



SEMINARŲ BENDRUOMENĖS VEIKSMAS: TAPIMO ENERGIJOS TAUPYMO ADVOKATAS

Veikla	
BENDRA INFORMACIJA	
Vardas	4. Bendrijos veiksmas: tapti energijos taupymo advokatu
Veiklos tikslas	<ul style="list-style-type: none">– Supažindinkite jaunimą su gamtos išteklių poreikiu ir naudojimu– Skatinkite jaunimo elgsenos pokyčius siekiant efektyvumo ir energijos naudojimo– Informuokite apie tvarų vystymąsi ir skatinkite jį
Tikslinė grupė	18–30 metų jaunuoliai
Vedėjo profilis	<p>Vedėjas turi turėti:</p> <ul style="list-style-type: none">- neformaliojo švietimo veiklos vykdymo patirties;- pagrindinių žinių seminario tema- organizacinių įgūdžių, apimančių lankstumą, prisitaikymą ir problemų sprendimą- Grupės valdymo įgūdžius, - [O ir pasiūlymus]
Dalyvių profilis	Domina neformalus švietimas ir aktyvus dalyvavimas siūlomoje veikloje, atviras bendradarbiauti ir dalytis diskusijose.
Grupės instruktažas	
Numatomas grupės dydis ir tipas	10–30/35
Mokymosi rezultatai / tikslai	<p>Apibrėžkite ir supraskite energijos vartojimo ir taupymo sąvoką</p> <p>Įgykite kritinio mąstymo įgūdžių, kad galėtumėte įvertinti turimą informaciją</p> <p>Kurkite įtikinamus pranešimus, skatinančius keisti elgesį, susijusį su energijos suvartojimu</p>
Veiklos metmenys	
Tikslas / pagrindinis dėmesys	Kad dalyviai susimąstytų, kaip jie sąmoningai ar nesąmoningai naudoja išteklius

Trukmė	20 minučių – Energizer – energiją taupantis bingo 100 minučių – Turiu sugauti visas 45 minutes – Skirtingi energijos naudojimo būdai – privalumai ir trūkumai 60 minučių – Išstirkite galimybes 90 minučių – Imkitės veiksmų!]
Temos įvadas	<p>Energijos taupymas jaunimui tampa vis svarbesnis dėl kelių priežasčių. Kadangi tai tiesiogiai veikia jų dabartinę ir būsimą gerovę, jaunų žmonių įtraukimas į energijos taupymo pastangas gali turėti didelės naudos ne tik jiems, bet ir visam pasauliui, kurį jie paveldės.</p> <p>Kadangi jaunimas paveldės aplinkos iššūkius ir dabartinių energijos vartojimo modelių pasekmes, mokydamasis ir praktikuodamas energijos taupymą, jie gali aktyviai dalyvauti tausojant aplinką ir švelninant klimato kaitos poveikį.</p> <p>Be to, kaip kita karta, jaunimas pats bus atsakingas už savo išlaidas energijai. Kaip jau matome, būsimos energijos sąnaudos bus daug didesnės ir tik anksti priėmę energijos taupymo įpročius ir technologijas, jie galės sumažinti būsimas sąskaitas už energiją ir efektyviau paskirstyti išteklius.</p> <p>Energijos taupymo iniciatyvos suteikia vertingos edukacinės patirties. Jaunimas gali įgyti gamtos mokslų, technologijų, inžinerijos ir matematikos (STEM) įgūdžių ir giliau suprasti tvarumą, kuris gali būti pritaikytas ateities karjerai. Ji taip pat moko jaunimą apie aplinkos, ekonominių ir socialinių sistemų tarpusavio ryšį, skatina holistinį pasaulio iššūkių ir sprendimų supratimą.</p> <p>Be to, mokymosi patirtis ir dalyvavimas energijos taupymo srityje gali paskatinti jaunimą naujovių ir verslumo galimybių. Jie gali kurti ir įdiegti energiją taupančius sprendimus ir technologijas, prisidedami prie ekonomikos augimo ir darbo vietų kūrimo.</p> <p>Net jei tai nelemia profesinio augimo, vis tiek skatina pilietinės atsakomybės jausmą ir bendruomenės įsitraukimą. Tai skatina juos dalyvauti aktyvizme ir pasisakyti už tvarią politiką įvairiais lygmenimis – vietiniu, nacionaliniu ar net pasauliniu. Energijos taupymo įpročius, tokius kaip biudžeto sudarymas, organizavimas ir laiko valdymas, galima pritaikyti įvairiems gyvenimo aspektams, mokant jaunimą svarbių gyvenimo įgūdžių.</p> <p>Apibendrinant galima pasakyti, kad energijos taupymas yra ne tik energijos suvartojimo mažinimas; tai jaunuolių aprūpinimas žiniomis ir įgūdžiais, kurių reikia norint priimti pagrįstus sprendimus ir aktyviai dalyvauti kuriant tvarią ir atsparią ateitį. Įtraukus jaunimą į energijos taupymo iniciatyvas, jie įgalina būti teigiamų pokyčių agentais ir atsakingais planetos valdytojais.</p> <p>Tapti energijos taupymo šalininku reiškia imtis iniciatyvių veiksmų savo bendruomenėje, skatinant ir palengvinant energijos taupymą. tvarumas ir tvarumas.</p>

Užduoties aprašas

Kaip tapti advokatu Veiklos aprašymas:

Energizer – energiją taupantis bingo 20 min.

Pirma – tyrinėkite temą ir apmąstykite (žaidimas turi sugauti juos visus) 100 min.

Antra – skirtingi energijos naudojimo būdai – privalumai ir trūkumai 45 min[dTAG9]. 60 min

Pirmyn – imkitės veiksmų! – Grupėse paruoškite reklaminę medžiagą plakatą/vaizdo įrašą/flashmob/prezentaciją, skirtą energijos taupymui reklamuoti 90 min

Energizer

1 veiksmas.

Išdalinkite žmogaus energiją taupantį bingo.

2 veiksmas, kuris bando rasti kambarį].[L] lauke dalyviai turi užrašyti savo vardą.

Galite fone pridėti švelnios muzikos.

3 veiksmas.

Turėtumėte palaukti, kol dauguma dalyvių užpildys lapelį, kad baigtumėte žaidimą.

Turiu sugauti juos visus! 100 minučių

Nustatymas: ant sienos yra lenta su nupiešta lentelė, kurioje vienas vedėjas surašys kiekvieno etapo kiekvieno etapo rezultatus.

Dalyviai sėdi ant kėdžių ratu, nugara į vidinę dalį ir žiūri už apskritimo ribų (ne viduje). (

4 arba 5 pavyzdys).

Veikla organizuojama pagal šiuos veiksmus:

1 veiksmas. instrukcija:

Dalyviams nurodomos šios instrukcijos: „Kiekvienas iš jūsų yra šalis, pasakykite šalies pavadinimą, kuriame esate (vardas gali būti esamos šalies, kurios pareiga yra jūsų atsakomybė, ir išliksime jūsų akyse) TAG“9]. išmes šias lazdas ant grindų, o kai pasakysime „dabar! galite atmerkti akis ir turite važiuoti kuo greičiau ir pasiimti lazdas, kurių reikia, kad išgyventumėte. Kai sakome "stop!" jums neleista imti daugiau lazdų.

Jums reikia 4 lazdų, kad išgyventumėte! Jei negausite 4 pagaliukų, jūsų šalis mirs ir negalėsite dalyvauti iki kito etapo“.

PASTABA: jei nori, dalyviai gali pasiimti daugiau nei 4 lazdas. Instruktoriai neskatina ir neskatina dalyvių to daryti... ir jiems neduodama daugiau instrukcijų nei pateiktos. Nepaisant to, treneris pasirinks varžybų toną, kad paskatintų jų požiūrį.

2 veiksmas. šalių pavadinimai:

Kai dalyviai pasako savo atstovaujamą šalį, vedėjas užrašo tai ant lentelių lentelės.

3 veiksmas. 1 fazė – žaidimas: pasakius nurodymus, mesti dalyvis[¹ TAG4)2 ant dalyvio (0)]. grindų (lazdelės metamos netolygiai aplink dalyvius), dalyviai jas gauna. Kai treneris pasakys „stop!“, bus laikas skaičiuoti rezultatus. Vienas vedėjas parašys rezultatus (surinktas lazdeles). Tie dalyviai, kurie turi mažiau nei 4 lazdas, pašalinami, o vedėjas jiems su dideliu sielvartu pasako.

Tie, kurie paėmė 4, yra teisūs. O tie, kurių skaičius viršija 4, priimami su nuostaba ir susižavėjimu („oho! Tiek daug paėmė!!“ Bet niekada nesakoma, kad tai gerai ar blogai).

4 veiksmas. 2 fazė – žaidimas:

Grupėms pranešus apie rezultatus, visos jų surinktos lazdos paimamos (nežino). Liko tik ant grindų dar stovintys pagaliukai. Naujasis raundas, naudojant tik ant grindų likusias lazdas, prasideda tomis pačiomis ankstesnio taisyklėmis. Po to, kai treneris pasako „sustabdomas“, suskaičiuojama, kiek šalių išgyveno ir kiek žuvo, ir tai pažymima atverčiamojoje lentoje, kaip tai buvo daroma anksčiau.

5 veiksmas. 3 fazė – žaidimas: prasideda kitas etapas, vėl su visais dalyviais. Paaiškinta, kad tie, kurie ims daugiau nei 4, dabar turės pranašumą: treneris pirmą kartą pasakys „dabar!“ ir tik jie naudosis ištekliais. Tada, po kelių sekundžių, antras „dabar!“ sakoma, o tie, kurie išgyveno tik su 4 iki ankstesnio etapo, taip pat bus naudojami ištekliams. Žaidžiami skirtingi raundai ir po "stop!" sakoma, suskaičiuota, kiek šalių išgyveno, kiek mirė. Tai pažymima atverčiamojoje lentoje.

6 veiksmas. 4 fazė – žaidimas: prasideda kitas etapas, vėl su visais dalyviais. Taisyklės bus tokios pačios kaip ir 3 ETAPOS, bet po kiekvieno turo treneris vėl išmes ant grindų pusę dalyvių paimtų lazdų.

Žaidžiami skirtingi raundai ir po „stop!“ sakoma, skaičiuojama, kiek šalių išgyveno, kiek žuvo. Tai pažymima atverčiamojoje lentoje.

7 veiksmas. analizė:

tada atliekama veiklos analizė. . Toliau pateikiami keli pagrindiniai klausimai, kuriuos galima naudoti kaip bendrą analizės seką.

- Kokie buvo kiekvieno etapo rezultatai? Kiek šalių išgyveno iki pabaigos? Kiek išgyveno bent 2 fazes? Bet kuris fazė, kai visi išgyvena? Čia dalyviai apmąstys faktą, kad vienos šalies „mirtis“ jau yra nesėkminga... ir dauguma jų mirė.

- Ar kas nors bandė pakeisti elgesį? Jei taip, kas tada atsitiko? Ar buvo tam tikra bendradarbiavimo dinamika? Ar manote, kad Kiekviena fazė atitinka istorinius etapus? Kurie?

čia dalyviai apmąstys skirtumą tarp iki

pramoninių visuomenių, kuriose jie ką tik naudojo išteklius; pramoninės

visuomenės, kuriose naudos turintys asmenys gali investuoti kurdami technologijas

ir turėti pranašumą; postindustrinės visuomenės.

- Kas yra veiksnys, skatinantis šalių mirtį? čia

dalyviai apmąstys, kad svarbiausia yra ne išteklių trūkumas

, o būdas juos panaudoti, požiūris į

juos (per didelis vartojimas, konkurencija prieš kitus, ...) ir

kitos šalys, kurios paskatino mirtį.

- Kokią dinaminę veiklą pastebėjote[TAG]•1? galėjo kilti?

(bendradarbiavimas-solidarumas,

tvarus vartojimas, augimo mažinimas, tvarumo ugdymas).Kada keičiame

savo elgesį?

PASTABA:

pagal dalyvių atsakymus, galima pridėti papildomą

klausimą, skirtą šia tema]. energija

Žaidimo tikslas – pakelti komandą žaidimo lentoje. (žr. pridėdamą failą) Laimi

komanda, kuri po kelių raundų pakils aukščiausiai ant žaidimo lentos.

Kiekviename raunde kiekviena komanda pasirenka arba perkelti savo

komandos post-it į viršų žaidimo lentoje, nurodydama savo energijos šaltinio

pranašumą, arba perkelti bet kurios kitos komandos post-it žemyn,

nurodydama priešininko energijos šaltinio trūkumus. Dalyviai įspėjami

nesirinkti pernelyg bendrų ar pernelyg akivaizdžių pranašumų/trūkumų,

pvz., „mūsų šaltinis yra atsinaujinantis“, o verčiau susikonscentruoti į

ypatingus dalykus, išskiriančius atitinkamą energijos šaltinį.

1 veiksmas.

Dalyvės suskirstytos į 5 grupes.

Tada kiekvienai grupei priskiriamas vienas energijos šaltinis, pvz. nafta,

branduolinė energija, saulė, hidroenergija, vėjas (atsižvelgiant į mainų tikslą,

kategorijos gali būti pakeistos arba į visus atsinaujinančius / visus

neatsinaujinančius šaltinius).

[Pasirenkama: komandų gali būti paprašyta suprojektuoti energijos šaltinį po

jo, pvz. nupiešti grafinį šaltinio vaizdą

2 veiksmas.

Pirmasis turas prasideda pirmajai komandai pareiškus pranašumą / trūkumą,

po to vyksta diskusija, o baigiasi, kai pasisako paskutinė komanda ir įvyksta

šeštoji diskusija. Antrasis ir tolesni raundai yra identiški pirmajam. Kiekvieno

turo pradžioje skirkite komandoms šiek tiek laiko ištirti / aptarti savo

argumentus.

3 veiksmas.

Pirmajai komandai pareiškus pirmąjį savo šaltinio pranašumą / trūkumą,

palyginti su bet kurios kitos komandos šaltiniu, pradedama diskusija. Visa

grupė nusprendžia, ar nurodyto pranašumo/trūkumo pakanka žaidimo lentai

pakeisti. Čia galimi keli variantai:

1) Komanda nurodo savo energijos šaltinio pranašumą:

Jei grupė nusprendžia, kad tai yra tinkamas pranašumas, komandos post-it žaidimo lentoje pakyla vienu lygiu aukštin;

Jei grupė nesutinka – žaidimo lentoje niekas nejuda.

2) Komandos trūkumas yra priešininko energija. šaltinis:

Jei grupė nusprendžia, kad tai yra tinkamas trūkumas, priešininko post-it perkeliamas vienu lygiu žemiau žaidimo lentos;

Jei grupė nusprendžia, kad tai netinkamas trūkumas, pretenziją pateikusios komandos post-it pasislenka vienu lygiu žemyn.

[Pasirenkama: siekiant palengvinti diskusiją, išorinis teisėjas (narys) gali pasakyti, kad organizacinis teisėjas (narys) bus paskutinis diskusijos laikas. išeina.]

4 veiksmas.

Tada ateina antrosios (trečios ir kt.) komandos eilė; tada kiti raundai vyksta ta pačia tvarka.

Žaidimas baigiasi, kai baigiasi laikas / viena komanda perlipa lentos viršų.

Tada paskelbiamas nugalėtojas ir apdovanojamas prizu.

[Neprivaloma: dalyviams pranešama, kad debatų rezultatai nebūtinai atspindi kiekvieno energijos šaltinio „šaltumą“, o veikiau laimėjusios komandos įtikinamumą / pasirinktą taktiką, ir kviečiami apmąstyti temą, šį kartą individualiai, pasakyti, ką. t energijos šaltinį būtų įvardiję laimėtoją, kai sužinojo tiek daug faktų.]

Optimalus raundų skaičius priklauso nuo diskusijos trukmės, kai kiekviena komanda pasisakė, ir nuo pasirinktų komandų skaičiaus.

Suraskite savo aistrą!

1 veiksmas.

Paskirstykite dalyvius į [grupes] [5]. Dalyviai turi galvoti apie įvairius energijos taupymo būdus, apie kuriuos jie galvojo per dieną, arba atlikti tyrimus internete ir nuspręsti, kuris energijos taupymo būdas jiems labiausiai patinka.

15min

3 veiksmas.

Dalyviai turi atlikti stalinio kompiuterio tyrimą apie pasirinktą būdą ir surinkti kuo daugiau informacijos – atsižvelgiant į tai, kur ir kada reikia pasinaudoti, kad kiekvienas galėtų keisti savo kasdieniame gyvenime pritaikyta siekiant jo siekti, privalumai ir trūkumai. Dalyviai gali ištirti, ar jų šalyje, bendruomenėje, mieste yra grupių, iniciatyvų, susijusių su šiuo ištekliu. ir suraskite nuorodas į jį.

35 min.

4 veiksmas.

Imkitės veiksmų!

	<p>Grupėse dalyviai turi paruošti reklaminę medžiagą, kad reklamuotų savo pasirinktą būdą.</p> <p>Tai gali būti plakatas/vaizdo įrašas/flashmob/pristatymas/socialinės medijos bendruomenė, sutaupant etc][TAG11min4].</p> <p>5 veiksmas.</p> <p>Kiekviena grupė pristato savo kūrinį</p> <p>Laikas priklauso nuo jų sukūrimo</p>
Pastabos	<p>Turiu sugauti juos visus</p> <p>Žaidimą taip pat galima žaisti mažose 5 ar 6 žmonių grupėse prie stalo. Šiuo atveju svarbu koreguoti „lazdelių“ skaičių pagal grupės dydį ir tai, kiek ilgai norite žaisti.</p> <p>Kiekviena grupė gali užrašyti savo rezultatus ant popieriaus lapo.</p> <p>Skirtinga energija</p> <p>Tą pačią sistemą galima pritaikyti ir kitoms temoms.</p> <p>Žaidimų lentos pavyzdys:</p>
Pagalbinė medžiaga	<p>Kėdės (po vieną kiekvienam dalyviui), lazdos, saldainiai, sagos, etc (apie 20 vienam dalyviui).</p> <p>Žymekliai, atverčiamos lentelės arba popieriaus lapeliai.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atverčiama lentelė arba didelis popierius, skirtas žaidimų lentai; - 5 skirtingos spalvos tipas)

Raskite asmenį, kuris:

Matė vėjo turbiną	Žino kilovatvalandės elektros kainą	Žino, kas yra EnergyGuide etiketė	Naudoja energiją taupančias lemputes	Gali įvardyti du būdus, kaip taupyti energiją namuose
Išjunkite vandenį valydami dantis	Gali įvardyti du atsinaujinančius energijos šaltinius	Gali įvardyti du iškastinį kurą	Perdirba aliuminio skardines	Skalbkite drabužius 40 laipsnių vandenyje
Gyvena energiją taupančiame namų ūkyje	Drūbus džiovina ant stovo, o ne džiovykloje	NEMOKAMAS (parodykite naują būdą sumažinti energijos suvartojimą)	Atjunkite elektros prietaisus, kai jų nenaudojate	Name naudoja atsinaujinančią energiją

Kai ant viryklės verda vanduo, dangtis išlieka uždengtas	Žino atsinaujinantį šaltinį, kuris savo šalyje pagamina daugiausia energijos	Gali įvardyti du įrenginius, kurie turėtų būti paleisti tik visiškai įkelti	Vietoj automobilio renkasi dviratį / ėjimą pėsčiomis	Gali įvardyti du būdus, kaip padidinti automobilio degalų vartojimo efektyvumą
---	--	---	--	--