



ŽALIOJI MADA

BENDRA INFORMACIJA	
Vardas	Žaliosios mados bingo
Veiklos tikslas	Mados pramonės įvadas; Klimato kaita; Tvarus gyvenimo būdas.
Tikslinė grupė	16–30 metų jaunuoliai
Vedėjo profilis	Turi mokėti efektyviai vadovauti grupei, turėti neformaliojo ugdymo patirties, išmanyti ekologinį ugdymą, gebėti efektyviai dirbti su jaunimu ir pažeidžiamiausiu jaunimu, būti atviras
Dalyvių profilis	Turi norėti dalyvauti seminare, atviras, gerbti kitus (ypač labiausiai nuskriaustuosius), būti novatoriškas
Grupės instruktažas	Veiklos pabaigoje vedėjas gali užduoti tokius klausimus: Kaip jautėtės užsiėmimo metu? Ką sužinojote apie jus? Ar sužinojote tai, ko nežinojote? Ar galite pateikti pavyzdį? Ar norite ką nors pakeisti savo kasdieniame gyvenime, kad labiau saugotumėte aplinką?
Numatomas grupės dydis ir tipas	daugiausia 40 žmonių
Mokymosi rezultatai / tikslai	Didesnis supratimas apie tvarios mados praktiką: dalyviai įgis gilesnį supratimą apie tvarios mados praktiką, įskaitant drabužių gamybos ir vartojimo poveikį aplinkai ir socialinį poveikį. Įgalinimas sąmoningo vartojimo būdu: Dalyviai bus informuoti ir sąmoningai pasirinkti madą. pirmenybė teikiama ekologiškoms ir etinėms vertybėms. Individualaus poveikio pripažinimas: Dalyviai atpažins savo individualių pasirinkimų poveikį mados industrijai ir aplinkai, ugdydami asmeninės atsakomybės jausmą. Mados įvairovės vertinimas: Dalyviai, stiliai ir kultūriniai pomėgiai išugdys. įvairių sluoksnių drabužių

	<p>grožio atpažinimas.</p> <p>Lėtosios mados principų propagavimas:</p> <p>dalyviai laikysis lėtos mados principų, vertins kokybę, ilgaamžiškumą ir tvarumą, o ne greitas tendencijas ir vienkartinę madą.</p>
<b>Veiklos metmenys</b>	
<b>Tikslas / pagrindinis dėmesys</b>	Tvarios praktikos, susijusios su drabužiais, įvadas
<b>Trukmė</b>	45 min
<b>Temos įvadas</b>	<p>Mados pramonė, dinamiška ir įtakinga pasaulio ekonomikos jėga, turi platų poveikį, apimantį ne tik kilimo ir tūpimo tako ribas, bet ir žmonių gyvenimus bei aplinką. Nors mada dažnai siejama su kūrybiškumu ir saviraiška, jos greitas tempas ir platus pasiekiamumas sukėlė daugybę sudėtingų ir kartais nerimą keliančių pasekmių. Labai svarbu suprasti įvairiapusį mados industrijos poveikį, nes vartotojai, politikos formuotojai ir pramonės suinteresuotosios šalys susiduria su tvarumo ir etinės praktikos iššūkiais.</p> <p>Pėdsakas aplinkai:</p> <p>Vienas iš pagrindinių mados pramonės problemų yra didelis jos pėdsakas aplinkai. Drabužių gamyba apima daug išteklių reikalaujančius procesus – nuo žaliavų auginimo iki gamybos, dažymo ir transportavimo. Tai kartu su sparčiosios mados augimu prisideda prie miškų naikinimo, vandens taršos ir per didelio šiltnamio efektą sukeliančių dujų išmetimo. Vartotojams nuolat ieškant naujausių tendencijų, pramonės poveikis aplinkai tapo neatidėliotina problema, kuriai reikia skirti dėmesio ir naujoviškų sprendimų.</p> <p>Greita mada ir vartotojų kultūra:</p> <p>Atėjus greitajai madai, kuriai būdingi greiti gamybos ciklai ir įperkami drabužiai, skirti greitai reaguoti į nuolat kintančias tendencijas, atsirado vienkartinės mados kultūra. Šis reiškinys skatina pernelyg didelį drabužių vartojimą ir dažną jų šalinimą, todėl daugėja tekstilės atliekų. Sąvartynai yra apkrauti nebenaudojamais drabužiais, dažnai pagamintais iš biologiškai neskaidžių medžiagų, todėl dar labiau blogėja aplinka.</p> <p>Darbo išnaudojimas:</p> <p>Mados pramonės globalizacija sukėlė sudėtingas ir kartais išnaudojamas tiekimo grandines. Darbuotojai daugelyje drabužių gamybos regionų susiduria su prastomis darbo sąlygomis, mažu atlyginimu ir ribotomis darbo teisėmis. Etinės problemos, įskaitant vaikų darbą ir nesaugų darbą, e aplinka, išlieka kai kuriose pramonės srityse, todėl kyla klausimų apie socialinę atsakomybę ir žmogaus teises.</p>
<b>Užduoties aprašas</b>	Dalyviai supažindinami su tuo, kad jie dabar žais žaidimą, bingo žaidimą. Jei yra žmonių, kurie nežino, kas yra bingo žaidimas, tai paaiškinama. Šį kartą tai

	ypatingas bingo, nes tai pasaulinis bingo. Jų užduotis – naudotis pateikta dalomoji medžiaga (kuriame taip pat yra žaidimo instrukcijos), apeiti kambarį ir surasti žmones, atitinkančius jūsų dalomojoje medžiagoje pateiktus aprašymus. Jie turi rasti skirtingus žmones įvairiems klausimams atsakyti ir įrašyti jų vardą į lentelę. Kai asmuo užpildo visas lentelės vietas, jis gali sušukti BINGO ir mes sustabdome žaidimą.
<b>Pastabos</b>	Galite atsispausdinti priedą
<b>Pagalbinė medžiaga</b>	Bingo priedas Rašikliai

#### Priedas – Green Fashion Bingo

<b>Pirkdamas madą renkuosi ekologiškus sprendimus, palaikydamas tvarią pramonės praktiką.</b>	<b>Renkuosi rankų darbo ir etiškai pagamintus drabužius, suteikiu vietos amatininkams galimybių.</b>
<b>Esu žaliosios mados tendencijų kūrėja, įkvepiu kitus priimti tvarius sprendimus.</b>	Man patinka dėvėti ir vintažinių prekių pirkimas, suteikdamas drabužiams naują gyvenimą.
<b>Esu lėtosios mados šalininkas, savo garderobe vertinu kokybę, o ne kiekybę.</b>	Tikiu savo pasirinkimų galia turėti įtakos teigiamiems pokyčiams mados industrijoje.
<b>Renkuosi drabužius, pagamintus iš ekologiškų ir ekologiškų medžiagų, taip prisidedant prie ekologiškesnės planetos kūrimo.</b>	Prieš pirkdamas susižinau apie socialinę ir aplinkosauginę mados prekių ženklų praktiką.
<b>Palaikau prekių ženklus, kurie teikia pirmenybę sąžiningai darbo praktikai ir užtikrina, kad su</b>	Mane džiugina minimalistinio garderobo paprastumas, branginant kokybę, o ne kiekybę ir prisidedant prie tvaresnės mados kultūros.

<b>darbuotojais būtų elgiamasi etiškai.</b>	
<b>Pasinaudoju perdirbimo galia, senų drabužių pavertimu naujais ir stilingais, sumažinant atliekų kiekį ir poveikį aplinkai.</b>	Pripažįstu pasaulinės mados ekosistemos tarpusavio ryšį, suprantu, kad mano pasirinkimai daro įtaką bendruomenėms visame pasaulyje.

<b>Veikla</b>	
<b>BENDRA INFORMACIJA</b>	
<b>Vardas</b>	Priešingos pusės atminties žaidimas
<b>Veiklos tikslas</b>	Game of Clothes – atminties žaidimas yra mokomasis ir linksmas žaidimas. Tai atminties žaidimas, kuriame yra 16 porų to paties žodžio, tačiau kiekviena pora yra pavaizduota dviem skirtingais paveikslėliais. Žaidimas pagrįstas įvairių šių paveikslėlių sąsajų tyrinėjimu ir gali žaisti įvairaus amžiaus žaidėjai.
<b>Tikslinė grupė</b>	16–30 metų jaunuoliai
<b>Vedėjo profilis</b>	Domitės temomis apie aplinką, ypač apie drabužių pramonę. Vedėjas turi gerai išmanyti mados industriją, įskaitant jos istoriją, tendencijas, tvarumo problemas ir etinius aspektus. Pagrindinės su mada susijusių terminų ir sąvokų išmanymas pagerins jų gebėjimą suteikti vertingos įžvalgos žaidimo metu].
<b>Dalyvių profilis</b>	Tikėtina, kad šio amžiaus grupės dalyviai labai domisi mados tendencijomis, stiliais ir besikeičiančiu pramonės pobūdžiu. Tikėtina, kad dalyviai žinos apie pasaulines problemas ir tendencijas, įskaitant tas, kurios susijusios su mados industrijos poveikiu aplinkai ir visuomenei. Jie gali dalyvauti diskusijose apie madą, kultūrų įvairovę ir reprezentaciją pasaulyje. Daugelis šio amžiaus dalyvių gali būti studentai arba karjeros pradžioje dirbantys specialistai, suderinantys išsilavinimą ar darbo pareigas su asmeniniais interesais. Didelė šios amžiaus grupės žmonių vis labiau susirūpinę dėl tvarumo, etikos praktikos ir mados pramonės poveikio aplinkai.
<b>Grupės instruktažas</b>	Pasibaigus žaidimui, tai gali užtrukti maždaug 30–45 minutes. Vedėjas užduos dalyviams apibendrinančius klausimus, pvz.:

	<p>Kaip jiems sekėsi žaidimas?</p> <p>Kaip jie jautėsi žaisdami?</p> <p>Kaip jie jautė apibrėžimus ir atsakymus?</p> <p>Ko jie išmoko žaidimo metu?</p> <p>Ar pasikeis jų elgesys nuo šiol?</p>
<b>Numatomas grupės dydis ir tipas</b>	daugiausia 40 žmonių
<b>Mokymosi rezultatai / tikslai</b>	<p>Padidinkite žaidėjų supratimą apie besaikio drabužių gamybos ir vartojimo poveikį aplinkai ir socialinį poveikį.</p> <p>Plėtokite supratimą apie vartotojų pasirinkimų ir platesnių mados industrijos pasekmių sąsajas.</p> <p>Skatinkite žaidėjus apmąstyti savo drabužių vartojimo įpročius ir priimti pagrįstus sprendimus.</p> <p>Padidinkite savo veiksmų ir kritinio mąstymo ryšį. poveikis aplinkai.</p>
<b>Veiklos metmenys</b>	
<b>Tikslas / pagrindinis dėmesys</b>	<p>, kad atkreiptume dėmesį į pernelyg didelę drabužių gamybą ir vartojimą.</p> <p>Kaip vartotojai ir piliečiai, turime žinoti, kokią poveikį mados industrija daro mūsų ir tų, kurie gamina mūsų drabužius, gyvenimui.</p>
<b>Trukmė</b>	1 val. 15
<b>Temos įvadas</b>	<p>Mados pramonė, dinamiška ir įtakinga pasaulio ekonomikos jėga, turi platų poveikį, apimantį ne tik kilimo ir tūpimo taką, bet ir žmonių gyvenimus bei aplinką. Nors mada dažnai siejama su kūrybiškumu ir saviraiška, jos greitas tempas ir platus pasiekiamumas sukėlė daugybę sudėtingų ir kartais nerimą keliančių pasekmių. Labai svarbu suprasti įvairiapusį mados industrijos poveikį, nes vartotojai, politikos formuotojai ir pramonės suinteresuotosios šalys susiduria su tvarumo ir etinės praktikos iššūkiais.</p> <p>Aplinkosaugos pėdsakas:</p> <p>Vienas iš pagrindinių mados industrijos problemų yra didelis jos pėdsakas aplinkai. Drabužių gamyba apima daug išteklių reikalaujančius procesus – nuo žaliavų auginimo iki gamybos, dažymo ir transportavimo. Tai kartu su sparčiosios mados augimu prisideda prie miškų naikinimo, vandens taršos ir per didelio šiltnamio efektą sukeliančių dujų išmetimo. Vartotojams nuolat ieškant naujausių tendencijų, pramonės poveikis aplinkai tapo neatidėliotina problema, kuriai reikia dėmesio ir novatoriškų sprendimų.</p> <p>Greita mada ir trūkumai umer Culture:</p> <p>Sparčiosios mados atsiradimas, kuriam būdingi greiti gamybos ciklai ir įperkami drabužiai, skirti greitai reaguoti į nuolat kintančias tendencijas, paskatino vienkartinės mados kultūrą. Šis reiškinys skatina pernelyg didelį</p>

	<p>drabužių vartojimą ir dažną jų šalinimą, todėl daugėja tekstilės atliekų. Sąvartynai yra apkrauti nebenaudojamais drabužiais, dažnai pagamintais iš biologiškai neskaidžių medžiagų, todėl dar labiau blogėja aplinka.</p> <p>Darbo išnaudojimas:</p> <p>Mados pramonės globalizacija sukėlė sudėtingas ir kartais išnaudojamas tiekimo grandines. Darbuotojai daugelyje drabužių gamybos regionų susiduria su prastomis darbo sąlygomis, mažu atlyginimu ir ribotomis darbo teisėmis. Kai kuriose pramonės srityse išlieka etinių problemų, įskaitant vaikų darbą ir nesaugią darbo aplinką, todėl kyla klausimų apie socialinę atsakomybę ir žmogaus teises.</p>
<b>Užduoties aprašas</b>	<p>Vedėjas suskirstys grupę į 5–6 žmonių komandas, todėl 40 žmonių grupei bus 8 grupės, taigi 8 atspausdintos kortelės (nuoroda pridedama pagalbinėje medžiagoje).</p> <p>Vedėjas paaiškins šias taisykles:</p> <p>Šio žaidimo kortos yra susietos vienu žodžiu, nors yra dvi skirtingos jo nuotraukos.</p> <p>Sumaišykite kortas ir padėkite jas užversta.</p> <p>Žaidėjai paeiliui apverčia dvi kortas. Jei žaidėjas randa atitinkančią porą, jis paaiškina ryšį tarp kortelių (kodėl ir kaip kortelių paveikslėliai yra susiję).</p> <p>Žaidėjas, radęs atitinkančias korteles, jas pasilieka, jam suteikiamas vienas taškas ir dar vienas ėjimas. Laimi žaidėjas, turintis daugiausiai porų.</p> <p>Pasibaigus žaidimui, tai gali užtrukti maždaug 30–45 minutes. Vedėjas užduos dalyviams apibendrinančius klausimus, pvz.:</p> <p>Kaip jiems sekėsi žaidimas?</p> <p>Kaip jie jautėsi žaisdami?</p> <p>Kaip jie jautė apibrėžimus ir atsakymus?</p> <p>Ko jie išmoko žaidimo metu?</p> <p>Ar jų elgesys pasikeis nuo šiol?</p>
<b>Pastabos</b>	Žaidimas pasiekiamas šioje svetainėje:
<b>Pagalbinė medžiaga</b>	maždaug 6–8 atspausdintos žaidimų kortelės

<b>Veikla</b>	
<b>BENDRA INFORMACIJA</b>	
<b>Vardas</b>	Kur tu stovi?
<b>Veiklos tikslas</b>	Sudaryti erdvę dalyviams išreikšti savo nuomonę apie sudėtingus teiginius apie mados industriją; ugdyti kritinį mąstymą; stebėti grupės bendravimo lygį diskutuojant;

<b>Tikslinė grupė</b>	16–30 metų jaunuoliai
<b>Vedėjo profilis</b>	Domėtės temomis apie aplinką, ypač apie drabužių pramonę. Vedėjas turi gerai išmanyti mados industriją, įskaitant jos istoriją, tendencijas, tvarumo problemas ir etinius aspektus. Pagrindinės su mada susijusių terminų ir sąvokų išmanymas pagerins jų gebėjimą suteikti vertingos įžvalgos žaidimo metu] .
<b>Dalyvių profilis</b>	Tikėtina, kad dalyviai žinos apie pasaulines problemas ir tendencijas, įskaitant tas, kurios susijusios su mados industrijos poveikiu aplinkai ir visuomenei. Jie gali dalyvauti diskusijose apie kultūrų įvairovę, atstovavimą ir etinius mados pasaulio aspektus.
<b>Grupės instruktažas</b>	Tai nėra veiklos rūšis, kurią reikia apdoroti ir tikrai ne itin plačiai. Tačiau į klausimus galima atsakyti (ypač jei proceso metu vyksta karštos diskusijos): kaip jautėtės šios veiklos metu? Kaip jums patiko ši veikla? Kodėl svarbu žinoti vienas kito poziciją tam tikrais klausimais? Koks yra svarbiausias šios veiklos aspektas?
<b>Numatomas grupės dydis ir tipas</b>	daugiausia 40 žmonių
<b>Mokymosi rezultatai / tikslai</b>	Paskatinkite dalyvius analizuoti ir įvertinti sudėtingus teiginius apie mados industriją. Rezultatas: ugdykite dalyvių kritinio mąstymo įgūdžius, skatindami gebėjimą vertinti informaciją, svarstyti įvairias perspektyvas ir susidaryti pagrįstas nuomones. Skatinkite supratimą apie pagrindinius mados industrijos iššūkius, pvz., poveikį aplinkai, išnaudojimo kultūrą ir darbo jėgos poveikį. pasisavinimas. Ugdykite savimonę ir gebėjimą konstruktyviai teikti ir gauti grįžtamąjį ryšį, prisidedami prie asmeninio ir intelektualinio augimo.
<b>Veiklos metmenys</b>	
<b>Tikslas / pagrindinis dėmesys</b>	Sudaryti erdvę dalyviams išreikšti savo nuomonę apie sudėtingus teiginius apie mados industriją
<b>Trukmė</b>	1 val. 30–2 val. (priklauso nuo to, kiek teiginių paleista)
<b>Temos įvadas</b>	Mados pramonė, dinamiška ir įtakinga pasaulio ekonomikos jėga, turi platų poveikį, apimantį ne tik kilimo ir tūpimo tako ribas, bet ir žmonių gyvenimus bei aplinką. Nors mada dažnai siejama su kūrybiškumu ir saviraiška, jos greitas tempas ir platus pasiekiamumas sukėlė daugybę sudėtingų ir kartais nerimą keliančių pasekmių. Labai svarbu suprasti įvairiapusį mados

pramonės poveikį, nes vartotojai, politikos formuotojai ir pramonės suinteresuotosios šalys susiduria su tvarumo ir etinės praktikos iššūkiais.

**Pėdsakas aplinkai:**

Vienas iš pagrindinių mados industrijos problemų yra didelis jos pėdsakas aplinkai. Drabužių gamyba apima daug išteklių reikalaujančius procesus – nuo žaliavų auginimo iki gamybos, dažymo ir transportavimo. Tai kartu su sparčiosios mados augimu prisideda prie miškų naikinimo, vandens taršos ir per didelio šiltnamio efektą sukeliančių dujų išmetimo. Vartotojams nuolat ieškant naujausių tendencijų, pramonės poveikis aplinkai tapo neatidėliotina problema, kuri reikalauja dėmesio ir novatoriškų sprendimų.

**Greita mada ir vartotojų kultūra:**

Atėjus greitajai madai, kuriai būdingi greiti gamybos ciklai ir įperkami drabužiai, skirti greitai reaguoti į nuolat kintančias tendencijas, atsirado vienkartinės mados kultūra. Šis reiškinys skatina pernelyg didelį drabužių vartojimą ir dažną jų šalinimą, todėl daugėja tekstilės atliekų. Sąvartynai yra apkrauti nebenaudojamais drabužiais, dažnai pagamintais iš biologiškai neskaidžių medžiagų, todėl dar labiau blogėja aplinka.

**Darbo išnaudojimas:**

Mados pramonės globalizacija sukėlė sudėtingų, o kartais ir sprogimų. loitinės tiekimo grandinės. Darbuotojai daugelyje drabužių gamybos regionų susiduria su prastomis darbo sąlygomis, mažu atlyginimu ir ribotomis darbo teisėmis. Kai kuriose pramonės srityse išlieka etinių problemų, įskaitant vaikų darbą ir nesaugią darbo aplinką, todėl kyla klausimų apie socialinę atsakomybę ir žmogaus teises.

#### Užduoties aprašas

Pratyba dalyviams pristatoma kaip diskusija arba galimybė išreikšti savo nuomonę apie įvairius teiginius, apie kuriuos žmonės turi skirtingas nuomones. Tai pratimas, kuriuo norima išsiaiškinti, kokios pozicijos laikomės kai kurių klausimų atžvilgiu. Užsiėmimas vyksta taip: kambaryje yra du stulpai, priešingose pusėse (dažniausiai 2 sienos viena prieš kitą), o ant šių sienų matysite užrašą: SUTINKU dėl vieno, o NESUTINKU.

Vedėjas garsiai perskaitys kai kuriuos teiginius (taip pat galite parašyti ant didelio popieriaus, kad visi matytų diskusijos metu). Pagal tai, kiek sutinkate ar nesutinkate su teiginiu, turite judėti erdvėje link konkrečios sienos. Vidurio kelio nėra, jūs sutinkate arba nesutinkate. Po to, kai dalyviai išsidėstys, bus paprašyta iš abiejų pusių pateikti argumentus. Jei kas nors, klausydamas skirtingų požiūrių, mano, kad persigalvoja, gali laisvai pereiti į kitą pusę. Dalyviams taip pat paaiškinama ir primenama (vėlesniu pratybų etapu), kad iš šių mainų nėra teisingos ar klaidingos nuomonės ir jokios išvados, o tik galimybė susipažinti su įvairiomis perspektyvomis.

Man rūpi žmonės, kurie gamina mano drabužius

Žinau apie mados pramonės taršą

Pirkite, nes etiketėje nurodyta, kad žalias / perdirbtas



	<p>Suprantu, kad mados pramonė gali būti nešvari, bet negaliu nieko pakeisti</p> <p>Taisyti drabužius man per sunku Surinkti drabužiai tekstilės konteineriai dalijami labdarai</p> <p>Visada mėgstu sekti mados tendencijas</p> <p>Gera žinoti, iš ko pagaminti mano drabužiai</p> <p>Negaliu rasti gerų drabužių dėvėtų daiktų parduotuvėse</p> <p>Nupirkti naujus drabužius lengva ir pigu</p> <p>Nešioti naujus drabužius lengva ir pigu Negaliu tvarios mados[ anksčiau dėvėjo kas nors kitas</p> <p>Man labiau patinka remti drabužių verslą, kuris teikia pirmenybę sąžiningai darbo praktikai ir užtikrina etišką elgesį su savo darbuotojais.</p>
<b>Pastabos</b>	<p>Kiekvienam sakiniui paprastai rekomenduojama skirti daugiausia 10 minučių. Po to jis tampa varginantis ir kartojamas. Pagalbininkas taip pat turėtų paskatinti kiekvieną pusę pateikti naujų argumentų ir nekartoti to, kas jau buvo pasakyta. Didelė tikimybė, kad užsiėmimo metu diskusijose dominuos kai kurie žmonės; ypač labai pasitikintys ir atviri, o čia vedėjas turėtų paskatinti mažiau kalbančius priimti žodį. Dažnai nutinka taip, kad kai kurie diskusijos dalyviai tampa emocingi ir asmeniški, juos paveikia pratimo eiga, todėl vedėjas turėtų atkreipti dėmesį ir numalšinti įtampą, jei ji egzistuoja, primindama jiems pratimo tikslą ir pereidama prie kito sakinio. Vykdamas šią užduotį gali būti ginčijamas tarpininko neutralumas, nes jie gali teikti pirmenybę pozicijai, kurią taip pat palaiko, suteikdami tiems diskusijos dalyviams daugiau erdvės, ir jie turi būti atsargūs; jie taip pat neturėtų reikšti savo požiūrio, nes gali daryti įtaką grupei. Tuo atveju, kai vienai pusei nėra stipriai atstovaujama, vienas iš pagalbininkų gali vaidinti „velnio advokatą“, pateikdamas argumentus, kurie galėtų iššaukti kitą pusę. Ši strategija turėtų būti paminėta kaip tokia ir nesudaryti įspūdžio, kad tarpininkas iš tikrųjų taip mano.</p>
<b>Pagalbinė medžiaga</b>	<p>2 dokumentai / ženklai SUTINKU, NESUTINKU, kad būtų skelbiami ant 2 priešingų sienų (sritys); pasirinktinai teiginius galima užrašyti ant didesnių popieriaus lapų, kad jie būtų matomi diskusijos metu.</p> <p>Tudorache, A. L. (2015). Pasaulinio švietimo vadovas – ugdyti pasaulio piliečių kompetencijas. ART Fussion Association.</p> <p>Tudorache, A. L. (2017). Pasaulio ateitis jūsų veiksmuose. Vadovas pasaulinio švietimo pagalbininkams. Art Fussion asociacija.</p>

<b>BENDRA INFORMACIJA</b>	
<b>Vardas</b>	Nuo gijų iki tendencijų: perdirbti krepšiai su meno šleifu

<b>Veiklos tikslas</b>	Seminaro tikslas – skatinti tvarumą, mokant dalyvius, kaip senus drabužius perdirbti į stilingus ir suasmenintus krepšius. Įtraukiant kūrybinį tapybos elementą, veikla siekia įkvėpti individualumo ir atsakomybės aplinkai.
<b>Tikslinė grupė</b>	Seminaras tinka įvairaus amžiaus asmenims, ypač tiems, kurie domisi tvaria praktika, mados entuziastams ir visiems, norintiems išreikšti savo kūrybiškumą per perdirbimą.
<b>Vedėjo profilis</b>	Patyręs tarpininkas, turintis tvarios mados, amatų ir kūrybinės raiškos patirties. Vedėjas turėtų turėti žinių apie perdirbimo technologijas, audinių dažymą ir gebėti padėti dalyviams palaikančiu ir įtraukiu būdu.
<b>Dalyvių profilis</b>	Dalyviai yra asmenys, besidomintys tvaria praktika, kūrybine raiška ir mada.
<b>Grupės instruktažas</b>	Apklaustos sesija suteikia galimybę dalyviams pasidalinti savo patirtimi, aptarti iššūkius, su kuriais susiduriama per užsiėmimą, ir apmąstyti platesnes perdirbimo mados pramonei pasekmes.
<b>Numatomas grupės dydis ir tipas</b>	daugiausia 40 dalyvių
<b>Mokymosi rezultatai / tikslai</b>	Ugdysite praktinius perdirbimo įgūdžius. Padidinkite kūrybinę raišką kurdami suasmenintus krepšių dizainus. Padidinkite supratimą apie tvarios mados praktiką. Ugdysite atsakomybės už aplinką jausmą. Skatinkite individualumą ir pasakojimą per meną.
<b>Veiklos metmenys</b>	
<b>Tikslas / pagrindinis dėmesys</b>	Pagrindinis dėmesys skiriamas dalyviams įgalinti senus drabužius perdaryti į funkcionalius ir stilingus krepšius, pabrėžiant tvarios mados pasirinkimo svarbą. Kūrybinis tapybos elementas siekia kiekvieno dalyvio kūrybai suteikti unikalumo.
<b>Trukmė</b>	2 valandos
<b>Temos įvadas</b>	Įvade aprašomas mados poveikis aplinkai, pabrėžiama perdirbimo, kaip tvarios praktikos, svarba. Dalyviai įgis įžvalgų apie galimybes išmestus drabužių elementus paversti madingais ir unikaliais aksesuarais.
<b>Užduoties aprašas</b>	Uždirbimo seansas (45 min.): Dalyviai mokosi ir taiko perdirbimo metodus, kad senus drabužius paverstų funkciniais krepšiais. Vedėjas parodys sukurto krepšio pavyzdį, išmokys pasirinkti tinkamą medžiagą, tinkamus matmenis ir, jei reikia, parodys, kaip siūti.

	<p>Pateikiamos krepšelio pjaustymo, siuvimo ir surinkimo gairės.</p> <p>Dažymo sesija (1 val.):</p> <p>Supažindinimas su audinių dažymo įrankiais ir technikomis.</p> <p>Dalyvės dažo ir dekoruoja savo krepšius, suteikdami savo kūriniais asmeniškumo.</p>
<b>Pastabos</b>	<p>Dalyviai raginami atsinešti senus drabužius, kurių jie nebenaudoja.</p> <p>Seminaras skatina bendradarbiauti ir palankią atmosferą.</p> <p>Dalyviams patariama rengtis patogiai, nes užsiėmimas susijęs su praktiniu amatu.</p>
<b>Pagalbinė medžiaga</b>	<p>Žirkklės</p> <p>Adatos ir siūlai</p> <p>Seni drabužiai, medžiagos, kurias galima naudoti pakartotinai</p> <p>Audinių dažai, teptukai ir kitos dažymo reikmenys</p> <p>Pasiimkite įkvėpimo krepšelių pavyzdžiai ir užbaigti projektai.</p>