



ATELIER ACȚIUNEA COMUNITARĂ: A DEVENIR UN AVOCAT AL ECONOMIEI DE ENERGIE

Activitate	
INFORMAȚII GENERALE	
Nume	4. Acțiune comunitară: a deveni un avocat al economisirii energiei
Scopul/scopul activității	-Creșterea gradului de conștientizare a tinerilor cu privire la necesitatea versus utilizarea resurselor naturale -Promovarea schimbărilor comportamentale ale tinerilor către eficiență și utilizarea energiei -Informarea și promovarea cu privire la dezvoltarea durabilă
Grup țintă	Tineri cu vârsta cuprinsă între 18 și 30 de ani
Profilul facilitatorului	Facilitatorul ar trebui să aibă: -experiență în desfășurarea activităților educaționale non-formale; -cunoștințe de bază pe tema atelierului -abilități organizaționale care includ flexibilitate, adaptare și rezolvare de probleme -abilități de management de grup[[-deschis pentru feedback și propuneri TAG38]]
Profilul participanților	Interesat de educația non-formală și de participarea activă la activitățile propuse, deschis pentru colaborare și împărtășire într-o discuție.
Informații de grup	
Dimensiunea estimată și tipul grupului	10 până la 30/35
Rezultatele/obiectivele învățării	Definiți și înțelegeți conceptul de consum și economisire a energiei Dobândiți abilități de gândire critică pentru a putea evalua informațiile disponibile Creați mesaje persuasive pentru a încuraja schimbarea comportamentului în ceea ce privește consumul de energie
Schema activității	

Obiectiv/accent principal	Pentru a-i determina pe participanți să reflecteze asupra modului în care folosesc, într-un mod conștient sau inconștient, resursele
Durata	<p>20 de minute - Energizer - bingo de economisire a energiei</p> <p>100 de minute - Trebuie să-i prind pe toți</p> <p>45 de minute - Diferite moduri de câștig de energie - argumente pro și contra</p> <p>60 de minute - Explorează oportunitățile</p> <p>90 de minute - Acționează!</p>
Introducere în subiect	<p>Economia de energie devine din ce în ce mai importantă pentru tineri din mai multe motive.</p> <p>Deoarece are un impact direct asupra bunăstării lor prezente și viitoare, implicarea tinerilor în eforturile de conservare a energiei poate avea beneficii semnificative nu numai pentru ei, ci și pentru lumea pe care o vor moșteni.</p> <p>Pe măsură ce tinerii vor moșteni provocările de mediu și consecințele modelelor actuale de consum de energie, învățând și practicând conservarea energiei, ei pot participa activ la conservarea mediului și la atenuarea efectelor schimbărilor climatice. După cum vedem deja, costurile viitoare ale energiei vor fi mult mai mari și numai prin adoptarea timpurie a obiceiurilor și tehnologiilor de economisire a energiei, aceștia își pot reduce facturile viitoare la energie și își pot alocă resursele mai eficient.</p> <p>Angajarea în inițiative de economisire a energiei oferă experiențe educaționale valoroase. Tinerii pot dobândi abilități în știință, tehnologie, inginerie și matematică (STEM) și pot obține o înțelegere mai profundă a durabilității, care poate fi aplicată în carierele viitoare. De asemenea, îi învață pe tineri despre interconexiunea dintre sistemele de mediu, economice și sociale, promovând o înțelegere holistică a provocărilor și soluțiilor lumii. Aceștia pot dezvolta și implementa soluții și tehnologii de economisire a energiei, contribuind la creșterea economică și la crearea de locuri de muncă.</p> <p>Chiar dacă nu duce la creștere profesională, tot stimulează sentimentul de responsabilitate civică și implicarea comunității. Îi încurajează să participe la activism și să pledeze pentru politici durabile la diferite niveluri - local, național sau chiar global. Obiceiurile de economisire a energiei, cum ar fi bugetarea, organizarea și gestionarea timpului, pot fi aplicate la diferite aspecte ale vieții, învățând tinerilor abilități importante de viață.</p> <p>În concluzie, economisirea energiei nu înseamnă doar reducerea consumului de energie; este vorba despre echiparea tinerilor cu cunoștințele și abilitățile necesare pentru a lua decizii informate și a participa activ la construirea unui viitor durabil și rezistent. Implicarea tinerilor în inițiative de conservare a energiei îi împuternicește să fie agenți ai schimbării pozitive și administratori</p>

	<p>responsabili ai planetei.</p> <p>A deveni un susținător al economisirii energiei implică luarea de măsuri proactive în cadrul comunității dvs. pentru a promova și a facilita consumul de energie. vație și durabilitate.</p>
Descrierea sarcinii	<p>Cum să devii avocat Schemă activității:</p> <p>Energizer - Bingo cu economisire a energiei 20 min</p> <p>În primul rând - explorați subiectul și reflectați (jocul trebuie să-i prindă pe toți) 100 min</p> <p>Al doilea - diferite moduri de câștig de energie - argumente pro și contra 45 min.</p> <p>Explorați oportunități 60 min</p> <p>Înainte - Luați măsuri! - Pregătiți în grupuri un material promoțional poster/video/flashmob/prezentare pentru a promova Economisirea energiei 90 min</p> <p>Energizer</p> <p>Pasul 1.</p> <p>Împărțiți Bingo cu economisire a energiei umane. [[Pasul 2. TAG15]][[Pasul 2.Lăsați pe cineva care să găsească liber în cameră]TAG16] descrierea în câmp, participanții trebuie să-și scrie numele pe ea.</p> <p>Puteți adăuga niște muzică slabă în fundal.</p> <p>Pasul 3.</p> <p>Ar trebui să așteptați ca majoritatea participanților să completeze foaia pentru a încheia jocul.</p> <p>Trebuie să-i prind pe toți! 100 de minute</p> <p>Decor: pe perete există un flipchart cu un tabel desenat, unde un facilitator va scrie rezultatele fiecărei runde, în fiecare fază.</p> <p>Participanții se așează pe scaune în cerc, cu spatele la partea interioară și privind în afara cercului (nu în interior). (pentru exemplul 4 sau 5).</p> <p>Activitatea este organizată în conformitate cu următorii pași:</p> <p>Pasul 1. instrucțiune:</p> <p>Participanților li se spun următoarele instrucțiuni: „Fiecare dintre voi sunteți o țară, vă rugăm să spuneți numele țării în care sunteți (numele poate fi al unei țări existente sau vă vom închide responsabilitatea de a supraviețui. va arunca aceste bețe pe podea și când vom spune „acum!” poți deschide ochii și trebuie să mergi cât de repede poți și să iei bețele de care ai nevoie pentru a supraviețui. Când spunem „oprește-te!” nu vei mai avea voie să mai iei bețe.</p> <p>Ai nevoie de 4 bețe pentru a supraviețui! Dacă nu primești cele 4 bețe, țara ta va muri și nu vei putea participa până la următoarea fază”.</p>

NOTĂ: participanții pot lua mai mult de 4 bețe dacă doresc. Formatorii nu încurajează și nici nu descurajează participanții să facă acest lucru... și nu primesc mai multe instrucțiuni decât cele date. În ciuda acestui fapt, trainerul va adopta tonul unui concurs, pentru a le stimula atitudinea.

Pasul 2. numele țărilor:

Când participanții spun țara pe care o reprezintă, facilitatorul o scrie pe tabelul cu flip chart.

Pasul 3. faza 1 – joc: odată ce instrucțiunile sunt spuse și lipite pe participant [[n TAG40] podea (bețurile sunt aruncate inegal în jurul participanților), participanții le primesc. Când antrenorul spune „opriți!”, va fi timpul să numărați rezultatele. Un facilitator va scrie rezultatele (bățele colectate). Acei participanți care au mai puțin de 4 bețe sunt eliminați, iar facilitatorul le spune cu mare mâhnire.

Cei care au luat 4 au dreptate. Iar cei cu mai mult de 4 sunt primiți cu surpriză și admirație („wow! Au luat atâtea!!” Dar nu se spune niciodată că este bine sau rău).

Pasul 4. faza 2 – joc:

După ce rezultatele sunt comunicate grupelor, toate bețișoarele pe care le-au

adunate nu sunt luate (participanții). Rămân doar bețele încă pe podea.

Noua rundă, folosind doar bastoanele rămase pe podea începe cu aceleași reguli ca cea anterioară. După ce antrenorul spune „se oprește”, se numără câte țări au supraviețuit și câte au murit și se notează pe flipchart, așa cum se făcea înainte.

Pasul 5. faza 3 – joc: începe următoarea fază, din nou cu toți participanții. Se explică că cei care iau mai mult de 4, acum vor avea un avantaj: antrenorul va spune primul „acum!”, și numai ei vor merge pentru resursele

. Apoi, după câteva secunde, un al doilea „acum!” se spune și cei care au supraviețuit doar cu 4 în runda anterioară, vor merge la fel de bine pentru resursele

. Se joacă diferite runde și după „stop!” se spune, se numără câte țări au supraviețuit, câte au murit. Este luat notă pe flipchart.

Pasul 6. faza 4 – joc: începe următoarea fază, din nou cu toți participanții. Regulile vor fi aceleași ca în FAZA 3, dar după fiecare rundă antrenorul va arunca din nou pe podea jumătate din bețele pe care le-au luat participanții.

Se joacă diferite runde și după „oprire!” se spune, se numără câte țări au supraviețuit, câte au murit. Se notează pe flipchart.

Pasul 7. analiza:

se rulează apoi în cerc analiza activității . Mai jos sunt câteva întrebări cheie care pot fi folosite ca o pistă generală pentru analiză.

- Care au fost rezultatele fiecărei etape? Câte țări au supraviețuit până la sfârșit? Câți au supraviețuit la cel puțin 2 faze? Orice fază cu toți supraviețuitori? Participanții de aici vor reflecta asupra faptului că „moartea” unei țări este deja un eșec... și majoritatea au murit.
- A încercat cineva să-și schimbe comportamentul? Dacă da, ce sa întâmplat atunci?

A existat vreo dinamică de cooperare? Crezi că

Fiecare fază are o corespondență cu fazele istorice? Care dintre ele?

aici, participanții vor reflecta asupra diferențelor dintre societățile pre-industriale în care tocmai foloseau resursele; societăți industrializate în care cei cu beneficii pot investi pentru a crea tehnologie și au un avantaj; societăți post-industriale.

- Care este factorul care motivează moartea țărilor? aici participanții vor reflecta asupra faptului că problema nu este deficitul de resurse, ci modul de utilizare a acestora, atitudinea față de ele (consum excesiv, concurență față de ceilalți, ...) și alte țări, care au motivat moartea.

- Care sunteți TAG16]
- Care sunteți puterea în care activitățile alternative]]•? ar fi putut apărea? (colaborare-solidaritate, consum durabil, de-creștere, educație pentru sustenabilitate). Când ne schimbăm comportamentul?

NOTĂ:

conform răspunsurilor participanților, se poate adăuga o

întrebare suplimentară referitoare la subiect. jocului este să muți echipa ta pe tabla de joc. (vezi fișierul atașat) Echipa câștigătoare este cea care urcă cel mai sus pe tabla de joc după mai multe runde. În fiecare rundă, fiecare echipă alege fie să mute post-it-ul echipei sale în sus pe tabla de joc, indicând un avantaj al sursei lor de energie, fie să mute post-it-ul oricărei alte echipe în jos, indicând un dezavantaj al sursei de energie a adversarului. Participanții sunt avertizați să nu aleagă avantaje/dezavantaje prea generale sau prea evidente, cum ar fi „sursa noastră este regenerabilă”, ci să se concentreze mai degrabă pe lucruri deosebite care disting sursa de energie în cauză. petrol, nuclear, solar, hidro, eolian (în funcție de scopul schimbului, categoriile pot fi schimbate fie în toate sursele regenerabile/neregenerabile).

[Opțional: echipele pot fi rugate să își proiecteze sursa de energie post-it, de ex. pentru a desena o reprezentare grafică a sursei lor pe ea]

Pasul 2.

Prima rundă începe cu prima echipă care afirmă un avantaj/dezavantaj, apoi

este urmată de o discuție și apoi se termină când ultima echipă a luat cuvântul și a avut loc a șasea discuție. A doua și următoarele runde sunt identice cu prima. La începutul fiecărei runde, acordați timp echipelor să cerceteze/discută argumentul lor.

Pasul 3.

După ce prima echipă a declarat primul avantaj al sursei/dezavantajului față de sursa oricărei alte echipe, începe discuția. Întregul grup decide dacă avantajul/dezavantajul declarat este suficient pentru a schimba tabla de joc. Aici, sunt posibile mai multe opțiuni:

1) Echipa afirmă un avantaj al sursei de energie:

Dacă grupul decide că este un avantaj valid, post-it-ul echipei se mută cu un nivel mai sus pe tabla de joc;

Dacă grupul nu este de acord - nimic nu se mișcă pe tabla de joc.

2) Avantajul energiei adversarului este un dezavantaj. sursa:

Dacă grupul decide că este un dezavantaj valid, post-it-ul adversarului se deplasează cu un nivel în jos pe tabla de joc;

Dacă grupul decide că nu este un dezavantaj valid, post-it-ul echipei revendicatoare se deplasează cu un nivel mai jos. ultimul cuvânt odată ce timpul de discuție a expirat.]

Pasul 4.

Apoi vine rândul celei de-a doua (a treia, etc.) echipe; apoi rundele următoare urmează același model.

Jocul se termină când timpul expiră/o echipă a trecut peste partea de sus a tablei. Câștigătorul este apoi anunțat și recompensat cu un premiu.

[Opțional: participanților li se spune că rezultatele dezbaterii nu reflectă neapărat „coolitatea” fiecărei surse de energie, ci mai degrabă persuasivitatea echipei câștigătoare/tacticile alese și sunt invitați să reflecteze asupra subiectului, de data aceasta individual, pentru a spune ce sursa de energie ar fi numit câștigătorul, acum că au aflat atât de multe fapte.]

Numărul optim de runde depinde de durata discuției după ce fiecare echipă s-a exprimat și de numărul de echipe pe care le alegeți.

Găsește-ți propria pasiune!

Pasul 1.

Împărțiți în grupuri. grupul participanții trebuie să facă brainstorming despre diferitele modalități de economisire a energiei la care s-au gândit în timpul zilei sau să facă cercetări online și să decidă care este modul de economisire a energiei de care se simt cel mai pasionat.

15min

Pasul 3.

Participanții trebuie să facă o cercetare de birou despre modalitatea aleasă și să adune cât mai multe informații posibil - ținând cont de ceea ce poate fi

	<p>folosit, de stilul de viață și de stilul lor zilnic trebuie adaptate pentru a o urmări, avantajele și dezavantajele sale. Participanții pot explora dacă există grupuri, inițiative legate de această resursă în țara lor, comunitate, oraș etc. și găsiți link-uri către acesta.</p> <p>35min</p> <p>Pasul 4.</p> <p>Luați măsuri!</p> <p>În grupuri, participanții trebuie să pregătească materiale promoționale pentru a-și promova modul pe care l-au ales.</p> <p>Poate fi un poster/video/flashmob/prezentare/comunitatea rețelelor sociale, etc. pentru a promova economisirea energiei] 1 19 5.</p> <p>Fiecare grup își prezintă creația</p> <p>Timpul depinde de creația sa</p>
Observații	<p>Trebuie să-i prind pe toți</p> <p>Jocul poate fi jucat și în grupuri mici de 5 sau 6 persoane în jurul mesei. În acest caz, este important să ajustați numărul de „bețe” în funcție de dimensiunea grupului și de cât timp doriți să dureze jocul.</p> <p>Fiecare grup își poate scrie propriile rezultate pe o foaie de hârtie.</p> <p>Energie diferită</p> <p>Același cadru poate fi aplicat și altor subiecte.</p> <p>Exemplu de tablă de joc:</p>
Materiale suport	<p>Scaune (unul pentru fiecare participant), bastoane, bomboane, nasturi, etc (aproximativ 20 per participant).</p> <p>Markere, flipchart sau bucăți de hârtie.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un flipchart sau o bucată mare de hârtie pentru tabla de joc; - 5 post-it-uri de diferite culori (TAG38)]][e] fiecare

Găsiți o persoană care:

A văzut o turbină eoliană	Cunoaște costul unui kilowat-oră de electricitate	Știe ce este o etichetă EnergyGuide	Folosește becuri cu economie de energie	Poate numi două moduri de a economisi energie acasă
Închideți apa în timp ce vă spălați dinții	Poate numi două surse de energie regenerabilă	Poate numi doi combustibili fosili	Reciclează cutiile de aluminiu	Spălați rufele în apă la 40 de grade
Trăiește într-o gospodărie eficientă energetic	Uscă hainele pe un suport și nu în uscător	GRATIS (arată-ne o nouă modalitate de a	Deconectați aparatele	Folosește energie

		<p>reduce consumul de energie)</p>	<p>electrice când nu sunt utilizate</p>	<p>regenerabilă în casă</p>
<p>Păstrează capacul atunci când fierbe apa pe aragaz</p>	<p>Cunoaște sursa regenerabilă care produce cea mai mare energie în țara sa</p>	<p>Poate denumi două aparate care ar trebui să fie rulate numai când sunt complet încărcate</p>	<p>Alege bicicleta/mersul pe jos în loc de mașină</p>	<p>Poate numi două moduri de a crește eficiența consumului de combustibil a unei mașini</p>