

ȘCOALA ALTFEL
PENTRU
PROFESORI ALTFEL



*Oferta educațională a
Fundației Noi Orizonturi pentru
Programul „Școala Altfel: Să știi mai multe, să fii mai bun!” 2018-2019
„Re-sursa de service learning”, proiect realizat împreună cu Lidl pentru un viitor mai
bun*

Despre Fundația Noi Orizonturi

De 18 ani inspirăm tinerii și profesorii să conducă și să producă schimbări pozitive în comunitățile lor. Credem în puterea transformatoare a educației, de aceea oferim profesorilor și liderilor de organizații și comunități instrumentele prin care pot ajuta cu adevărat tinerii să devină mai buni, mai puternici, mai înțelepți.

Printre programele cu care realizăm educație pentru transformare se numără: IMPACT, Green Impact, Școli pentru Comunitate, Arhitectii Educației sau Tabăra Viața.

Cu ajutorul programelor noastre, copiii și tinerii devin mai implicați în comunitate, mai responsabili și mai încrezători în forțele proprii. Ei dobândesc valori și își antrenează abilități de viață, precum cele de comunicare și lucrul în echipă, care îi vor ajuta ca, în viitor, să aibă mai multe șanse de succes pe piața muncii.

Activitatea Fundației Noi Orizonturi este apreciată de profesioniști din domeniul educației, mediul ONG și corporate, nu doar la nivel național, ci și internațional. Dr. Cathryn Thorup (Ph.D. Harvard), specialist în probleme de tineret, spune despre noi că: *„Fundația Noi Orizonturi reunește arta și știința de dezvoltare a tineretului într-un model global, care merită să fie examinat de către profesioniștii în dezvoltare la nivel global. Ori de câte ori sunt rugată să vorbesc despre cele mai bune practici în domeniul educației prin serviciul în folosul comunității, programul IMPACT al Fundației Noi Orizonturi este exemplul pe care îl ofer.”*

www.noi-orizonturi.ro

Despre Lidl

Lidl este o companie care acționează sustenabil în toate domeniile de activitate. Aceasta este metoda companiei de a își îndeplini promisiunea cu privire la calitate și în același timp de a asigura viitorul pentru Lidl și pentru societate. Compania se implică activ în soluționarea nevoilor din comunitățile din care face parte, în cadrul celor 5 piloni centrali: sortimentul de produse, mediul, societatea, angajații și partenerii de afaceri.



Introducere

Școala Altfel este o bună ocazie pentru a experimenta **Service learning project** ca metodă sau pedagogie. Speranța noastră este însă aceea de a utiliza această metodă legată de curriculum, dar, pentru că noi credem în învățarea prin experiență, vă propunem să experimentați această metodă în condiții de siguranță, adică în cadrul programului **Școala Altfel**.

Pentru a reuși aveți nevoie de puțin curaj, de un grup de elevi care doresc să se implice într-un proiect de învățare prin serviciu adus comunității, pe tot parcursul săptămânii. Din acest motiv e foarte important ca elevii să aleagă ei participarea, fie pentru tematică, fie pentru implicarea într-un proiect de învățare prin serviciu adus comunității. Noi venim cu un design general pentru întreaga săptămână și cu două modele aplicate ale acestui design, pe două teme: egalitate de gen și consum responsabil.

Propunerea noastră solicită implicarea unui grup de elevi (20-30 copii, clasele 5-12) și a unul sau doi profesori, alături de alți membri ai comunității (specialiști parteneri), pe toată durata săptămânii, 5 zile, câte 4 ore/zi.

Cine poate să faciliteze activitățile?

Activitățile propuse în oferta noastră educațională pot fi facilitate de către:

- Profesori din școli generale și licee care nu sunt neapărat parte a programului IMPACT, dar care pot facilita activitățile, preluând conținutul sesiunilor propuse de Fundația Noi Orizonturi în materialul de mai jos. Menționăm, însă, că activitățile trebuie adaptate la vârsta grupului (prin simplificare sau prin creșterea nivelului de provocare a acestora);
- Elevi din cadrul oricăror școli generale sau licee care au abilități minime de leadership și facilitare și care pot prelua activitățile propuse de Fundația Noi Orizonturi mai jos, în parteneriat cu un profesor.
- Profesorul/profesori (lideri) în cadrul Cluburilor de Inițiativă Comunitară IMPACT active în cele peste 130 de școli la nivel național;
- Elevi, membri IMPACT cu potențial de lideri sau lideri juniori în cadrul Clubului lor IMPACT, care pot facilita alături de profesori;

Structura activităților

Metodologia propusă de noi se înscrie în pedagogia educației experiențiale, incluzând metode prin care profesorul "intenționat stimulează participanții la procesul de învățare cu experiențe directe și procese de reflecție concentrate pe experiențe, pentru a crește nivelul de cunoștințe, a dezvolta abilități și a clarifica valori în rândul participanților la procesul educațional" (What is Experiential Education? Association for Experiential Education).

Pentru a fi complet procesul de învățare, este important ca, după fiecare activitate (unde se specifică în designul sesiunilor), să fie realizată activitatea de procesare (denumită și debrief), adică dialogul structurat în urma activităților prin care se urmărește atingerea obiectivelor de învățare ale sesiunii.

Modelul: Consumul responsabil

Designul pe tema consumului responsabil îl oferim pentru ca dvs. să puteți utiliza metoda SLP pe acest subiect. Designul conține o serie de activități așezate cronologic și corelat cu etapele SLP și cu tematica.

ATENȚIE:

- √ Fiecare zi de activități a fost gândită plecând de la ora de 50 min, practic sunt 4 ore. Pauzele le veți stabili dvs., în funcție de natura activităților și specificul vârstei elevilor. Planurile de activități pot fi scurtate sau prelungite de facilitatori după nevoile existente la momentul respectiv.
- √ Puteți decide ca toate atelierile să fie conduse de un singur profesor sau de mai mulți (în acest caz vă împărțiți responsabilitățile, practic ce activități veți face, fiecare, în fiecare zi).
- √ Activitățile se pot realiza în cadrul unei clase de elevi, unde scaunele sunt așezate în semicerc, se poate folosi tabla, un flipchart și videoproiector. Activitățile pot fi adaptate cu ușurință și pentru spații alternative în aer liber.

Programul săptămânii

Ziua	Nr.	Activitatea	Timp
Z1	A01	Bine ați venit!	10 min
	A02	Activități de cunoaștere și teambuilding	80 min
	A03	Prezentarea programului	10 min
	A04	Evaluarea inițială	20 min
	A05	Introducere în tematică	80 min
Z2	A6	Analiza comunității	100 min
	A07	De la idee la proiect	100 min
Z3	A08	Munca la proiect	200 min
Z4	A09	Implementarea proiectului	200 min
Z5	A10	Evaluarea învățării	80 min
	A11	Evaluarea proiectului	40 min
	A12	Transferul învățării	40 min
	A13	Sărbătorire	40 in

Obiective de învățare

În urma atelierelor, elevii vor dobândi următoarele cunoștințe, atitudini și abilități:

Cunoștințe:

- ✓ Să explice ce înseamnă consumul responsabil și responsabilitatea globală;
- ✓ Să listeze efectele negative ale consumului iresponsabil/problemele globale care reies de aici;
- ✓ Să enumere efectele pozitive ale schimbării comportamentelor din sfera consumului la nivel personal, de grup, la nivelul comunității locale și la nivel global;

Abilități:

- ✓ Să demonstreze ascultare activă;
- ✓ Să exploreze gândirea critică față de problemele globale - consum iresponsabil;
- ✓ Să caute/cerceteze informații relevante pe tematica consumului responsabil pentru voi, la nivel personal;
- ✓ Să exerseze implementarea unei acțiuni civice;

Atitudini:

- ✓ Să manifeste curaj în abordarea problematicii consumului responsabil printr-o mică acțiune civică;
- ✓ Să manifeste perseverență în schimbarea propriilor comportamente de consum;
- ✓ Să demonstreze autocontrol și autodisciplină față de propriile comportamente de consumator;
- ✓ Să manifeste recunoștință față de ceea ce oferă mediu înconjurător.



Ziua 1

Activitățile pe scurt

Activitatea	Metoda utilizată	Timp necesar
1. Bine ați venit	Prezentare	10 min
2. Toți vecinii mei	Joc de cunoaștere	20 min
3. Bull ring	Joc de echipă	50 min
4. Eu niciodată...	Joc introducere în tematică	10 min
5. Prezentarea programului	Prezentare	10 min
6. Evalaure inițială	Joc de evaluare	20 min
7. Introducere în tematică	Joc tematic	80 min

De ce acest atelier pentru un consum mai responsabil?

Trăim într-o lume a interdependențelor! O lume în care ceea ce decidem și ce facem în fiecare zi are un impact nu doar asupra noastră dar și asupra celorlalți din comunitatea noastră, din țara noastră, de pe continentul nostru. Practic, acțiunile noastre au în cele din urma efecte majore asupra mediului și asupra tuturor ființelor care trăiesc pe planeta noastră.

Consumul (i)responsabil este una din tematicile care sunt foarte conectate cu viața noastră de zi cu zi, aproape în fiecare moment.

Copiii și tinerii sunt cei care au șansele cele mai mari să înțeleagă și să-și schimbe comportamentele de consum. Dar pentru ca acest lucru să se întâmple, ei au nevoie de cunoștințe, abilități și mai ales atitudini care să-i ghideze spre responsabilitatea față de mediu, să-i încurajeze să le pese, să participe și să interacționeze critic cu societatea globală în care trăim.

Prin acest model de atelier, ne propunem să sprijinim profesorii să faciliteze experiențe transformatoare de învățare pentru tineri, astfel încât să devina în primul rând, la nivel personal, cetățeni globali responsabili - în sfera consumului.

Un cetățean global este o persoană care are o perspectivă și o înțelegere mai amplă asupra problemelor globale, înțelege implicațiile globale ale propriilor acțiuni și își asumă responsabilitatea față de propriile comportamente. Un cetățean global face schimbări în mod constant în viața personală pentru a avea un impact pozitiv asupra mediului sau pentru a reduce impactul negativ asupra mediului.

Având această nouă înțelegere ei pot să devină agenți ai schimbării în comunitatea lor implementând activități civice, a căror scop este să schimbe mentalitățile față de consum la nivelul comunității, dar și comportamentele specifice de consum ale celor implicate.

Bine ați venit!

Timp 10 min

Activitatea are loc cu întreg grupul. De preferat- elevii și profesorii să se așeze poziționați în semi-cerc (pe scaune, pernuțe sau băncuțe dacă optați să faceți activitățile în aer liber). Participanții vor fi introduși în cadrul atelierului, îi vor cunoaște pe profesorii care facilitează atelierul, dar și interesul lor pentru tematica *consumului responsabil*. Elevii își vor spune pe rând numele și motivul pentru care sunt interesați de tema consumului responsabil în general (foarte scurt, maxim 20 de secunde fiecare). Dacă aveți invitați, e momentul să îi prezentați.

Joc de cunoaștere și energizare: Toți vecinii mei...

Timp 20 min

Elevii se vor așeza pe scaune într-un cerc. Un jucător va fi în mijloc (de preferat profesorul pentru a demonstra jocul). Toți ceilalți participanți vor fi așezați pe scaune (numărul de scaune trebuie să fie egal cu numărul participanților, minus 1 scaun). Scopul jucătorului din mijloc (care nu are scaun) este să ocupe un loc pe unul din scaune, spunând o afirmație de genul: „Toți vecinii mei care... au frați”. Toți cei care au frați trebuie să se ridice de pe scaune și să ocupe un loc - altul decât cel pe care l-au avut inițial. Persoana din mijloc va încerca să ocupe cât de repede unul din locurile libere. Cine va rămâne fără scaun va fi în mijloc. Cel rămas în mijloc va continua cu afirmații de tipul: „Toți vecinii mei cărora.....” (propoziția este completată de participanți cu lucruri reprezentative pentru ei). Jocul continuă în acest mod până cel puțin jumătate dintre participanți au ocupat poziția din mijloc. După finalizarea jocului, profesorul adresează câteva întrebări participanților pentru a afla ce au învățat aceștia, lăsând tuturor spațiu să își împărtășească reflecțiile:

Întrebări de debriefing:

- ✓ V-a plăcut jocul ? Cum v-ați simțit jucându-vă?
- ✓ Ce ați putea învăța din această activitate? Ce ați descoperit despre voi și despre colegii voștri?
- ✓ În ce contexte din viața voastră aveți nevoie de atenție, concentrare, vigilență?
- ✓ De ce este util să ne cunoaștem mai bine în grupul nostru?

Joc de teambuilding: Bull Ring

Timp 50 min

Pentru a ajuta grupul să lucreze mai bine în echipă, dar și pentru a introduce pe scurt tema atelierelor, creați o poveste prin care sarcina pe care trebuie să o îndeplinească grupul are legătură cu consumul responsabil. De exemplu: „Planeta noastră este în mare primejdie. Din cauza problemelor de mediu cauzate de poluarea excesivă de la fabrica de materiale plastice (realizarea pungilor și sticlelor de plastic și consumarea lor în mod excesiv de către cetățeni, exportarea acestora în diferite colțuri ale planetei și nerecyclarea lor) au provocat o reacție în lanț astfel încât aerul a devenit irascibil, afectând oamenii și multiplele specii de plante și animale. Pentru a salva planeta este nevoie de echipa ta. Poziționează filtrul de aer pe conducta fabricii ce emite noxele dăunătoare tuturor viețuitoarelor.”

Luați un inel cu diametrul unei mingi de tenis (de draperie mare, de ex) și legați de el 10-20 de sfori lungi de maxim 5-7 metri (să fie câte o sfoară pentru fiecare membru). Puneți elementul asamblat pe jos, cu sforile întinse în cerc și așezați o minge pe inel (de exemplu, o minge de tenis sau un grapefruit- adică „capsula”). Amplasați ținte în diferite părți în sală - ideală ar fi o rolă de hârtie igienică sau de șervețele de bucătărie sau un turn, pe care mingea să poată fi așezată. Dacă vreți

să vedeți cum poate fi facilitată această activitate, vă invităm să vizionați [filmulețul dedicat bull ring-ului](#).

În cadrul acestei activități, grupul trebuie să ridice mingea, folosind numai sforile și să o transporte în partea cealaltă a sălii unde să poată fi așezată ușor pe țintă. Dacă ținta se dărâmă sau mingea cade, grupul trebuie să înceapă din nou activitatea. Nicio sfoară nu poate atinge solul. Detalii despre facilitarea acestui exercițiu de lucru în echipă găsiți aici: <http://impact-clubs.org/ro/bull-ring> precum și câteva întrebări de adresat participanților pentru procesarea învățării (foarte importante!).

Joc Eu niciodată...

Timp 10 min

Scopul jocului este de a stimula cunoașterea între participanți și identificarea comportamentelor de consum. Jucătorii sunt invitați să stea într-un cerc și țin 10 degete orientate în sus. La un start al facilitatorului fiecare va face un tur de cerc și va spune ceva ce el *n-a făcut* sau *n-a fost* vreodată, în legătură cu tematica atelierului, de exemplu: "Eu niciodată nu închid apa de la robinet când mă spăl pe dinți"; "Eu niciodată nu arunc mâncarea rămasă". Cei ce au făcut sau au fost ceea ce spune persoană respectivă, lasă un deget jos. Câștigător va fi cel care va rămâne cu mai multe degete ridicate.

După finalizarea jocului, profesorul adresează câteva întrebări pentru a afla ce au învățat în acest scurt exercițiu, lăsând tuturor spațiu să își împărtășească reflecțiile:

- ✓ Cum v-ați simțit jucându acest joc?
- ✓ Puteți observa unele asemănări între voi? Dar deosebiri?
- ✓ Ce puteți spune despre comportamentul vostru de consum?

În sesiunile următoare vom afla mai multe despre tematica consumului responsabil, cum ne afectează personal și cum afectează planeta.

Prezentarea programului și a obiectivelor de învățare

Timp 10 min

Sensul activităților: elevii s-au înscris la atelierul dvs pentru că doresc, în principiu, să învețe mai multe despre tematica *Consumului Responsabil* și pentru că vor să aibă un cuvânt de spus în soluționarea unei probleme legate de consumerismul excesiv. În acest moment e nevoie ca ei să cunoască obiectivele de învățare, calendarul și programul atelierelor.

Pregătire: înainte de începerea acestui program, ați putea pregăti un PPT sau o foaie de flipchart pe care să treceți care sunt obiectivele de învățare vizate și calendarul de desfășurare, precum și programul de derulare a atelierelor.

Facilitare: în funcție de forma de prezentare aleasă, oferiți elevilor informațiile referitoare la subiect și structura atelierelor. Puteți negocia cu ei durata pauzelor, în fiecare zi, funcție de natura activităților sau vârsta lor. Dacă optați pentru foi de flipchart, ele vor putea rămâne afișate în sala de clasă pe toată durata programului. Având în vedere că tema atelierului este consumul responsabil, vă recomandăm să folosiți hârtie reciclată sau să folosiți foile pe ambele părți.

Evaluarea inițială a cunoștințelor

Timp 20 min

Sensul activității: este foarte important ca dvs. și elevii să știe de unde se pornește în această călătorie experiențială. E util să știți și să știe gradul lor de interes, nivelul lor de cunoaștere,

înțelegere a tematicii respective. Având în vedere că este o evaluare în Școala Altfel, ea trebuie să fie altfel. Mai jos aveți câteva exemple. Alegeți cele care se potrivesc.

Joc Linia valorică

Timp 5-10 min

Pregătire: pe podea, utilizând scoci de hârtie, trasați o linie suficient de lungă încât elevii să se poată așeza fără să se îngheșuie, funcție de 3 opțiuni: interes minim, interes mediu, interes mare.



Joc Cadranale

Timp 10 min

Pregătire: înainte de această activitate trebuie să pregătiți 4 sau 5 enunțuri pentru care vreți să aflați care este nivelul de cunoaștere al elevilor pe tema consumului responsabil. Pe podea, utilizând scoci, trasați 4 cadrane după modelul de mai jos.

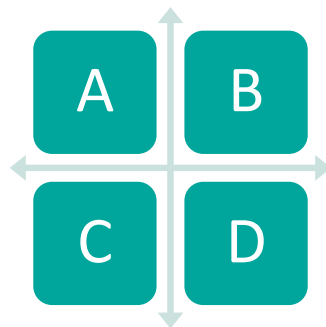
Facilitare: Explicați elevilor că dvs veți citi un enunț, iar apoi ei trebuie să se așeze în unul dintre cadrane, autoevaluându-se astfel. Este important să fie sinceri, deoarece nu vor primi note ci vor afla ce lucruri noi ar putea să învețe.

A= mă descurc și pot ajuta și pe alții

B= mă descurc singur, dar nu pot ajuta pe alții

C= am nevoie de puțin ajutor/ dacă lucrez cu cineva am nevoie de îndrumare

D= nu știu nimic/ nu mă interesează



Exemple de enunțuri (aveți posibilitatea de a mai adăuga și alte enunțuri):

1. Știu ce înseamnă consumul responsabil;
2. Sunt conștient de efectele negative ale consumului iresponsabil;
3. Înțeleg ce efecte are consumul iresponsabil la nivel global;
4. Cunosc cel puțin 5 comportamente de consum responsabil;
5. Aplic cel puțin 3 comportamente de consum responsabil zi de zi;

După fiecare enunț, rugați 1-2 participanți din fiecare cadran să explice de ce s-au poziționat în acel cadran și să demonstreze răspunsul lor prin definiții, enumerare de cauze, efecte ale consumului re/iresponsabil, etc.

Materiale necesare: scoci, grila de anticipare, lista de enunțuri

Probleme globale – ciorchinele

Timp 20 min

Scopul activității: această activitate își propune să stimuleze participanții să identifice care sunt problemele de care ne lovim la nivel global. Identificarea acestor probleme la nivel global îi va ajuta pe participanți să înțeleagă mai târziu cum consumul iresponsabil contribuie la agravarea problemelor la nivel global sau chiar la generarea acestora.

Pregătirea și facilitarea activității: pregătește o foaie de flipchart pe care să scrii titlul mare - Probleme globale. Rugați participanții să se gândească la probleme globale de care au auzit, sau pe care le cunosc. După 2 minute de gândit individual, rugați participanții să împărtășească problemele pe care le cunosc. Aranjați pe flipchart problemele locale descrise de participanți ca un ciorchine în jurul Problemelor globale și menționați-le că pot să facă și legături de interdependențe între ele.

După finalizarea ciorchinului, puteți face o sumarizare a acestora, după care rugați-i să vă spună care din aceste probleme simt ei că le influențează viața de zi cu zi și cum. Încercuiți cu o alta culoare cele pe care simt ei că le influențează viața de zi cu zi.

La final puteți veni și voi ca facilitatori cu o listă orientativă cu Probleme la nivel global care să completeze lista lor (**vezi Anexa 1 _Interdependențe**)

La finalul activității, încercuiți Consumul iresponsabil care este foarte probabil să fi apărut pe flipchart ca una dintre cauzele care generează o serie de probleme la nivel global. Menționați că în cadrul acestor ateliere ei vor lucra în special pe tematica consumului responsabil cu scopul de a deveni cetățeni globali responsabili contribuind la reducerea problemelor globale sau la prevenirea apariției acestora. Veți oferi definiția consumului responsabil, descrisă în anexă.

Materiale necesare: foi de flipchart (sau puteți folosi tabla), markere, Anexa 1 printată pentru toți participanții.

Joc tematic Etichetele

Timp 40 min

Scopul acestei activități este de a ajuta participanții să reflecteze mai mult la modul în care sunt conectați cu oamenii din alte părți ale lumii motivând în același timp participanții să devină consumatori mai responsabili în viața lor de zi cu zi. Acest lucru înseamnă ca ei să se gândească mult mai critic la nevoile lor atunci când cumpără ceva (preferând să cumpere mai degrabă ceva produs la nivel local decât ceva produs în altă țară).

Înainte de începerea activității -Etichetele- adresați participanților următoarele întrebări:

- ✓ Ce este important pentru voi atunci când faceți cumpărături ?
- ✓ Ce criterii aveți în minte pentru cumpărături atunci când mergeți să le achiziționați?

Adresați cele două întrebări pe rând încercând să scrieți răspunsurile participanților pe o foaie de flipchart. Împărțiți foaia în două părți. Pe o parte scrieți răspunsul la prima întrebare și pe cealaltă la a doua întrebare. Rugați participanții să păstreze aceste răspunsuri în minte și invitați-i la activitatea «Etichetele»

Pregătirea activității: Un contur al lumii va fi realizat pe podea cu fiecare continent (din cretă, sfoară, foi, post-it-uri etc- doar schematic) sau puteți folosi harta lumii utilizată la ora de geografie pentru a economisi timp și materiale. Se va explica grupului harta pentru a ne asigura că avem aceeași înțelegere a ei -daca este necesar.

Facilitarea activității: Veți explica grupului că pe podea este conturul lumii și că acesta va fi folosit pentru a avea o perspectivă de ansamblu asupra consumului de produse. Împarte participanții în grupuri de 3-4. Fiecare grup va primi foi sau post-it-uri. Scopul grupului este să analizeze fiecare

articol pe care îl posedă ei ca și grup în acel moment (haine, accesorii, aparatură electrică, mâncare etc).

Cum vor face acest lucru? Vor citi etichetele produselor pe care grupul le deține pentru a vedea unde au fost fabricate (nu cumpărate sau distribuite, ci fabricate). Pentru fiecare obiect, echipele trebuie să scrie în dreptul lui numele și țara de origine (spre exemplu tricou-România, telefon mobil-China) pe câte un post-it. Pentru produsele ce nu mai au etichetă, sunt liberi să anticipeze țara de origine (spre exemplu tricou-presupun Turcia).

Aveți grijă ca atunci când grupul încearcă să ghicească unde a fost fabricat produsul să nu încurce țara ce îl distribuie cu țara în care a fost conceput. Este de preferat ca numărul de presupuneri să fie unul redus și informațiile de pe hârtie să fie de pe etichetă. Chiar dacă grupurile au produse similare cu aceeași țară de origine, fiecare grup trebuie să aibă un post-it individual cu acel produs. Nu trebuie să se semneze. Scopul este ca grupurile să poată citi eticheta produsului (în caz că aceasta este pusă într-un loc dificil de văzut) și de a obține cât mai multe răspunsuri. O dată ce un grup are toate produsele trecute pe hârtie, trebuie să așeze acele răspunsuri pe conturul globului unde au fost fabricate. Dacă nu știu unde se află o anumită țară pot cere indicații. O dată ce toată lumea a terminat, discuția (procesarea învățării) poate începe.

Întrebări de procesarea învățării (foarte importante):

- ✓ Care este opinia ta atunci când privești harta? Ce îți sugerează?;
- ✓ Noi ca și grup, la momentul actual, de unde obținem toate produsele noastre?;
- ✓ Câți dintre voi dețineți produse autohtone? (cel mai probabil nimeni);
- ✓ Câți dintre voi aveți minim 1 produs făcut în propria țară? Sau 2? Sau 3? Sau 4? Are cineva mai mult de 4 produse? Care este numărul maxim?;
- ✓ Ce alte tipuri de produse mai dețineți acasă (poate nu în posesia voastră în acest moment) care au fost concepute în străinătate? (aici poți veni cu exemple dacă nimeni nu are inspirație);
- ✓ Dar produsele fabricate în țara noastră folosesc componente/ingrediente găsite doar în alte țări/continente? (poți oferi drept exemplu cacao ca și ingredient pentru ciocolata făcută în România sau plasticul fabricat în România din petrol adus din alte țări);
- ✓ Ce putem deduce din asta legat de interdependențe și de modul în care suntem conectați cu oameni din alte părți ale lumii?;
- ✓ Cum ar fi viața voastră dacă ați fi nevoiți să folosiți numai produse fabricate autohton? Credeți că este posibil? Dacă răspunsul este nu, puteți argumenta de ce?.

După această discuție, profesorul va face un rezumat al răspunsurilor primite de la participanți. Apoi continuă cu o serie de alte întrebări pentru care veți nota răspunsurile:

- ✓ Privind în ansamblu, rezultă că noi avem nevoie să importăm produse din alte țări, și alte țări au nevoie de produsele noastre - ce înseamnă asta?;
- ✓ Toți suntem dependenți unul de celălalt (ca și țări, dar și ca indivizi). Credeți că asta este bine sau rău? Care sunt aspectele pro și contra? Justifică răspunsul dat! (adunați pe un flipchart răspunsurile pro și contra);
- ✓ Ce rol/influență aveți în cazul acesta? Ce putem face ca să reducem consecințele negative ale dependenței? (focusul va merge spre consumul de produse autohtone)!
- ✓ Care sunt beneficiile consumului de produse autohtone/locale asupra producătorilor, economiei locale, asupra mediului?;
- ✓ Pentru care din aceste produse de pe hartă ați putea să găsiți alternative la nivel local? Vă rog să oferiți exemple;
- ✓ Câți dintre voi vă uitați la eticheta unui produs atunci când îl cumpărați? Cu ce scop faceți acest lucru?;

Bazat pe ceea ce am discutat până acum în relație cu interdependențele și consumul de produse autohtone/locale - cine sunt cei care au puterea să schimbe ceva cu privire la stimularea unui

consum mai responsabil? (scopul e să aducem participanții spre a-și da seama că ei individual pot să facă o diferență prin schimbare obiceiurilor de consum – orientarea spre cumpărarea de produse autohtone).

Puteți să vă întoarceți acum la cele două întrebări pe care le-ați pus la începutul activității și întrebați:

Având în vedere criteriile pe care le aveați în minte atunci când mergeați la cumpărături (adica, x, y, z...) este ceva ce ați face diferit acum după înțelegerea interdependențelor- voi ca și potențial consumator responsabil? Dacă da, ce anume?

Dacă mai aveți timp la dispoziție, la finalul discuției prezentați-le **clipul animat: Povestea lucrurilor**- 15 minute. Îl puteți accesa online [AICI](#) (nu uitați să selectați subtitrarea în limba română).

Materiale necesare: Harta lumii (sau materiale pentru construirea mapei: foi de Flipchart, sfoară, markere), postit-uri, videoproietor (pentru clip).

Cum devin cetățean global

Timp 10 min

Scopul activității este de a-i ajuta pe participanți să înțeleagă ce înseamnă un cetățean global și cum oricine poate deveni cetățean global.

Pregătire: Pe o altă foaie de flipchart scrieți: cetățean global. Rugați participanții să se așeze în grupe de câte 4-5 persoane și să încerce să definească și să deseneze într-un mod cât mai clar ceea ce înseamnă cetățean global și care ar fi caracteristicile unui cetățean global. Timpul de lucru este 5 minute. După expirarea timpului, rugați-i să-și prezinte desenele și să explice ce înseamnă un cetățean global. După exprimarea cât mai multor idei faceți o punctare și o sumarizare a elementelor centrale care definesc un cetățean global din ceea ce au spus participanții.

O definiție a cetățeniei globale așa cum o înțelegem în acest proiect cea **din Anexa 1**. Puteți să o scrieți pe flipchart mare și clar pentru a da mai mare claritate.

După clarificarea definiției întrebați participanții - Cum credeți că un simplu cetățean poate deveni cetățean global? Ce puteți face voi concret, în viața de zi cu zi pentru a avea un comportament de consum responsabil? (oferiți-le 5 minute să își noteze exemple concrete pe care le pot implementa. Apoi le puteți citi exemplele din „Pași către schimbare” din Anexa 1 având posibilitatea să le adauge în planul personal de schimbare. Planul personal trebuie realizat cât mai realist și sincer, astfel încât tinerii să îl implementeze în viața de zi cu zi).

Materiale necesare: Foi de flipchart, markere, foi A4 pentru planul personale.

Informații suplimentare: dacă tematica nu face parte din specialitatea dvs., dar doriți să faceți o acțiune civică cu elevii pe tematica consumului responsabil, aveți posibilitatea de a invita un specialist care să livreze această sesiune de 80 min. Pentru aceasta ar trebui ca înainte de săptămâna programată pentru Școala Altfel, să căutați în rândul părinților, a colegilor profesori, a cunoștințelor, a organizațiilor din orașul dvs sau chiar în rândul partenerilor școlii, o persoană specializată pe subiect, să luați legătura și să discutați cum va realiza această activitate, de ce are nevoie, ce obiective sunt de urmărit. De asemenea, ar fi util ca specialistul să participe la evaluarea inițială, pentru a ști de unde pornește în livrarea atelierului.



Ziua 2

Activitățile pe scurt

Activitatea	Metoda utilizată	Timp necesar
1. Analiza comunității	Documentare	100 min
2. De la idee la proiect	Copacul problemei, copacul soluției Matricea decizională	50 min 50 min

Documentarea

Timp 100 min

Sensul activității: pornind de la ceea ce știau deja și de la ceea ce au aflat de la atelierul anterior sau de la specialist, elevii vor face primul pas în gândirea și proiectarea unei soluții pentru a stopa consumul iresponsabil cel puțin în comunitatea școlară sau în cartierul în care se află școala. Astfel, vor analiza problema consumului iresponsabil la un nivel mai profund, cu focus pe realitatea locală și vor cerceta gradul de informare, interes sau conștientizare a colegilor lor privind tema consumului responsabil, pentru ca apoi să stabilească ce soluție pot oferi problemei și ce tip de acțiune civică vor alege să amelioreze problema (campanie de informare, sensibilizare, advocacy, etc.)

Scopul activității: Pentru a decide dacă consumerismul este o problemă reală în comunitatea voastră, provocați elevii să analizeze publicațiile locale sau naționale printate (le aduceți dvs) sau online, dar și a posturilor de radio și TV în vederea identificării aspectelor pozitive sau negative ale comunității, privind consumul responsabil. În cercetarea articolelor și a reportajelor apărute în mass-media, ar trebui investigate următoarele elemente, pentru a avea o perspectivă cât mai clară asupra problemei la nivel local sau cel puțin național:

- ✓ În ce măsură comunitatea voastră este afectată de consumul iresponsabil?
- ✓ Cum se manifestă consumul iresponsabil în comunitatea voastră?
- ✓ Câți/care cetățeni sunt afectați de această problemă?
- ✓ Care sunt cauzele consumului iresponsabil?
- ✓ Care sunt cele mai frecvente probleme ale comunității cauzate de consumul iresponsabil?
- ✓ Sunt menționate inițiative locale de rezolvare a acestei probleme? Este comunitatea implicată? Cum?
- ✓ Care sunt soluțiile propuse de diferitele organizații, așa cum reies acestea din presă?
- ✓ Există aspecte legislative cu privire la consumul responsabil?
- ✓ Există exemple de proiecte și de bune practici?

Facilitarea activității: Împărțiți participanții în grupe de lucru în funcție de întrebările cercetate (vezi întrebările de mai sus) și oferiți-le 60 de minute pentru a găsi răspunsuri pe internet, cu ajutorul telefoanelor mobile sau a calculatoarelor/tabletelor din școală. Fiecare grupă va face o sinteză a descoperirilor și va prezenta pe scurt (câte 5 min/grup) rezultatele documentării. În urma prezentărilor, stabiliți verdictul împreună cu elevii:

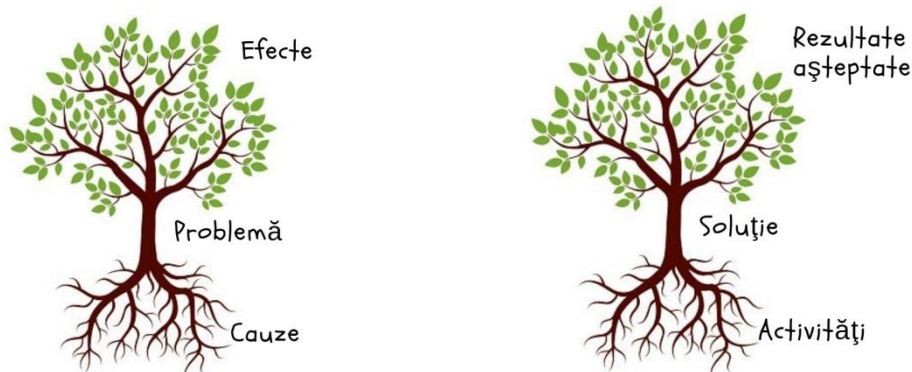
Consumerismul este sau nu este o problemă a comunității noastre?

Materiale necesare: conexiune la internet, foie de flipchart, markere, dacă e posibil- acces la laboratorul de informatică.

Sensul activității: elevii vor trebui să decidă, pe baza a ceea ce au descoperit prin joc și pe baza documentării făcute, care este cea mai bună strategie pentru a ameliora problemele cauzate de consumul iresponsabil. În funcție de timp, resurse și complexitate ei vor gândi o soluție menită să contribuie la ameliorarea problemei identificate. Această soluție se va transforma într-o mică acțiune civică ce va fi gândită și implementată de grupul de tineri. Printre tipurile de acțiuni civice fezabile pentru timpul avut la dispoziție, puteți opta pentru o campanie de informare/ de sensibilizare în școală sau cartier, o campanie de advocacy (să strângeți semnături pentru o cauză pentru a fi soluționată de autoritățile abilitate), o acțiune de intervenție directă în școală sau cartier care ameliorează una dintre problemele create de consumul iresponsabil.

Pregătire: pe 4 foi de flipchart desenați un copac, după modelul de mai jos.

Facilitare: împărțiți elevii în 4 echipe, pe un criteriu aleator (de ex se așează, fără să comunice verbal, cronologic în funcție de luna nașterii, e distractiv pentru că nu au voie să vorbească, apoi se împart în 4 grupe). Fiecare echipă primește foaia de flipchart cu copacul problemei și trebuie să identifice cauzele problemei (enumerare la rădăcinile copacului), și efectele ei (enumerare pe coroana copacului). Problema se va scrie la trunchiul copacului. Timp de lucru în echipe 20 min. La final fiecare echipă are la dispoziție 2 minute pentru a prezenta cauzele și efectele consumului iresponsabil.



După prezentări, participanții se întorc în grupele de lucru și vor desena încă un copac: Copacul Soluțiilor, pentru a gândi o mică acțiune civică. Așadar, Problema se va transforma și va deveni Soluție (pe trunchiul Copacului), Cauzele se vor transforma în Obiective sau acțiuni pentru implementarea soluției, iar Efectele se vor transforma în rezultate. Nu uitați să menționați categoria și numărul de beneficiari cărora vă adresați.

Pentru a înțelege mai bine procesul acestei activități, vă invităm să urmăriți episodul 6 (Planificarea proiectului) din Serialul "Proiectele de Service Learning".

https://www.youtube.com/watch?v=zZ5e2_jFwKo&list=PL9iZsQWuarD-iy954uaFxGkXerfG7F8Ja&index=6

Scopul: Matricea deciziilor este o tehnică utilă în cazul în care există mai multe alternative din care să se facă alegerea și mai mulți factori ce trebuie luați în considerare. Este o tehnică foarte bună în cazul în care nu există o opțiune preferată clară și evidentă.

Descriere: construcția unei matrici decizionale presupune:

<https://www.youtube.com/watch?v=pe0FoK7NToo>

1. Introducerea pe o coloană a tuturor alternativelor de proiect
2. Stabilirea criteriilor de decizie. Criteriile sunt acele aspecte care influențează într-o măsură destul de mare decizia pe care vrem s-o luăm. Exemple de criterii:
 - frecvența cu care problema este întâlnită în comunitate
 - numărul persoanelor afectate de problemă
 - resursele avute la dispoziție
 - vizibilitatea
 - timpul necesar rezolvării
3. Stabilirea unei grile de notare
4. Introducerea notelor pentru fiecare proiect
5. Calcularea totalului
6. Alegerea proiectului cu punctajul cel mai mare

Pentru că lista de probleme poate fi foarte largă este bine ca tinerii să ia în calcul, înainte de toate, criteriile care să-i ajute în rezolvarea problemei respective. De asemenea, este important ca, atunci când decid ce nevoie/proiect vor face, acesta să poată să răspundă și unor nevoi de învățare astfel, încât tinerii să se simtă motivați personal în dezvoltarea anumitor competențe sau trăsături de caracter.

Instrucțiuni

Introduceți pe prima coloană din tabelul de mai jos toate soluțiile propuse. Alegeți criteriile care vă pot influența luarea deciziilor. În tabelul de mai jos sunt trecute o serie de criterii precum vizibilitatea proiectului, timpul necesar rezolvării problemei, impactul pe care proiectul l-ar putea avea și resursele disponibile pentru implementarea proiectului. Puteți să păstrați aceste criterii, puteți să adăugați altele suplimentare sau puteți elimina din criteriile menționate mai sus. Stabiliți o grilă de notare 1 (cea mai mică) – 3 (cea mai mare notă). Fiecare dintre participanți va introduce o notă de la 1 la 3 pentru fiecare problemă, iar la sfârșit se va calcula totalul. Alegeți problema cu punctajul cel mai mic.

Alternativa/criteriul	Criteriul 1	Criteriul 2	Criteriul n	Total
Soluția 1				
Soluția n				

Ziua 3

Activitățile pe scurt

Activitatea	Metoda utilizată	Timp necesar
1. Împărțirea pe echipe și planul proiectului	Diagrama Gantt	15-30 min
2. Munca la proiect	-	170 min

Joc de constituire a grupelor

Timp 15-30 min

Pregătire: Realizați împreună cu elevii o listă cu ce ar trebui realizat pentru a putea implementa acțiunea civică aleasă. Așezați sarcinile sau activitățile într-o ordine logică sau cronologică. De asemenea puteți utiliza diagrama Gantt, unde treceți împreună cu elevii toate activitățile și sarcinile de realizat pentru atingerea scopului propus și lăsați-i să se treacă în tabel, acolo unde doresc. În cazul în care aveți un rezultat dezechilibrat, mai mulți elevi doresc să facă aceeași treabă, iar altele nu, e momentul să discutați cu ei această problemă în contextul, de ex. al unei firme, în care angajații trebuie să finalizeze un proiect și cum se organizează, cine preia sarcinile pe care nu le vrea nimeni.

Modelul diagramei Gantt:

Activitate/sarcină	Perioadă				Responsabili
	S1	S2	S3	S4	
A1					grupa 1
...					elevul X, Y; Z
An					toți elevii

Restul timpului este alocat muncii efective la proiect.

Materiale necesare: funcție de ce s-a decis în activitatea anterioară, o foaie de flipchart pentru diagrama Gantt. Aceasta poate rămâne afișată în sală pînă la finalul proiectului, pentru că este de ajutor în monitorizare, reflecție și evaluare.



Ziua 4

Implementarea proiectului

Timp 200 min

Sensul activității: elevii vor pune în practică soluția aleasă și vor încerca rezolvarea problemei.

Descrierea activității: în funcție de ceea ce s-a propus. În cazul în care trebuie să ieșiți cu elevii din școală, nu uitați să respectați procedura. În cazul în care realizați poze cu elevii sau beneficiarii, nu uitați, dacă sunt minori, să cereți acordul părinților, iar dacă sunt majori, acordul lor, menționând unde și în ce condiții vor fi prezentate pozele.

Materiale necesare: în funcție de ceea ce s-a propus



Ziua 5

Activitățile pe scurt

Activitatea	Metoda utilizată	Timp necesar
Evaluarea satisfacției	Joc Linia valorică	10 min
Evaluarea învățării	Momentele mele de AHA!	50-60 min
Evaluarea proiectului	Joc Bărcuța	40 min
Transferul învățării	Vrejul de fasole	30 min
Sărbătorirea		60 min

Joc Linia valorică

Timp 10 min

Sensul activității: elevii s-au înscris la atelierelor dvs pentru că au dorit să învețe ceva. La prima întâlnire ați realizat și o evaluare inițială. Acum este momentul să repetați evaluarea inițială, în exact aceeași formă, pentru a vedea dacă s-a înregistrat un progres în ceea ce ați verificat inițial. E important să evaluați și gradul de satisfacție, să aflați ce le-a plăcut cel mai mult, cel mai puțin, care au fost momentele cele mai frumoase, cele mai neplăcute etc. Puteți folosi metoda descrisă la evaluarea inițială, atunci ați măsurat gradul de interes.

Momentele mele de AHA!

Timp 50-60 min

Pregătire: listați pentru fiecare elev fișa de mai jos.

Facilitare: precizați faptul că au la dispoziție 30 min pentru a rezolva fișa și apoi, fiecare are la dispoziție 1 min pentru a citi de acolo ceea ce cred ei că e cel mai valoros lucru pe care l-au învățat din această experiență de o săptămână; sau puteți folosi metoda **Harta experiențelor** <https://www.noi-orizonturi.ro/service-learning-in-clasa/>

Nume prenume

Rolurile, sarcinile mele în proiect

Momentele mele de AHA! ce am descoperit, învățat pe temă, despre mine, despre colegi?

De ce am ales aceste momente, de ce sunt ele semnificative pentru mine?

Jocul „Bărcuța”(un model de analiză SWOT)

Timp 40 min

Pregătire: pe o foaie de flipchart desenați o bărcuță, după modelul de mai jos.

Facilitare: distribuiți elevilor post-ituri și explicați simbolurile din desen.

Bărcuța este proiectul.

Colacul de salvare (desenați dvs) reprezintă punctele tari ale proiectului, ale echipei sau al altui aspect pe care vreți să îl evaluați.

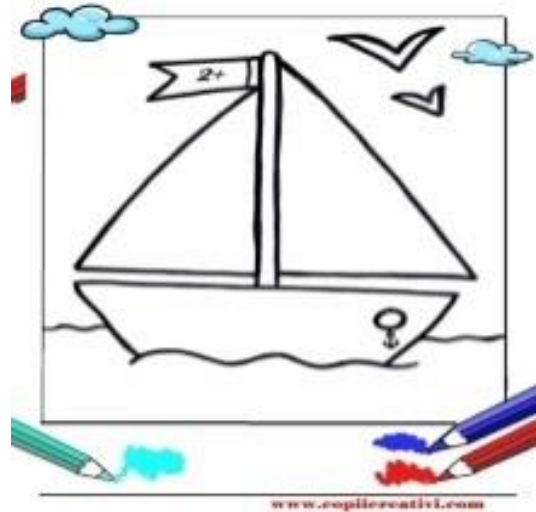
Bolovanii de pe fundul bărcii (desenați dvs) sunt punctele slabe ale proiectului, ale echipei, unde nu s-au descurcat, nu au anticipat, nu le-a ieșit cum au planificat.

Pescărușii reprezintă persoanele care i-au ajutat, din afara grupului sau situațiile care au dus la rezolvarea neașteptată, pozitivă a problemelor.

Norii reprezintă situațiile negative pe care nu le-au anticipat și care au avut efecte negative asupra proiectului.

Lăsați-i 15 min să scrie pe post-ituri răspunsurile, apoi se lipesc pe foaia de flipchart și se discută împreună, restul timpului. Să precizați asta, înainte ca ei să scrie răspunsurile.

Ce este important și e și un mare avantaj al acestei metode, e că se evaluează proiectul, nu persoanele, de aceea aveți grijă



Transferul învățării

Timp 40 min

Sensul activității: tot ceea ce ei au învățat pe durata programului are legătură cu ceea ce învață la școală și cu viața lor. Pentru a face însă aceste conexiuni, ei trebuie să reflecteze pe acest subiect.

Facilitare: porniți de la fișa de reflecție și de la informațiile de acolo, precum și de la rezultatele testului final/inițial, precum și de la rezultatul evaluării proiectului. Treceți un pic în revistă tot ceea ce s-a spus, apoi întrebați elevii:

1. pornind de la rezultatul evaluării finale în raport cu cel inițial, ce putem învăța de aici?
2. pornind de la ceea ce ați notat în fișa de reflecție, ca fiind momentul/momentele voastre de AHA, ce legătură vedeți între ele și ceea ce învățați la școală? La ce v-ar putea ajuta, la școală, ceea ce ați învățat? Dar în viața de zi cu zi?
3. ce ați face altfel, de acum încolo, pornind de la ceea ce ați învățat în acest program.

Pentru întrebarea a 3-ia puteți folosi o metodă de angajament simbolic. Aduceți o pungă cu boabe de fasole și pentru fiecare răspuns la ea, fiecare elev își poate lua o boabă. Ajunși acasă ei pot să pună boaba sau boabele să încolțească și la anul, la **Școala Altfel** să vină cu vrejul de fasole îngrijit. Ideea e că, de câte ori vor uda planta, își vor aminti de ceea ce și-au propus.

Sărbătorirea

Timp 60 min

Ați petrecut o săptămână împreună, ați muncit împreună și ați făcut față dificultăților și provocărilor, ați învățat multe lucruri pe temă și despre voi, acum este momentul sărbătoririi. Puteți propune asta de la începutul săptămânii, iar elevii să se angajeze în organizarea acestei sărbătoriri, așa cum o doresc ei. Dvs. puteți pregăti diplome simpatice sau motivaționale pentru a răsplăti implicarea lor pe toată durata proiectului.

Puteți realiza un design excelent, gratuit, utilizând <https://www.canva.com/templates/certificates/>.



Anexa 1

Interdependențe globale

Probleme la nivel global:

- ✓ Peste 27 de milioane de oameni de pe întreaga planetă sunt “sclavi moderni” lucrând în lanțurile de producție sau distribuție pentru multe produse pe care noi le consumăm în fiecare zi: haine, cafea, ciocolată, jucării, electronice etc;
- ✓ Am produs mai mult plastic în ultimii 14 ani (din 2003) decât am produs în ultimii 100 de ani. Mai mult de jumătate din producția de plastic la nivel global este folosită doar odată și este aruncată. Ce credeți că se întâmplă cu acest plastic? Numai un exemplu: în fiecare an milioane de animale din mări și oceane mor pentru că înghit plasticul sau pentru că sunt blocați în masele plastice;
- ✓ 2016 a fost cel mai cald an în care s-au depășit temperaturile record. Acest lucru are un efect negativ devastator asupra vieții pe pământ, asupra vieții sălbatice, asupra ghețarilor, nivelului mărilor și multe dintre aceste consecințe sunt ireversibile;
- ✓ Efectele încălzirii globale (incluzând aici și evenimente meteorologice extreme) și ale problemelor de mediu cauzate de noi (umanitatea), omoară mai mulți oameni pe întreaga planetă decât dezastrea naturale și toate războaiele cumulate la un loc;
- ✓ Aproape jumătate din mâncarea disponibilă pentru oameni pe planetă este aruncată, dar în același timp 1 din 8 oameni în lume suferă de foame;
- ✓ În 6 august 2016 a fost „Earth Overshoot Day” care marchează ziua în care s-a epuizat “bugetul” oferit de natură pentru anul în curs - după această dată, noi ca rasă (oamenii) funcționăm pe creditul pe care îl luăm din viitor.

Definiție: Un **cetățean global** este o persoană care are o perspectivă și o înțelegere mai amplă asupra problemelor globale, este o persoană care înțelege implicațiile globale ale propriilor acțiuni, care își asumă responsabilitatea față de propriile comportamente și care în mod constant face schimbări în viața personală pentru a avea un impact pozitiv asupra mediului.

INTREBARE!!! Cum putem deveni cetățeni globali - pe tematica consumului responsabil?

- ✓ Informându-ne mai mult: participând la formări, citind articole, cărți, manuale, vizionând documentare sau alte filme relevante, vorbind cu specialiști în domeniu etc;
- ✓ Fiind critici cu propriile decizii, comportamente, fiind deschiși la critica sau feedback-ul oamenilor de lângă noi etc;
- ✓ Făcând schimbări în propriile comportamente, acest lucru implicând comportamente specifice ca: fiind atent la resursele pe care le folosesc, luând decizii mai responsabile cu privire la cumpărăturile făcute, reducând consumul, reutilizând resursele existente, reparând obiectele existente, reciclând obiectele, boicotând companiile neetice, semnând petiții, făcând proiecte de învățare prin serviciu în folosul comunității etc;
- ✓ Reflectând mai mult cu privire la propriul rol în această lumea interconectată;
- ✓ Inițiind conversații și stimulând gândirea critică pentru oamenii din jurul vostru;
- ✓ Fiind un exemplu pentru cei din jur!

Pași pentru schimbare

Încurajați elevii să își facă un plan personal de schimbare, iar apoi le puteți citi și cele de mai jos, având posibilitatea să le adauge în planul personal de schimbare. (Planul personal trebuie realizat cât mai realist și sincer, astfel încât tinerii să îl implementeze în viața de zi cu zi).

- ✓ Să ne observăm propriile noastre comportamente de consum și să vedem mai clar care sunt consecințele lor;
- ✓ Să discutăm cu cei din jurul nostru despre ceea ce am înțeles și am conștientizat cu privire la consumul iresponsabil;
- ✓ Să ne facem un plan personal prin care să ne propunem conștient și asumat schimbarea propriilor comportamente (pas cu pas și realist);
- ✓ Să îi încurajăm pe cei din jurul nostru să înțeleagă problemele globale datorate consumului iresponsabil (familie, prieteni, colegi de școală);
- ✓ Să devenim noi înșine modele de urmat în privința consumului responsabil prin comportamente
- ✓ Aplicăm cei 3 R (reducere, reutilizare, reciclare) constant în viața mea de zi cu zi;
- ✓ Reducem consumul - consum doar ce este o nevoie reală;
- ✓ Facem cumpărăturile local/autohton de cele mai multe ori;
- ✓ Cumpărăm produse de sezon de cele mai multe ori;
- ✓ Suntem foarte conștienți cu privire la consumul de apă: dușuri foarte scurte și folosim cât mai puțină apă când spăl vase sau alte produse;
- ✓ Consumăm puțin curent electric, folosind produse care economisesc curentul;
- ✓ Verificăm constant dacă luminile sunt stinse;
- ✓ Facem compost (chiar dacă locuiesc în apartament);
- ✓ Ne gândim de mai multe ori înainte să facem cumpărături - de obicei petrec mult timp la piață pentru că citesc etichetele, întreb detalii și le potrivesc cu informațiile pe care le cunosc despre consumul responsabil;
- ✓ Cumpărăm des de la magazine second- hand;
- ✓ Cumpărăm produse "fair trade" sau produse create într-un mod etic;
- ✓ Nu cumpărăm apă îmbuteliată;;
- ✓ Folosim pungi de cumpărături din pânză sau material reutilizabil;
- ✓ Facem mai multe eforturi pentru a cumpăra produse locale - călătorim mai mult pentru ele, ne luăm mai mult timp să le găsim;
- ✓ Ne convingem apropiații (familia, prieteni, colegi de camin etc) să urmeze câteva reguli minime sustenabile de convețuire în casă (de exemplu: colectare selectivă, dușuri scurte etc);
- ✓ Vorbim des despre problemele globale și efectele consumului iresponsabil;
- ✓ Folosim mai puțină hârtie pentru activitățile educaționale;
- ✓ Cumpărăm și hârtie reciclabilă;
- ✓ La școală ne facem pachet de mâncare de acasă pentru a evita să cumpărăm produse nesănătoase împachetate în mult plastic;
- ✓ Nu folosim pahare de plastic, folosim pahare de sticlă sau căni pentru băuturi;
- ✓ Printăm numai când este absolută nevoie - reducem numărul de material printate și încurajăm și pe alții să facă la fel (reducere numărului de printuri);
- ✓ Ne implicăm în evenimente locale pe tematica mediului sau a consumului responsabil (Ziua Pământului, Ziua Pădurii, Ziua produselor Fair Trade etc)
- ✓ Călătorim cu mijloace de transport cu consum redus de carburanți;



Împreună cu



pentru un viitor mai bun