



AKCE KOMUNITY WORKSHOPU: STÁT SE OBNOVNÍKEM ÚSPORY ENERGIE

Aktivita	
CELKOVÉ INFORMACE	
Jméno	4. Akce komunity: stát se zastáncem úspor energie
Účel/cíl aktivity	-Zvyšovat povědomí mládeže o potřebě versus využívání přírodních zdrojů -Podporovat změny chování mládeže směrem k účinnosti a spotřebě energie -Informovat a podporovat udržitelný rozvoj
Cílová skupina	Mladí lidé ve věku 18 až 30 let
Profil facilitátora	Moderátor by měl mít: -zkušenosti s prováděním aktivit neformálního vzdělávání; -základní znalosti o tématu workshopu -Organizační dovednosti, které zahrnují flexibilitu, adaptaci a řešení problémů -Dovednosti řízení skupiny[[TAG37]]-Otevřeno pro zpětnou vazbu][TAG8
Profil účastníků	Zájem o neformální vzdělávání a aktivní účast na navrhovaných aktivitách, otevřený pro spolupráci a sdílení v diskusi.
Skupinový briefing	
Odhadovaná velikost a typ skupiny	10 až 30/35
Výsledky učení / cíle	Definujte a pochopte koncept spotřeby a úspory energie Získejte dovednosti kritického myšlení, abyste byli schopni vyhodnotit dostupné informace Vytvářejte přesvědčivá sdělení, která podpoří změnu chování ohledně spotřeby energie
Přehled aktivit	
Cíl/hlavní zaměření	Aby účastníci přemýšleli o tom, jak vědomě nebo nevědomě používají zdroje
Trvání	20 minut – Energizer – energeticky úsporné bingo 100 minut – Musím je všechny chytit

	<p>45 minut – Různé způsoby získávání energie – klady a zápory</p> <p>60 minut – Prozkoumejte příležitosti</p> <p>90 minut – Konejte!</p>
Úvod do tématu	<p>Úspora energie je pro mládež stále důležitější z několika důvodů. Vzhledem k tomu, že to přímo ovlivňuje jejich současný i budoucí blahobyt, zapojení mladých lidí do úsilí o úsporu energie může mít významný přínos nejen pro ně, ale i pro svět, který zdědí.</p> <p>Vzhledem k tomu, že mládež zdědí ekologické výzvy a důsledky současných vzorců spotřeby energie, tím, že se bude učit a praktikovat úspory energie, se mohou aktivně podílet na ochraně životního prostředí a zmírňování dopadů změny klimatu.</p> <p>A co víc, jako další generace budou mladí zodpovědní za své vlastní výdaje za energii. Jak již vidíme, budoucí náklady na energii budou mnohem vyšší a pouze včasným přijetím energeticky úsporných návyků a technologií mohou snížit budoucí účty za energii a efektivněji alokovat své zdroje.</p> <p>Zapojení do iniciativ zaměřených na úsporu energie poskytuje cenné vzdělávací zkušenosti. Mládež může získat dovednosti ve vědě, technice, strojírenství a matematice (STEM) a získat hlubší porozumění udržitelnosti, kterou lze uplatnit v budoucí kariéře. Učí také mládež o vzájemném propojení environmentálních, ekonomických a sociálních systémů a podporuje holistické chápání světových výzev a řešení.</p> <p>A co víc, vzdělávací zkušenosti a zapojení do úspor energie mohou podnítit inovace a podnikatelské příležitosti pro mládež. Mohou vyvíjet a implementovat energeticky úsporná řešení a technologie, které přispívají k hospodářskému růstu a vytváření pracovních míst.</p> <p>I když to nevede k profesnímu růstu, stále to podporuje smysl pro občanskou odpovědnost a zapojení komunity. Povzbuzuje je, aby se zapojili do aktivismu a prosazovali udržitelné politiky na různých úrovních – místní, národní nebo dokonce globální. Návyky šetřící energii, jako je sestavování rozpočtu, organizace a řízení času, lze aplikovat na různé aspekty života a učit mladé lidi důležitým životním dovednostem.</p> <p>Na závěr lze říci, že úspora energie není jen o snižování spotřeby energie; jde o to vybavit mladé lidi znalostmi a dovednostmi potřebnými k přijímání informovaných rozhodnutí a aktivní účasti na budování udržitelné a odolné budoucnosti. Zapojení mládeže do iniciativ na úsporu energie jim umožňuje stát se činiteli pozitivních změn a odpovědnými správci planety.</p> <p>Stát se zastáncem úspor energie znamená podniknout ve své komunitě proaktivní kroky k podpoře a usnadnění úspor energie a udržitelnost.</p>
Popis úkolu	<p>Jak se stát advokátem Náčrt činnosti:</p> <p>Energizer – bingo na úsporu energie 20 minut</p> <p>Nejprve – prozkoumejte téma a zamyslete se (hra je musí všechny chytit)</p>

100 minut

Zadruhé – různé způsoby získávání energie – výhody a nevýhody 45 minut[[TAG9 -60]Zopakujte si to - Přijímáme opatření! - Ve skupinách připravte propagační materiál

plakát/video/flashmob/prezentaci na podporu Úspory energie 90min Energizer

Krok 1.

Rozdejte Bingo šetřící lidskou energii.

Krok 2 a pokuste se najít někoho, kdo se volně pohybuje v místnosti, kdo se vejde volně do místnosti, kde se lidé pohybují v místnosti. účastníci na něj musí napsat své jméno.

Do pozadí můžete přidat jemnou hudbu.

Krok 3.

Abyste hru ukončili, měli byste počkat, až většina účastníků vyplní papír.

Musíte je všechny chytit! 100 minut

Prostředí: na stěně je flipchart s nakresleným stolem, kam bude jeden moderátor zapisovat výsledky každého kola v každé fázi.

Účastníci sedí na židlích v kruhu, zády k vnitřní části a hledí ven z kruhu (nikoli dovnitř). Každá fáze se hraje v několika kolech a v každé fázi se hraje několik kol, a]]. (například příklad 4 nebo 5).

Aktivita je organizována podle následujících kroků:

Krok 1. instrukce:

Účastníkům jsou sděleny tyto pokyny: „Každý z vás je země, řekněte prosím název země, ve které jste (jméno může být z vaší stávající země a my za ni budeme odpovídat[TAG2 a my budeme vynalezení). tyto se lepí na podlahu, a když řekneme „ted'!“ můžete otevřít oči a musíte jet co nejrychleji a vzít si hole, které potřebujete k přežití. Když řekneme "stop!" už si nebudete moci vzít žádné další hole.

K přežití potřebujete 4 hole! Pokud nezískáte 4 hole, vaše země zemře a vy se nebudete moci zúčastnit až do další fáze.“

POZNÁMKA: účastníci si mohou vzít více než 4 hole, pokud chtějí. Trenéři nepodporují ani neodrazují účastníky, aby tak činili... a nedostávají více pokynů, než je uvedeno. Navzdory tomu trenér převeze tón soutěže, aby podnítl jejich postoj.

Krok 2. názvy zemí:

Když účastníci řeknou zemi, kterou zastupují, moderátor to zapíše na tabulku flipchartu.

Krok 3. fáze 1 – hra: jakmile jsou vyřčeny pokyny a házet hole (asi 2[OTAG4) účastník hodí na podlahu] (přibližně 2[OTAG4 účastník hází na podlahu] nerovnoměrně

kolem účastníků), účastníci je získají. Když trenér řekne

„stop!“, bude čas spočítat výsledky. Jeden facilitátor zapíše výsledky (shromážděné tyčinky). Účastníci, kteří mají méně než 4 hole, jsou vyřazeni a facilitátor jim to s velkým zármutkem říká.

Ti, kteří si vzali 4, mají pravdu. A ti, kteří mají více než 4, jsou přijímáni s překvapením a obdivem („wow! Vzali toho tolik!!“ Ale nikdy se neříká, že je to dobré nebo špatné).

Krok 4. fáze 2 – hra:

Poté, co jsou výsledky sděleny skupinám, všechny hole, o kterých věděli, zástupci, kteří je shromáždili, nejsou převzaty (část účastníků). Zůstanou jen klacky stále na podlaze. Nové kolo s použitím pouze tyčí, které zůstaly na podlaze, začíná podle stejných pravidel jako předchozí. Poté, co trenér řekne „stop“, se spočítá, kolik zemí přežilo a kolik zemřelo, a zaznamená se to na flipchart, jako to bylo dříve.

Krok 5. fáze 3 – hra: začíná další fáze, opět se všemi účastníky. Je vysvětleno, že ti, kteří si vezmou více než 4, nyní budou mít výhodu: trenér řekne první „ted!“ a pouze oni půjdou pro zdroje. Potom, po několika sekundách, druhé "ted!" je řečeno a ti kteří přežili pouze se 4 do předchozího kola, půjdou také pro zdroje. Hrají se různá kola a po "stop!" říká se, počítáno, kolik zemí přežilo, kolik zemřelo. Je to zaznamenáno na flipchart.

Krok 6. fáze 4 – hra: začíná další fáze, opět se všemi účastníky.

Pravidla budou stejná jako ve FÁZI 3, ale po každém kole trenér hodí na podlahu znovu polovinu holí, které účastníci vzali.

Hrají se různá kola a po „stop!“ říká se, že se počítá, kolik zemí přežilo, kolik zemřelo. Zaznamená se to na flipchart.

Krok 7. analýza:

pak se v kruhu spustí analýza aktivity . Níže jsou uvedeny některé klíčové otázky, které lze použít jako obecný směr pro analýzu.

- Jaké byly výsledky každé fáze? Kolik zemí přežilo až do konce? Kolik z nich přežilo alespoň 2 fáze? Jakákoli fáze se všemi přeživšími? zde účastníci uvažují o skutečnosti , že „smrt“ jedné země je již selháním ... a většina z nich zemřela.

- Pokusil se někdo změnit chování? Pokud ano, co se stalo potom?

Byla tam nějaká momentální dynamika spolupráce? Myslíte si, že

Každá fáze koresponduje s historickými fázemi? Které?

zde se účastníci zamyslí nad rozdílem mezi před

průmyslovými společnostmi, kde jen využívali zdroje; industrializované společnosti, kde mohou ti, kteří mají výhody, investovat do vytváření technologií

a mít výhodu; postindustriální společnosti.

- Jaký je faktor motivující smrt zemí? zde

účastníci přemýšlejí o tom, že nejde o nedostatek zdrojů, ale o způsob, jak je využít, postoj k nim (nadměrná spotřeba, konkurence proti ostatním, ...) a ostatní země, které motivovaly smrt.

- Všimli jste si alternativních silových dynamických aktivit?[TAG17 jste si mohli všimnout? vznikl? (spolupráce-solidarita, udržitelná spotřeba, de-růst, výchova k udržitelnosti). Kdy změníme své chování?

POZNÁMKA:

podle odpovědí účastníků lze přidat další otázku týkající se tématu.[

další různé cíle a průzkumy energie]]Exploring energy]]POZNÁMKA: podle odpovědí účastníků Cílem hry je posunout svůj tým na herní plán. (viz příložený soubor) Vítězí tým, který se po několika kolech vyšplhá na herním plánu nejvýše. V každém kole se každý tým rozhodne buď přesunout post-it svého týmu na herní plán tím, že uvede výhodu svého zdroje energie, nebo přesune post-it kteréhokoli jiného týmu dolů uvedením nevýhody soupeřova zdroje energie. Účastníci jsou varováni, aby nevolili příliš obecné nebo příliš zjevné výhody/nevýhody, jako např. „naš zdroj je obnovitelný“, ale aby se raději soustředili na zvláštnosti, které daný zdroj energie odlišují.

Krok 1.

Účastníci jsou rozděleni do 5 skupin.

Každé skupině je pak přiřazen jeden zdroj energie, např. ropné, jaderné, solární, vodní, větrné (v závislosti na cíli výměny lze kategorie změnit buď na všechny obnovitelné/všechny neobnovitelné zdroje).

[Volitelné: týmy mohou být požádány, aby svůj zdroj energie navrhly post-it, např. nakreslit na něj grafické znázornění svého zdroje]

Krok 2.

První kolo začíná tím, že první tým uvede výhodu/nevýhodu, poté následuje diskuse a poté končí, když poslední tým promluví a proběhne šestá diskuse. Druhé a následující kolo jsou totožné s prvním. Na začátku každého kola ponechte týmům nějaký čas, aby prozkoumaly / prodiskutovaly své argumenty.

Krok 3.

Poté, co první tým uvedl první výhodu svého zdroje/nevýhodu zdroje jakéhokoli jiného týmu, zahájí diskuzi. Celá skupina rozhodne, zda uvedená výhoda/nevýhoda stačí k výměně herního plánu. Zde je možných několik možností:

1) Tým uvede výhodu svého zdroje energie:

Pokud se skupina rozhodne, že je to platná výhoda, posune se týmový post-it o jednu úroveň výše na herním plánu;

Pokud skupina nesouhlasí – na herním plánu se nic nehýbe.

2) Tým uvede zdroj energie 6) Tým uvede nevýhodu skupiny zdroje energie[TAG]6. je to platná nevýhoda, soupeřův post-it se posune o úroveň níže na herním plánu;

Pokud skupina usoudí, že to není platná nevýhoda, posune se post-it nárokovajícího týmu o jednu úroveň níže.

[Volitelné: Pro usnadnění diskuse může být představen externí rozhodčí (člen organizačního týmu), který má poslední slovo, jakmile vyprší čas diskuse.[3] 4.

Pak přijde na řadu druhý (třetí atd.) tým; pak se další kola řídí stejným vzorem.

Hra končí, když vyprší čas/jeden tým přečte horní část hrací desky. Vítěz je poté vyhlášen a oceněn cenou.

[Volitelné: účastníkům je sděleno, že výsledky debaty nemusí nutně odrážet „chladnost“ každého zdroje energie, ale spíše přesvědčivost vítězného týmu/zvolenou taktiku, a jsou vyzváni, aby se nad tématem zamysleli, tentokrát individuálně, aby řekli co Zdroj energie by teď, když se dozvěděli tolik faktů, jmenovali vítěze.]

Optimální počet kol závisí na délce diskuse poté, co se každý tým vyjádřil, a na počtu týmů, které si vyberete.

Nalezení vlastní vášně!

Krok 1.

Rozdělte účastníky do skupin[[TAG]Účastníky ve skupině[5] mají účastníci [TAG], aby to bylo 4. brainstorming o různých způsobech úspory energie, na které během dne přemýšleli, nebo si proveďte průzkum online a rozhodněte se, který způsob úspory energie je nejvíce baví.

15 minut

Krok 3.

Účastníci si musí udělat písemný výzkum o zvoleném způsobu a shromáždit co nejvíce informací – s přihlédnutím k jejich každodennímu životu, kde a kdy je lze použít a jak je každý potřebuje používat, jaké jsou jeho změny v životním stylu. zápory. Účastníci mohou prozkoumat, zda existují skupiny, iniciativy související s tímto zdrojem v jejich zemi, komunitě, městě atd. a najděte na něj odkazy.

35min

Krok 4.

Provedení akce!

Ve skupinách musí účastníci připravit propagační materiál k propagaci svého zvoleného způsobu.

Může to být plakát/video/flashmob/prezentace/komunita sociálních médií, atd.][1min]Úspora energie[5[TAG]1min]Step]99.

Každá skupina prezentuje svůj výtvor

Čas závisí na jeho výtvoru

Poznámky	<p>Musím je chytit všechny</p> <p>Hru lze hrát také v malých skupinách po 5 nebo 6 lidech u stolu. V tomto případě je důležité upravit počet ,‘klacíků‘‘ podle velikosti skupiny a toho, jak dlouho chcete, aby hra trvala.</p> <p>Každá skupina si může napsat své vlastní výsledky na list papíru.</p> <p>Jiná energie</p> <p>Stejný rámec lze použít i na jiná témata.</p> <p>Příklad herního plánu:</p>
Podpůrné materiály	<p>Židle (jedna pro každého účastníka), tyčinky, bonbóny, knoflíky atd. (kolem 20 na účastníka).</p> <p>Značky, flipcharty nebo kousky papíru.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Flipchart nebo velký kus papíru na hrací desku; - 5 každé z různých typů energie (každý z nich)

Najděte osobu, která:

vypněte vodu

Viděl větrnou turbínu	Zná cenu kilowatthodiny elektřiny	Ví, co je štítek EnergyGuide	Používá úsporné žárovky	Umím vyjmenovat dva způsoby, jak doma ušetřit energii
Při čištění zubů	Umí vyjmenovat dva obnovitelné zdroje energie	Umí vyjmenovat dvě fosilní paliva	Recykluje hliníkové plechovky	Prát oblečení ve 40stupňové vodě
Žije v energeticky úsporné domácnosti	Suší oblečení na stojanu a ne v sušičce	ZDARMA (ukážte nám nový způsob, jak snížit spotřebu energie)	Odpojte elektrické spotřebiče, když je nepoužíváte	Využívá obnovitelnou energii v domě
Při vaření vody na sporáku ponechává víko nasazené	Zná obnovitelný zdroj, který vyrábí nejvíce energie v jeho/její zemi	Umí pojmenovat dvě zařízení, která by měla být spuštěna pouze při plném načtení	Namísto auta volí kolo/chůzi	Umí jmenovat dva způsoby, jak zvýšit spotřebu paliva automobilu