



## DZIAŁANIA NA RZECZ ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU:

PRZEWODNIK DLA NAUCZYCIELI/EK  
i EDUKATORÓW/EK



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

Publikacja powstała w ramach projektu "ACT - Od zabawy do działania: Zrównoważony rozwój dla młodzieży" (2023-2025), finansowanego przez program Erasmus+ ze środków Unii Europejskiej.

Sierpień, 2024

Wydawcy:

EETTI, Finlandia

LVIA (Lay Volunteer International Association), Włochy

Neo Sapiens, Hiszpania

Waterford SLi, Irlandia

Südwind, Austria

Fundacja Kupuj Odpowiedzialnie, Polska

*Za treści publikacji odpowiadają autorzy publikacji. Poglądy w niej wyrażone niekoniecznie odzwierciedlają oficjalne stanowisko Unii Europejskiej*



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





## Spis treści

1. Wprowadzenie
2. Edukacja na rzecz zrównoważonego rozwoju: Europa i Polska
3. Sprawiedliwość klimatyczna
4. Gospodarka cyrkularna
5. Szablony warsztatów
6. Materiały dodatkowe (m.in. dobre praktyki i przegląd literatury)
7. Załącznik; Działania na rzecz zrównoważonego rozwoju - scenariusz warsztatu



# 1. Wprowadzenie

---

W 1987 r. Raport Brundtland ONZ zdefiniował zrównoważony rozwój jako: „zaspokajanie teraźniejszych potrzeb bez zagrożenia możliwości zaspokojenia potrzeb przyszłych pokoleń”. (<http://www.un-documents.net/our-common-future.pdf>).

Ta definicja nadal dobrze nam służy. Dostrzegamy zrównoważony rozwój w naszych codziennych wyborach: w tym, co jemy, w jaki sposób przemieszczamy się z miejsca na miejsce i jakich wyborów konsumpcyjnych dokonujemy. Wybory te mają oczywiście znaczący wpływ na środowisko i otaczający nas świat.

Świat, w którym żyjemy, sprawia, że takie działania są konieczne. Stoimy w obliczu wielu globalnych wyzwań i kryzysów, które wymagają rozwiązań. Często o tych rozwiązaniach decyduje się na szczeblu politycznym lub rządowym, przez co pomijany jest bardzo ważny głos: głos młodzieży. Młodzi ludzie często czują, że nie mogą nic zrobić, że rozwiązania są poza ich zasięgiem. Może to prowadzić do uczucia niepokoju, w szczególności lęku klimatycznego, a także beznadziei i rezygnacji. Ważne, by wpoić młodym ludziom, że nigdy nie należy lekceważyć siły jednej osoby i że ich głos oraz działania są cennymi narzędziami w walce o odporność klimatyczną.

Wychodząc z tego założenia, partnerzy z czterech różnych krajów opracowali grę planszową o nazwie „GetLandia”, żeby uczyć się z młodymi ludźmi, także przez zabawę, o sprawiedliwości klimatycznej, gospodarce o obiegu zamkniętym (czyli cyrkularnej) i odpowiedzialnej konsumpcji.

Ten przewodnik ma pomóc osobom pracującym z młodzieżą w opracowaniu i przeprowadzeniu działań promujących zrównoważony rozwój. Nazywamy je „działaniami na rzecz zrównoważonego rozwoju”. Znajdziesz tu podstawowe informacje, dodatkowe materiały i literaturę, a także szablony warsztatów, które pomogą młodym ludziom, z którymi pracujesz, zaprojektować własne działania na rzecz zrównoważonego rozwoju.

Skupiamy się na dwóch tematach, sprawiedliwości klimatycznej i gospodarce cyrkularnej (o obiegu zamkniętym), które stanowią główne wyzwania dla społeczeństw na całym świecie. Części 3 i 4 zawierają podstawowe informacje na te tematy i mogą stanowić inspirację dla uczestników. Twoje działania na rzecz zrównoważonego rozwoju mogą mieć jednak zupełnie inny cel i możesz potrzebować jedynie wskazówek, jak rozpocząć proces planowania i wdrażania. W takim przypadku można pominąć części 3 i 4 i przejść bezpośrednio do części 5, w której znajdziesz przewodnik dla nauczyciela\_ki/facilitatora\_ki, a także szablony warsztatów.



## 2. Edukacja na rzecz zrównoważonego rozwoju: obecna sytuacja w Unii Europejskiej i Irlandii

Z tej części dowiesz się, jak wygląda kwestia edukacji na rzecz zrównoważonego rozwoju w Unii Europejskiej (UE) i Polsce.

### UNIA EUROPEJSKA

Działania edukacyjne, którymi zajmujemy się w niniejszym przewodniku, mieszczą się w ramach edukacji na rzecz zrównoważonego rozwoju (EZR), ale także w ramach edukacji rozwojowej czy globalnej edukacji obywatelskiej. W tym przewodniku będziemy używać akronimu EZR do opisania tych działań. EZR jest promowana na poziomie globalnym za pomocą Celów Zrównoważonego Rozwoju (SDG), w szczególności wskaźnika 4.7, który stanowi: „Do 2030 roku wszyscy uczący się przyswoją wiedzę i nabędą umiejętności potrzebne do promowania zrównoważonego rozwoju, w tym między innymi przez edukację na rzecz zrównoważonego rozwoju i zrównoważonego stylu życia, praw człowieka, równości płci, promowania kultury pokoju i niestosowania przemocy, globalnego obywatelstwa oraz docenienia różnorodności kulturowej i wkładu kultury w zrównoważony rozwój”. (<https://indicators.report/targets/4-7/>)

EZR opiera się na trzech filarach: społecznym, ekonomicznym i dotyczącym środowiska. W ramach naszych działań z osobami uczącymi się warto zająć się wszystkimi tymi trzema elementami.



Źródło.: [https://www.researchgate.net/figure/The-Three-Pillars-of-Sustainable-Development\\_fig2\\_328163638](https://www.researchgate.net/figure/The-Three-Pillars-of-Sustainable-Development_fig2_328163638) [dostęp 3.05.2024]

Filar społeczny obejmuje sprawiedliwość i równość, ubóstwo, obywatelstwo, płeć, mieszkalnictwo, prawa człowieka i wiele innych kwestii. Zazwyczaj to właśnie te kwestie wchodzą w zakres polityki społecznej rządu.

Filar gospodarczy obejmuje wzrost gospodarczy i ubóstwo, pracę dzieci, odpowiedzialną konsumpcję, odpowiedzialność biznesu, godną i sprawiedliwą pracę, migrację i globalne nierówności.

Filar środowiskowy dotyczy zdrowych ekosystemów, zmian klimatu, sprawiedliwości klimatycznej, ograniczania ryzyka klęsk żywiołowych, zarządzania zasobami, odporności społeczności oraz bezpieczeństwa wodnego i żywnościowego.

Trzeba tu podkreślić, że te trzy filary oddziałują na siebie i wspierają się wzajemnie. Trudno przeciwdziałać systemowemu ubóstwu, kiedy ludzie nie mają dostępu do godnej i sprawiedliwej pracy.

Trudno zapewnić bezpieczeństwo żywnościowe w świecie, w którym powierzchnia pól uprawnych zmniejsza się z powodu zmian klimatycznych.

Żebyśmy mogli poczynić jakiegokolwiek postępy w dowolnej z tych istotnych kwestii, kluczowe jest przyjęcie holistycznego podejścia, które uznaje złożony i wieloaspektowy charakter przyszłych wyzwań, tak jak robi to EZR.

Według raportu wydanego przez Unię Europejską w 2021 r., EZR została zintegrowana z większością systemów edukacyjnych w Europie. (Unia Europejska. 2021. Education for Environment Sustainability: Policies and approaches in European Union Member States: final report [raport w języku angielskim]. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/a193e-445-71c6-11ec-9136-01aa75ed71a1>)

UE w swoim podejściu do EZR stawia zwłaszcza na:

- priorytetowe traktowanie EZR/zielonej transformacji we wszystkich częściach systemów edukacyjnych w całej Europie
- zapewnienie dostępności środków finansowych na infrastrukturę EZR
- wspieranie nauczycieli i osób pracujących z młodzieżą w ich pracy w tym obszarze, w tym w rozwiązywaniu problemów związanych z lękiem klimatycznym
- tworzenie możliwości uczenia się, które są zorientowane na działanie, uczestnictwo i zaangażowanie oraz uwzględniają lokalne konteksty
- Przyjęcie podejścia opartego na partnerstwie na rzecz uczenia się, które obejmuje młodych ludzi, nauczycieli, decydentów, innowatorów i władze lokalne . (<https://education.ec.europa.eu/focus-topics/green-education/learning-for-the-green-transition>)

Wszystkim zainteresowanym przeczytaniem pełnych zaleceń Rady na rzecz transformacji ekologicznej i zrównoważonego rozwoju, polecamy następujący link: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/?uri=CELEX:32022H0627\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PL/TXT/?uri=CELEX:32022H0627(01))

Ponadto gospodarka cyrkularna (o obiegu zamkniętym) jest przedmiotem Europejskiego Zielonego Ładu 2020, którego nadrzędnym celem jest osiągnięcie neutralności pod względem emisji dwutlenku węgla do 2050 roku. Szczegółowe informacje można znaleźć w planie działania dotyczącym gospodarki o obiegu zamkniętym, do którego odniesienie znajdziecie poniżej. Mamy nadzieję, że dzięki tym materiałom przyczynimy się do realizacji tych celów. Zdajemy sobie sprawę, że każdy kraj ma swój specyficzny kontekst, dlatego chcieliśmy również przedstawić kilka lokalnych perspektyw dotyczących EZR w Europie. Projekt ten powstał w ramach partnerstwa między Austrią, Finlandią, Irlandią, Włochami, Polską oraz Hiszpanią i został sfinansowany z grantu Erasmus+. Każdy z partnerów przedstawił krótki obraz EZR w swoim kraju, który można znaleźć w wersjach przewodnika dla poszczególnych krajów:

- ⇒ [Austria](#)
- ⇒ [Finlandia](#)
- ⇒ [Irlandia](#)
- ⇒ [Włochy](#)
- ⇒ [Hiszpania](#)

Do innych istotnych dokumentów programowych Unii Europejskiej należą:

- Europejski Zielony Ład, 2019: plan łączy rozwój gospodarczy ze zrównoważoną strategią mającą na celu osiągnięcie neutralności węglowej w UE do 2050 r. [https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/european-green-deal\\_en](https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/european-green-deal_en)
- Plan działania dotyczący gospodarki o obiegu zamkniętym, 2020: plan ten jest uważany za kluczowy element Europejskiego Zielonego Ładu i przekonuje do oddzielenia rozwoju gospodarczego od zużywania zasobów. ([https://environment.ec.europa.eu/strategy/circular-economy-action-plan\\_en#:~:text=The%20EU's%20transition%20to%20a,entire%20life%20cycle%20of%20products.](https://environment.ec.europa.eu/strategy/circular-economy-action-plan_en#:~:text=The%20EU's%20transition%20to%20a,entire%20life%20cycle%20of%20products.))
- Komunikat w sprawie europejskiego obszaru edukacji 2020: w komunikacie przedstawiono wspólną wizję systemów edukacji we wszystkich państwach członkowskich UE, która obejmuje 6 obszarów priorytetowych, w tym transformację cyfrową i ekologiczną.

[https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip\\_20\\_1743](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/ip_20_1743)

- Europejska deklaracja w sprawie edukacji globalnej do 2050 r., 2022 (zwana również deklaracją dublińską): ma na celu ulepszenie edukacji globalnej i zwiększenie do niej dostępu do 2050 roku. <https://static1.squarespace.com/static/5f6decace4ff425352ed-db4a/t/65cbd5b4dbd08357e1f86d56/1707857361786/GE2050-declaration.pdf>
- GreenComp: Europejskie ramy kompetencji w zakresie zrównoważonego rozwoju. [https://joint-research-centre.ec.europa.eu/greencomp-european-sustainability-competence-framework\\_en](https://joint-research-centre.ec.europa.eu/greencomp-european-sustainability-competence-framework_en)

## POLITYKA EKOLOGICZNA W POLSCE

Kwestie związane ze strategią rozwojową w obszarze środowiska i zmian klimatu reguluje dokument „Polityka ekologiczna państwa 2030”. Rolą tej uchwały jest zapewnienie ochrony środowiska w Polsce oraz wysokiej jakości życia jej mieszkańcom. Ponadto uchwała wzmacnia działania rządu w budowaniu innowacyjnej gospodarki z zachowaniem zasad zrównoważonego rozwoju. Dokument obejmuje punkt 7.12, który dotyczy edukacji ekologicznej, w tym kształtowania wzorców zrównoważonej konsumpcji.

1 września 2020 r. Ministerstwo Edukacji wprowadziło rozporządzenie, zgodnie z którym nauczyciele mają obowiązek omawiać z uczniami/uczennicami podczas lekcji najistotniejsze kwestie klimatyczne. Treści nauczania z zakresu edukacji ekologicznej są wprowadzane w przedmiotach takich jak technika, geografia, biologia i chemia. Ponadto treści te wchodzi w zakres podstawy programowej takich przedmiotów jak etyka czy podstawy przedsiębiorczości. Tematy te są obecne w programie szkolnym w ograniczonym stopniu, nie ma odrębnego przedmiotu, który skupiałby się całkowicie na problematyce związanej z gospodarką cyrkularną czy zmianami klimatu. Prawo oświatowe przewiduje możliwość prowadzenia w szkołach dodatkowych zajęć edukacyjnych na tematy dotyczące środowiska. Władze samorządowe, którym podlega szkoła, mogą – na wniosek dyrektora placówki – przeznaczyć godziny w każdej klasie na dodatkowe zajęcia edukacyjne.

Chociaż od czasu do czasu organy rządowe (Ministerstwo Edukacji, Ministerstwo Klimatu i Środowiska) organizują szkolenia dla nauczycieli z zakresu edukacji globalnej, podnoszeniem świadomości w kwestiach ekologicznych wśród społeczeństwa (w tym uczniów i nauczycieli) zajmuje się głównie trzeci sektor. Najczęściej są to działania wieloaspektowe, wyczerpujące i długofalowe. Jedną z najbardziej znanych inicjatyw jest Grupa Zagranica, w skład której wchodzi 59 polskich organizacji pozarządowych (FKO także jest jej członkiem), zajmujących się międzynarodową współpracą rozwojową, promocją demokracji, pomocą humanitarną i edukacją globalną.

W 2023 r. Grupa Zagranica przeprowadziła badanie jakościowe na temat sytuacji edukacji globalnej w Polsce z punktu widzenia organizacji pozarządowych. Na podstawie tego badania autorki i autorzy sformułowali szereg rekomendacji dla władz centralnych (Ministerstwa Spraw Zagranicznych, Ministerstwa Edukacji i Nauki) i lokalnych (samorządów lokalnych). Dotyczą one kilku kluczowych obszarów: strategii i finansowania, edukacji formalnej i nieformalnej oraz współpracy międzysektorowej.

Obecnie, w związku ze zmianą rządu w Polsce, trwa także wprowadzanie zmian do podstawy programowej obowiązującej w szkołach. Grupa Zagranica włączyła się w proces tworzenia tej podstawy, przesyłając uwagi i opinie opracowane przez ekspertki i ekspertów Grupy Roboczej ds. Edukacji Globalnej. Uwagi dotyczyły głównie edukacji globalnej w podstawach programowych takich przedmiotów jak geografia, wiedza o społeczeństwie, historia i biologia.

Grupa Zagranica postulowała między innymi, by w podstawie programowej pozostały punkty, które umożliwiają omawianie z uczniami/uczennicami takich tematów jak globalne ocieplenie, wpływ człowieka na klimat, zanieczyszczenia środowiska, wyzysk dzieci i pracowników w krajach globalnego Południa, znaczenie bioróżnorodności i wiele innych. W swoich żądaniach Grupa Zagranica odnosiła się bezpośrednio do Europejskiej Deklaracji w sprawie Edukacji Globalnej do 2050 r., podpisanej w listopadzie 2022 r. przez społeczność międzynarodową, w tym Polskę.

Nowa, odchudzona podstawa programowa wejdzie w życie w roku szkolnym 2024/2025, w tzw. okresie przejściowym, kiedy eksperci będą pracować nad kompleksową reformą oświaty. Kompletnie nowe podstawy programowe wejdą w życie od 1 września 2026/2027 w szkołach podstawowych, a od początku roku szkolnego 2028/2029 w szkołach średnich.

## ŹRÓDŁA:

<https://www.gov.pl/web/srodowisko/polityka-ekologiczna-panstwa-polityka-ekologiczna-panstwa-2030>

<https://www.gov.pl/web/edukacja/tresci-dotyczace-edukacji-ekologicznej-obecne-w-polskich-szkolach>

<https://zagranica.org.pl/dlaczego-potrzebujemy-edukacji-globalnej-w-polskiej-szkole-prekonsultacje-zmian-podstaw-programowych/>

<https://zagranica.org.pl/o-nas/>

<https://zagranica.org.pl/edukacja-globalna-w-polsce-z-perspektywy-organizacji-pozarzadowych-wnioski-z-badania-grupy-zagranica/>





## 3. Sprawiedliwość klimatyczna

### CO TO SĄ ZMIANY KLIMATU?

Toczy się wiele dyskusji na temat tego, czym są zmiany klimatu, ale na potrzeby tego przewodnika przyjęliśmy definicję ONZ:

*Zmiany klimatu odnoszą się do długoterminowych zmian temperatur i zjawisk pogodowych. Takie zmiany mogą być naturalne, wywołane zmianami w aktywności Słońca lub dużymi erupcjami wulkanicznymi. Jednak od XIX wieku głównym czynnikiem powodującym zmiany klimatu jest działalność człowieka, przede wszystkim spalanie paliw kopalnych, takich jak węgiel, ropa naftowa i gaz.*

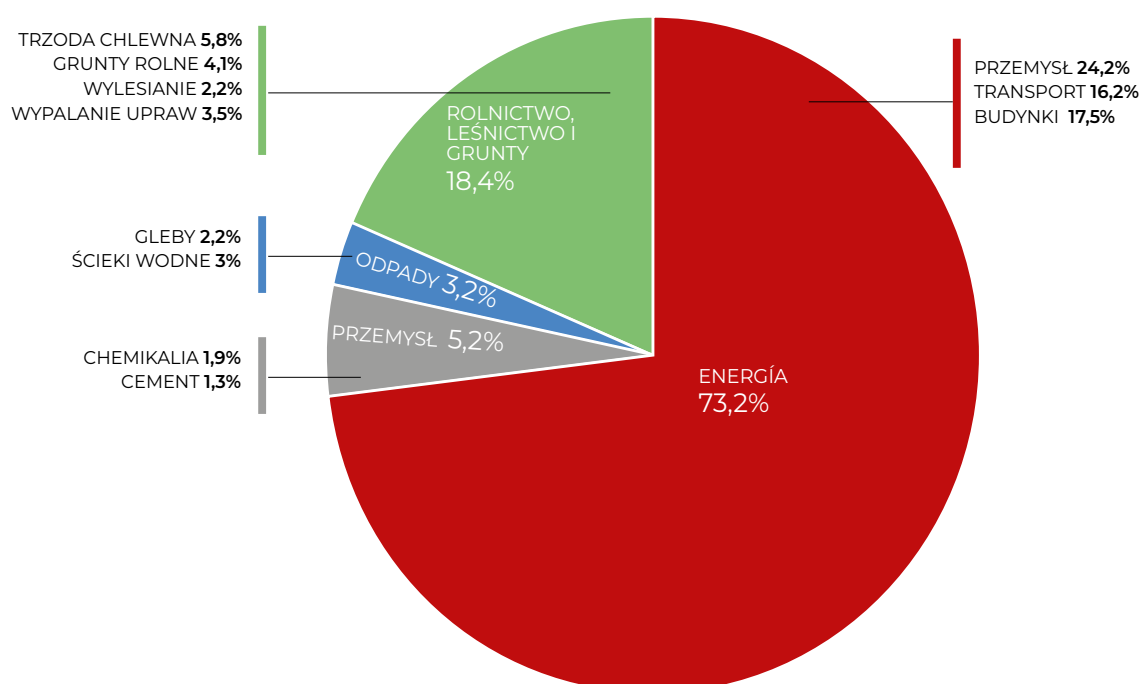
<https://www.un.org/en/climatechange/what-is-climate-change>

### CO POWODUJE ZMIANY KLIMATU?

Zgodnie z powyższą definicją, głównym czynnikiem powodującym zmiany klimatu jest emisja gazów cieplarnianych, m.in. metanu i dwutlenku węgla, wynikająca z działalności człowieka. Świat produkuje łącznie około 50 miliardów ton gazów cieplarnianych rocznie (Ritchie 2020). Jak pokazuje poniższa infografika, zdecydowana większość gazów cieplarnianych pochodzi z sektora energetycznego, co obejmuje transport, przemysł wytwórczy oraz ogrzewanie naszych domów i biur – wszystko to pozostaje zależne od paliw kopalnych, pomimo postępów w sektorze odnawialnych źródeł energii.

### GLOBALNA EMISJA GAZÓW CIEPLARNIANYCH Z PODZIAŁEM NA SEKTORY

W 2016 roku globalna emisja gazów cieplarnianych wyniosła 49,4 mld ton ekwiwalentu CO<sub>2</sub>.





## CO TO JEST SPRAWIEDLIWOŚĆ KLIMATYCZNA?

Według raportu wydanego przez Oxfam International (2023), najbogatszy jeden procent światowej populacji wytwarza więcej emisji dwutlenku węgla niż najbiedniejsze 66%. Na tej podstawie powstała idea sprawiedliwości klimatycznej. Sprawiedliwość klimatyczna opiera się na zrozumieniu, że zmiany klimatu mają najdotkliwszy wpływ na tych, którzy są najmniej za nie odpowiedzialni. Sprawiedliwość klimatyczna dąży do zrównoważonej, sprawiedliwej i inkluzywnej przyszłości, w tym do pociągnięcia do odpowiedzialności tych, którzy spowodowali największe szkody na poziomie politycznym, społecznym i gospodarczym.

Globalny indeks ryzyka klimatycznego (Global Climate Risk Index) pokazuje, jak poważnie poszczególne kraje są dotknięte ekstremalnymi zjawiskami pogodowymi, takimi jak powódzie, burze, fale upałów itp. Indeks opiera się na liczbie ofiar śmiertelnych i bezpośrednich stratach ekonomicznych. Według tego indeksu w 2019 r. najdotkliwiej ekstremalne zjawiska pogodowe odczuły Mozambik, Zimbabwe i Bahamy. W latach 2000–2019 najbardziej dotkniętymi krajami były Portoryko, Birma i Haiti (Global Climate Risk Index, 2021). To tylko jeden z wielu przykładów demonstrujących nieproporcjonalnie duży wpływ zmian klimatu na słabsze ekonomicznie kraje świata.

## CO SPRAWIEDLIWOŚĆ KLIMATYCZNA MA WSPÓLNEGO ZE MNĄ I MOIMI UCZNIAMI/UCZENNICAMI ?

Sprawiedliwość klimatyczna i wszystkie związane z nią kwestie to szeroki temat, a większość tych problemów można rozwiązać na poziomie globalnym tylko za pośrednictwem organizacji międzynarodowych, takich jak ONZ. Ważne jest wspólne działanie, by mieć pewność, że w naszych krajach i na arenie międzynarodowej są tworzone i wdrażane sprawiedliwe zasady i przepisy prawa. Jako edukatorki i edukatorzy także możemy się do tego przyczynić, jeśli będziemy dobrze poinformowani, będziemy głosować na regulacje prawne w kierunku większej sprawiedliwości klimatycznej oraz dzielić się tymi informacjami z młodymi ludźmi, z którymi pracujemy.

Twoje codzienne życie i życie twoich uczniów może być punktem wyjścia do analizy, gdzie potrzebne są działania. Gdybyśmy mieli obliczyć ilość gazów cieplarnianych, takich jak CO<sub>2</sub>, które ludzkość może bezpiecznie wyemitować, tak by uniknąć niekontrolowanych zmian klimatycznych, okazałoby się, że każda osoba powinna wytwarzać najwyżej 2,6 tony CO<sub>2</sub> rocznie. Globalna średnia wynosi około 4 ton rocznie, a niektóre kraje, takie jak Stany Zjednoczone, mają znacznie wyższy ślad węglowy – aż 16 ton na osobę rocznie (National Center for Atmospheric Research, 2023).

Cały czas podejmujemy decyzje, które wpływają na nasz ślad węglowy, na przykład kiedy postanawiamy iść pieszo zamiast jechać samochodem, kiedy wybieramy sposób spędzenia wakacji, czy decydujemy, ile co roku wydajemy na nowe ubrania.

Doskonałym przykładem może tu być mobilność, czyli sposób, w jaki się przemieszczamy. Jak widać na przedstawionej wcześniej infografice, transport odpowiada za znaczną część emisji gazów cieplarnianych. Sprawiedliwość klimatyczna zwraca uwagę na fakt, że podczas gdy w wielu częściach świata mobilność jest ograniczona z powodu braku infrastruktury, superbogacze podróżują prywatnymi odrzutowcami. „Cenę klimatyczną” za te ich podróże prawdopodobnie zapłacą właśnie osoby o ograniczonej mobilności.

Może są to skrajne kontrasty, pokazują jednak, jak różnie doświadczamy świata w zależności od tego, gdzie mieszkamy. Z perspektywy sprawiedliwości klimatycznej jest to niesprawiedliwe. Sektor transportu odpowiada za około 16,2% globalnej emisji gazów cieplarnianych (Ritchie, 2020).





Większość tych emisji pochodzi z naszych podróży z punktu A do punktu B. Dużą rolę odgrywa jednak także to, skąd pochodzą produkty, które kupujemy: transport towarów odpowiada za znaczną część emisji na całym świecie. Tymczasem ONZ szacuje, że około 95% naszego zapotrzebowania na paliwo jest nadal zaspokajane przez paliwa kopalne (United Nations Environmental Programme, 2024).

Ze sprawiedliwością klimatyczną ściśle wiąże się także bezpieczeństwo żywnościowe. Rosnące temperatury mają ciągły wpływ na to, jaką żywność i w jaki sposób jesteśmy w stanie hodować i uprawiać. Miliony ludzi na całym świecie już teraz cierpią z powodu niemożności zapewnienia sobie i swoim rodzinom wystarczającej ilości jedzenia. Bezpieczeństwo żywnościowe dotyczy naszych możliwości dostarczenia sobie pożywczego jedzenia w zdrowych ilościach. Kiedy te warunki nie są spełnione, mówimy o braku bezpieczeństwa żywnościowego. Mogą powodować go konflikty, wzrost liczby ludności oraz zmiany klimatu (Concern Worldwide, 2024). Na naszej planecie produkujemy wystarczająco dużo żywności, żeby wyżywić wszystkich, to dostęp do niej i jej dystrybucja powodują brak bezpieczeństwa żywnościowego.

W większości krajach Globalnej Północy problemem nie jest to, czy mamy wystarczająco dużo jedzenia, ale raczej to, jaką żywność wybieramy oraz gdzie i w jakich warunkach jest ona produkowana. Jeśli chodzi o emisję CO<sub>2</sub> i zużycie innych zasobów, takich jak woda, warto kierować się zasadą, że bardziej przyjazne dla klimatu są produkty sezonowe i lokalne, podobnie jak dieta roślinna jest bardziej przyjazna dla klimatu niż dieta zawierająca mięso. Ponad jedna trzecia całej żywności produkowanej na świecie jest marnowana. A zmarnowana, gnijąca żywność w dużym stopniu przyczynia się do emisji gazów cieplarnianych.

Przemysł modowy, zwłaszcza fast fashion, zużywa nadmierną ilość zasobów, marnuje wodę i zanieczyszcza środowisko, zarówno podczas procesu produkcji, jak i usuwania odpadów. Przemysł ten odpowiada za 10% wszystkich emisji gazów cieplarnianych i ponad 20% marnowanej wody. (<https://www.europarl.europa.eu/topics/en/article/20201208STO93327/the-impact-of-textile-production-and-waste-on-the-environment-infographics#:~:text=The%20fashion%20industry%20is%20estimated,of%20CO2%20emissions%20per%20person>) W branży szybkiej mody dochodzi także do łamania praw człowieka: pracownicy sektora odzieżowego często nie otrzymują godnej płacy wystarczającej na utrzymanie, często też pochodzą z wrażliwych grup społecznych (kobiety, imigranci), które są bardziej narażone na wyzysk. Nadprodukcja i nadmierna konsumpcja doprowadziły do niezrównoważonych rozwiązań w zakresie gospodarki odpadami, polegających na tym, że kraje Globalnej Północy zrzucają swoje odpady tekstylne na Globalne Południe pod pozorem przekazywania darowizn charytatywnych.

Sprawiedliwość klimatyczna i technologie informacyjno-komunikacyjne (ICT), czyli sektor teleinformatyczny, mają skomplikowany związek ze sprawiedliwością klimatyczną. Z jednej strony technologie te mają kluczowe znaczenie dla zapewnienia społecznościom na całym świecie informacji potrzebnych do skutecznego prowadzenia gospodarstw rolnych, unikania ekstremalnych zjawisk pogodowych i monitorowania informacji dotyczących klimatu. Z drugiej zaś ICT wymagają ogromnych ilości energii elektrycznej (np. farmy serwerów), a wydobywanie potrzebnych surowców jest energochłonne i niszczy środowisko. Paradoksem naszych czasów jest to, że sektor teleinformatyczny zagraża naszemu środowisku, a jednocześnie zapewnia nam narzędzia i rozwiązania niezbędne do osiągnięcia sprawiedliwości klimatycznej. Jak widać, warto przyjrzeć się temu bliżej, zakwestionować struktury gospodarcze i społeczne oraz zastanowić się nad naszymi nawykami.

Tematem tym interesuje się szeroka grupa interesariuszy, w tym rządy i politycy, przedsiębiorstwa, a także poszczególne jednostki. Nawet podejmowanie niewielkich indywidualnych działań na rzecz bardziej zrównoważonej przyszłości, ma pozytywny wpływ na środowisko i pomaga działać na rzecz bardziej sprawiedliwej przyszłości.



## ŹRÓDŁA:

Clean Clothes Campaign 2022. The Intersections of Environmental and Social Impacts of the Garment Industry.

[https://cleanclothes.org/file-repository/the-intersections-of-environmental-and-social-impacts-of-the-garment-industry\\_aug-2022.pdf/view](https://cleanclothes.org/file-repository/the-intersections-of-environmental-and-social-impacts-of-the-garment-industry_aug-2022.pdf/view)

Dostęp: 30.04.2024.

Concern Worldwide, 2024. What is Food Insecurity?

<https://www.concern.net/news/what-food-security>.

Dostęp: 20.03.2024.

Eckstein, et al, 2021. Global Climate Risk Index.

[https://www.germanwatch.org/sites/default/files/Global%20Climate%20Risk%20Index%202021\\_2.pdf](https://www.germanwatch.org/sites/default/files/Global%20Climate%20Risk%20Index%202021_2.pdf) Dostęp: 20.03.2024.

Muller, Dominique, 2020. Out of the shadows: A spotlight on exploitation in the fashion industry. Publikacja online w serwisie

[https://cleanclothes.org/file-repository/ccc\\_dci\\_report\\_outoftheshadows\\_sept2020\\_highres.pdf/view](https://cleanclothes.org/file-repository/ccc_dci_report_outoftheshadows_sept2020_highres.pdf/view) .

Dostęp: 30.04.2024.

National Center for Atmospheric Research, 2023. What's Your Carbon Footprint.

<https://scied.ucar.edu/learning-zone/climate-solutions/carbon-footprint>.

Dostęp: 20.03.2024.

Nkatha, Karen 2023. How fast fashion is fuelling the fashion waste crisis in Africa. Wpis na blogu w serwisie greenpeace.org.

<https://www.greenpeace.org/africa/en/blog/54589/how-fast-fashion-is-fuelling-the-fashion-waste-crisis-in-africa/> . Dostęp: 30.04.2024.

Oxfam International, 2023. Richest 1% emit as much planet-heating pollution as two-thirds of humanity. Komunikat prasowy Oxfamu,

<https://www.oxfam.org/en/press-releases/richest-1-emit-much-planet-heating-pollution-two-thirds-humanity>. Dostęp: 20.03.2024.

Ritchie, Hannah, 2020. "Sector by sector: where do global greenhouse gas emissions come from?" Publikacja online w serwisie

<https://ourworldindata.org/ghg-emissions-by-sector>. Dostęp: 16.03.2024.

United Nations Environmental Programme, 2024. Promoting sustainable low emissions transport.

<https://www.unep.org/explore-topics/energy/what-we-do/transport>.

Dostęp: 20.03.2024.



## 4. Gospodarka cyrkularna

---

Koncepcja gospodarki cyrkularnej (zwanej też gospodarką o obiegu zamkniętym) dotyczy produkcji, konsumpcji i odpadów oraz podkreśla zaangażowanie każdego z nas w ten proces. My wszyscy, jako jednostki i jako społeczeństwo, jesteśmy częścią systemu gospodarczego.

Na czym dokładnie polega nasz udział i nasza rola? W jakim stopniu możemy coś zmienić? Pomyśl o dowolnym dniu ze swojego życia i zastanów się, kiedy gospodarka o obiegu zamkniętym może okazać się istotna. Weźmy na przykład telefon komórkowy, używany przez większość z nas. Oto kilka pytań, które wiążą się z posiadaniem smartfona i które są ważne dla gospodarki cyrkularnej:

- Jak zbudowane są poszczególne części telefonu i jak łączą się w jedną całość?
- Co dzieje się ze smartfonem, kiedy przestaje dobrze działać? Czy możemy poddać recyklingowi lub ponownie wykorzystać niektóre jego elementy, czy też wszystkie trzeba wyrzucić?
- Smartfony zawierają około 60 różnych surowców, z których 30 to metale (Geologische Bundesanstalt 2021), a niektóre z nich są bardzo rzadkie. Wyobraź sobie: aby wydobyć metale potrzebne do produkcji jednego telefonu komórkowego, trzeba wydobyć ponad tonę rudy! Oczywiście prowadzi to do pytania: jak często naprawdę potrzebuję nowego telefonu komórkowego i jak radzić sobie z odpadami elektronicznymi? W sektorze IT gospodarka cyrkularna oznacza przejście na bardziej niezawodne produkty, które można ponownie wykorzystać, ulepszyć i naprawić, zmniejszając w ten sposób ilość odpadów i oszczędzając surowce.
- Wypożyczanie produktów zamiast ich kupowania i sprzedawania wspiera zasady gospodarki cyrkularnej. Może to nie być świetna opcja dla smartfonów, ale działa dobrze w przypadku produktów takich jak narzędzia, samochody itp. Czy słyszałaś(-eś) o carsharingu? Jest to system współdzielenia i wynajmowania samochodów za pośrednictwem specjalnej aplikacji. To rozwiązanie generuje mniejsze koszty i jest bardziej korzystne dla środowiska niż zakup samochodu.

Każdego dnia trzeba jeść. Tutaj również można zastosować zasady gospodarki cyrkularnej. Wiemy, że dużo żywności się marnuje, a to oznacza, że marnuje się także dużo energii. Według danych opublikowanych w 2023 r. ponad 828 milionów ludzi na całym świecie głoduje (Al Jazeera News 2023), tymczasem w Europie marnuje się 58 milionów ton żywności (Eurostat 2023).

Kolejnym rosnącym problemem są opakowania – każdy Europejczyk produkuje średnio 180 kg odpadów opakowaniowych rocznie (Eurostat 2023). Wprowadzono kilka rozwiązań mających rozwiązać problem nadmiernej ilości opakowań i ulepszyć ich konstrukcję, tak by ułatwić ich ponowne użycie i recykling. W celu zmniejszenia ilości odpadów powstaje wiele lokalnych inicjatyw, takich jak jadłodzielnie (dzielenie się żywnością), oraz alternatywy takie jak kompostowalne materiały opakowaniowe. Jednak za dużą ilość tych odpadów odpowiada sama produkcja. Najlepiej używać produktów i opakowań wielokrotnego użytku (butelki na wodę, kubki na kawę lub pojemniki na żywność). Cykularny system żywności to taki, który efektywniej wykorzystuje zasoby i ogranicza ilość odpadów.

Problemem w codziennym życiu jest także moda – każdy musi w coś się ubrać. Ponownie jest to kwestia istotna dla gospodarki o obiegu zamkniętym. Przemysł odzieżowy jest drugim najbardziej zanieczyszczającym środowiskiem na naszej planecie po przemyśle paliw kopalnych – szacuje się, że wytwarza ponad 1,2 miliarda ton CO<sub>2</sub> rocznie. W ubiegłym roku na wysypiska śmieci na całym świecie trafiło ponad 235 milionów sztuk odzieży. Unikać kupowania nowych ubrań można na różne sposoby, na przykład zaopatrywać się w sklepach z używaną odzieżą, stosować upcykling i naprawiać ubrania. Istnieje też wiele marek, które produkują odzież w bardziej odpowiedzialny sposób.



W przyrodzie nie ma odpadów – marnotrawstwo i nieefektywność są wytworem człowieka. W naturze wszystko wraca do obiegu i staje się surowcem dla czegoś innego: to pierwotna gospodarka cyrkularna. W naszej obecnej gospodarce linearnej wiele rzeczy ma na celu pobudzanie coraz to nowej konsumpcji i niedopuszczenie do powstania gospodarki o obiegu zamknięty. Na przykład firmy często projektują produkty (m.in. urządzenia elektroniczne) tak, by automatycznie przestawały działać po pewnym okresie użytkowania. Nazywa się to „planowanym postarzeniem produktu”. W przypadku innych produktów nie są dostępne części zamienne, nie zapewnia się niezbędnych aktualizacji oprogramowania – ta lista jest długa. Kierunek rozwoju gospodarki zależy od nas. Mamy moc, by rozwijać ją tak, by była bardziej sprawiedliwa społecznie i ekologicznie. Pytanie brzmi: czy tego właśnie chcemy? Czy chcemy zdrowej planety i czy chcemy o nią dbać? Mamy wybór w postaci gospodarki cyrkularnej!

## ZASADA 6R: PRAKTYCZNY PRZEWODNIK, JAK ZMNIJSZYĆ ILOŚĆ ODPADÓW

6R zrównoważonego rozwoju to przydatne ramy, które mają pomóc nam zmniejszyć nasz wpływ na środowisko i wzmocnić zrównoważony rozwój. Wielu z nas słyszało o zasadzie 3R: Reduce, Reuse, Recycle. Chodzi o ograniczenie ilości odpadów, ponowne wykorzystywanie i recyklingu zasobów i produktów. Zasada 6R opiera się na tej samej koncepcji i ją uszczegóławia. Do zasady 3R dodaje kilka dodatkowych działań.

### Przyjrzyjmy się dokładnie zasadzie 6R.

- **Rethink:** wszystko zaczyna się od zmiany myślenia. Zanim kupisz kolejną rzecz, pomyśl – czy naprawdę jej potrzebujesz? Kiedy więcej konsumujemy, tworzymy więcej produktów i więcej też wyrzucamy.
- **Refuse:** odmawiaj i nie daj się wprowadzić w kompulsywną konsumpcję. Staraj się ponownie wykorzystywać to, co możesz i ograniczaj użycie przedmiotów jednorazowego użytku, takich jak plastikowe słomki, plastikowe torebki i reklamówki. Najbardziej przyjazne dla środowiska są te zasoby, których w ogóle nie zużywamy.
- **Reuse:** zamiast wyrzucać dany przedmiot, warto zastanowić się, w jaki sposób można go ponownie wykorzystać. Ze starego t-shirtu może zrobić ściereczkę kuchenną, pudełko po lodach jest idealne do mrożenia pietruszki, skorupki jajek dobrze sprawdzają się jako nawóz dla roślin, a fusy z kawy są doskonałym peelingiem. Upcykling to świetne ćwiczenie kreatywności!
- **Reduce:** kupuj tylko to, co niezbędne. Ogranicz się do niezbędnego minimum. Jak wiadomo, to, jak dużo kupujemy, przekłada się na ilość zużywanych surowców, energii i wody.
- **Repair:** zanim zdecydujesz się na wymianę sprzętu na nowy, spróbuj go naprawić. A jeśli nie potrafisz naprawić go samodzielnie, znajdź kogoś, kto to potrafi lub zatrudnij do tego fachowca. Jeszcze kilkadziesiąt lat temu naprawa sprzętu AGD, butów czy ubrań była normą. Ludzie używali urządzeń, które działały sprawnie przez wiele lat, a jeśli się zepsuły, były naprawiane.
- **Recycle:** recykling to najbardziej znana metoda odzyskiwania i ponownego wykorzystywania odpadów i surowców, z których powstał produkt. Recykling powinien nam służyć tylko w sytuacji, gdy naprawdę nie możemy czegoś użyć ponownie. Dlatego jest to ostatnie z 6R.

Ważna jest odpowiednia segregacja śmieci, która ułatwi ich dalszy recykling. Szczególne znaczenie powinny mieć dla nas pojemniki na elektrośmieci, baterie i świetlówki, by zapobiegać przedostawaniu się do wód gruntowych i gleby szkodliwych substancji emitowanych z takich odpadów.

## GOSPODARKA CYRKULARNA NA PRZYKŁADZIE POLSKIEJ INICJATYWY „UBRANIA DO ODDANIA”

Ubrania do Oddania to firma założona w 2018 roku, która zbiera używaną odzież i wprowadza ją z powrotem na rynek. Rzeczy, które do niej trafiają, są sortowane i ponownie wprowadzane do obiegu, zgodnie z zasadami gospodarki cyrkularnej. Firma opracowała własną metodę sortowania, w ramach której pozyskuje ubrania w kraju, a następnie przetwarza otrzymane przedmioty i wprowadza je z powrotem do obiegu. Wszystko odbywa się w obrębie jednego kraju.

### Jak to działa? Przewodnik krok po kroku

- Każdy kilogram przekazanych ubrań/obuwia/akcesoriów/zabawek jest przeliczany na 1 PLN, co oznacza wsparcie finansowe dla danej kampanii lub organizacji charytatywnej.
- Każdy darczyńca otrzymuje szczegółowe informacje o tym, ile pieniędzy trafiło do potrzebujących oraz o pozytywnym wpływie na środowisko.
- Zebrane ubrania trafiają do sortowni, gdzie sprawdzany jest ich stan, a następnie wysyłane są do sklepów z odzieżą używaną. Te, które się nie nadają, są wysyłane do recyklingu\*.

*\*Każdego miesiąca do Ubrań do Oddania trafia ponad 100 ton rzeczy, a 94 procent zebranych tekstyliów jest poddawanych recyklingowi.*

*Ubrania do Oddania to model biznesowy, który jest wzorcowym przykładem cyrkularności.*

### ŹRÓDŁA:

Al Jazeera News, 2023. Why do more than 800 million people live in hunger?  
[https://www.aljazeera.com/news/2023/5/28/why=-is-global-hunger-on-the-rise2-#:~:text=As%20many%20as%20828%20million,and%20Agriculture%20Organization%20\(FAO\).](https://www.aljazeera.com/news/2023/5/28/why=-is-global-hunger-on-the-rise2-#:~:text=As%20many%20as%20828%20million,and%20Agriculture%20Organization%20(FAO).)

Anderson, Karen, 2023. The Six Rs of Sustainability: What Are They?  
<https://greenly.earth/en-gb/blog/company-guide/the-six-rs-of-sustainability-what-are-they>

Ubrania do Oddania, , <https://ubraniadooddania.pl/>

Eurostat, 2023. Food Waste and Food Prevention.  
[https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Food\\_waste\\_and\\_food\\_waste\\_prevention\\_-\\_estimates](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Food_waste_and_food_waste_prevention_-_estimates)

Eurostat, 2023. Plastic Waste Statistics.  
[https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Packaging\\_waste\\_statistics](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Packaging_waste_statistics)

Fashion Biznes, <https://fashionbiznes.pl/wlasciciel-ubrania-do-oddania-o-przyszlosci-mody-cyrkularnej-w-polsce/>

Geologische Bundesanstalt 2021. Das Smartphone als wertvolle Lagerstätte.  
[https://www.geologie.ac.at/fileadmin/user\\_upload/dokumente/pdf/poster/poster\\_2021\\_gba\\_rohstoffe.pdf](https://www.geologie.ac.at/fileadmin/user_upload/dokumente/pdf/poster/poster_2021_gba_rohstoffe.pdf)

Practical Action, 2023. <https://practicalaction.org/the-6-rs/>



## 5. Szablony warsztatów

Jak podpowiadamy we Wprowadzeniu, przed zorganizowaniem warsztatów z działań na rzecz zrównoważonego rozwoju warto zagrać w grę planszową GetLandia, aby jak najszybciej dotrzeć do uczestników. Jeśli zagranie na planszy nie jest możliwe, w „Przewodniku facylitatora GetLand” przedstawiamy pewne uwagi dotyczące alternatywnych możliwości.

Podczas tych warsztatów, przeznaczonych dla młodzieży w wieku 15–18 lat, uczestniczki i uczestnicy uczą się o gospodarce cyrkularnej, sprawiedliwości klimatycznej i aktywnym obywatelstwie poprzez grywalizację. Nacisk położony jest na opracowanie i planowanie przez młodych ludzi własnych działań na rzecz zrównoważonego rozwoju. Celem warsztatów jest informowanie młodych ludzi o tych zagadnieniach, a także zachęcanie ich do podejmowania własnych działań. Warsztaty zostały przetestowane w fińskich i włoskich szkołach. Zaprojektowano je tak, by pasowały do różnych kontekstów edukacyjnych, formalnych i nieformalnych. Warsztaty można również modyfikować w zależności od czasu trwania lekcji czy zajęć.

Przed warsztatami można przesłać uczestnikom Zestaw narzędzi do działań na rzecz zrównoważonego rozwoju dla młodzieży, dostępny tutaj: [https://www.ekonsument.pl/materialy/publ\\_772\\_przewodnik\\_dla\\_mlodziwy.pdf](https://www.ekonsument.pl/materialy/publ_772_przewodnik_dla_mlodziwy.pdf) i poprosić uczestniczki i uczestników o zapoznanie się z rozdziałem 4.2. „Wspólne działania na rzecz zrównoważonego rozwoju” i/lub z rozdziałem 5 „Przykłady z całej Europy”, które pomogą uczestnikom zrozumieć, jak wyglądają takie działania. Zrównoważony rozwój jest często sprowadzany w uproszczeniu do codziennych wyborów: tego, co jemy, jak się przemieszczamy z miejsca na miejsce i jakich wyborów konsumpcyjnych dokonujemy. Te codzienne decyzje mają oczywiście znaczący wpływ na środowisko i otaczający nas świat. Zrównoważona konsumpcja, która oznacza dokonywanie wyborów z poszanowaniem środowiska, klimatu i praw człowieka, ma kluczowe znaczenie. Jednak zrównoważony rozwój wykracza poza same wybory dotyczące stylu życia – każdy może również podejmować aktywne działania na rzecz zrównoważonego rozwoju. Może to być na przykład działanie, w którym ty i twoi uczniowie prowadzicie kampanię zwiększającą świadomość tego problemu lub stawiacie żądania politykom.

Działania na rzecz zrównoważonego rozwoju przybierają różne formy i różną skalę, małą lub dużą. To działania, poprzez które chcemy wpływać na świat. Mogą wiązać się z rzeczami i wartościami ważnymi dla twoich uczniów i uczennic, mogą być wykonywane indywidualnie lub w grupie. Są ważne dla świata, ponieważ pozwalają nam pomagać naszym uczniom w dokonywaniu zmian. Im więcej osób jest aktywnych i podejmuje działania na rzecz zrównoważonego rozwoju, tym bardziej prawdopodobne staje się wprowadzenie rzeczywistych zmian.

Warsztaty składają się z pięciu etapów: wstępu, quizu na temat gospodarki cyrkularnej i sprawiedliwości klimatycznej, konkursu na pomysł na działanie na rzecz zrównoważonego rozwoju, opracowania własnego działania na rzecz zrównoważonego rozwoju oraz podsumowania.







## MATERIAŁY NA WARSZTATY:

- “Akcja inspiracja! Poradnik na temat zrównoważonych działań”: <https://ekonsument.pl/materialy/pobierz/777>
- Prezentacja na temat zrównoważonych działań wraz z mapą myśli: <https://ekonsument.pl/materialy/pobierz/776>
- Scenariusz zajęć do poprowadzenia z młodzieżą wraz z quizem: <https://ekonsument.pl/materialy/pobierz/775>
- Długopisy
- Karteczki samoprzylepne



## WERSJA 75-MINUTOWA

ETAP	AKTYWNOŚCI	CZAS TRWANIA	MATERIAŁY	CEL
Wstęp	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Otwarcie sesji i omówienie planu dnia (2 min)</li> <li>■ Rozgrzewka: rozmowy w grupach 2-3 osobowych (4 min)</li> <li>■ Wyjaśnienie, jak jednostka może wywierać wpływ na społeczeństwo (2 min)</li> </ul>	8 min	Prezentacja (slajdy)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Zapoznanie uczestników z przebiegiem sesji i wprowadzenie do tematu dnia.</li> </ul>
Quiz na temat zrównoważonego rozwoju i zdefiniowanie pojęć	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Quiz na temat gospodarki cyrkularnej i sprawiedliwości klimatycznej w parach (15 min)</li> <li>■ Definiowanie pojęć gospodarki cyrkularnej i sprawiedliwości klimatycznej (5 min)</li> </ul>	20 min	Quiz Mentimeter Telefon lub laptop, po jednym na parę	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Rozegranie quizu wspólnie z klasą/grupą.</li> <li>■ Zapoznanie uczestników i uczestniczek z gospodarką cyrkularną i sprawiedliwością klimatyczną.</li> </ul>
Konkurs pomysłów	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Wyjaśnienie przebiegu konkursu pomysłów i rozdanie wyzwań zrównoważonego rozwoju (2 min)</li> <li>■ Konkurs pomysłów w grupach 4-5 osobowych (8 minut)*</li> </ul> <p><i>*Jeśli nie gracie w grę planszową, instrukcje do tego etapu znajdziesz w części “Opis aktywności na warsztatach —Konkurs pomysłów”.</i></p>	10 min	<p>Wydrukowane wyzwania dla działań na rzecz zrównoważonego rozwoju</p> <p>Karteczki samoprzylepne/kartki</p> <p>Długopisy</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Rywalizacja o najlepszy pomysł na rozwiązanie wyznaczonego wyzwania związanego ze zrównoważonym rozwojem</li> <li>■ Zachęcanie uczestniczek i uczestników do wyobrażania sobie kreatywnych rozwiązań</li> </ul>

ETAP	AKTYWNOŚCI	CZAS TRWANIA	MATERIAŁY	CeL
<b>Planowanie własnych działań na rzecz zrównoważonego rozwoju</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Omówienie etapów działania na rzecz zrównoważonego rozwoju (10 min)</li> <li>■ Uczestnicy kontynuują pracę w tych samych grupach. Projektują swoje działania na rzecz zrównoważonego rozwoju w oparciu o pomysł zwycięzcy konkursu pomysłów (15 min)</li> <li>■ Przedstawienie swoich planów działań na rzecz zrównoważonego rozwoju na forum klasy (5 min)</li> </ul>	30 min	Prezentacja (slajdy) Wydrukowana mapa pojęć nt. działań na rzecz zrównoważonego rozwoju (format A3) Długopisy	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Budowanie działań na rzecz zrównoważonego rozwoju od pomysłu do możliwego do wdrożenia planu w grupach 4-5 osobowych.</li> <li>■ Uczestnicy zdobędą narzędzia do tworzenia własnych działań na rzecz zrównoważonego rozwoju w oparciu o własne pomysły i zainteresowania.</li> </ul>
<b>Podsumowanie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Dyskusja w grupach 2-3 osobowych o tym, czego uczestnicy się nauczyli (5 min)</li> </ul>	7 min	Prezentacja (slajdy)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Dyskusja i dzielenie się doświadczeniami.</li> <li>■ Zebranie informacji zwrotnych.</li> </ul>



## WERSJA DWUGODZINNA

ETAP	RÓŻNICA W PORÓWNIANIU Z WERSJĄ 75 MIN	CZAS TRWANIA
Wstęp	<ul style="list-style-type: none"> <li>Poświęć więcej czasu na rozgrzewkę i wyjaśnienie możliwości wywierania wpływu przez jednostkę w społeczeństwie.</li> </ul>	10 min
Quiz na temat zrównoważonego rozwoju i zdefiniowanie pojęć	<ul style="list-style-type: none"> <li>Poświęć więcej czasu na wyjaśnienia i dyskusję na temat gospodarki cyrkularnej i sprawiedliwości klimatycznej.</li> </ul>	30 min
Konkurs pomysłów	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wyjaśnienie przebiegu konkursu pomysłów i rozdanie wyzwań dla zrównoważonego rozwoju (4 min)</li> <li>Konkurs pomysłów w grupach 4-5 osobowych z wykorzystaniem pomysłów z gry planszowej GetLand (8 min)*</li> </ul> <p><i>*Jeśli nie gracie w grę planszową, instrukcje do tego etapu znajdziesz w części "Opis aktywności na warsztatach –Konkurs pomysłów".</i></p>	10 min
Planowanie własnych działań na rzecz zrównoważonego rozwoju	<ul style="list-style-type: none"> <li>Omów bardziej szczegółowo etapy działania na rzecz zrównoważonego rozwoju</li> </ul>	45 min
Podsumowanie	<ul style="list-style-type: none"> <li>Poświęć więcej czasu na rozmowę podsumowującą. Możesz również przeprowadzić rozmowę w większych grupach / tych samych grupach z ostatniego etapu</li> </ul>	15 min



## WERSJA 45-MINUTOWA

W tej wersji wybierz do quizu albo temat gospodarki cyrkularnej, albo sprawiedliwości klimatycznej

ETAP	AKTYWNOŚCI	CZAS TRWANIA	MATERIAŁY
Wstęp	<ul style="list-style-type: none"> <li>Otwarcie sesji i omówienie planu dnia (2 min)</li> </ul>	2 min	Prezentacja (slajdy)
Quiz na temat zrównoważonego rozwoju i zdefiniowanie pojęć	<ul style="list-style-type: none"> <li>Quiz na temat gospodarki cyrkularnej LUB sprawiedliwości klimatycznej w parach (8 min)</li> <li>Definiowanie pojęcia gospodarki cyrkularnej LUB sprawiedliwości klimatycznej (4 min)</li> </ul>	12 min	Quiz Mentimeter Telefon lub laptop, po jednym na parę
Konkurs pomysłów	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wyjaśnienie przebiegu konkursu pomysłów i rozdanie wyzwań zrównoważonego rozwoju (2 min)</li> <li>Konkurs pomysłów w grupach 4-5 osobowych (8 minut)*</li> </ul> <p><i>*Jeśli nie gracie w grę planszową, instrukcje do tego etapu znajdziesz w części "Opis aktywności na warsztatach —Konkurs pomysłów".*</i></p>	10 min	Wydrukowane wyzwania dla działań na rzecz zrównoważonego rozwoju  Karteczki samoprzylepne/kartki  Długopisy
Planowanie własnych działań na rzecz zrównoważonego rozwoju	<ul style="list-style-type: none"> <li>Omówienie etapów działania na rzecz zrównoważonego rozwoju na mapie pojęć, nie omawiaj ich po kolei na podstawie wszystkich slajdów (5 min)</li> <li>Uczestnicy kontynuują pracę w tych samych grupach. Projektują swoje działania na rzecz zrównoważonego rozwoju w oparciu o pomysł zwycięzcy konkursu pomysłów. Poinstruuuj grupy, by skupiły się tylko na kilku krokach lub podziel zadania między członków grupy (14 min)</li> </ul>	19 min	Wydrukowana mapa pojęć nt. działań na rzecz zrównoważonego rozwoju (format A3) Długopisy
Podsumowanie	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dyskusja w parach: co wyniesiesz z tej sesji? (2 min)</li> </ul>	2 min	Prezentacja (slajdy)

## OPIS AKTYWNOŚCI NA WARSZTATACH

### QUIZ NA TEMAT ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU

<b>CZAS TRWANIA</b>	10-20 MINUT
<b>CeL</b>	SKŁONIENIE UCZESTNIKÓW PRZEZ ZABAWĘ DO ZASTANOWIENIA SIĘ NAD ZRÓWNOWAŻONYM ROZWOJEM, GOSPODARKĄ CYRKULARNĄ I SPRAWIEDLIWOŚCIĄ KLIMATYCZNĄ
<b>PRZYGOTOWANIA</b>	SKOPIUJ QUIZ STĄD: <a href="https://www.ekonsument.pl/materialy/publ_773_scenariusz_zajec_dla_mlodziyzy.pdf">https://www.ekonsument.pl/materialy/publ_773_scenariusz_zajec_dla_mlodziyzy.pdf</a>
<b>MATERIAŁY</b>	TELEFON LUB LAPTOP, PO JEDNYM NA PARĘ

Uczestnicy dobierają się w pary i wspólnie odpowiadają na pytania. Po udzieleniu odpowiedzi na każde z nich omów krótko temat z uczniami, korzystając z materiałów pomocniczych w załączniku na [stronie 33](#). Jeśli czas jest ograniczony, quiz może skupiać się tylko na temacie sprawiedliwości klimatycznej lub gospodarki cyrkularnej.

### KONKURS POMYSŁÓW

<b>CZAS TRWANIA</b>	10-15 minut
<b>CeL</b>	UCZESTNICZY I UCZESTNICZKI MOGĄ PRZEPROWADZIĆ BURZĘ MÓZGÓW NA TEMAT WŁASNYCH POMYSŁÓW NA DZIAŁANIA NA RZECZ ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU. ELEMENT RYWALIZACJI MOTYWUJE UCZESTNIKÓW I UCZESTNICZKI DO WŁOŻENIA WYSIŁKU W REALIZACJĘ POMYSŁU.
<b>PRZYGOTOWANIA</b>	WYDRUKOWANIE WYZWAŃ DOTYCZĄCYCH ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU
<b>MATERIAŁY</b>	KARTECZKI SAMOPRZYLEPNE, OŁÓWKI/DŁUGOPISY, WYDRUKOWANE WYZWANIA DOTYCZĄCE ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU PODZIEL KLASĘ NA GRUPY 4-5-OSOBOWE, ŁĄCZĄC PARY Z QUIZU. DAJ KAŻDEJ GRUPIE WŁASNE WYZWANIE. JEŚLI MASZ WIĘCEJ CZASU, MOŻESZ DAĆ UCZESTNIKOM MOŻLIWOŚĆ WYBORU TEMATU, KTÓRY NAJBARDZIEJ ICH INTERESUJE. NIE SZKODZI, JEŚLI NIEKTÓRE GRUPY DOSTANĄ TO SAMO WYZWANIE DOTYCZĄCE ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU. UCZESTNICZY MAJĄ 4 MINUTY NA WYMYŚLENIE WŁASNEJ ODPOWIEDZI NA WYZWANIE. KAŻDY UCZESTNIK NIEZALEŻNIE WYMYŚLA SWÓJ WŁASNY POMYSŁ I GO ZAPISUJE. KIEDY JUŻ WSZYSCY CZŁONKOWIE GRUPY ZAPISZĄ SWOJE POMYSŁY, PRZEDSTAWIAJĄ JE GRUPIE. GRUPA GŁOSUJE/WYBIERA POMYSŁ, KTÓRY NAJBARDZIEJ JEJ SIĘ PODOBA. GRUPA MOŻE RÓWNIEŻ ZDECYDOWAĆ SIĘ NA POŁĄCZENIE POMYSŁÓW. JEŚLI JEST NA TO CZAS, GRUPY MOGĄ PODZIELIĆ SIĘ SWOIMI ZWYCIĘSKIMI POMYSŁAMI Z CAŁĄ KLASĄ.



## INFORMACJE Z PRZEWODNIKA DLA PROWADZĄCEGO/PROWADZĄCEJ DO GRY GETLANDIA

### SZYBKI SPRAWDZIAN

Zastanówcie się, czy projekt jest wykonalny. Poniższe pytania mogą pomóc w tych rozważaniach:

- Jaki jest wasz cel?  
\_\_\_\_\_
- Jaką korzyść przyniesie projekt?  
\_\_\_\_\_
- Jakie materiały są potrzebne?  
\_\_\_\_\_
- Jakich umiejętności i wiedzy potrzebujecie?  
\_\_\_\_\_
- Czy wasz projekt wiąże się jakimiś kosztami? Jeśli tak, na ile je szacujesz?  
\_\_\_\_\_
- Czy projekt jest „dozwolony”, czy mogłyby być problemy z prawem?  
\_\_\_\_\_
- Kto jeszcze musi być zaangażowany w projekt? Czy potrzebni są jacyś partnerzy?  
\_\_\_\_\_
- Ile mniej więcej czasu zająłby projekt?  
\_\_\_\_\_
- Jakie ewentualne problemy mogłyby się pojawić?  
\_\_\_\_\_
- Dlaczego chcecie zrealizować ten projekt?  
\_\_\_\_\_

### WASZ PROJEKT PRZESZEDŁ SZYBKI SPRAWDZIAN?

Poniższa tabelka pomoże dokładniej go zaplanować. Wypełniając tabelkę z planem projektu, zyskasz też jasność, czy pomysł rzeczywiście jest wykonalny.



NAZWA PROJEKTU	
	<ul style="list-style-type: none"><li>■ KONKRETNY</li><li>■ WYMIERNY</li><li>■ OSIĄGALNY</li><li>■ ISTOTNY</li><li>■ OGRANICZONY CZASOWO</li></ul>
OCENA POTRZEB: DLACZEGO PROJEKT JEST KONIECZNY/ KORZYSTNY?	
KTO JEST GRUPĄ DOCELOWĄ?	

	ZADANIE	POTRZEBNY MATERIAŁ, BUDŻET	PRZYDZIAŁ ZADAŃ	WSPARCIE, POZWOLENIA	HARMONOGRAM
KROK 1					
KROK 2					
KROK 3					
KROK 4					
KROK 5					





## 6. Materiały dodatkowe (m.in. dobre praktyki i przegląd literatury)

### SÜDWIND

W tym rozdziale znajdziesz dalsze informacje o przydatnych źródłach, w których metody grywalizacji są już z powodzeniem stosowane. Zebraliśmy tu także najlepsze praktyki w zakresie nauczania tematów związanych ze zrównoważonym rozwojem/środowiskiem.

### AUSTRIA

#### ► WYKORZYSTANIE GRYWALIZACJI W UCZENIU SIĘ

**1** Na wirtualnej wystawie „Fair Electronics”, zaprojektowanej w stylu gry wideo, uczniowie wraz ze swoim awatarem śledzą etapy łańcucha dostaw produktów elektronicznych. Odkrywają problemy dotyczące wydobywania surowców i produkcji. Czy to możliwe, że mój smartfon zawiera części wyprodukowane w warunkach pracy przymusowej? Jak żyją ludzie w miejscach, z których pochodzą surowce dla naszego cyfrowego świata? Jakie są możliwości poprawy sytuacji?

Więcej informacji: <https://www.suedwind.at/ausstellung/virtuelle-ausstellung-faire-elektronik/>

**2** „World Game” to klasyczny sposób na wprowadzenie do tematu globalnych niesprawiedliwości. W prostej grze logicznej porównuje się dystrybucję ludności w poszczególnych regionach świata z nierównym rozkładem globalnych dochodów i emisji gazów cieplarnianych. Gra doskonale nadaje się do wykorzystania w klasie lub podczas warsztatów z dorosłymi. Czas trwania: około 20 minut. Odpowiednia dla młodzieży od dwunastego roku życia. Liczba graczy: pięć lub więcej osób i prowadzący(-a) grę.

Więcej informacji: <https://welthaus.at/material/weltspiel/>

**3** W „Gather.Town” uczestnicy poruszają się po wirtualnych przestrzeniach wystawy na temat wody, w stylu gry komputerowej. Jako awatary wyruszają na eksplorację: na odkrycie przez zabawę czekają tajemniczy las, kino, duża mapa świata, „ukryte łazienki” i nie tylko. Gracze zgłębiają następujące tematy: Jak wygląda dystrybucja wód na świecie? Jak wygląda dostęp do czystej wody pitnej dla dzieci i młodzieży w różnych częściach świata? Co oznacza „wodne szczęście”? Ponadto uczestnicy przyjrzą się bliżej „wirtualnej wodzie”: Gdzie znajduje się woda? Ile wody zużywamy każdego dnia?

Więcej informacji: <https://www.suedwind.at/ausstellung/water-worlds/>

► **NAJLEPSZE PRAKTYKI W ZAKRESIE NAUCZANIA TEMATÓW ZWIĄZANYCH ZE ZRÓWNO-WAŻONYM ROZWOJEM/ŚRODOWISKIEM**

**1** Escape Room inaczej! Gra „Escape Climate Change” jest przeznaczona dla 10-30 graczy, którzy mają 60 minut na rozwiązanie skomplikowanej zagadki dotyczącej zmian klimatycznych. Gracze wspólnie muszą złamać ostatni tajny kod, aby dostać się do zawartości walizki. Podstawą rozwiązania są współpraca, i znajomość tematyki ochrony klimatu. Gra odpowiednia dla klas szkolnych oraz pozaszkolnych. Od 14 roku życia. (2019)

Więcej informacji: [https://bibliotheken.baobab.at/Mediensuche/Einfache-Suche?searchhash=OCLC\\_ce03400c1c1b07168cff7ba513197a2396adad6c&top=y&module=6](https://bibliotheken.baobab.at/Mediensuche/Einfache-Suche?searchhash=OCLC_ce03400c1c1b07168cff7ba513197a2396adad6c&top=y&module=6)

**2** Narzędzie Actionbound „Prawa człowieka w globalnych łańcuchach dostaw” pozwala (młodym) dorosłym zajrzeć za kulisy zapotrzebowania Niemiec na surowce. W thrillerze biznesowym gracze szukają dowodów na to, że znana firma motoryzacyjna wiedziała sporo o łamaniu praw człowieka i niszczeniu środowiska przy masowym wydobyciu boksytu. W ten sposób, poprzez zabawę uczestnicy tropią skutki pozyskiwania przez Niemcy aluminium z kopalni boksytu w Gwinei. Gra Bound może być odtwarzana podczas warsztatów i seminariów oraz łączona z innymi metodami i dyskusjami na temat niemieckiego i unijnego prawa w zakresie łańcucha dostaw. Grupa docelowa: młodzież od 16 roku życia i młodzi dorośli. Czas trwania: 45 minut (2022).

Więcej informacji: <https://www.globaleslernen.de/de/bildungsangebote/multimediales/menschenrechte-globalen-lieferketten-actionbound>

**3** "Footprint" to kooperacyjna gra uciezkowa przeznaczona dla grup edukacyjnych, zwłaszcza dla uczniów szkół średnich, odpowiednia dla osób w wieku od lat 16. Celem gry jest ucieczka całej grupy z zamkniętego supermarketu. Aby to zrobić, gracze muszą złamać szyfr kłódki na drzwiach wejściowych, jednocześnie osiągając najniższy możliwy „wynik” śladu ekologicznego. (2022)

Więcej informacji: <https://www.suedwind.at/bildungsmaterial/footprint-deutsch/?back=5299>

## FINLANDIA

### ► WYKORZYSTANIE GRYWALIZACJI DO NAUKI

**1** W grze „Zero CO2” uczestnicy mogą zwiększyć swoją świadomość na temat emisji CO2 i wpływu swoich wyborów na środowisko. Gra składa się z dziesięciu różnych etapów. Gracze muszą transportować różne ładunki różnymi pojazdami, biorąc pod uwagę emisje związane z logistyką. Gra pozwala się także zapoznać z tematem ekologicznej logistyki i zrównoważonego rozwoju.

Więcej informacji: <https://xamktkimeduusa.itch.io/zero-co2>

**2** W grze „Circula” gracze mogą dowiedzieć się więcej o gospodarce cyrkularnej i przedsiębiorczości. Punktem wyjścia są mocne strony i umiejętności każdego z graczy, a także nadwyżki zasobów. Drużyny mają za zadanie stworzyć dochodowy biznes, wykorzystując w kreatywny, zrównoważony sposób własne atuty i zasoby naturalne. Jednocześnie muszą rozwiązywać problemy społeczne i ekologiczne. Niespodzianki, które pojawiają się w grze, zmuszają drużyny do współpracy.

Więcej informacji: <https://circula.fi/>

**3** „Stop Disaster!” to gra online, która przenosi gracza w sam środek symulowanej katastrofy naturalnej. Gracz może wybrać rodzaj katastrofy i poziom trudności. Zadanie polega na przeżyciu katastrofy przy jak najmniejszych zniszczeniach. Na stronie internetowej można również znaleźć więcej informacji na temat klęsk żywiołowych.

Więcej informacji: <https://www.stopdisastersgame.org/>

### ► NAJLEPSZE PRAKTYKI W ZAKRESIE NAUCZANIA TEMATÓW ZWIĄZANYCH ZE ZRÓWNOWAŻONYM ROZWOJEM/ŚRODOWISKIEM

**1** Materiał dydaktyczny „Zmiana klimatu we mnie” składa się z ćwiczeń kreatywnego pisanego, które pozwalają zająć się wraz z młodymi ludźmi kwestiami zrównoważonej przyszłości, aktywizmu ekologicznego oraz emocji związanych ze środowiskiem. Celem ćwiczeń jest stworzenie przestrzeni do słuchania i dzielenia się emocjami środowiskowymi w bezpiecznej grupie, do poszerzania wyobraźni na temat możliwych przyszłości oraz do rozważenia roli każdego uczestnika jako podmiotu działającego na rzecz środowiska. (2022)

Więcej informacji: <https://www.climatechangeinme.fi/?lang=en>

**2** Pedagogika współczucia w edukacji ekologicznej: uczenie się, szczęście i odpowiedzialność za środowisko można promować za pomocą edukacji ekologicznej, która wykorzystuje pedagogikę współczucia. Może ona także wzmocnić aktywne uczestnictwo młodych ludzi. Na tej stronie znajdziesz wiele przykładów projektów edukacji ekologicznej wykorzystujących pedagogikę współczucia. Mogą posłużyć jako inspiracja! (2022)

Więcej informacji: <https://feesuomi.fi/esimerkkeja-myotatuntoprojekteista/>

**3** Dzięki „Testowi gospodarki cyrkularnej” możesz sprawdzić, jaki jest twój sposób na ratowanie Ziemi. Mamy wiele możliwości dokonywania w codziennym życiu mądrych wyborów dotyczących ochrony środowiska. Dzięki temu testowi dowiesz się, jaki może być twój osobisty sposób zrównoważonego korzystania z zasobów. (2018)

Więcej informacji: <https://yle.fi/aihe/kiertotaloustesti-miten-sina-pelastaisit-maapallon>

## POLSKA

### ► WYKORZYSTANIE GRYWALIZACJI DO NAUKI

**1** W grze planszowej „Rozegraj Miasto” gracze wcielają się w mieszkańców danego miasta. W zależności od liczby graczy, reprezentują oni różne grupy interesów - władze lokalne lub grupy społeczne reprezentujące różne wizje rozwoju miasta. Gra symuluje mechanizm konsultacji społecznych - w każdej z rozgrywanych rund uczestnicy dyskutują nad kwestiami związanymi z umieszczaniem nowych obiektów, w określonych punktach miasta.

Więcej informacji: <https://zielonegry.crs.org.pl/gropedia/rozegraj-miasto/>

**2** Gra „Władcy Doliny” pozwala uczestnikom zrozumieć, jak ważna jest bioróżnorodność i jak brak współpracy i komunikacji między różnymi grupami interesów uniemożliwia znalezienie optymalnego rozwiązania problemu. Jeśli mieszkańcy doliny nie będą w stanie nawiązać skutecznego dialogu, ucierpi na tym dobrostan poszczególnych graczy.

Więcej informacji: <https://systemssolutions.org/portfolio-items/lords-of-the-valley-board-game/>

**3** „Sieć Wsparcia”, interaktywny quiz oparty na metodologii grywalizacji, dotyczy życia osób starszych i problemów, z jakimi się borykają. Jego celem jest pokazanie, jak swoimi wyborami można wpływać na ich sytuację. Poznając historię Pani Heleny, Pana Zbyszka i Pani Krystyny lepiej zrozumiesz wyzwania seniorów i przygotujesz się do udziału w Inkubatorze Innowacji Społecznych – Sieć Wsparcia.

Więcej informacji: <https://sieciwsparcia.pl/>

### ► NAJLEPSZE PRAKTYKI W ZAKRESIE NAUCZANIA TEMATÓW ZWIĄZANYCH ZE ZRÓWNO- WAŻONYM ROZWOJEM/ŚRODOWISKIEM

**1** Open Dialogues on Climate Change („Otwarte Dialogi na temat Zmian Klimatu”) mają na celu zorganizowanie integracyjnego dialogu między zainteresowanymi stronami na temat kryzysu klimatycznego. Inicjatywa łączy głosy różnych grup społecznych, umożliwiając im spotkanie, zaangażowanie się w rozmowę i stworzenie propozycji konkretnych rozwiązań oraz zmian systemowych; celem działań jest wdrożenie ich w życie. Projekt stworzyła grupa zmotywowanych młodych osób z różnych środowisk. (2021)

Więcej informacji: <https://www.open-dialogues.org/open-dialogues-on-climate-change>

**2** „Darfur is Dying” („Darfur umiera”) to internetowa gra symulacyjna, w której gracz wciela się w Darfurczyka mieszkającego w obozie dla uchodźców. Gracz musi stawić czoła niedoborom wody pitnej, agresywnym organizacjom wojskowym i trudnej codzienności w przeludnionym obozie. W grze nie da się wygrać. Bez względu na to, jak dobrze gracz poradzi sobie w różnych elementach gry, jego awatar nadal będzie mieszkańcem obozu dla uchodźców. W grze nie da się też uratować Darfuru, ale autorzy gry zachęcają ludzi do wspierania działań, które mogą pomóc temu regionowi w rzeczywistości. (2006)

Więcej informacji: <https://www.open-dialogues.org/open-dialogues-on-climate-change>

**3** Inicjatywa „WSCHÓD” to oddolna grupa, która walczy o sprawiedliwą i szybką transformację energetyczną w Polsce. Działacze tej młodzieżowej grupy zorganizowali obóz aktywistyczny dla setek osób z różnych krajów, gdzie młodzi ludzie uczyli się prowadzenia kampanii i pracy z mediami. Współpracują z ruchami miejskimi, pomagając lokalnym społecznościom wdrażać nowoczesne rozwiązania energetyczne, obalają mity na temat zeroemisyjnych źródeł energii, prezentują rzetelne badania eksperckie i mówią o nieoczywistych rozwiązaniach proekologicznych. Dążą również do konfrontacji z politykami.

Więcej informacji: [https://www.instagram.com/wschod\\_/](https://www.instagram.com/wschod_/)

## WŁOCHY

### ► WYKORZYSTANIE GRYWALIZACJI DO NAUKI

**1** „Green League - Missione Sostenibilità” to projekt mający na celu edukację uczniów w wieku 10–14 lat w zakresie gospodarki cyrkularnej i zrównoważonego rozwoju. Projekt przyjmuje podejście dydaktyczne, które jest zgodne z zainteresowaniami uczniów, wykorzystując język gier wideo i mediów społecznościowych. Takie podejście nie tylko pozwala rozwijać umiejętności cyfrowe, ale także zwiększa świadomość uczniów w zakresie kwestii środowiskowych, takich jak zmiany klimatu i korzyści płynące z modelu gospodarki cyrkularnej. Projekt jest ciekawym przykładem grywalizacji we Włoszech, bo dwóm organizatorom udało się stworzyć innowacyjną inicjatywę, która cieszy się zainteresowaniem szkół w całym kraju. Co więcej, jest skutecznym podejściem do tematu, dzięki wykorzystaniu bliskich uczniom języków i metod, np. typowej mechaniki gier i cyfrowego języka społecznego.

Więcej informacji: <https://green-league.eu/it/about/>

**2** „Escape 4 Change” to włoskie przedsiębiorstwo społeczne, które tworzy edukacyjne escape roomy na różne tematy, skierowane do szkół, grup młodzieżowych lub szerszych grup obywateli. Wykorzystują one typową dla escape roomów metodologię i mechanikę gry, aby skłonić uczestników do krytycznego myślenia i refleksji na dany temat. Pod koniec każdej sesji gracze uczestniczą w podsumowaniu, by dogłębniej zrozumieć tematy, z którymi zetknęli się podczas gry. Escape 4 Change stworzyło kilka escape roomów dotyczących kwestii ekologicznych, gospodarki cyrkularnej i praw człowieka. Są one przeznaczone zarówno dla instytucji edukacyjnych, jak i ogółu społeczeństwa – mają służyć jako narzędzie do organizowania wydarzeń podnoszących świadomość tych problemów w różnych społecznościach.

Więcej informacji: <https://escape4change.com/>

**3** „Change Game” to edukacyjna gra wideo na temat zmian klimatu, wpływu na środowisko i emisji, które możemy generować poprzez nasze codzienne wybory. Gracze mogą stworzyć nowe miasto, w którym każdy wybór zależy od nich. Celem jest zbudowanie miasta zrównoważonego, zdolnego do długiego przetrwania. Im wyższy poziom emisji i zanieczyszczeń w mieście, tym większe wyzwania i trudności, z którymi gracze będą musieli się zmierzyć. Gra przedstawia naukowe ustalenie na ten temat, a także oferuje ścieżki edukacyjne i dydaktyczne dla szkół lub grup na terytorium Włoch.

Więcej informacji: <https://www.changegame.org/>



## ► NAJLEPSZE PRAKTYKI W ZAKRESIE NAUCZANIA TEMATÓW ZWIĄZANYCH ZE ZRÓWNOWAŻONYM ROZWOJEM/ŚRODOWISKIEM

**1** „Ocean Hero” to prosty i przyjemny sposób na zwiększanie świadomości na temat plastiku w oceanach i zachęcanie ludzi do podejmowania na co dzień konkretnych działań w celu zwalczania tego problemu, przy zwykłym przeglądaniu Internetu: bezpłatna wyszukiwarka dostępna na dowolnym urządzeniu cyfrowym wykorzystuje mechanikę i dynamikę gry, aby zaangażować użytkowników w regularne wyszukiwania online w swojej przeglądarce, a jednocześnie w pomaganiu w zbieraniu funduszy na oczyszczanie niektórych części oceanu z plastiku. Przy każdym wyszukiwaniu użytkownicy tej przeglądarki zdobywają muszelki. Za każde 100 zdobytych muszelek można usunąć z oceanu jedną plastikową butelkę. Przeglądarka podsuwa też informacje na temat plastiku w oceanach i organizuje małe gry online (np. interaktywne quizy) w celu podniesienia świadomości i przedstawienia informacji na temat zanieczyszczenia plastikiem. (2019)

Więcej informacji: <https://oceanhero.today/about-us/how-it-works>

**2** „Recyclebank” to projekt mający na celu promowanie recyklingu i ochrony środowiska. System sortowania odpadów został opracowany w oparciu o mechanikę grywalizacji (punkty i nagrody). W gminach, które zdecydują się wziąć udział w projekcie, do domów mieszkańców dostarczane są spersonalizowane pojemniki na odpady. Specjalna technologia oblicza co tydzień, ile odpadów udało się posortować i przyznaje punkty za każdy kilogram prawidłowo posortowanych śmieci. Uczestnicy dostają spersonalizowane misje związane z recyklingiem, pomagające im zdobyć nową wiedzę i umiejętności w zakresie zbiórki odpadów i recyklingu. Pod koniec tygodnia uczestnicy mogą wymienić zgromadzone punkty na nagrody lub zniżki w lokalnych sklepach partnerskich w swojej okolicy. To bardzo innowacyjne, a zarazem proste podejście do uczenia społeczności nowych umiejętności w zakresie gospodarki odpadami, angażujące wszystkich zainteresowanych. (2004)

Więcej informacji: <https://recyclebank.com/>

**3** Platforma „Greenperforming” ma na celu promowanie bardziej zrównoważonej koncepcji mody i odzieży, którą nosimy na co dzień. Poprzez stworzenie wspólnej platformy cyfrowej do badań i rozwoju, młodzi ludzie mogą znaleźć przestrzeń do tworzenia, testowania i wyobrażania sobie ekologicznych ubrań oraz angażowania się w przemysł modowy w celu promowania bardziej zrównoważonych wyborów i działań. Platforma składa się z trzech głównych części: Manifestu, który przedstawia etyczne założenia projektu; Laboratorium, w którym poszczególne osoby mogą eksperymentować i podejmować bezpośrednie działania; oraz Mag, przestrzeni do nauki o zrównoważonej modzie i wpływie odpadów tekstylnych na środowisko. (2020)

Więcej informacji: <https://greenperforming.com/it/>

## IRLANDIA

### ► WYKORZYSTANIE GRYWALIZACJI DO NAUKI

**1** „Project Honduras” to internetowa gra strategiczna irlandzkiej organizacji pozarządowej Trócaire. Opiera się na doświadczeniach Trócaire w pracy ze społecznościami w Hondurasie, dotkniętymi zmianami klimatycznymi. Gracze mogą wcielić się w rolę Javiera lub Andrei, wzorowanych na dwójce rzeczywistych młodych aktywistów klimatycznych, którzy dowodzą zespołem wolontariuszy w różnych sytuacjach kryzysowych związanych ze zmianami klimatu. Gracze muszą przydzielić wolontariuszy i zdobyć wystarczającą liczbę gwiazdek, aby przejść na następny poziom. Gra jest dostępna dla każdego, wystarczy komputer lub tablet i połączenie z Internetem. Trócaire opracowało również pakiet lekcji do gry.

Więcej informacji: <https://www.trocaire.org/education/project-honduras/>

**2** W grze „The Exploitation Game” uczestnicy zgłębiają temat wydobycia ropy naftowej w Kenii. Gra porusza szeroką tematykę związaną z władzą, biznesem i prawami człowieka, nierównościami i prawami do ziemi. Pliki do pobrania obejmują planszę do gry, karty, przewodnik dla prowadzących i informacje ogólne. Na stronie dostępny jest także film instruktażowy i prezentacja.

Więcej informacji: <https://bit.ly/3IUkvdY>

**3** „Beat the system” to gra symulacyjna mająca zapoznać uczniów z koncepcją globalnego systemu żywnościowego poprzez postawienie ich w sytuacji drobnego rolnika produkującego żywność, która trafia do tego systemu. W ten sposób gra zwraca uwagę uczniów na pewne nierówności w tym systemie i pozwala im się zastanowić nad wyzwaniami, przed którymi stoją drobni rolnicy.

Więcej informacji: <https://bit.ly/3PBaGoq>

### ► NAJLEPSZE PRAKTYKI W ZAKRESIE NAUCZANIA TEMATÓW ZWIĄZANYCH ZE ZRÓWNOWAŻONYM ROZWOJEM/ŚRODOWISKIEM

**1** „Climate Change, Extractivism and Colonialism: A Teacher and Facilitator's Guidebook” („Zmiany klimatu, ekstraktywizm i kolonializm: przewodnik dla nauczycieli i moderatorów”) – świat zaczyna dostrzegać poważne wyzwania i zniszczenia spowodowane zmianami klimatu, a na globalnej Północy i w społecznościach mających uprzywilejowany dostęp do zasobów rośnie świadomość, że najbardziej dotknięte skutkami zmian klimatu są społeczności z Globalnego Południa, a także społeczności rdzennych mieszkańców. (2023)

Więcej informacji: <https://developmenteducation.ie/wp-content/uploads/2023/02/FOE-climate-change-extractivism-and-colonialism-facilitators-and-learners-handbook.pdf>

**2** „The Circurals Classroom” to zestaw materiałów dla nauczycieli, pomocny przy prowadzeniu zajęć na temat gospodarki cyrkularnej. Sporządziła go organizacja z Irlandii, która zebrała niechciane materiały i przekształciła je w użyteczne źródło wiedzy.

Więcej informacji: <https://circularclassroom.com/educators/>

**3** Przewodnik „Slow to Change: Toolkit Guide to Greenwashing” („Powolna zmiana: przewodnik po ekościemie”) został opracowany w celu wspierania nauczycieli i uczniów w zdobywaniu wiedzy na temat greenwashingu (ekościem) jako bariery dla zrównoważonego rozwoju. Oprócz przewodnika dla nauczycieli obejmuje studia przypadków, dotyczące szybkiej mody i przemysłu naftowego. (2023)

Więcej informacji: <https://developmenteducation.ie/feature/slow-to-change-quick-to-green-washing-case-studies-in-fast-fashion-and-fossil-fuel-adverts/>

## Hiszpania

### ► WYKORZYSTANIE GRYWALIZACJI DO NAUKI

**1** W grze „Un mundo mejor” („Lepszy świat”) uczniowie otrzymują kolejne misje od różnych astronautów. Muszą pokonać szereg wyzwań, aby odnieść sukces. Gra zawiera zestaw narzędzi i materiały dostępne na YouTube (filmy wyjaśniające wyzwania). Dodatkiem są odznaki, którymi uczestnicy są nagradzani.

Więcej informacji: <https://www.infocoponline.es/pdf/unmundomejor.pdf>

**2** Dzięki sześciu ciekawym grom z serii „Ecoaventuras” („Ekoprzygody”) uczniowie mogą poznać wiele ważnych aspektów ochrony środowiska: oszczędzanie energii, odpowiedzialne korzystanie z wody, troska o morza i oceany, rolnictwo ekologiczne oraz ochrona lasów i dzikich zwierząt.

Więcej informacji: <https://apkpure.com/es/ecoaventuras/com.pgt.ecoNauts>

### ► NAJLEPSZE PRAKTYKI W ZAKRESIE NAUCZANIA TEMATÓW ZWIĄZANYCH ZE ZRÓWNOWAŻONYM ROZWOJEM/ŚRODOWISKIEM

**1** „El valor de la Educación física” („Wartość wychowania fizycznego w szkole”) przedstawia nauczyciela, który publikuje posty i podcasty o tym, jak wychowanie fizyczne może pomóc w rozwijaniu edukacji ekologicznej przez tworzenie w ramach szkolnego WF-u gier z materiałami z recyklingu. Wykorzystuje przy tym różne techniki grywalizacji, by urozmaicić i ułatwić proces uczenia się. Nauczyciel stworzył społeczność internetową, obserwuje go wielu innych nauczycieli i nauczycielek, żeby dowiedzieć się, jak wprowadzać innowacje w swoich klasach.

Więcej informacji: <https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/educacion-ambiental-y-educacion-fisica>

**2** „Naturaliza” to projekt mający na celu promowanie w edukacji tematyki środowiska naturalnego. Chodzi o zaproponowanie przekrojowej edukacji ekologicznej, obejmującej przedmioty: nauki przyrodnicze, nauki społeczne, matematyka, język i literatura hiszpańska, ze szczególnym naciskiem na aktywną pedagogikę: uczenie się przez współdziałanie (cooperative learning) i uczenie się metodą projektu. (2021)

Więcej informacji: <https://www.naturalizaeducacion.org>

**3** „ECÓLATRAS” to pionierska ekoplatforma, która ma na celu zmobilizowanie ludzi w całej Hiszpanii to rozpowszechniania inicjatyw na rzecz zrównoważonego rozwoju i odpowiedzialnej konsumpcji, a także związanych z tym materiałów i inspiracji. Wszyscy członkowie i członkinie tej internetowej społeczności mogą tworzyć własne inicjatywy i wspierać innych w trosce o zdrowie naszej planety i zwiększaniu świadomości na ten temat.

Więcej informacji: [https://www.ecolatras.es/?gclid=Cj0KCQjwmZejBhC\\_ARIsAGhCqnfvA-pVmgLm-NMjqzRF3qEH32hR-rloGeq4HWSwQ6acA9OeUNSniIQoaAnYPEALw\\_wcB](https://www.ecolatras.es/?gclid=Cj0KCQjwmZejBhC_ARIsAGhCqnfvA-pVmgLm-NMjqzRF3qEH32hR-rloGeq4HWSwQ6acA9OeUNSniIQoaAnYPEALw_wcB)





## 7. Działania na rzecz zrównoważonego rozwoju - scenariusz warsztatu



### TEMAT

Wspólne planowanie i realizowanie działań na rzecz zrównoważonego rozwoju przez młodych ludzi.



### GRUPA DOCELOWA

Młodzież w wieku 15-18 lat. Można dostosować do nieco młodszej lub nieco starszej grupy docelowej.



### CZAS TRWANIA

Warsztat jest zaprojektowany jako sesja trwająca 75 minut. Można z niego usunąć różne elementy albo je dodać w zależności od dostępnego czasu. Rekomendujemy przeznaczenie na ten warsztat minimum 60 minut.



### STRUKTURA

1. Wstęp do warsztatu (7 min)
2. Quiz na temat sprawiedliwości klimatycznej/gospodarki cyrkularnej (15 min)
3. Definiowanie pojęć (5 min)
4. Konkurs pomysłów (w stylu gry GET) (15 min = 1 min wyjaśnienia, 4 min burza mózgów, 5 min wybór pomysłów)
5. Planowanie własnego działania (25 min)
6. Podsumowanie i informacje zwrotne (7 min)

## WERSJE DLA RÓŻNYCH CZASÓW TRWANIA WARSZTATU

Jeśli masz dwie godziny lub więcej, możesz...

- bardziej szczegółowo omówić etapy działania na rzecz zrównoważonego rozwoju i przeznaczyć więcej czasu na planowanie działania każdej z grup. Możesz także pokazać uczestnikom i uczestniczkom, jak korzystać z przewodnika działań na rzecz zrównoważonego rozwoju;
- na koniec sesji zorganizować wystawę planów działań przygotowanych przez uczestniczki i uczestników;
- dodać więcej pytań do quizu;
- przeznaczyć więcej czasu na dyskusję – w parach i wspólnie.

Sugestia dla lekcji 45 min + 45 min:

- Na pierwszej lekcji zagraj z uczniami i uczennicami w grę GET. Zapiszcie pomysły z konkursu pomysłów.
- Na drugiej lekcji przeprowadź warsztat, już bez rozmowy na rozgrzewkę i bez konkursu pomysłów. Możesz też skrócić quiz do 10 minut.

## 1. WSTĘP



**CEL:** DAĆ UCZESTNIKOM I UCZESTNICZKOM WYOBRAŻENIE O PRZEBIEGU SE-SJI I ZAINTERESOWAĆ ICH TEMATEM.

- Omówienie poszczególnych części warsztatu, by przedstawić w zarysie, co będzie się działo przez następną godzinę (godziny).
- Rozmowa na rozgrzewkę w parach (~2 min.): Kiedy ostatnio myślałaś(eś) o swoim wpływie na środowisko?
  - Poproś uczestników i uczestniczki o podzielenie się tym, czego dowiedzieli się z rozmowy.
  - Zwróć im uwagę, że na ogół myślimy o negatywnym wpływie, ale możemy mieć też wpływ pozytywny.
- Różne poziomy działań społecznych:
  - Brak zaangażowania w społeczeństwo to zero punktów, brak wpływu. Jednostka nie ma poczucia sprawczości i wpływu na sprawy, które uważa za istotne, więc nie angażuje się w żadne działania.
  - Zrównoważony konsumpcjonizm to często dyskutowany sposób uczestnictwa w społeczeństwie. Oznacza świadomy wybór, by kupować produkty firm, które są zaangażowane w zrównoważony rozwój, lub produkty wytwarzane w sposób odpowiedzialny. Jednak wpływ społeczny jest tu nadal ograniczony.
  - Aktywne obywatelstwo ma znacznie większy wpływ na społeczeństwo. Polega na podejmowaniu przez jednostki aktywnych działań w sprawach, które są dla nich ważne. Może to być np. zdobywanie informacji na interesujący cię temat albo domaganie się od polityków podejmowania decyzji zgodnych ze zrównoważonym rozwojem.
- Działania na rzecz zrównoważonego rozwoju, które dziś planujemy, należą do obszaru aktywnego obywatelstwa i ich celem jest wywieranie dużego wpływu przez jednostki na otaczający je świat. Dzisiejsze działania będziemy prowadzić w grupach, dzięki czemu ten wpływ może być jeszcze większy..

## 2. O SPRAWIEDLIWOŚĆ KLIMATYCZNA / GOSPODARKA CYRKULARNA - QUIZ W PARACH



**CEL:** NAPROWADZIĆ UCZESTNIKÓW I UCZESTNICZKI NA MYŚLENIE O ZRÓWNOWAŻONYM ROZWOJU, GOSPODARCE CYRKULARNEJ (GOSPODARCE O OBIEGU ZAMKNIĘTYM) I SPRAWIEDLIWOŚCI KLIMATYCZNEJ POPRZEC ZABAWĘ.



**MATERIAŁY:** TELEFON LUB LAPTOP, JEDEN NA PARĘ (LUB NA GRUPĘ TRZECH OSÓB)



**PRZYGOTOWANIE:** STWÓRZ QUIZ NA WYBRANEJ PLATFORMIE, KORZYSTAJĄC Z PYTAŃ ZAMIESZCZONYCH W SCENARIUSZU WARSZTATU, KTÓRY MOŻNA ZNALEŹĆ TUTAJ: [https://www.ekonsument.pl/materialy/publ\\_773\\_scenariusz\\_zajec\\_dla\\_mlodziemy.pdf](https://www.ekonsument.pl/materialy/publ_773_scenariusz_zajec_dla_mlodziemy.pdf)

- Uczestnicy dobierają się w pary i odpowiadają na pytania razem.
- Po poznaniu odpowiedzi na dane pytanie, omów krótko temat.
- Jeśli masz ograniczony czas, quiz może dotyczyć tylko tematu sprawiedliwości klimatycznej albo gospodarki cyrkularnej.

Rekomendujemy skorzystanie z Mentimeter lub Kahoot do przygotowania quizu. Pytania można także pokazywać na slajdach, a uczestnicy i uczestniczki mogą odpowiadać na papierze. W tej wersji lepiej najpierw przejść przez wszystkie pytania i dopiero później pokazać prawidłowe odpowiedzi, ale zajmie to więcej czasu.

### 3. DEFINIOWANIE POJEĆ (KONTYNUACJA TEMATÓW Z QUIZU)



**CEL:** POSZERZENIE WIEDZY UCZESTNIKÓW I UCZESTNICZEK NA TEMATY PORUSZANE W QUIZIE I POGŁĘBIENIE ICH ROZUMIENIA SPRAWIEDLIWOŚCI KLIMATYCZNEJ I GOSPODARKI CYRKULARNEJ.

- Wyjaśnij zagadnienia sprawiedliwości klimatycznej i gospodarki cyrkularnej (gospodarki o obiegu zamkniętym). To szerokie tematy, ale nie ma w tej chwili potrzeby, żeby się w nie bardzo zagłębiać.

**SPRAWIEDLIWOŚĆ KLIMATYCZNA** = uznanie równości i praw człowieka za kluczowe kwestie w podejmowaniu decyzji i działań dotyczących zmian klimatu.

- Sprawiedliwość klimatyczna oznacza uznanie, że osoby i kraje najmniej odpowiedzialne za zmiany klimatu jednocześnie najbardziej odczuwają ich skutki. Sprawiedliwość klimatyczna to poszukiwanie zrównoważonej, sprawiedliwej i inkluzywnej przyszłości, obejmującej pociągnięcie tych, którzy spowodowali największe szkody, do odpowiedzialności, zarówno w sensie finansowym, jak i etycznym.

- Przedstawienie dwóch map:

- Emisje CO<sub>2</sub> na osobę, 2022 r. – całkowita ilość emisji CO<sub>2</sub> w danym kraju podzielona przez liczbę mieszkańców. Im ciemniejszy kolor czerwony, tym większe emisje w przeliczeniu na osobę. Z mapy widać, że najwięcej emisji wytwarza się na północy.
- Globalna mapa narażenia, 2019 r. pokazuje, jak bardzo ludzie i systemy są narażeni na negatywne skutki zmian klimatycznych. W tym przypadku narażenie definiuje się jako podatność ludzi lub systemów (np. infrastruktury) na negatywny wpływ takich zagrożeń jak ekstremalne zjawiska klimatyczne. Na narażenie kraju na zmiany klimatyczne wpływają także takie kwestie jak ubóstwo, nierówności i słabość państwa, bo ograniczają zdolności kraju do adaptowania się do ekstremalnych zjawisk klimatycznych.
- Porównując te dwie mapy, widzimy, że kraje najbardziej narażone to kraje najmniej odpowiedzialne za globalne emisje CO<sub>2</sub>.
- Pojęcie sprawiedliwości klimatycznej jest szeroko stosowane w odniesieniu do nierównej historycznej odpowiedzialności krajów i społeczności w związku z kryzysem klimatycznym. Kraje, gałęzie przemysłu, firmy i ludzie, którzy wzbogacili się dzięki dużym emisjom gazów cieplarnianych ponoszą odpowiedzialność za to, by pomóc tym dotkliwie odczuwającym skutki zmian klimatycznych, zwłaszcza najbardziej narażonym krajom i społecznościom, które często najmniej przyczyniły się do tego kryzysu.

**GOSPODARKA CYRKULARNA** = gospodarka o obiegu zamkniętym; model produkcji i konsumpcji, w którym istniejące materiały, surowce i produkty są wykorzystywane w maksymalnym stopniu, przez pożyczanie, wynajmowanie, ponowne użytkowanie, naprawianie, odnawianie i recykling. Wydłuża to cykl życia produktów.

- Przedstawienie dwóch modeli:

- Model linearny opiera się na dużej ilości tanich i łatwo dostępnych surowców i energii. Koncentruje się głównie na wytworzeniu produktu i wypuszczeniu go na rynek, bez martwienia się o następne etapy życia produktu.
- Model cyrkularny umożliwia dalsze wykorzystanie surowców, nawet po zakończeniu życia pierwotnego produktu, przez tworzenie nowych wyrobów z materiałów poddanych recyklingowi. Oznacza to zmniejszenie ilości odpadów do minimum oraz mniejszą potrzebę eksploatacji nowych surowców.
- Tworzenie od początku efektywniejszych i trwalszych produktów mogłoby ograniczyć zużycie zasobów oraz związane z nim niszczenie krajobrazów i emisję gazów cieplarnianych. To podejście kontrastuje z tradycyjnym linearnym modelem gospodarczym, który obecnie dominuje w naszych systemach.

#### 4. KONKURS POMYSŁÓW NA DZIAŁANIA NA RZECZ ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU



**CEL:** BURZA MÓZGÓW – UCZESTNICY I UCZESTNICZKI WYMYŚLAJĄ POMYSŁY NA WŁASNE DZIAŁANIA NA RZECZ ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU. ELEMENT RYWALIZACJI MOTYWUJE ICH DO WŁOŻENIA W TE POMYSŁY WYSIŁKU.



**MATERIAŁY:** KARTECZKI SAMOPRZYLEPNE, OŁÓWKI, WYDRUKOWANE WYZWANIA DO PODJĘCIA DZIAŁAŃ (NA KOŃCU TEGO DOKUMENTU)  
([na końcu tego dokumentu](#))

- Podziel klasę na grupy po 4-5 osób. Wyznacz każdej grupie jej własne wyzwanie (niektóre grupy mogą mieć takie same wyzwania). Każdy(a) z uczestników (uczestniczek) musi wymyślić własny pomysł na działanie na rzecz zrównoważonego rozwoju i go zapisać.
- Następnie członkowie i członkinie grupy dzielą się swoimi pomysłami z resztą grupy. Grupa głosuje/wybiera z nich jeden pomysł, który najbardziej jej się podoba. Grupa może także zdecydować o połączeniu dwóch lub więcej pomysłów.
- Grupy przedstawiają swoje wyzwanie i zwycięski pomysł całej klasie.

#### 5. WSPÓLNA REALIZACJA DZIAŁAŃ NA RZECZ ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU



**CEL:** UCZESTNICY I UCZESTNICZKI UCZĄ SIĘ, JAK ZBUDOWAĆ DZIAŁANIE NA RZECZ ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU OD POMYSŁU DO KONKRETNEGO PLANU.



**MATERIAŁY:** WYDRUKOWANA BAZA MAPY POJĘĆ DOTYCZĄCYCH DZIAŁAŃ NA RZECZ ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU (ROZMIAR A3), DŁUGOPISY

- Uczestnicy i uczestniczki zostają w tych samych grupach co w konkursie pomysłów.
- Omów poszczególne etapy działania na rzecz zrównoważonego rozwoju (jeśli masz mało czasu, można pominąć pierwszy slajd ze wszystkimi krokami i zacząć od razu omawiać poszczególne kroki).
- Grupy dostają bazy mapy pojęć z pytaniami naprowadzającymi, żeby zaplanować realizację działania – według zwycięskiego pomysłu z konkursu pomysłów.
- Poinstruj grupy, żeby zaczęły planowanie od zdefiniowania problemu i ustalenia celów, a następnie przeszły do planowania zespołu, grupy docelowej i osób/organizacji do współpracy. Potem – jeśli jeszcze mają czas – mogą zastanowić się nad logistyką, komunikacją i harmonogramem.
- Po trzech pierwszych krokach (zdefiniowanie problemu, ustalenie celów i stworzenie zespołu) można także podzielić zadania w obrębie grupy: część osób może zastanowić się nad możliwymi osobami/organizacjami do współpracy, a inni mogą w tym czasie rozważyć logistykę czy komunikację.
- Pamiętaj, żeby powiedzieć uczestnikom i uczestniczkom, że to tylko ćwiczenie i że nie muszą mieć gotowego kompletnego planu na zakończenie sesji.
- Grupy dostają możliwość przedstawienia swoich planów działania przed resztą klasy, ~3 min na grupę. Zachęcaj do działania, jeśli ktoś chce zrealizować swój plan!

## 6. PODSUMOWANIE I INFORMACJE ZWROTNE

 **CEL:** REFLEKSJA NAD PROCESEM PLANOWANIA DZIAŁANIA NA RZECZ ZRÓWNOWAŻONEGO ROZWOJU, ZEBRANIE WSZYSTKICH DOŚWIADCZEŃ I WIEDZY.

- 4 min dyskusji w parach o tym, czego uczestniczki i uczestnicy się nauczyli i co wynoszą z sesji.

Jeśli jest na to czas, można przeprowadzić podsumowanie w formie ćwiczenia „Słońce z karteczek samoprzylepnych”. Każdy pisze na karteczce jedno słowo, które przychodzi mu na myśl w związku z warsztatem. Następnie wszyscy przyklejają karteczki na ścianie w ten sposób, że jeśli już wisi tam kartka z podobnym lub powiązaniem słowem, przyklejają swoją obok. Jeśli nie ma podobnego słowa, zaczynają własny „promień słońca” w innym kierunku. Kiedy już wszyscy przykleją karteczki do ściany, przyjrzyjcie się przez chwilę kształtowi, który powstał.



## WYZWANIA DO KONKURSU POMYSŁÓW

(DO WYDRUKOWANIA)

### NOTATKI

<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Czytasz niepokojącą informację w wiadomościach o tym, że globalne ocieplenie powoduje pożary lasów w południowej Europie, i chcesz coś w związku z tym zrobić. Znajdź sposób, żeby dokonać zmian!</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Wakacje nie muszą oznaczać wycieczki samolotem. Znajdź ciekawy sposób na spędzenie czasu w wakacje w twoim własnym mieście!</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Dbanie o ubrania przedłuży ich życie. Znajdź sposób, żeby zachęcić konsumentki i konsumentów do dbania o ubrania.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Razem ze znajomymi chcesz zorganizować wydarzenie łączące kulturę ze sprawiedliwością klimatyczną. Przedstaw pomysł na taki event!</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Razem ze znajomymi chcesz zorganizować wydarzenie łączące sport z gospodarką cyrkularną. Przedstaw pomysł na taki event!</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Przedłużenie życia produktów elektronicznych zmniejsza ich negatywny wpływ na środowisko. Wymyśl sposób, w jaki konsumentki i konsumenci mogą przedłużyć życie telefonów komórkowych.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Mieszkańcy twojego miasta przestawili się na korzystanie głównie z transportu publicznego i pokonywanie krótkich dystansów pieszo lub rowerem. Nie ma już takiego zapotrzebowania na miejsca parkingowe w centrum miasta jak dawniej. Znajdź sposób na wykorzystanie tych pustych przestrzeni.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Ludzie często kupują ubrania na imprezy, które przez większość dnia wiszą niewykorzystane w szafie. Wymyśl sposób umożliwiający łatwe wypożyczanie swoich ubrań innym osobom.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Codziennie rano przed twoją szkołą tworzy się korek samochodów, którymi rodzice odwożą dzieci na lekcje. Przedstaw pomysły, jak zmienić tę sytuację.</li> </ul>	