ugdyti problemų sprendimo įgūdžius
- ugdyti projektavimo įgūdžius
- ugdyti iniciatyvumo ir verslumo jausmą;
- ugdyti bendruomeniškumo jausmą ir aktyvų pilietiškumą;
- ugdyti empatiją ir atsakomybės jausmą

Medžiagos: spausdintas projekto šablonas, post-jo, popierius, audinio spalvos, spalvoti pieštukai, segtuvas, klijų pistoletas, seni drabužiai, drabužiai, iškarpas, 1 baltas plakatas (apie 70*100cm) ir plakatai, užpildyti 1-osios ir 2-osios dienos uždarymo sesijos metu veikloje "Pataisykite".

Kaip... Apsirenkite permainingą.

Paruošimas:

Kambaryje yra įvairių stalų su kėdėmis grupiniam ar individualiam darbui. Ant stalų yra keletas spausdintų šablonų idėjų kūrimui, spalvoti pieštukai, balti dokumentai pastaboms ir juodraščiams. Be to, plakatai, užpildyti 1 ir 2 dienos uždarymo sesijos metu veikloje "Fix it", dedami ant sienos. Taip pat yra dar vienas atskiras stalas su skirtingomis medžiagomis (drabužiais, senais drabužiais, iškarpomis, klijų pistoletu, audinio spalvomis ir kt.).

1 etapas

Dalyviai turi 5 minutes pažvelgti atskirai į visus dalykus, kurie atsirado ir buvo parašyti "fix it" plakatuose 1 ir 2 dienos. Tada jie turi dar 10 minučių, kad dar kartą pažvelgtų tik į plakato dalį, susijusią su "Ką aš noriu pakeisti, kad gyvenčiau tvaresniame pasaulyje?" ir, jei jie nori, jie gali pridėti naują baltą plakatą (anksčiau pritvirtintą šalia kitų) kažką kita, kai kuriuos kitus dalykus, situacijas, žmonių elgesį, kurį jie pakeistų, ypač susiję su neigiamu greitosios mados poveikiu, mikroplastiko tarša ir kt. Tačiau jų taip pat prašoma apmąstyti ir pabandyti nepamiršti, kokia yra dalykų, kuriuos jie nori pakeisti, kilmė.

Dabar, šiame svarbiame etape, jų prašoma užrašyti visas idėjas, kurios ateina į galvą, kad pasiektų šį pokytį, žengtų žingsnį į priekį ir eitų link šio pokyčio; jie turi jaustis laisvi užrašyti viską, kas praktiška, teorinė, beprotiška ir tikrai konkreti veiksmai, viskas, kas greita ir įmanoma, ir viskas, kas atrodo neįmanoma. Šiame etape dirigento vaidmuo yra svarbus skatinant juos per šį idėjų šturmą motyvaciniais pareiškimais, skatinant juos žaisti su savo kūrybiškumu; jie turėtų būti skatinami galvoti apie savo idėją, pradedant pareiškimą su "Kas, jei ...".

2 etapas

Kai smegenų šturmas yra baigtas, dirigentas prašo jų pažvelgti į visas idėjas, parašytas po jo, tada jis / ji prašo jų pasirinkti vieną idėją (bet kokią idėją, nesvarbu, ar tai yra viena idėja) ir perskaityti ją garsiai. Dabar jų prašoma plėtoti pasirinktą idėją, jie gali dirbti individualiai arba grupėmis, jei kas nors nenori dirbti vienas, jis gali prisijungti prie kito ar kitos grupės arba paprašyti, kad kas nors prisijungtų prie jo. Svarbu, kad pabaigoje būtų sukurtos bent 2 ar 3 idėjos.

Dabar dirigentas kviečia dalyvius susėsti prie stalų (vienas stalas, vienas idėjos kūrimas) ir paprašyti, kad idėjos kūrimo šablonas (žr. 3 priedą) būtų naudojamas kaip vadovas jų idėjai toliau plėtoti, paversti jį projektu ir prireikus išsiaiškinti abejones. Kūrimo etape laidininkas eina aplink darbo grupes, kad patikrintų pradinį etapą ir kūrimo procesą. Tada, įpusėjus laikui, grupės kuriam laikui sustabdo savo vystymosi procesą, kad plenariniame posėdyje paaiškintų, su kuo dirba, ir surinktų visų kitų dalyvių pasiūlymus,

atsiliepimus ir idėjas. Po šio dalijimosi momento jie gali tęsti savo projektus, kuriems jie turi skirtingas medžiagas ir pan. Dirigentas yra pasirengęs jiems padėti, palaikyti, suteikti indėlį, jei kas nors yra ar atrodo sunku ir pan. Likus 10 minučių iki pabaigos, jis, jei reikia, praneša apie likusį laiką. Po to idėjos bus pristatytos plenariniame posėdyje. <i>Informavimas /diskusija:</i> Po projekto pristatymo dirigentas užduoda motyvacinius ir apmąstymų klausimus, tokius kaip "kaip jaučiatės plėtodamas savo idėją? Kaip ketinate jį perduoti savo draugams ir bendraamžiams? Ar manote, kad svarbu, kad jūsų tvarumo idėja, kaip ir kiti, būtų svarbi? Ar manote, kad jūsų, kaip rėmėjo, vaidmuo gali apimti ir motyvuoti kitus būti tvaresniais? ir t. t."
Patarimai dirigentams: • Per idėjos idėjų generavimo etapą būtų malonu turėti tinkamą muzikinį foną; • Idėjų generavimo metu siūlome dirigentui būti pasirengusiam su sutelktais klausimais, skatinančiais jų kūrybiškumą didžiausiu potencialu.
Seanso pabaiga
Trukmė: 20 min. Sesijos tikslai: - sisteminti žinias, idėjas ir emocijas - skatinti ir skatinti dalyvius būti aktyviais ir gidais - ugdyti įsivertinimo ir įsivertinimo įgūdžius Medžiagų: Pataisykite plakatus, padarytus 1 ir 2 dieną, po jo ir spalvoto pieštuko.
Galutinės ataskaitos ir vertinimas Kiekvienam dalyviui yra pakankamai kėdžių, išdėstytų apskritime, laidas su lūkesčiais pakabintas starterio veiklos metu 1 dieną, o kitas laidas (patenkintiems lūkesčiams) pakabintas tuo pačiu būdu, o "pataisykite" plakatus ant sienos. Dalyvių prašoma pažvelgti į "fix it" plakatus ir pagalvoti apie per 3 dienas nuveiktas veiklas, galbūt padedant jiems prisiminti veiklą ir skatinant juos prisiminti įdomias akimirkas. Kas nori, gali pateikti savo nuomonę apie visą patirtį, pateikti atsiliepimus apie veiklą, laidumą ir pan. Dirigentas čia taip pat gali suteikti vietos klausimams ir abejonėms.

Tada dirigentas prašo jų pažvelgti į savo lūkesčių dokumentus, pakabintus 1 dieną pradinėje sesijoje, paimti patenkintus lūkesčius ir pakabinti juos į kitą laidą. Galiausiai, dalyvių taip pat prašoma pagalvoti apie tai, ar jie įgijo kažką, apie ką jie negalvojo ar nesitikėjo, parašykite juos ant naujo post-jo ir pakabinkite juos "patenkintų lūkesčių" laidoje.

Trumpa diskusija apie lūkesčius ir kai kurie galutiniai apmąstymai gali baigtis kaip viso kelio uždarymas.

1.2 2 dirbtuvių planas – lauko

1 DIENA

(Sistemos suteikimas)

Starteris / Iedlaužis
Trukmė: 45 min. Sesijos tikslai: - pažinti vienas kitą - komandos formavimas - kreiptis į temą labai paviršutiniškai ir žaidimų būdu - lūkesčių nustatymas - pripažinti / nustatyti savo nuomonę, įpročius, kasdienybę Medžiagos: popierius, spalvoti pieštukai, juosta, stygos, plakatai, po jo, smulkūs segtukai (ar pan.), spausdintos klausimyno kopijos (1 priedas). Vardų žaidimas Jei dalyviai nežino vienas kito, tai yra geras valstybininkas, kad pavadinimas žaidimas disponavimo <u>dalyvių ratą</u>, pora, pavyzdžiui: • Pasakykite savo vardą ir būdvardį, kurio pirmoji raidė yra pirmoji paties pavadinimo raidė, pvz., "Aš esu Marco - magija";

- Pasakykite savo vardą ir atlikite judėjimą, o po to visi kiti dalyviai turi jį pakartoti;
- Įsivaizduojamoje aikštėje dalyviai vaikšto ir susitinka. Pristatant kiekvienam otheriuiporomis, su tokiais teiginiais kaip "Labas, aš esu Anna. Malonu su jumis susipažinti", – yra vardų mainai. Žaidimas tęsiasi taip iki to momento, kai visi arba beveik visi dalyviai ras savo vardą. Po to visi paprastai pateikia vardus apskritime.

Ledlaužis

Paruošimas:

Yra įsivaizduojama linija, pagaminta iš laido ar stygos, pakankamai ilga, kad surikiuotų visus dalyvius.

Instrukcijos:

Dalyviai privalo atlikti dirigento pateiktas užduotis, nekalbėdami. Įsivaizduojamoje linijoje jie turi organizuoti save ant linijos:

- abėcėlės tvarka pavadinimui;
- tvarka nuo mažiausio iki aukščiausio;
- eilės tvarka nuo šviesesnės akių spalvos iki tamsesnės akių spalvos;
- eilės tvarka nuo tolimiausio iki artimiausio adreso, kuriuo jie gyvena (pagal n. km);
- pagal užsakymą iš toliausiai į artimiausią jų dėvimų marškinėlių/ viršaus /džemperio gamybos šalį (pagal km n. km).

Informavimas /diskusija:

Dirigentas galiausiai gali pateikti keletą klausimų, tokių kaip "kaip tai buvo? Ar susidūrėte su sunkumais dėl to, kad turėjote pasirodyti nekalbėdami? O kaip su paskutine užduotimi? Ar jums pavyko rasti savo drabužių gamybos šalį?"

Vertinimas ir lūkesčiai

Paruošimas:

Spausdintas klausimynas (1 priedas), popieriaus lapai po jo dydžio ir formos ir laidas, pritvirtintas tarp dviejų medžių / šakų ar stulpelių, krepšys su mažais drabužių segtukais ar pan.

Instrukcijos:

Dėl šios veiklos dalyvių prašoma apmąstyti savo lūkesčius, todėl pirmiausia jie turi nupiešti audinio formą ant popieriaus lapo. Po to jų prašoma individualiai pagalvoti apie savo lūkesčius dėl šio 3 dienų dirbtuvių ir parašyti juos audinio formos viduje. Kiekvienam lūkesčiui naudojamas vienas popieriaus lapas.

Tada jie turi 10 minučių užpildyti klausimyną apie savo įpročius ir jausmus, susijusius su šia tema. Anketą surinks dirigentas.

Apibendrinimas:

Plenariniame posėdyje dirigentas tiesiog klausia, ar kas nors nori pasidalinti savo lūkesčiais. Dirigentas turėtų stengtis pabrėžti bendrus dalyvių lūkesčius ir pan., Kad sukurtų konfidencialią nuotaiką ir dalyvavimo aplinką.

Patarimai dirigentams:

- Daugiau vardų žaidimų galite rasti šioje nuorodoje <https://learningforchange.net/knowledge-base/icebreakers-and-name-games/>;
- Ledlaužiui laidininkas gali atlikti papildomas užduotis, kad jis galėtų trukti šiek tiek ilgiau;
- Galima padidinti informaciją, kai ko nors klausiate apie klausimyną, kurio pagrindinis tikslas yra padidinti bendradarbiavimo ir dalyvavimo nuotaiką.

1 sesija

Trukmė: 45 min.

Sesijos tikslai:

- spręsti tvarumo temą
- ugdyti ir tobulinti kritinį mąstymą
- ugdyti ir tobulinti bendravimo įgūdžius
- plėtoti ir tobulinti savianalizės gebėjimus
- plėtoti komandinio darbo ir bendradarbiavimo gebėjimus

Medžiagos: spalvoti pieštukai, juosta, po jos, 1 iškylos antklodė vienai grupei, 2 plakatai laidininkui, sausainių plokštės (arba baltas popierius, ant kurio galima piešti), apverstas, jei nėra sienos, medžių ar kolonų.

Tvarus arbatos laikas

Paruošimas:

Iškylos antklodės dedamos ant lauko / žolės / grindų, centre dedami kai kurie spalvoti pieštukai, popierius ir kai kurie po jo. kažkas, kas primena sausainių plokštelę, taip pat dedama į ten. Ant sienos / flipchart / medis, kuris gali būti matomas visiems, jau yra 2 plakatai pridedamas.

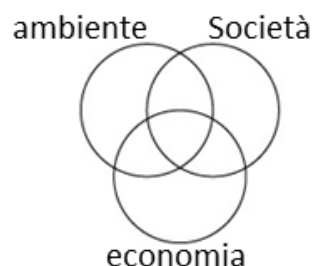
Instrukcijos:

Dalyviai yra suskirstyti į grupes po 2 -4 ir jų prašoma susėsti ratais aplink iškylos antklodę, o kiekvieno dalyvio prašoma nupiešti savo puodelį arbatos. Atskiros puodelio formos viduje jų prašoma užrašyti

tvariausius įpročius, kuriuos jie taiko kasdien arba pritaikė. Jie turėtų parašyti bent 3-5 įpročius maždaug per 5 minutes. Kai jie bus padaryti, jie turi dar 15 minučių, kad pasidalintų savo įpročiais tarp savo grupių ir kartu nuspręstų dėl 3 geriausių tvarių įpročių. Šie 3 geriausi tvarūs įpročiai turi būti parašyti ant post-jo ir įdėti į plakato centrą, sausainių plokštelės viduje.

Tada kiekviena grupė trumpai pristato savo arbatos buvimo vietą ir bando paaiškinti priežastis, kodėl jie nustatė, kad šie įpročiai yra tvariausi. Šias priežastis laidininkas įrašo į postus viename iš plakatų, anksčiau pakabintų ant sienos / flipchart / medžio.

Antroje žaidimo dalyje, pradėdant nuo priežasties, pateiktos po jo, dirigentas pakvies ir padės dalyviams identifikuoti save 3 matmenimis, kuriose pateiktos priežastys gali būti sugrupuotos, pavyzdžiui, perkeltiant įrašus skirtingose plakato vietose. Jie turi apie 10 minučių, o kai jie bus padaryti, vienas išrinktas grupės atstovas paaiškins grupavimo metodo, kurio jie laikėsi, motyvus. Tada dirigentas padės dalyviams atpažinti sritis, kurias jie tapatina su 3 tvarumo sritimis / matmenimis, kurios yra aplinkos, socialinės ir ekonominės, kaip parodyta paveikslėlyje.



Po to laidininkas remiasi nauju tuščiu plakatu, anksčiau pakabintu prie sienos / medžio, 3 matmenys kaip 3 apskritimai, iš dalies sutampantys vienas su kitu, ir pažymi juos 3 matmenų pavadinimais. Dabar jis turėtų užduoti pagrindinį / atspindintį klausimą ir pateikti paaiškinimus apie elgesio poveikį trimis aspektais, trumpai paaiškindamas, kas taip pat yra "tvarumas".

Po to grupės turi 5 minutes dar kartą pažvelgti į savo 3 geriausius tvarius įpročius (nustatytus pradžioje ir dedamas į sausainių plokšteles), galvoti, ar yra kitų įpročių, kurie yra tvaresni, ar yra iki 2 tvarių įpročių, kuriuos verta pasiimti. Galiausiai, kiekviena grupė pristato savo 3 geriausius tvarius įpročius ir kartu su kitais dalyviais aptaria, kuriame rate (ar lygyje) įdėti pasirinktus įpročius. Šiame etape svarbu, kad jauni žmonės mąstyty, diskutuotų ir dalytųsi nuomonėmis apie kiekvieno įpročio poveikį aplinkos, socialiniams ir ekonominiams įpročiams. Gali atsitikti taip, kad jie tiesiog nustato post-it viename iš apskritimų arba persidengiančioje 2 dalyje, o gal ir trijų viduryje, o tai reiškia, kad įprotis yra tvarus visoms trimis dimensijoms.

Informavimas /diskusija:

Dirigentas užduoda keletą klausimų, tokių kaip "Ar žinojote apie šiuos 3 lygius? Ar žinote apie tvarumo sąvoką ir reikšmę? Ar manote, kad yra aukštesnis lygis nei kitas? Ar manote, kad jūsų bendraamžiai ir draugai paprastai galvoja apie savo elgesį, kaip jūs padarėte dabar? Kiek iš jūsų nurodėte kai kuriuos įpročius, susijusius su mada ir drabužiais?

Patarimai dirigentams:

- Nesijaudinkite, jei dalyviams sunku nustatyti tris kategorijas, tikslas yra priversti juos apmąstyti savo įpročių poveikį;
- Jei antroje veiklos dalyje dalyviams sunku nustatyti 3 makro tvarumo sritis (aplinką, visuomenę ir ekonomiką), dirigentas turi svarbų vaidmenį, kad padėtų jiems ir padėtų jiems nustatyti šį identifikavimą. Galų gale taip pat suteikiant sprendimą;
- Siekiant apžvelgti tvarumo aspektus ir geriau paremti diskusiją dėl informacijos teikimo, į 1 priedo 1 - 1 dieną buvo įtrauktos kelios naudingos užuominos ir nuorodos;
- Apibendrinimo metu tam tikru momentu gali būti naudinga diskusiją nukreipti ir į įpročius, susijusius su drabužiais ir mada, vis labiau išnagrinėti temą ir suprasti jų suvokimą apie šios pramonės poveikį;
- Po šios veiklos dalyviams galite nustatyti trumpą pertrauką.

Break/Icebreaker

Trukmė: 15 min.

Sesijos tikslai:

- gerinti komandos formavimą
- padidinti savirefleksiją
- didinti informuotumą apie tvarumo sąvoką

Medžiagos: popieriaus lapas ir spalvoti pieštukai

Ledlaužis

Paruošimas:

Didelė erdvė, kurioje dalyviai gali apsistoti ratu

Instrukcijos:

Dalyviai turi apie 5 minutes ieškoti objekto, atspindinčio tvarumą jiems, aplinkoje visame aplinkui ir pasiimti jį, jei įmanoma, arba atstovauti / piešti ant popieriaus. Po to jie vėl sėdės ratu ir po vieną paaiškins, kodėl jie pasirinko tą objektą kaip reprezentatyvų.

Informavimas /diskusija:

Ar buvo sunku? Ar manote, kad būtumėte paėmę kažką kitokio, ko čia negalėjote rasti? Kodėl? Ar rinktumėtės kito žmogaus objektą? Ar jūsų objekte kažko trūksta?

Patarimai dirigentams:

- Jei vieta nesiūlo tiek daug, galų gale galite atnešti krepšį su skirtingais objektais viduje;
- Šios veiklos versiją galima sukurti tik su vaizdais.

2 sesija

Trukmė: 60 min.

Sesijos tikslai:

- didinti informuotumą apie greitosios mados poveikį
- didinti informuotumą apie taršos poveikį
- dekonstruoti idėją, kad "tvarūs audiniai" yra seni, ne spalvoti, ne madingi
- ugdyti kritinio mąstymo ir empatijos bei stebėjimo įgūdžius;

Medžiagų: "Actionbound App" atsisiųsta į dalyvių mobiliuosius telefonus; dalyvio mobilieji telefonai; leškinys dėl veiksmų (1 priedas).

Padarykime tai!

Paruošimas:

Jauni žmonės yra suskirstyti į grupes arba žaidžia kaip asmenys, kad galėtų žaisti tam tikrą iššūkį, sumaišytą su lobių medžiokle per "Actionbound" programą (ją galima atsisiųsti nemokamai). Tai labai paprasta programa, naudojama kuriant universalias lobių medžiokles, taip pat mokymosi iššūkius ar komandos formavimo veiklą, todėl siūlome pedagogams, skaitytojams, mokytojams ir jaunimo darbuotojams naudoti šį įrankį ir kitoms veikloms.

Galite rasti projektui sukurtą pagrindinį veiksmų lauką. Galite jį naudoti taip, kaip yra (mes sukūrėme standartinį iššūkį, paruoštą naudoti, arba pasisemti įkvėpimo kurti savo iššūkius. Kai "lobių medžioklė" yra paruošta, dirigentas atsisiunčia arba spausdina QR kodą, kad žaidimas būtų prieinamas.

Priklausomai nuo grupės vietos, lobių medžioklė gali būti sukurta taip, kad būtų statiškesnė arba dinamiškesnė.

Instrukcijos:

Dirigentas patikrins, ar visi dalyviai turi visą bateriją ir mobilųjį telefoną, paruoštą veiklai, tada paprašys nuskaityti QR kodą arba spustelėti gautą nuorodą. Po to jis paaiškina keletą dalykų apie iššūkį ir būdą prašyti paramos (SMS žinute, skambučiu ar infopoint). Po to dalyviai gali pradėti iššūkį.

Informavimas /diskusija:

Dirigentas užduoda tokius klausimus kaip "kaip tu jauteisi? Ar buvo sunku? Ar buvo kokių nors užduočių,

kurios jus sužavėjo labiau nei kitos? Ar buvo užduočių, kurių nesitikėjote? Norite pasidalinti savo atradimais?
Patarimai dirigentams: • Patikrinkite ir palaikykite dalyvius naudodami programą arba saitą; • Jei ketinate sukurti savo iššūkius, pabandykite sukurti ryšius, atitinkančius natūralius elementus su tvaraus audinio ar jo kolegų tema (greita mada, plastikas drabužiuose, tarša ir kt.), Ir maišyti "praktinius" iššūkius, su kažkuo, kam reikia daugiau "atspindinčių" akimirkų; • Atminkite, kad dalyviai taip pat gali padaryti nuotraukas, kurias gali siųsti koordinatoriui, atliekant privalomą tašką / informacinį tašką; • Tai gali būti įdomu ir motyvuojanti suteikti atlygį nugalėtojui (-ams).
Seanso pabaiga
Trukmė: 20 min. Sesijos tikslai: - sisteminti žinias, idėjas ir emocijas - skatinti ir skatinti informacijos rinkimą ir mokslinius tyrimus; - ugdyti analizės ir kritinio mąstymo įgūdžius; Medžiagos: spalvoti pieštukai, bent du plakatai, postai
Susisiekite su savo influenceriu! Rato dalyvių prašoma pagalvoti apie influencerius, kuriuos jie seka (nebūtinai mados influencerius), išsiaiškinti kokį nors vietinį ar pasiekiamą influencerį, kurį jie žino (arba pasiekiamą naują, kuris jiems galėtų būti įdomus), bet ir ne taip lengvai pasiekiamus influencerius, ir užduoti jiems visus tuos pačius klausimus apie <u>tą patį savęs vertinimą, kurį jie padarė dienos pradžioje (pradinė sesija)</u> ir įrašyti tam tikru būdu savo atsakymus, jei jie atsakys, ir pareikšti šį atsakymą į 2 dieną. Jie taip pat gali paklausti kitų dalykų, susijusių su tvarios mados tema, jei jie nori. Jei jie negali susisiekti su jokių influenceriu, jie privalo užduoti bent dviejų žmonių klausimus tarp savo pažįstamų ir draugų / giminaičių.
Pataisykite ir apibendrinkite <i>Paruošimas:</i> Dalyviai yra apskritime ar pusiau apskritime, o viduryje yra 2 plakatai: vienoje yra 2 sritys, atitinkamai pavadintos "emocijomis" ir "žiniomis", o kitas plakatas yra pavadintas / pažymėtas "ką aš noriu pakeisti, kad gyvenčiau tvaresniame pasaulyje?".

Instrukcijos:

Dalyviai ir dirigentai yra ratu, kad pamatytų vienas kitą, ir plenariniame posėdyje aptaria pagrindines išvadas ir pagrindinius indėlius, įgytus šios dienos veikloje. Viskas daroma vadovaujant bendriems dirigento klausimams, pvz., "Ar manote, kad išmokote kažką naujo? Ar yra kažkas, ko nesitikėjote pamatyti ar atrasti? Kas buvo įdomiausia ar labiausiai stebina?".

Po to dalyvių prašoma parašyti (tiesiogiai ant jų arba naudojant post-jo) plakate 1 apie emocijas, kurias jie jautė, ir įdomius indėlius, kuriuos jie mano, kad jie brangins, ir 2 plakate, ką jie norėtų pakeisti savo elgesį, kad galėtų gyventi tvaresniame pasaulyje, remiantis naujomis žiniomis, kurias jie įgijo per pirmąją seminaro dieną.

Dienos pabaigoje dalyviams suteikiama nuoroda į platformą [MILES](#) kur jie kviečiami įvertinti ir pagilinti tvarios mados temą.

2 DIENA

(Suteikite pagrindą ir įkvėpimą)

Stater / ledlaužis

Trukmė: 15 min.

Sesijos tikslai:

- atšaukti tam tikrą indėlį, gautą iš ankstesnės veiklos dienos
- ugdyti refleksiją ir kritinį mąstymą
- didinti informuotumą apie savo žinias apie drabužius, kuriuos jie kasdien dėvi
- apšilimas ir bendravimo bei empatijos kanalų paruošimas kitai daliai

Medžiagų: 4 popieriaus lapai, kuriuose užrašyti atitinkamai 4 pagrindiniai punktai.

Iš kur atsiranda mano drabužiai?

Paruošimas:

Ant grindų / žolės platesnėje erdvėje popierius su kardinaliais taškais bus dedamas į reikiamą padėtį. Dirigentas pastatys save į kosmoso zoną, kuri turėtų atitikti šalį, kurioje grupė gyvena.

Instrukcijos:

Dalyviai yra ratu, o dirigentas prašo jų pagalvoti, ar jie žino, iš kur kilę jų drabužiai ir kur tiksliai jie

gaminami. Po to jis uždėda 4 dokumentus su kardinaliais taškais ant grindų ir įdeda save į erdvę, kuri turėtų atitikti šalį, kurioje grupė gyvena.

Po to dalyvių prašoma 4 skirtingais etapais atsidurti vietovėje, kuri turėtų atitikti jo audinio gamybos šalį. Pirmajame etape dalyvių klausiama apie viršutinio audinio (pvz., Marškinėlių, marškinių, viršaus,..) gamybos šalį, antrajame raunde apie apatinį audinį (pvz., Kelnes, džinsus,..), trečiąjį - apie kojines, o ketvirtą - apie apatinius drabužius. Norėdami atlikti užduotis, kurias jie gali patikrinti savo drabužių etiketėje, jie gali padėti vieni kitiems pažvelgti į etiketes arba eiti į privačią erdvę, kad galėtų pažvelgti į juos patys. Jei kas nors nežino, kur eiti, nes jis nežino gamybos šalies, tiesiog lieka už įsivaizduojamo pasaulio žemėlapių ribų.

Informavimas /diskusija:

Galų gale gali būti naudinga paprašyti dalyvių susėsti ratu ir priversti juos apmąstyti, kiek iš jų nežino, kur gaminami jų drabužiai, ar jie nori turėti šią informaciją, tarsi jie apmąstytų maistą, kurį jie valgo, ar vandenį, kurį jie geria, ir paklauskite jų nuomonės ir ar jie norėtų žinoti gamybos šalį ir kodėl, jei jie buvo nustebinti dėl kai kurių rezultatų ir vietų.

Patarimai dirigentams:

- Kad būtų dar labiau matomi atstumai nuo "gamybos" iki "vartojimo", būtų naudinga stovėti eilutėje nuo gamybos šalies iki gyvenamosios vietos šalies ar regionų, taigi nuo kai kurių dalyvių iki dirigento, kuris turėtų būti patalpintas vartojimo šalyje;
- Gali būti įdomu paklausti jų apie drabužių, kuriuos jie dėvi veiklos metu, ženklus ir galbūt juos išvardyti paprastame popieriuje, kabančiame matomoje dalyje, kad jie apmąstytų, kaip toli prekės ženklai gamina savo drabužius.

1 sesija

Trukmė: 1 val.

Sesijos tikslai:

- ugdyti ir tobulinti kritinį mąstymą
- ugdyti ir tobulinti bendravimo įgūdžius
- plėtoti ir tobulinti savianalizės gebėjimus
- ugdyti savimonę apie įtaką turinčių asmenų vaidmenį ir savo suvokimą
- didinti informuotumą apie tvarių drabužių galimybes

Medžiaga: jei influenceris negali asmeniškai dalyvauti, reikia kompiuterio ar dalyvių mobiliųjų telefonų, taip pat mobiliųjų duomenų ir galiausiai atsakymų, kuriuos dalyviai surinko iš nuomonės formuotojo, su

kuriuo jie susisieks.
Mąstymo liudijimo keitimas <i>Paruošimas:</i> Dalyviai susėda pusę rato ir yra vieta, skirta svečiui, jei jis gali atvykti asmeniškai, kompiuteriu ar kiekvienu dalyviu su savo mobiliuoju telefonu. Jei sunku rasti parodymus, šios sesijos pabaigoje ieškokite "patarimų laidininkams" dėl alternatyvų. <i>Instrukcijos:</i> Šios veiklos metu jaunas liudijimas/influenceris bendraus su jaunų žmonių grupe, paaiškins savo patirtį su tvarium elgesiu, galimybę veikti ir sąmoningai rinktis kasdienėje rutinoje. Jie gali užduoti savęs vertinimo klausimus (1-osios sekundės dalies pradžios sesijos dalį) arba kitus norimus klausimus. Jie turėtų laisvai keistis nuomonėmis, idėjomis, abejonėmis ir viskuo, kas jiems šauna į galvą tvarumo ir ypač drabužių tvarumo tema.
Influencerių laikas! <i>Paruošimas:</i> Dabar dalyviai yra ratu. <i>Instrukcijos:</i> Dalyvių prašoma pasidalinti nuomonės formuotojų, draugų, šeimos narių ir pažįstamų, su kuriais jie susisieks, atsakymais. Diskusija galėtų prasidėti analizuojant pateiktus atsakymus, todėl dirigentas turėtų palengvinti mainus ir diskusiją bei užduoti klausimus, kad dalyviai galėtų apmąstyti, rasti savo suvokimą apie dalykus ir savo nuomonę apie surinktus teiginius. <i>Informavimas /diskusija:</i> Dirigentas čia galėtų atlikti apibendrinimą, kuris yra funkcionalus abiem veikloms, klausdamas dalyvių, ar jie tikėjosi tokių atsakymų iš liudytojo / influencerio. Svarbu neteisti ir nepateikti informacijos apie tai, kas yra teisinga ar kas neteisinga, o paklausti dalyvių, ką jie galvoja apie pateiktą pareiškimą ar atsakymą, ar jie sutinka, ar ne, ir kodėl, jei jie tikėjosi kitokio atsakymo ar pozicijos, jei tai, ką paskelbė jų influenceris ar parodymai, atitinka ar ne jų mintis ar nuomonės. Taigi, šiame etape svarbu skatinti jų kritinį mąstymą, jų refleksijos ir analizės įgūdžius.
Patarimai dirigentams: • Svarbu iš anksto žinoti, ar dalyviai gavo tam tikrą atsakymą iš nuomonės formuotojo, su kuriuo jie susisieks, kad atitinkamai galėtų valdyti "Mąstymo liudijimo keitimo" veiklos trukmę;

- Norėdami "Keisti mąstysenos liudijimą", dirigentas gali rasti savo parodymus arba naudoti įrašytą vaizdo įrašą ir jį galima rasti "Wear(e)able Website" įrankių rinkinyje (su angliškais subtitrais) [\[... nuoroda..\]](#);
- "Influencerio laiko veiklai" svarbu neteisti ir nenurodyti, kas yra teisinga ar kas negerai, o paklausti dalyvių apie jų mintis. Čia svarbu skatinti jų kritinį mąstymą, jų refleksijos ir analizės įgūdžius. Jie turėtų rasti "savo kelią" patys;
- Po šios veiklos, prieš kitą, dalyviams gali būti naudinga leisti šiek tiek pertraukos.

Break/Icebreaker

Trukmė: 30 min.

Sesijos tikslai:

- gerinti komandos formavimą
- Didinti informuotumą apie vertę, kurią mes suteikiame drabužiams
- Didinti informuotumą apie griežtą drabužių ir kultūros ryšį, socialinį statusą / savęs atstovavimą ir kt.

Medžiagos: dubuo, kuriame yra įvairių citatų, posakių ir patarlių, naudojant drabužius, kuriuos anksčiau ieškojo ir atrinko laidininkai ir kurie buvo parašyti skirtingais sulankstytais popieriaus lapais. Kiekviename dokumente turi būti tik vienas posakis ar patarlė.

Drabužiai manyje

Paruošimas:

Įsivaizduojamo apskritimo centre yra dubuo su citatomis ir posakiais, parašytais popieriaus lape.

Instrukcijos:

Poroje ar atskirai dalyviai turi pasiimti popierių, kuriame yra citata ar posakis. Po to jie turi 1 minutę galvoti apie tai, kaip imituoti jį kitiems dalyviams. Tada skirtingais posūkiomis kiekvienas dalyvis ar pora turi imituoti posakį kitiems dalyviams, o šie turi išsiaiškinti teisingą posakį ar patarlę. Kiekvieno posūčio nugalėtojas užima sceną mimikai arba perduoda posūkį kitam dalyviui ar grupei, kuri dar nepadarė mimikos.

Informavimas /diskusija:

Dirigentas gali paklausti jų, ar jie žino posakį, ar jie jį naudoja / naudojo, ar jie žino už jo esančios metaforos istoriją ir kaip jie jautėsi jį mėgdžiodami.

Patarimai dirigentams:

- Laidininkas turėtų būti pasirengęs, jei reikia, išsklaidyti abejones dėl citatos ar patarlės prasmės ir valdyti mimikos laiko tarpą ir posūkius;

- Gali būti įdomu dalyvio žinioje turėti keletą drabužių ir daiktų, esančių pasirinktose patarlėse ar kabutėse.

2 sesija

Trukmė: 75 min. (45 minutės žaidimui + apie 30 min.)

Sesijos tikslai:

- didinti informuotumą apie greitosios mados efektą
- didinti informuotumą apie teršiantį poveikį
- didinti informuotumą apie greitosios mados gamybą ir verslo dinamiką
- didinti informuotumą apie pirkėjų vaidmenį
- didinti informuotumą apie tai, kaip svarbu informuoti prieš perkant
- ugdyti kritinio mąstymo ir empatijos bei stebėjimo įgūdžius;

Medžiaga: spausdintos žaidimo profilio dalys (2 priedas) ir spausdintas lapas atitinkamai stebėtojų ir Altroconsumatore asociacijai.

Tinkama kaina

Paruošimas:

Yra didelis iškylos antklodė (ar daugiau mažesnių iškylą antklodė dedamas vienas šalia kito) ir dirigentas turi visą medžiagą jau atspausdintas dalyviams. Dirigentas jau turėtų žinoti, kuriuos profilius priskirti kiekvienam dalyviui.

Instrukcijos:

Ši veikla yra vaidmenų žaidimas, kuriame kiekvienas dalyvis turi konkretų vaidmenį / asmens profilį ir turi atitinkamai veikti, o kai gryo žaidimo tikslas visiems yra nuspręsti ir susitarti dėl drabužio kainos.

Yra pirkėjų, gamintojų, influencerių, NVO, vartotojų prekybos asociacijos ir stebėtojų, o pagrindinis kontekstas, kuriame žaidimas juda, yra toks:

Nacionalinė vartotojų prekybos asociacija "Altroconsumatore" jautriai reaguoja į vartojimo reikmenų gamybos ciklo etiką ir praėjusį mėnesį sudarė apskritąjį stalą, kad nustatytų geriausią kai kurių drabužių ekonominę vertę ir (arba) kainą, kurios kaina turėtų būti ne mažesnė kaip 10 eurų ir ne daugiau kaip 100 eurų.

Šiandienos diskusijų objektas yra marškiniai, atsitiktiniai ir spalvoti, pagaminti iš skirtingų medžiagų (tiek natūralių, tiek sintetinių). Visų altroconsumatore asociacijos pakviestų svečių prie apskritojo stalo prašoma aptarti ir rasti marškinėlių vertę/ kainą, dėl kurios visi susitaria."

Po šio įvado dalyviai turi 10 minučių perskaityti priskirtą profilį, paprašyti dirigento paaiškinimo ir pasiūlymo, kad galėtų tinkamai veikti ir išsklaidyti abejones.

Remiantis dalyvių skaičiumi, vaidmens pasiskirstymas turėtų būti toks:

5 p. > 1 Asociacijos atstovas, 2 gamintojai, 1 vartotojas /pirkėjas, 1 stebėtojas

6 p. > 1 Asociacijos atstovas, 2 gamintojai, 2 vartotojai /pirkėjas, 1 stebėtojas

7 p. > 1 Asociacijos atstovas, 2 gamintojai, 2 vartotojai /pirkėjas, 2 stebėtojai

8 p. > 1 Asociacijos atstovas, 2 gamintojai, 2 vartotojai /pirkėjas, 2 stebėtojai, 1 influenceris

9 p. > 1 Asociacijos atstovas, 2 gamintojai, 2 vartotojai/pirkėjas, 3 stebėtojai, 1 influenceris,

10 p. > 1 Asociacijos atstovas, 2 gamintojai, 2 vartotojai/pirkėjai, 3 stebėtojai, 1 influenceris, 1 NVO

Stebėtojo vaidmuo yra svarbus, nes jis bus labai svarbus pranešimo momentui. Konkrečiai jis turi stebėti ir įrašyti šiuos dalykus, nuo labiausiai iki mažiau svarbių:

- jėgos ir galios santykiai tarp skirtingų veikėjų ir skirtingas vaidmuo
- argumentas, kad dalyviai buvo naudojami ir diskutavo apskritojo stalo metu ir aplinkos, visuomenės ir ekonominio tvarumo atžvilgiu
- pagrindiniai dalyvių pateikti argumentai, kuriais siekiama išlaikyti savo poziciją dėl siūlomos kainos ir savo pareiškimų aiškumo ir (arba) skaidrumo
- Persigalvojimas ir nuomonės keitimas stalo raundo metu
- emociniai aspektai atsirado siekiant išlaikyti ir skatinti savo poziciją dėl siūlomos kainos.

Dėl šios priežasties jie turi turėti "asmeninę informaciją" su dirigentu prieš prasidedant žaidimui, kad iš anksto žinotų, kieno profilis buvo priskirtas kam, kad galėtų parengti savo popieriaus ir (arba) pastabų šabloną.

Asociacijos "Altroconsumatore" vaidmuo yra palengvinti diskusijų stalą, nedarant įtakos pačiai diskusijai, jis suteikia žodį tiems, kurie dar nekalbėjo, arba pakviesti kitus įsikišti. Jo vaidmuo taip pat yra valdyti žaidimo laikmatį, primenant, kad praėjo bent kartą pusė laiko, ne mažiau kaip 15 minučių nuo apskritojo stalo diskusijų pradžios ir 5 minutės iki apskritojo stalo pabaigos. Jis taip pat turi užduotį dokumente (žr. 2 priedą) įrašyti kainos pasiūlymą ir svečių pakeitimus bei įrašyti galutinį sprendimą į marškinėlių kainą, kai tik bus pasiektas dalyvių susitarimas. Jei susitarimas nebus pasiektas, ši erdvė liks tuščia. Galiausiai, influenceriui nereikės susitarti dėl kainos, o po diskusijos jie turės pasirinkti įmonę, kurią palaikytų.

Informavimas /diskusija:

Informavimas grindžiamas stebėtojų išvadomis ir įrašais, todėl iš esmės dirigentas po kelių bendrų

klausimų visiems dalyviams, pvz., "Kaip tai buvo? Ar jautėtės patogiai, ar ne? Ar patyrėte kitokių emocijų? Etc." pradeda prašyti informacijos stebėtojams apie stebėjimo elementą, jei dalyviai atvirai diskutavo, kad patikrintų, ar yra atitikmuo ir galiausiai paaiškinimas, kaip vyko diskusija, ar tam tikros nuotaikos, atsakymo ar pozicijos priežastis ir pan.
Patarimai dirigentams: • Svarbu įsitikinti, kad dalyviai nežino kitų dalyvių profilio • Dalyviai turi gerai pasiruošti pagal savo profilį ir gali būti naudingi dirigentui priskirti konkretų vaidmenį konkrečiam dalyviui pagal jų asmenybę ir savybes; • Remiantis stebėtojų n. trūkumu, stebėjimo elementai gali būti suskirstyti, kad jie būtų lengviau geriau sutelkti dėmesį į keletą. Jei yra tik vienas stebėtojas, jis gali sutelkti dėmesį tik į pirmuosius 1 ar 3 elementus; • Jei dalyvauja daugiau nei 10 dalyvių, dirigentai gali sudaryti mažesnes grupes arba gali būti įdomu padidinti tam tikro vaidmens skaičių, ex. Norėdami pridėti: Kitas gamintojo profilis, kitas pirkėjas ar stebėtojas; • Ši veikla turėtų būti tikrai stimuliuojanti dėl pasekmių, dėl kurių informavimo akimirkos gali užtrukti ilgiau arba turi būti kruopščiai vadovaujasi, kad liktų turimu laiku.
Seanso pabaiga
Trukmė: 20 min. Sesijos tikslai: - sisteminti žinias, idėjas ir emocijas - skatinti ir skatinti naudotis internetine mokymosi platforma MILES - dekonstruoti idėją, kad tvarumas negali sutapti su inovacijomis - dekonstruoti idėją, kad greitosios mados efektai yra kažkas toli nuo mūsų Medžiagos: spalvoti pieštukai, plakatai, po
Staigmenų krepšys namams Kiekvienas dalyvis gaus gerai uždarytą netikėtą maišelį, kuris bus atidarytas namuose, kuriame bus visa medžiaga, reikalinga jų VR žiūrovui sukurti, pvz., "Google Cardboard" (žr. 2 priedą). Maišelio viduje bus instrukcijos, kaip surinkti dalis, nuoroda į VR vaizdo įrašą, kurį reikia žiūrėti su savo mobiliuosiais telefonais, visi susiję su aplinkos apsaugos poreikio tema, sutelkiant dėmesį ir priverčiant juos patirti savo vertybes ir nuostabius aspektus arba sutelkiant dėmesį į jūrų ir upių taršos problemas, pvz., Mikroplastiko taršą. Taigi, jų prašoma atidaryti netikėtą maišelį namuose, surinkti VR žiūrovą pagal instrukcijas ir žiūrėti

priskirtus vaizdo įrašus.
Pataisykite ir informuokite <i>Paruošimas:</i> Dalyviai yra apskritime arba pusiau apskritime, o viduryje yra 2 plakatai: vienoje yra 2 sritys, atitinkamai pavadintos "emocijomis" ir "žiniomis", kitame plakate yra pavadintas / pažymėtas "ką aš noriu pakeisti, kad gyvenčiau tvaresniame pasaulyje?" (kaip ir 1 dieną). <i>Instrukcijos:</i> Dalyviai ir dirigentas yra ratu, kad pamatytų vienas kitą ir plenariniame posėdyje aptartų pagrindines išvadas ir pagrindinį indėlį, įgytą šios dienos veikloje. Viskas daroma vadovaujant bendriems dirigento klausimams, pvz., "Ar manote, kad išmokote kažką naujo? Ar buvo kažkas, ko nesitikėjote pamatyti ar atrasti? Kas buvo įdomiausia ar netikėčiausia?" Po to dalyvių prašoma parašyti (tiesiogiai ant jų arba naudojant post-its) plakate 1 apie emocijas, kurias jie jautė, ir įdomius indėlius bei žinias, kurias jie tiki, kad jie brangins, ir 2 plakate, ką jie norėtų pakeisti savo elgesį, kad galėtų gyventi tvaresniame pasaulyje.

3 DIENA

(Įkvėpimas veikti)

Stater / ledlaužis
Trukmė: 15 min. Sesijos tikslai: - ugdyti kūrybinį mąstymą. - ugdyti problemų sprendimo įgūdžius - ugdyti bendravimo įgūdžius Medžiagos: spalvotas pieštukas ir popierius
Kūrybingas tapytojas <i>Paruošimas:</i> Čia ir ten įsivaizduojamame dideliame apskritime dedami 2 popierius ir 2 spalvoti pieštukai.

Instrukcijos:

Dalyviai yra suskirstyti į poras ir pasirenka, kas yra A ir B, ir turi atsisėsti ant grindų / žolės, sėdinčios atgal į nugarą. Tada jų prašoma individualiai ieškoti bet kokios norimos nuotraukos (nebūtinai susietos su konkrečia tema) savo mobiliajame telefone, nerodant jo savo žaidimo partneriui. Pirma, dalyviai A turi aprašyti pasirinktas nuotraukas savo dalyviams B, neįvardindami daiktų, objektų ir asmenų. Dalyviai B bando nupiešti aprašytą paveikslėlį. Po to brėžiniai bus tikrinami plenariniame posėdyje. Tada antrajame raunde vaidmenys yra apverčiami, todėl dalyviai B apibūdina vaizdą dalyviams A, neįvardydami daiktų, objektų ir asmenų, ir A turi jį nupiešti. Po to brėžiniai bus tikrinami plenariniame posėdyje.

Informavimas /diskusija:

Gali būti įdomu suteikti žodį kiekvienai porai, kad pasakytų kažką apie strategiją, priimtą apibūdinti pasirinktą vaizdą, sunkiausią momentą ir pan.

Patarimai dirigentams:

- Kita žaidimo versija yra suteikti dalyviams anksčiau pasirinktas nuotraukas. Bet koku atveju dirigentui siūlytume pasirinkti gražius spalvingus vaizdus, nebūtinai susijusius su šia tema, nes šia veikla siekiama skatinti kūrybiškumą ir proto kūrimo strategijas.
- Kaip alternatyva, dirigentas gali paprašyti dalyvių nustatyti labiausiai reprezentatyvius brėžinius originalo atžvilgiu ir reikalauti žaidimo nugalėtojo.

1 sesija

Trukmė: 45 val.

Sesijos tikslai:

- ugdyti ir tobulinti kritinį mąstymą
- ugdyti ir tobulinti bendravimo įgūdžius
- ugdyti problemų sprendimo įgūdžius
- ugdyti kūrybinį mąstymą

Medžiagų: 1 iškylą antklodė kiekvienai 3/4 grupei, A2 balti dokumentai kiekvienai iškylos antklodei; 4 formato juodo kartono juostelės su skirtingais dydžiais (1-asis: 20cmx3cm; 2-asis: 45cmx1.5cm; 3-ioji: 30cmx4cm; 4-oji: 15cmx2.5cm), segtuvas ir lazdelės klijai kiekvienam dalyviui, arba galiausiai segtuvas ir klijų lazdelė vienai iškylos antklodei.

Shhhh... Meno ataka!
Paruošimas:

Keletas iškylų antklodžių yra išdėstytos visoje veiklos srityje. Antklodės centre yra A2 balta knyga, o

kiekvienai dalyvio vietai yra 4 tipų juodo kartono juostelės su skirtingais dydžiais (1- oji: 20cmx3cm; 2-asis: 45cmx1.5cm; 3-ioji: 30cmx4cm; 4-oji: 15cmx2.5cm), segtuvas ir klijų lazdelė, arba galiausiai kuokštelinė ir klijų lazdelė už antklodę, kuri bus dalijamasi tarp dalyvių.

Instrukcijos:

Dalyviai yra suskirstyti į mažas grupes po 5/7 asmenų ir sėdi ratu ant antklodės. Dabar jų prašoma sukurti kūrinį, šedevrą, kuris išreiškia grupės kūrybiškumą, o unikali taisyklė yra tai padaryti be kalbėjimo. Prieš pradedant, jiems suteikiamos kelios minutės, kad patirtų kartoną, tačiau atkreipkite dėmesį: nesiūlykite, ką galima su jais padaryti, bet tik kaip šie popieriaus lapai yra lankstūs, gali būti suvynioti, sulankstyti ir pan.

Pradžioje vienas dalyvis ant kiekvienos antklodės (kas nori) pradės vieną iš savo gabalų ir segtuvą į baltą lapą antklodės centre. Tada vienas po kito dalyviai pasirinks ir pataisys vieną iš savo juodo kartono juostelių. Kiekvienas dalyvis turės 4 veiksmus, kurie bus žaidžiami atsižvelgiant į posūkius. Juodos juostelės negali būti sulaužytos, kad susidarytų kitos juostelės.

Po kūrybinio darbo grupė gali keistis savo patirtimi ir suteikti pavadinimą darbui, kuris bus pristatytas plenariniame posėdyje. Po visų pristatymų yra nedidelis apibendrinimas.

Informavimas /diskusija:

Gali pateikti keletą klausimų, tokių kaip "Kaip tai buvo? Kaip sekėsi? Kaip buvo sukurtas šedevras? Kas pradėjo pirmas? Ar esate patenkintas? Etc."

Patarimai dirigentams:

- Galimybė yra pateikti išsamius klausimus po kiekvieno šedevro pristatymo;
- Po šios sesijos, prieš pradedant 2 sesiją, dalyviams gali būti naudinga suteikti šiek tiek pertraukos.

2 sesija

Trukmė: 120 min. (20" 1 etapas, 100" 2 etapas)

Sesijos tikslai:

- ugdyti kūrybinio mąstymo gebėjimus
- ugdyti problemų sprendimo įgūdžius
- ugdyti projektavimo įgūdžius
- ugdyti iniciatyvumo ir verslumo jausmą;
- ugdyti bendruomeniškumo jausmą ir aktyvų pilietiškumą;
- ugdyti empatiją ir atsakomybės jausmą

Medžiagos: spausdintas projekto šablonas, post-jo, popierius, audinių spalva, klijų pistoletas, seni drabužiai, drabužiai, iškarpos, 1 baltas plakatas (apie 70*100) ir plakatai, užpildyti 1 ir 2 dienos uždarymo

sesijoje veikloje "Pataisykite", ir flipchart (jei nėra sienos ar medžių).

Kaip... Suknelė pakeisti

Paruošimas:

Apylinkėse lauke yra įvairių iškylų antklodžių, skirtų grupiniam ar individualiam darbui. Antklodžių viduryje yra keletas spausdintų šablonų idėjų kūrimui, spalvoti pieštukai, balti dokumentai pastaboms ir juodraščiams. Be to, 1 ir 2 dienos baigiamojoje sesijoje buvo užpildyti plakatai veikloje "Pataisykite". Taip pat yra dar viena atskira antklodė su skirtingomis medžiagomis (drabužiais, senais drabužiais, iškarpomis, klijų pistoletu, audinio spalvomis ir kt.).

1 etapas

Dalyviai turi 5 minutes pažvelgti atskirai į visus dalykus, kurie atsirado ir buvo parašyti 1 ir 2 dienos plakatuose "pataisyti". Tada jie turi dar 10 minučių, kad dar kartą pažvelgtų tik į plakato dalį, susijusią su "Ką aš noriu pakeisti", ir, jei jie nori, jie gali tiesiogiai pridėti naują baltą plakatą (anksčiau pritvirtintą šalia kitų) kažką kito, kai kuriuos kitus dalykus, situacijas, žmonių elgesį, ypač susijusį su neigiamu greitosios mados poveikiu, mikroplastiko tarša ir kt., kad jie pasikeistų. Tačiau jų taip pat prašoma apmąstyti ir pabandyti nepamiršti, kokia yra dalykų, kuriuos jie nori pakeisti, kilmė.

Dabar, šiame svarbiame etape, jų prašoma užrašyti post-it ir pritvirtinti juos prie flipchart (arba sienos ar medžių) visas idėjas, kurios atėjo į galvą, kad pasiektų šį pakeitimą, įdėti žingsnį į priekį eiti link šio pokyčio; jie turi jaustis laisvi užrašyti viską, kas praktiška, teorinė, beprotiška ir tikrai konkreti veiksmai, viskas, kas greita ir įmanoma, ir viskas, kas atrodo neįmanoma. Šiame etape svarbu, kad dirigento vaidmuo juos stimuliuotų net ir per šį idėjų šturmą su motyvaciniais teiginiais, skatinant juos žaisti su savo kūrybiškumu, jie turėtų būti skatinami galvoti apie savo idėją, pradedant teiginį "Kas, jei ...".

2 etapas

Kai smegenų šturmas bus baigtas, dirigentai prašo jų pažvelgti į visas idėjas, parašytas plakate, tada jis / ji prašo jų pasirinkti vieną idėją (bet kokią idėją, nesvarbu, ar tai yra kito idėja) ir perskaityti ją outloud. Dabar jų prašoma plėtoti pasirinktą idėją, jie gali dirbti individualiai arba grupėje, jei kas nors nenori dirbti vienas, gali prisijungti prie kito ar kitos grupės arba paprašyti, kad kas nors prisijungtų prie jo. Svarbu, kad pabaigoje bent jau būtų sukurtos 2 ar 3 idėjos.

Dabar dirigentas kviečia dalyvius susėsti ant stalų (vienas stalas, vienas idėjos kūrimas) ir paprašyti jų atnešti idėjos kūrimo šabloną (žr. 2 priedą), kuris būtų naudojamas kaip vadovas jų idėjai plėtoti, paversti jį projektu ir prireikus išsiaiškinti abejones. Kūrimo etape laidininkai eina aplink darbo grupes, kad patikrintų pradinį etapą ir kūrimo procesą. Tada, įpusėjus laikui, grupė kuriam laikui sustabdo savo kūrimo procesą,

kad plenariniame posėdyje paaiškintų, ką jie dirba, ir surinktų visų kitų dalyvių pasiūlymus, atsiliepimus ir idėjas. Po šio dalijimosi momento jie gali tęsti savo projektus, kuriems jie turi skirtingas medžiagas ir pan. Dirigentai yra prieinami, kad padėtų jiems, palaikytų, suteiktų indėlį, jei kas nors yra ar atrodo sunkumų ir pan. Likus 10 minučių iki pabaigos, jis, jei reikia, praneša apie likusį laiką. Po to idėjos bus pristatytos plenariniame posėdyje. Informavimas /diskusija: Po projekto pristatymo dirigentas užduoda motyvacinius ir apmąstymų klausimus, tokius kaip "kaip jaučiatės plėtodamas savo idėją? Kaip ketinate jį perduoti savo draugams ir bendraamžiams? Ar manote, kad svarbu, kad jūsų tvarumo idėja, kaip ir kiti, būtų svarbi? Ar manote, kad jūsų, kaip rėmėjo, vaidmuo gali apimti ir motyvuoti kitą būti tvaresniu? ir t. t."
Patarimai dirigentams: • Per idėjos idėjų generavimo etapą būtų malonu turėti tinkamą muzikinį foną; • Idėjų generavimo metu siūlome dirigentams pasiruošti kryptingiems klausimams, kad jie skatintų savo kūrybiškumą didžiausiu potencialu.
Seanso pabaiga
Trukmė: 20 min. Sesijos tikslai: - sisteminti žinias, idėjas ir emocijas - skatinti ir skatinti dalyvius būti aktyviais ir gidais - ugdyti įsivertinimo ir įsivertinimo įgūdžius Medžiagų: "Fix it" plakatai padaryti 1 ir 2 dieną, po jo ir spalvotas pieštukas
Galutinės ataskaitos ir vertinimas Dalyviai atsisėda ratu, yra laidas su lūkesčiais, pakabintais per starterio veiklą 1 dieną, o kitas laidas pakabintas tokiu pačiu būdu ir plakatas "pritvirtinkite jį" ant sienos (jei nėra sienos, medžių ir tt, laidas gali būti dedamas ant žolės / grindų). Dalyvių prašoma pažvelgti į "fix it" plakatus ir pagalvoti apie per 3 dienas nuveiktas veiklas, galbūt padedant jiems prisiminti veiklą ir skatinant juos prisiminti įdomias akimirkas. Kas nori, gali pateikti savo nuomonę apie visą patirtį ir pateikti atsiliepimus apie veiklą, dirigentą (-us) ir pan. Dirigentas čia taip pat gali suteikti vietos klausimams ir abejonėms.

Tada dirigentas prašo jų pažvelgti į savo lūkesčių dokumentus, pakabintus 1 dieną starterio sesijoje, kad lūkesčiai, kurie buvo patenkinti, ir pakabinti juos ant kito laido Galiausiai dalyvių prašoma galvoti apie tai, ar jie įgijo kažką, apie ką jie negalvojo ar nesitikėjo, parašykite juos ant naujos pos-it ir pakabinkite juos patenkintų lūkesčių laide.

1.3 Seminaro planas 3 - internetu

1 DIENA

(Sistemos suteikimas)

Stater / Ledlaužis

Trukmė: 45 min.

Sesijos tikslai:

- pažinti vienas kitą

- komandos formavimas
- požiūris į temą labai paviršutiniškai ir žaidimų būdu
- nustatyti lūkesčius
- pripažinti / nustatyti savo nuomonę, įpročius, kasdienybę

Medžiagos: nieko ypatingo

Vardų žaidimas

Jei dalyviai nepažįsta vienas kito, tai yra geras starteris padaryti keletą vardinių žaidimų, tokių kaip:

- pasakykite savo vardą ir būdvardį, kurio pirmoji raidė yra pirmoji paties pavadinimo raidė, pvz., "Aš esu stebuklingas ženklas". Prieš tai, kai kitas tęsiasi, jis kartoja tą, kuris nuėjo prieš juos.
- pasakykite savo vardą ir atlikite grimasą ar juokingą veidą, o po to visi kiti dalyviai turi jį pakartoti;
- pasakykite savo vardą, pavardę, amžių ir hobį ir perduokite posūkį pristatymui asmeniui, kuris turi bent vieną bendrą dalyką su jumis (kažkas, kas susiję su pristatymu ar kažkuo, kas matoma ekrane, pvz., Plaukų spalva, akiniai ir kt.)

Ledlaužis

Paruošimas:

Dalyviai turi 5 minutes galvoti apie 1 melą ir 2 tiesas, susijusias su jų kasdieniu gyvenimu ir konkrečiai susijusias su kasdieniais įpročiais ar faktais, susijusiais su kasdieniais įpročiais (pvz. "Aš geriu vandenį tik stikliniame butelyje", "Aš valgau mėsą kiekvieną dieną", "Aš pats gaminu dantų pastą"...)

Instrukcijos:

Kiekvienas dalyvis sako savo 3 kasdienio gyvenimo įpročius, o kitas turi atspėti, kuris iš jų yra melas. Jei kas nors randa melą, jis / ji yra kitas, jei ne, žaidėjas pasirenks kitą žaisti.

Informavimas /diskusija:

Galų gale dirigentas galiausiai gali užduoti tam tikrus klausimus, pvz., "Kaip tai buvo? Ar buvo sunku? Kokie įpročiai buvo keisčiausi? Kaip jūs bandėte suprasti, kas yra melas ir tiesa? Kokios buvo jūsų strategijos?

Vertinimas ir lūkesčiai

Paruošimas:

Anksčiau parengta internetinė apklausa, pagrįsta 1 priede pateiktais savęs vertinimo klausimais, svarbu nustatyti pranešimą, gavus pateiktų atsakymų kopiją. Naudingi įrankiai gali būti "Google Forms", "Survio" ir kt. ir anksčiau parengta internetinė lenta (naudingi įrankiai gali būti "Google Jamboard", "Mural", ...).

Instrukcijos:

Dalyvių prašoma individualiai pagalvoti apie savo lūkesčius šiam seminarui ir parašyti juos ant "virtualaus" post-it, sukurto lentoje. Dėmesio: vienas lūkestis, vienas po jo.

Tada jie turi 10 minučių užpildyti internetinį savęs vertinimą, kuris anksčiau buvo parengtas apie jų įpročius ir jausmus, susijusius su šia tema. Kopija su pateiktais atsakymais bus išsiųsta el. paštu arba, jei neįmanoma nustatyti šios funkcijos, dirigentas ją atsiųs.

Informavimas /diskusija:

Plenariniame posėdyje dirigentas tiesiog klausia, ar kas nors nori pasidalinti savo lūkesčiais. Dirigentas turėtų stengtis pabrėžti bendrus dalyvių lūkesčius ir pan., Kad sukurtų konfidencialią nuotaiką ir dalyvavimo aplinką.

Patarimai dirigentams:

- Daugiau vardų žaidimų, pritaikomų prie internetinio nustatymo, galite rasti šioje nuorodoje <https://learningforchange.net/knowledge-base/icebreakers-and-name-games/> ;
- Ledlaužiui laidininkas gali atlikti papildomas užduotis, kad jis galėtų trukti šiek tiek ilgiau;
- Galima padidinti informaciją, kai ko nors klausiate apie klausimyną, kurio pagrindinis tikslas yra padidinti bendradarbiavimo ir dalyvavimo nuotaiką.

1 sesija

Trukmė: 45 min.

Sesijos tikslai:

- spręsti tvarumo temą
- ugdyti ir tobulinti kritinį mąstymą
- ugdyti ir tobulinti bendravimo įgūdžius
- plėtoti ir tobulinti savianalizės gebėjimus
- plėtoti komandinio darbo ir bendradarbiavimo gebėjimus

Medžiagos: nieko konkretaus, kai kurios internetinės priemonės (žr. 1 priedą pavyzdžiams), kurios veikia kaip lenta, ir galiausiai popierius ir pieštukai dalyviams.

Tvarus arbatos laikas
Paruošimas:

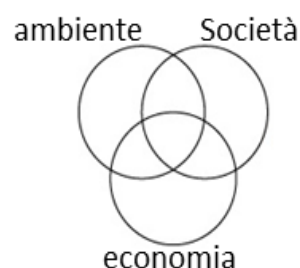
Kiekvienai mažai grupei paruošiami skirtingi lentos failai, o laidininkui paruošiami dar 2. Dalyviams gali prireikti šiek tiek popieriaus ir pieštukų, kad galėtų atkreipti dėmesį.

Instrukcijos:

Visi plenarinio posėdžio dalyviai gauna nurodymus dėl veiklos, o tada jie yra suskirstyti į 2/4 grupes ir kviečiami dirbti skirtingose "internetinėse atskirtose patalpose" su savo specialia lenta. Tada jie turi apie 5 minutes, kad, jei įmanoma, nupieštų savo puodelį arbatos ant lentos arba sukurtų didelį post-it. Formos viduje jie turi užrašyti tvariausius įpročius, kuriuos jie taiko kasdien arba taikė. Jie turėtų parašyti bent 3 ar 5 įpročius. Kai jie bus padaryti, jie turi dar 15 minučių pasidalinti savo įpročiais tarp kitų dalyvių kambaryje ir kartu nuspręsti 3 geriausius tvarius įpročius. Šie 3 geriausi tvarūs įpročiai turi būti parašyti kita spalva po juo ir dedami į lentos centrą.

Dirigentas uždarys kambarius ir paprašys kiekvienos grupės plenariniame posėdyje trumpai pristatyti, ką jie nusprendė įtraukti į 3 geriausių įpročių sąrašą, taip pat bandys paaiškinti priežastis, kodėl jie nustatė šiuos įpročius kaip tvariausius. Šias priežastis dirigentas įrašo į atskirtą ir specialią lentą.

Antroje žaidimo dalyje, pradedant nuo priežasčių, pateiktų po juo, dirigentas atidarys savo lentą su šiais įrašais, pasidalins ekranu, kad jis būtų matomas visiems dalyviams, ir padės dalyviams nustatyti skirtingus aspektus 3 tvarumo aspektus, kuriuose nurodytos priežastys ir laidininko įrašas gali būti sugrupuotas, pavyzdžiui, perkeliant juos į skirtingas lentos sritis. Dalyviai turi apie 10 minučių, o kai jie bus padaryti, vienas išrinktas grupės atstovas paaiškins grupavimo metodo, kurio jie laikėsi, motyvus. Tada dirigentas padės dalyviams pripažinti sritis, kurias jie susitapatino su 3 tvarumo sritimis, kurios yra aplinkos, socialinės ir ekonominės, kaip parodyta paveikslėlyje.



Po to laidininkas ant naujos tuščios lentos piešia 3 matmenis kaip 3 apskritimus, iš dalies persidengiančius vienas su kitu, ir pažymi juos 3 matmenų pavadinimu. Dabar jis turėtų užduoti pagrindinius / atspindinčius klausimus ir paaiškinti, kokį poveikį elgesys daro trims aspektams, trumpai paaiškindamas, kas taip pat yra "tvarumas".

Po to grupės turi 5 minutes dar kartą pažvelgti į savo 3 geriausius tvarius įpročius (jie nustatė pradžioje ir dedami į lentos centrą), pagalvokite, ar yra kitų įpročių, kurie yra tvaresni, arba jei yra iki 2 tvarių įpročių, kuriuos verta pasiimti. Galiausiai kiekviena grupė pristato savo 3 geriausius tvarius įpročius ir kartu su kitais dalyviais aptaria, kuriame rate (ar lygyje) įdėti pasirinktus įpročius. Šiame etape svarbu, kad jauni žmonės mąstyty, diskutuotų ir dalytųsi nuomonėmis apie kiekvieno įpročio poveikį aplinkos, socialiniam ir ekonominiam lygmeniui. Gali atsitikti taip, kad jie tiesiog nustato post-it viename iš apskritimų arba persidengiančioje 2 dalyje, o gal ir trijų viduryje, o tai reiškia, kad šis įprotis yra tvarus visoms trims dimensijoms.

Informavimas /diskusija:

Dirigentas užduoda keletą klausimų, tokių kaip "Ar žinojote apie šiuos 3 lygius? Ar žinote apie tvarumo sąvoką ir reikšmę? Ar manote, kad yra aukštesnis lygis nei kitas? Ar manote, kad jūsų bendraamžiai ir draugai paprastai apmąstė savo elgesį, kaip tai padarėte dabar? Kiek iš jūsų nurodote kai kuriuos įpročius, susijusius su mada ir drabužiais?
Patarimai dirigentams: • Nesijaudinkite, jei dalyviams sunku nustatyti tris kategorijas, tikslas yra priversti juos apmąstyti savo įpročių poveikį. • Jei antroje veiklos dalyje dalyviams sunku nustatyti 3 makro tvarumo sritis (aplinką, visuomenę ir ekonomiką), dirigentas turi svarbų vaidmenį, kad padėtų jiems ir padėtų jiems nustatyti šį identifikavimą. Galų gale, taip pat suteikiant sprendimą. • Siekiant apžvelgti tvarumo aspektus ir geriau paremti diskusiją dėl informacijos apie informaciją, į 1 priedo 1 dieną buvo įtrauktos kelios naudingos užuominos ir nuorodos. • Per apibendrinimą gali būti naudinga tam tikru momentu nukreipti diskusiją taip pat į įpročius, susijusius su drabužiais ir mada, vis labiau kreiptis į temą ir suprasti jų suvokimą apie šios pramonės poveikį. • Po šios veiklos dalyviams galite nustatyti trumpą pertrauką.
Break/Icebreaker
Trukmė: 15 min. Sesijos tikslai: - gerinti komandos formavimą - Didinti informuotumą apie vertę, kurią mes suteikiame drabužiams - Didinti informuotumą ir apie mūsų drabužių gyvavimo ciklą Medžiagos: bingo kortelė, kurioje yra tvarūs įpročiai (ta pati versija kiekvienam dalyviui).
Ledlaužis <i>Paruošimas:</i> Kiekvienas dalyvis gauna nuorodą į bingo kortelę. https://mfbc.us/m/sgnbsux https://mfbc.us/m/uyme42j Atkreipkite dėmesį, kad kiekvienoje nuorodoje yra tik 30 kortelių nemokamai; priede rasite vaizdą, kaip turėtų atrodyti bingo kortelė. <i>Instrukcijos:</i> Dirigentas suskirsto dalyvius į mažas grupes (breakout kambarius). Kiekviename kambaryje dalyvis pasidalins ekranu ir garsiai perskaitys bingo kortelėje esančius įpročius, o tada kiekvienas dalyvis, jei jie

naudoja tuos įpročius, juos išbrauks. Perskaitęs visus įpročius, kiekvienas kambarys nustatys kambario nugalėtoją pagal bingo kortelėje kertamų įpročių skaičių. Kai grįšite į pagrindinę salę, bus išrinkti nugalėtojai. Žaidimas skirtas ne tik pamatyti, kas turi tvaresnius įpročius, bet ir nori skatinti diskusijas mažose grupėse. Taigi, prieš suskirstydamas dalyvius į kambarius / grupes, dirigentas turės pabrėžti veiklos tikslą ir įtikinti dalyvius diskutuoti apie įpročius grupėse.

Informavimas /diskusija:

Ar jums patiko žaidimas? Ar yra kokių nors įpročių, kurių nežinojote? Ar kas nors nori papasakoti apie savo patirtį? Kaip dažnai apmąstote savo įpročius? Kiek svarbu dalintis su bendraamžių įpročiais?

Patarimai dirigentams:

- Svarbu, kad dalyviai jaustųsi užtikrintai išreišdami savo elgesį, todėl siūlome dirigentui pateikti pavyzdžių iš savo patirties, jei reikia toliau pralaužti ledus ar net žaisti žaidimą.

2 sesija

Trukmė: 60 min.

Sesijos tikslai:

- didinti informuotumą apie greitosios mados efektą
- Didinti informuotumą apie teršiantį poveikį
- Dekonstruokite idėją, kad "tvarus audinys" yra senas, o ne spalvotas, o ne mada
- Ugdyti kritinio mąstymo ir empatijos bei stebėjimo įgūdžius

Medžiaga: vaizdų failai ir nuoroda "Menti" interneto svetainėje (1 priedas), mobilieji telefonai (kiekvienas dalyvis turi savo mobilųjį telefoną).

Vaizdų galia

Paruošimas:

Dalyviai yra prisijungę ir jiems reikia savo mobiliojo telefono veiklos metu. Prieš pradėdamas veiklą, dirigentas turi būti paruošęs Poll.Ev ar panašų įrankį, naudodamas šioje nuorodoje pateiktus vaizdus. Dirigentas suteikia dalyviams nuorodą į Poll.Ev ar panašų įrankį, kur jie turi prisijungti.

Instrukcijos:

Dirigentas dalyviams parodys vaizdų seriją, dalindamasis ekranu. Kiekvienam vaizdui jie visi turi keletą minučių individualiai įvesti Poll.Ev ar panašiam įrankyje pirmuosius dalykus / įspūdžius / mintis, kurios ateina į galvą, žiūrėdamos į nuotraukas. Kai visi dalyviai atsakys, po kiekvieno vaizdo dirigentas netrukus

peržiūrės Poll.Ev ar panašaus įrankio rezultatus ir paskatins trumpą bendrinimo momentą.

Suapvalinus visus vaizdus, dirigentas vėl parodys vaizdus, po vieną, pradedant nuo pat pirmojo, tačiau šį kartą dirigentas taip pat parodys tai, ko mes tiesiogiai nematome apie vaizdus (tam tikras "už scenos"; t. Y. Pirmasis vaizdas gali būti išgalvotas marškinėliai, o antrasis vaizdas - netvari gamybos grandinė už jo) ir veda dalyvius su apmąstymų klausimais po kiekvienos skaidrės, siekiant dirbti su jų jausmu, empatija, suvokimu, žiniomis ir kritiniu mąstymu.

Informavimas /diskusija:

Informavimas atliekamas antrajame veiklos etape, kai dalyviai peržiūrės vaizdus, tačiau galų gale dirigentas galiausiai gali užduoti kai kuriuos kitus klausimus, kad suprastų savo jausmus, patikrintų, ar jie to tikėjosi "už scenos" ar "kolegų", ar jie kada nors galvojo ar atspindėjo šiuos kitus tvarumo ar drabužių gamybos aspektus ir pan.

Patarimai dirigentams:

- Patikrinkite ir palaikykite dalyvius prisijungiant ir naudojant Poll.Ev ar panašų įrankį;
- Jei naudojant Poll.Ev ar panašų įrankį kyla kokių nors problemų, galite pritaikyti veiklą ir naudoti visą čiapateiktą pateiktį.
- 1 priede rasite keletą įdomių pasiūlymų, kaip paskatinti apmąstymus apie vaizdus.

Seanso pabaiga

Trukmė: 20 min.

Sesijos tikslai:

- sisteminti žinias, idėjas ir emocijas
- skatinti ir skatinti informacijos rinkimą ir mokslinius tyrimus;
- ugdyti analizės ir kritinio mąstymo įgūdžius;

Medžiagos: nieko ypatingo.

Susisiekite su savo influenceriu!

Dalyvių prašoma pagalvoti apie jų sekamus influencerius (nebūtinai mados influencerius), kad sužinotų kokį nors vietinį ar pasiekiamą influencerį, kurį jie žino (arba pasiekiamą naują, kuris jiems galėtų būti įdomus), bet taip pat ne taip lengvai pasiekiamas, ir užduoti jiems visus tuos pačius savęs vertinimo klausimus, kuriuos jie atliko dienos pradžioje (starterio sesija) ir tam tikru būdu įrašyti savo atsakymą, ar jie atsakys. Ir pateikite šiuos atsakymus 2 dieną. Jie taip pat gali paklausti kitų dalykų, susijusių su tvarios mados tema, jei jie nori. Jei jie negali susisiekti su influenceriais, jie privalo užduoti klausimus bent dviem žmonėms tarp savo pažįstamų ir giminaičių / draugų. savęs vertinimą savo bendraamžiams, draugams ar

giminaičiams (ne mažiau kaip po 2 dalyvius).
Pataisykite ir apibendrinkite <i>Paruošimas:</i> Yra parengtos 2 internetinės lentos: vienoje yra 2 sritys, atitinkamai pavadintos "emocijomis" ir "žiniomis", kita lenta yra pavadinta / pažymėta "ką aš noriu pakeisti, kad gyvenčiau tvaresniame pasaulyje?". <i>Instrukcijos:</i> plenarinio posėdžio dalyviai ir dirigentai aptaria pagrindines šios dienos veiklos išvadas ir pagrindinį indėlį. Viskas daroma vadovaujant bendriems dirigento klausimams, pvz., "Ar manote, kad išmokote kažką naujo? Ar buvo kažkas, ko nesitikėjote pamatyti ar atrasti? Kas buvo įdomiausia ar netikėčiausia?" Po to dalyvių prašoma rašyti post-jos, lentoje 1 apie emocijas, kurias jie jautė, ir įdomias žinias bei žinias, kurias, jų manymu, jie brangins, ir 2 lentoje, ką jie norėtų pakeisti savo elgesį, kad galėtų gyventi tvaresniame pasaulyje, remdamiesi žiniomis, kurias jie įgijo per pirmąją seminaro dieną. Dienos pabaigoje dalyviams suteikiama nuoroda į platformą MILES kur jie kviečiami įvertinti ir pagilinti tvarios mados temą.

2 DIENA

(Suteikite pagrindą ir įkvėpimą)

Stater / Ledlaužis
Trukmė: 15 min. Sesijos tikslai: - atšaukti tam tikrą indėlį, gautą iš ankstesnės veiklos dienos - ugdyti refleksiją ir kritinį mąstymą - didinti informuotumą apie tai, ką jie žino apie drabužius, kuriuos jie kasdien rengia - sušilti ir paruošti bendravimo ir empatijos kanalus kitai daliai Medžiaga: interaktyvi lenta, kurios integruotas fonas yra pasaulio žemėlapis (žr. 2 priede pateiktą pavyzdį) Iš kur atsirado mano drabužiai? <i>Paruošimas:</i>

Interaktyvios baltos lentos kūrimas naudojant pasaulio žemėlapi kaip fono vaizdą. Kairėje pusėje rodomas sakiny "Nežinau", o dešinėje pusėje turėtų būti legenda, rodanti 4 skirtingų spalvų po jo, kuriame yra kiekvienas atitinkamas žodis: marškinėliai / viršuje; kelnės/sijonas; apatiniai drabužiai; Kojinės.

Instrukcijos:

Dirigentas pirmiausia prašo dalyvių pagalvoti apie tai, iš kur atsiranda jų drabužiai ir kur tiksliai jie gaminami. Tada per 4 skirtingus raundus jų prašoma patikrinti, kur gaminami jų viršutiniai drabužiai (pvz., Marškiniai, marškinėliai, viršus,..), apatiniai drabužiai (pvz., Sijonas, kelnės, džinsai, kojinės, apatiniai drabužiai). Kiekviename raunde jie turi:

- patikrinkite laidininko iškviestą audinio etiketę,
- kiekvieną kartą sukurkite spalvotą interaktyvų post-it (po legendos, kad spalva būtų naudojama), o jų pavadinimas būtų įrašytas viduje
- padėkite jį į pasaulio žemėlapi lentoje, į etiketėje esančią gamybos šalį.

Jei kas nors nežino gamybos vietos, ji / jis turi įdėti post-it sukurtą tam audiniui šalia rašytinio sakinio "Aš nežinau".

Informavimas /diskusija:

Galų gale gali būti naudinga, kad dalyviai apsvaistytų, kiek iš jų nežino, kur gaminami kai kurie jų drabužiai, ir ar jie nori tai žinoti, tarsi jie apmąstytų maistą, kurį jie valgo, ar vandenį, kurį jie geria, ir paklauskite jų nuomonės ir ar jie norėtų žinoti gamybos šalį ir kodėl.

Patarimai dirigentams:

- Gali būti naudinga turėti matomą legendą, kad jie lengvai atitiktų spalvą, kad parašytų savo vardą ir atitinkamą audinį.
- Kad būtų įspūdingiau, būtų naudinga nubrėžti liniją nuo gamybos šalies iki gyvenamosios vietos šalies ar regionų, kad atstumai nuo "gamybos" vietos iki "vartojimo" vietos būtų dar labiau matomi.
- Gali būti įdomu užduoti keletą klausimų apie prekės ženklą, kurį jie dėvi, kad patikrintų panašumus ar skirtumus atstumo juostos atžvilgiu.

1 sesija

Trukmė: 1 val.

Sesijos tikslai:

- ugdyti ir tobulinti kritinį mąstymą

- ugdyti ir tobulinti bendravimo įgūdžius
- plėtoti ir tobulinti savianalizės gebėjimus
- ugdyti savimonę apie įtaką turinčių asmenų vaidmenį ir savo suvokimą
- didinti informuotumą apie drabužių tvarumo galimybes

Medžiagų: Atsakymai, kuriuos dalyviai surinko iš influencerio, su kuriuo jie susisiekė, jei buvo.

Mąstymo liudijimo keitimas

Paruošimas:

Nieko ypatingo. Jei sunku rasti parodymus, šios sesijos pabaigoje ieškokite "patarimų laidininkams" dėl alternatyvų.

Instrukcijos:

Šios veiklos metu jaunas liudijimas/influenceris bendraus su jaunų žmonių grupe, paaiškins savo patirtį su tvariu elgesiu, galimybę veikti ir sąmoningai rinktis kasdienėje rutinoje. Jie gali užduoti savęs vertinimo klausimus (1-osios sekundės pradžios sesijos dalį) arba norimus klausimus. Jie turėtų laisvai keistis nuomonėmis, idėjomis, abejonėmis ir viskuo, kas jiems šauna į galvą tvarumo ir ypač drabužių tvarumo tema.

Influencerių laikas!

Paruošimas:

Atsakymai, kuriuos pateikia jų nuomonės formuotojai, jei tokių yra, arba jų pažįstamų, draugų ar šeimos narių atsakymai.

Instrukcijos:

Dalyvių prašoma pranešti apie įtakingų asmenų, draugų, šeimos narių ir pažįstamų, su kuriais jie susisiekė, atsakymą. Diskusija galėtų prasidėti analizuojant atsakymus į kiekvieną savęs vertinimo klausimą ir tuo atveju, jei būtų dalijamasi tuo, ką influenceriai galėjo toliau išreikšti. Dirigentas turėtų palengvinti mainus ir pačią diskusiją ir užduoti klausimus, kad dalyviai galėtų apmąstyti, rasti savo suvokimą apie dalykus ir savo nuomonę apie surinktą pareiškimą.

Informavimas /diskusija:

Dirigentas čia gali pateikti apibendrinimą, kuris yra funkcionalus abiem veikloms, klausdamas dalyvių, ar jie tikėjosi tokio atsakymo iš liudytojo / influencerio. Svarbu neteisti ir nepateikti informacijos apie tai, kas yra teisinga ar kas neteisinga, o paklausti dalyvių, ką jie galvoja apie pateiktą pareiškimą ar atsakymą, ar jie

sutinka, ar ne, ir kodėl, jei jie tikėjosi kitokio atsakymo ar pozicijos, jei tai, ką paskelbė jų influenceris ar parodymai, atitinka ar ne, atitinka jų mintis ar nuomonę. Taigi, šiame etape svarbu skatinti jų kritinį mąstymą, jų refleksijos ir analizės įgūdžius.

Patarimai dirigentams:

- Svarbu iš anksto žinoti, ar dalyviai gavo atsakymą iš nuomonės formuotojo, su kuriuo jie susisiekė, kad atitinkamai galėtų valdyti "Mąstymo liudijimo keitimo" veiklos trukmę.
- Norėdami "Keisti mąstysenos liudijimą", dirigentas gali rasti savo liudijimą arba naudoti įrašytą vaizdo įrašą ir jį galima rasti "Wear(e)able" svetainės įrankių rinkinyje (su angliškais subtitrais).
- "Influencerių laiko veiklai" čia svarbu neteisti ir nenurodyti, kas teisinga ar kas neteisinga, o paklausti dalyvių apie jų mintis. Čia svarbu skatinti jų kritinį mąstymą, jų refleksijos ir analizės įgūdžius. Jie turėtų rasti "savo kelią" patys.
- Po šios veiklos, prieš grynąjį, dalyviams gali būti naudinga skirti šiek tiek laiko pertraukai.

Break/icebreaker

Trukmė: 30 min.

Sesijos tikslai:

- gerinti komandos formavimą
- Didinti informuotumą apie vertę, kurią mes suteikiame drabužiams
- Didinti informuotumą apie griežtą ryšį tarp drabužių ir kultūros, socialinę padėtį, savęs atstovavimą ir kt.

Medžiagos: kiekvienas dalyvis taip pat turi turėti antrą įrenginį (mobilųjį telefoną / planšetinį kompiuterį); [Kahoot](#) klausimynas apie sakydams, citatos ir patarlės naudojant drabužių pavadinimus.

Drabužiai manyje

Paruošimas:

Dirigentas turi turėti paruoštą Kahoot žaidimą paruoštas naudoti.

Instrukcijos:

Dalyvių prašoma įvesti pateiktą nuorodą ir žaisti "Kahoot".

Informavimas /diskusija:

Dirigentas, tikrindamas žaidėjų pateiktus atsakymus, gali paklausti jų, ar jie žinojo posakį, ar jie jį naudoja / naudojo, ar jie žinojo už jo esančios metaforos istoriją.

Patarimai dirigentams:

- Nugalėtojai galite pasiūlyti prizą.

2 sesija

Trukmė: 75 min. (45 minutės žaidimui + apie 30 min.)

Sesijos tikslai:

- didinti informuotumą apie greitosios mados efektą
- didinti informuotumą apie teršiantį poveikį
- didinti informuotumą apie greitosios mados gamybą ir verslo dinamiką
- didinti informuotumą apie pirkėjų vaidmenį
- didinti informuotumą apie tai, kaip svarbu informuoti prieš perkant
- ugdyti kritinio mąstymo ir empatijos bei stebėjimo įgūdžius;

Medžiaga: byla su profilio vaidmenimis žaidime (2 priedas) ir lapas atitinkamai stebėtojai ir Altroconsumatore asociacijai.

Tinkama kaina

Paruošimas:

Dirigentas turi visus failus, paruoštus siųsti dalyviui per privatų pokalbį / laišką / pranešimą. Dirigentas jau turėtų žinoti, kokį profilį priskirti kiekvienam dalyviui.

Instrukcijos:

Ši veikla yra vaidmenų žaidimas, kuriame kiekvienas dalyvis turi konkretų vaidmenį / asmens profilį ir turi atitinkamai veikti, o kai gryo žaidimo tikslas visiems yra nuspręsti ir susitarti dėl drabužio kainos.

Yra pirkėjų, gamintojų, influencerių, NVO, vartotojų prekybos asociacijos ir stebėtojų, o pagrindinis kontekstas, kuriame žaidimas juda, yra toks:

Nacionalinė vartotojų prekybos asociacija "Altroconsumatore" jautriai reaguoja į vartojimo reikmenų gamybos ciklo etiką ir praėjusį mėnesį sudarė apskritąjį stalą, kad nustatytų geriausią kai kurių drabužių ekonominę vertę ir (arba) kainą, kurios kaina turėtų būti ne mažesnė kaip 10 eurų ir ne daugiau kaip 100 eurų.

Šiandienos diskusijų objektas yra marškiniai, atsitiktiniai ir spalvoti, pagaminti iš skirtingų medžiagų (tiek natūralių, tiek sintetinių). Visų altroconsumatore asociacijos pakviestų svečių prie apskritojo stalo prašoma aptarti ir rasti marškinėlių vertę/ kainą, dėl kurios visi susitaria."

Po šio įvado dalyviai turi 10 minučių perskaityti priskirtą profilį, paprašyti dirigento paaiškinimo ir pasiūlymų, kaip tinkamai elgtis ir išsklaidyti bet kokias abejones.

Remiantis dalyvių skaičiumi, vaidmens pasiskirstymas turėtų būti toks:

5 p. > 1 Asociacijos atstovas, 2 gamintojai, 1 vartotojas /pirkėjas, 1 stebėtojas

6 p. > 1 Asociacijos atstovas, 2 gamintojai, 2 vartotojai /pirkėjas, 1 stebėtojas

7 p. > 1 Asociacijos atstovas, 2 gamintojai, 2 vartotojai /pirkėjas, 2 stebėtojai

8 p. > 1 Asociacijos atstovas, 2 gamintojai, 2 vartotojai /pirkėjas, 2 stebėtojai, 1 influenceris

9 p. > 1 Asociacijos atstovas, 2 gamintojai, 2 vartotojai/pirkėjas, 3 stebėtojai, 1 influenceris,

10 p. > 1 Asociacijos atstovas, 2 gamintojai, 2 vartotojai/pirkėjai, 3 stebėtojai, 1 influenceris, 1 NVO

Stebėtojo vaidmuo yra svarbus, nes jis bus labai svarbus pranešimo momentui. Konkrečiai jis turi stebėti ir įrašyti šiuos dalykus, nuo labiausiai iki mažiau svarbių:

- jėgos / galios santykiai tarp skirtingų veikėjų ir skirtingų vaidmenų
- argumentas, kurį dalyviai naudojo ir diskutavo apskritojo stalo metu ir dėl aplinkos, socialinio ir ekonominio tvarumo.
- pagrindiniai dalyvių pateikti argumentai, kuriais siekiama išlaikyti savo poziciją dėl siūlomos kainos ir savo pareiškimų aiškumo ir (arba) skaidrumo.
- Keisti nuomonę ir nuomonę apskritojo stalo metu.
- emociniai aspektai atsirado siekiant išlaikyti ir skatinti savo poziciją dėl siūlomos kainos.

Dėl šios priežasties jie turi turėti "asmeninę informaciją" su dirigentu prieš prasidedant žaidimui, iš anksto žinoti, kieno profilis buvo priskirtas kam, kad galėtų parengti savo dokumentus ir (arba) pastabų šabloną.

"Altroconsumatore" asociacijos vaidmuo yra palengvinti diskusijų stalą (ir veikti kaip moderatorius), nedarant įtakos pačiai diskusijai, jis suteikia žodį tiems, kurie dar nekalbėjo, arba pakviesti kitus įsikišti. Jo vaidmuo taip pat yra valdyti žaidimo laikmatį, primenant bent kartą per pusę laiko, ne mažiau kaip 15 minučių nuo apskritojo stalo diskusijų pradžios ir 5 minutes iki apskritojo stalo pabaigos. Jis taip pat turi užduotį įrašyti į tam tikrą šabloną, kainos pasiūlymą ir svečių pakeitimus bei įrašyti galutinį sprendimą į marškinėlių kainą, jei bus pasiektas dalyvių susitarimas. Jei susitarimas nebus pasiektas, ta erdvė liks tuščia. Galiausiai, influenceriui nereikės susitarti dėl kainos, o po diskusijos jie turės pasirinkti įmonę, kurią palaikytų.

Informavimas /diskusija:

Apibendrinimas grindžiamas stebėtojo išvadomis ir įrašais, todėl iš esmės dirigentas po kelių bendrų

klausimų visiems dalyviams, pvz., "Kaip tai buvo? Ar jautėtės patogiai, ar ne? Ar patyrėte kitokių emocijų? Etc." pradeda prašyti informacijos stebėtojams apie pateiktą stebėjimo elementą ir atvirą diskusiją tarp dalyvių, kad patikrintų, ar yra atitikimas ir galiausiai paaiškinimas, kaip vyko diskusija, ar tam tikros nuotaikos, atsakymo ar pozicijos priežastis ir pan.

Patarimai dirigentams:

- Svarbu įsitikinti, kad dalyviai nežino kitų dalyvių profilio
- Dalyviai turi gerai pasiruošti pagal savo profilio pagrindą ir gali būti naudingi dirigentui priskirti konkrečius vaidmenis konkretiems dalyviams pagal jų asmenybę ir savybes.
- Remiantis stebėtojų n. n. duomenimis, stebėjimo elementai gali būti suskirstyti, kad jie galėtų geriau sutelkti dėmesį į keletą. Jei yra tik vienas stebėtojas, jis gali sutelkti dėmesį tik į pirmuosius 1 ar 3 elementus.
- Jei dalyvauja daugiau nei 10 dalyvių, dirigentas gali sudaryti mažesnes grupes arba gali būti įdomu padidinti tam tikro vaidmens skaičių, ex. Norėdami pridėti: Kitas gamintojo profilis, kitas pirkėjas ar stebėtojas.
- Ši veikla turėtų būti tikrai stimuliuojanti dėl to, kad informavimo momentas gali užtrukti ilgiau arba turi būti atidžiai vadovaujamas, kad liktų turimas laikotarpis.

Seanso pabaiga

Trukmė: 20 min.

Sesijos tikslai:

- sisteminti žinias, idėjas ir emocijas
- skatinti ir skatinti naudotis internetine mokymosi platforma MILES
- dekonstruoti idėją, kad tvarumas negali sutapti su inovacijomis
- dekonstruoti idėją, kad greitosios mados efektas yra kažkas toli nuo mūsų

Medžiagos: kartonas, žiūrovų konstrukcijų instrukcijos, vaizdo nuorodos

Staigmenų krepšys namams

Kiekvienas dalyvis namuose gaus netikėtą maišelį, kuriame bus visa medžiaga, reikalinga jų VR žiūrovui konstruoti (pvz., "Google Cardboard", žr. 2 priedą). Maišelio viduje bus instrukcijos, kaip surinkti dalis, nuoroda į VR vaizdo įrašą, kurį reikia žiūrėti su savo mobiliaisiais telefonais, visi susiję su aplinkos apsaugos tema, sutelkiant dėmesį ir priverčiant juos patirti savo vertybes ir nuostabių aspektus arba sutelkiant dėmesį į jūrų ir upių taršos problemą, pvz., Mikroplastiko taršą.

Taigi, jų prašoma atidaryti netikėtą maišelį namuose, surinkti VR žiūrovą pagal instrukcijas ir žiūrėti

priskirtus vaizdo įrašus. Jei nėra galimybės pristatyti jiems netikėto maišelio, gali būti naudinga informuoti juos apie tai, kaip jie gali sukurti savo VR žiūrovą arba pateikti nuorodą į vaizdo įrašus, kuriuos galima žiūrėti įprastai.
Pataisykite ir informuokite <i>Paruošimas:</i> Yra paruoštos 2 internetinės lentos (tokios pačios kaip ir 1 dieną): vienoje iš jų yra 2 sritys, atitinkamai pavadintos "emocijomis" ir "žiniomis", kitoje lentoje yra pavadintos / pažymėtos "ką aš noriu pakeisti, kad gyvenčiau tvaresniame pasaulyje?". <i>Instrukcijos:</i> Dalyviai ir dirigentas aptaria pagrindines išvadas ir pagrindinį indėlį į šios dienos veiklą. Viskas daroma vadovaujant bendriems dirigento klausimams, pvz., "Ar manote, kad išmokote kažką naujo? Ar buvo kažkas, ko nesitikėjote pamatyti ar atrasti? Kas buvo įdomiausia ar netikėčiausia?" Po to dalyvių prašoma rašyti post-it, lentoje 1 apie emocijas, kurias jie jautė, ir įdomų indėlį ir žinias, kurias jie tiki, kad jie brangins, ir lentoje 2, ką jie norėtų pakeisti savo elgesį, kad galėtų gyventi tvaresniame pasaulyje, remiantis naujomis žiniomis, kurias jie įgijo per pirmąjį seminaro dieną.

3 DIENA

(Įkvėpimas veikti)

Stater / Iedlaužis
Trukmė: 20 min. Sesijos tikslai: - ugdyti kūrybinį mąstymą. - ugdyti problemų sprendimo įgūdžius - ugdyti bendravimo įgūdžius Medžiagų: Dalyviams reikia popieriaus ir pieštuko
Mokyti Picasso <i>Paruošimas</i> Mažesnėse komandose, esančiose atskirtuose internetiniuose kambariuose, kiekviena komanda turi

nustatyti, kad vienas narys būtų "Picasso", o kiti bus "meno mokytojai". Identifikuotas Picasso grįš į pagrindinį kambarį ir bus tas, kuriam reikės prieigos prie popieriaus ir spalvotų rašiklių. Meno mokytojai bus paskirtoje breakout patalpoje (nebent jie yra tie, kurie grįžta į pagrindinį kambarį mokyti savo Picasso). Meno mokytojų užduotis yra vadovauti savo Picasso, kad nupieštų vaizdą tik jie matė. Jie matys vaizdą tik trumpą laiką savo mokytojų instruktaže.

Instrukcijos:

1 raundas: Tik vienas kiekvienos grupės meno mokytojas gali patekti į pagrindinį kambarį mokyti savo grupes Picasso. **3 minutės - ne verbal Turas**2: Pikaso gali eiti į mokytojų kambarį, bet gali užduoti tik "taip" ir "ne" klausimus. Tai reiškia, kad mokytojai gali atsakyti tik "taip" arba "ne" 3 minutės - 3 raundas: Skirtingas kiekvienos grupės meno mokytojas gali patekti į pagrindinį kambarį mokyti savo grupes Picasso. **3 minutės - dalijimasis tik vaizdais - skamba visam bendravimui** - 4 raundas: Skirtingas kiekvienos grupės meno mokytojas gali patekti į pagrindinį kambarį mokyti savo grupes Picasso. **3 minutės - žodinis bendravimas ir pokalbių parinktis nėra kamerų**. Galiausiai visi Picasso parodys savo piešinius.

Informavimas /diskusija:

Pratimai yra skirti suteikti idėją apie tai, kaip skirtingi bendravimo būdai gali sukelti skirtingus rezultatus. Apibendrinimas turėtų leisti dalyviams peržiūrėti, kaip bendravimas vyko žaidimo metu ir ką jie sužinojo iš jo.

Patarimai dirigentams:

- Suformuokite ne mažiau kaip 3/4 asmenų grupes.
- Parodykite nuotraukas tik 20 sekundžių meno mokytojams, kad jie taip pat galėtų mokyti savo atmintį.

1 sesija

Trukmė: 45min

Sesijos tikslai:

- ugdyti ir tobulinti kritinį mąstymą
- ugdyti ir tobulinti bendravimo įgūdžius
- ugdyti problemų sprendimo įgūdžius
- ugdyti kūrybinį mąstymą

Medžiagos: internetinis ratas, paruoštas su skirtingais žodžiais viduje.

Shhhh... Meno ataka! <i>Paruošimas</i> Dirigentas turi internetinį ratą, paruoštą ir atidarytą skirtingais žodžiais, ir dalijasi ekranu. <i>Instrukcijos:</i> Dalyvių prašoma bendrai sukurti pasakojimą, priklausomai nuo žodžių, kuriuos nurodo internetinis ratas. Kiekvienas turėtų jaustis laisvai pridėti mažas dalis ar dideles dalis, kurios kartu su kitų dalyvių dalimis turėtų sukurti gražiausią istoriją. Kiekvienam dalyviui svarbu į savo istorijos dalį įtraukti žodį, paimtą prie vairo. Jei istorija baigiasi anksčiau, galima sukurti dar vieną. <i>Informavimas /diskusija:</i> Dirigentas gali užduoti tokius klausimus kaip "Kaip sekėsi? Kaip sekėsi? Ar buvo sunku? Ar esate patenkintas savo istorija? Ar norėtumėte kito galo? Koks pavadinimas, jūsų manymu, galėtų tilpti į jūsų istoriją?"
Patarimai dirigentams: • Galimybė yra pateikti išsamius klausimus po kiekvienos istorijos, jei sukurama daugiau nei 1. • Jei yra šiek tiek laiko, dalyvių prašoma rasti nuotrauką, atspindinčią istoriją. • Po šios sesijos, prieš pradėdant 2 sesiją, gali būti naudinga suteikti dalyviams šiek tiek pertraukos.
2 sesija
Trukmė: 120 min. (20" 1 etapas, 100" 2 etapas) Sesijos tikslai: - ugdyti kūrybinio mąstymo gebėjimus - ugdyti problemų sprendimo įgūdžius - ugdyti projektavimo įgūdžius - ugdyti iniciatyvumo ir verslumo jausmą; - ugdyti bendruomeniškumo jausmą ir aktyvų pilietiškumą; - ugdyti empatiją ir atsakomybės jausmą Medžiaga: projekto šablono failai, internetinė nauja lenta "idėjoms" ir lenta, užpildyta 1 ir 2 dienos uždarymo sesijos metu veikloje "Pataisykite", pieštukas ir popierius dalyviams, jei reikia.
Kaip... Suknelė pakeisti <i>Paruošimas:</i> Dirigentas dalijasi ekranu, kuriame rodomos lentos, užpildytos 1 ir 2 dienos uždarymo sesijos metu veikloje "Pataisykite", ir paruošė nuorodą į naują lentą "idėjoms".

1 etapas

Dalyviai turi 5 minutes pažvelgti atskirai į visus dalykus, kurie atsirado ir parašyti 1 ir 2 dienos lentoje "pataisyti". Tada jie turi dar 10 minučių, kad dar kartą pažvelgtų tik į plakato dalį, susijusią su "Ką aš noriu pakeisti", ir jei jie nori, jie gali pridėti kažką kito, kai kuriuos kitus dalykus, situacijas, kurias jie pakeistų. Tačiau jų taip pat prašoma apmąstyti ir pabandyti nepamiršti, kokia yra dalykų, kuriuos jie nori pakeisti, kilmė.

Dabar, šiame svarbiame etape, jų prašoma naujoje lentoje užrašyti visas idėjas, kurios atėjo į galvą, kad pasiektų šį pokytį, žengtų žingsnį į priekį, kad žengtų link šio pokyčio; jie turi jaustis laisvi užrašyti viską, kas praktiška, teorinė, beprotiška ir tikrai konkreti veiksmai, viskas, kas greita ir įmanoma, ir viskas, kas atrodo neįmanoma. Šiame etape dirigento vaidmuo yra svarbus, kad paskatintų juos net ir per šį idėjų generavimą motyvaciniais teiginiais, skatindamas juos žaisti su savo kūrybiškumu, jie turėtų būti skatinami galvoti apie savo idėją, pradedant pareiškimą "Kas, jei ...".

2 etapas

Kai smegenų šturmas bus baigtas, dirigentas prašo jų pažvelgti į visas idėjas, parašytas po jo, tada jis / ji prašo jų pasirinkti vieną idėją (bet kokią idėją, nesvarbu, ar tai yra kito idėja) ir perskaityti ją garsiai. Dabar jų prašoma plėtoti savo pasirinktą idėją; jie gali dirbti individualiai arba grupėmis, jei kas nors nenori dirbti vienas, gali prisijungti prie kito asmens ar kitos grupės arba paprašyti, kad kas nors prisijungtų prie jo ar jos. Svarbu, kad galų gale būtų sukurtos bent 2 ar 3 idėjos.

Dabar dirigentas siunčia dalyviams "idėjų" kūrimo šabloną (žr. 3 priedą), kuris bus naudojamas kaip vadovas jų idėjai plėtoti ir, jei reikia, pavers jį projektu ir prireikus paaiškins abejones, o tada padalijo juos į atskiras platformos posėdžių sales. Kūrimo etape laidininkas šokinėja į kambarius, kad patikrintų pradinį etapą ir palaikytų kūrimo procesą. Tada, įpusėjus laikui, grupės iškviečiamos atgal į pagrindinę posėdžių salę, todėl jos kuriam laikui sustabdo savo vystymosi procesą, kad plenariniame posėdyje paaiškintų, su kuo dirba, ir surinktų visų kitų dalyvių pasiūlymus, atsiliepimus ir idėjas. Po šio dalijimosi momento jie vėl gali tęsti savo projektus atskiroje posėdžių salėje.

Norėdami padėti jiems kurti, jie kviečiami naudoti kitus skaitmeninius įrankius, kurie gali padėti vizualizuoti idėją arba paaiškinti ją grafiškai. Pavyzdžiui, jie gali naudoti nemokamus įrankius, pvz., "Canva", arba paprastą "dažų" programą ir pan.

Dirigentas yra pasirengęs jiems padėti, palaikyti, suteikti indėlį, jei kas nors yra ar atrodo sunku ir pan. Likus 10 minučių iki pabaigos, jis praneša apie likusį laiką, jei reikia. Po to idėjos bus pristatytos

plenaryniam posėdyje. <i>Informavimas /diskusija:</i> Po projekto pristatymo dirigantai pateikia motyvacinius ir apmąstymų klausimus, tokius kaip "Kaip jautėtės plėtodami savo idėją? Kaip ketinate jį perduoti savo draugams ir bendraamžiams? Ar manote, kad svarbu, kad jūsų tvarumo idėja, kaip ir kiti, būtų svarbi? Ar manote, kad jūsų, kaip rėmėjo, vaidmuo gali apimti ir motyvuoti kitus būti tvaresniais? ir t. t."
Patarimai dirigentams: • Per idėjos idėjų generavimo etapą būtų malonu turėti tinkamą muzikinį foną. • Idėjų generavimo metu siūlome dirigentui būti pasirengusiam su sutelktais klausimais, kad paskatintų jų kūrybiškumą aukščiausiu potencialu.
Seanso pabaiga
Trukmė: 20 min. Sesijos tikslai: - sisteminti žinias, idėjas ir emocijas - skatinti ir skatinti dalyvius būti aktyviais ir gida - ugdyti įsivertinimo ir įsivertinimo įgūdžius Medžiagų: Pataisykite lentą, padarytą 1 ir 2 dienomis, ir lūkesčių lentą, padarytą 1 dieną.
Galutinės ataskaitos ir vertinimas Dirigentas dalijasi ekranu, kuriame rodomos lentos "Fix it", ir prašo dalyvių pažvelgti į jas ir pagalvoti apie per 3 dienas nuveiktas veiklas, galbūt padėdamas jiems prisiminti veiklas ir skatindamas jas prisiminti įdomias akimirkas. Kas nori, gali pateikti savo nuomonę apie visą patirtį, gali pateikti atsiliepiamus apie veiklą, laidumą ir pan. Dirigentas taip pat gali suteikti vietos klausimams ir abejonėms. Tada dirigentas prašo jų pažvelgti į savo lūkesčių įrašą ant lentos, naudojamos 1 dieną starterio sesijoje. Dabar dalyvių prašoma atsižvelgti į patenkintus lūkesčius ir perkelti juos į atskirą lentos plotą, specialiai sukurtą "patenkintiems lūkesčiams". Galiausiai dalyvių prašoma taip pat pagalvoti apie tai, ar jie įgijo elementą, apie kurį jie negalvojo ar nesitikėjo, parašyti juos į naują post-it ir įdėti juos į baltą lentą "patenkinti lūkesčiai". Trumpa diskusija apie lūkesčius ir kai kurie galutiniai apmąstymai gali baigtis uždarius visus kelius.

2. Toliau įsildykite žaidimus ir ledlaužius internetui ir neprisijungus

Mano vardo istorija

Ši veikla gali būti atliekama su visa grupe arba virtualiais suporuotais lūžiais. Dalyvių prašoma pasidalinti savo vardo istorija - kodėl jie buvo pavadinti tuo, kuo jie pavadinti. Atsakymai gali svyruoti nuo paprasto (buvau pavadintas mano senelio vardu) iki unikalaus (Mano vardas yra itališkas žodis linksmas). Jei tai daroma lūžiuose, grįžkite į didelę grupę ir paprašykite kiekvieno asmens paaiškinti savo partnerio vardą, o ne savo.

Parodyk ir papasakok!

Šis ledlaužis atskleidžia, ką jūsų komandos draugai tikrai vertina! Štai kaip atlikti šį ledlaužį:

Paprašykite nuotolinės komandos narių patraukti nuo vieno iki trijų netoliese esančių elementų. Šie elementai turėtų būti unikalūs jiems. Akcija! Paeiliui dalinkitės savo daiktais ir už jos esančia istorija ar asmeniniais susitikimais. Pavyzdžiui, neseniai pasidalijau komandoje, kurioje susitinka mano Darth Vader kaukė, nes esu didžiulis "Žvaigždžių karų" gerbėjas ir man patinka apsirengti karnavale ar Helovine.

Telefono nuotrauka

Tai labai gražus žaidimas, kad žinotumėte savo komandos narius labiau asmenine pastaba. Ši ledlaužio veikla yra puikus būdas pralaužti ledus, iškeliant vieną juokingą savo gyvenimo momentą iš anksto, kad pasaulis pamatytų. Prieš pradėdant vaizdo skambutį, išsiųskite komandos pranešimą, kad rastumėte juokingą nuotrauką savo telefone ir paskelbtumėte ją grupės pokalbyje.

Kai skambutis prasideda, pasidalykite informacija apie savo nuotrauką! Kuo juokingesnė nuotrauka, tuo daugiau juoko išeisite iš šio ledlaužio.

Kiekvienas turi įdomią nuotrauką savo telefone, todėl tai puiki veikla visiems!

Ar esate unikalūs?

Dalyviai kviečiami galvoti apie tai, kas daro juos unikalius, palyginti su kitais dalyviais. Tai gali būti savybė, bruožas, gebėjimas, patirtis, talentas, kuris neturėtų būti akivaizdus, kad būtų galima kreiptis į šio unikalumo savininką (ne amžių, tautybę ...). Po jo (arba naudojant Jamboard, jei internete) dalyviai užsirašo, kas daro juos unikalius be užrašyti savo vardą. Vienas po kito dalyviai paims jį paštu ir bandys nustatyti, kas yra tas, kuris užrašė tą savybę, bruožą, sugebėjimus, patirtį ar talentą.

Interneto svetainės ir bibliografija

<https://www.weareable-fashion.eu/>

https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about_en

https://ec.europa.eu/info/research-and-innovation/research-area/environment/circular-economy/plastics-circular-economy_en

<https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/non-formal-learning>

<https://designthinking.ideo.com/>

<https://ewwr.eu/>

<https://www.thesustainablefashionforum.com/?fbclid=IwAR3ZN6r5skt2emryswLqXWHtltqAqNpZFM-PPZjk68fpoOopMOOrNUellfQ>

https://www.youtube.com/watch?v=BiSYoeqb_VY&feature=emb_logo (Marškinėlių gyvavimo ciklas)

<https://www.greenpeace.org/international/story/6956/what-are-microfibers-and-why-are-our-clothes-polluting-the-oceans/> (Kas yra mikropluošto formos ir kodėl mūsų drabužiai teršia vandenynus?)

<https://learningforchange.net/knowledge-base/icebreakers-and-name-games/> (vardų žaidimui ir ledlaužiams)

Rob H., "Nuo to, kas yra, jei, išlaisvinant vaizduotės galią, kad sukurtume ateitį, kurios norime", "Chelsea Green Publishing", Londonas, 2019 m.

MILES platforma: <https://europe-projects.client.miles-learning.com/group/996/?wt=21716fa6-597a-4c5a-8462-219df620b710>



Jonathan Cooperativa Sociale



Via Cavalieri di Vittorio Veneto n. 29/A, Piazzola sul Brenta

35016 – Padova (Italia)



info@jonathancoop.com – europe@jonathancoop.com

WEAR(E)ABLE

BEST DRESSED SUSTAINABLY



www.weareable-fashion.eu



@WeareableBestDressedSustainably



we_areable



THIS project has been funded with support from European Commission.

This publication reflects only the views of the author. Therefore The Commission cannot be held responsible for any eventual use of the information contained therein. Project no. 2019-3-AT02-KA205-002603



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.