

Drugie życie smartfona. Zamykamy obieg z Orange



Scenariusz zajęć

Materiał przygotowany
przez Zespół Centrum
UNEP/GRID-Warszawa.



In partnership with
UN Environment

Opis zajęć



Odbiorcy:

młodzież w wieku 12-18 lat

(od VI klasy szkoły podstawowej, szkoły ponadpodstawowe).



Czas na realizację:

45-60 min.



Miejsce:

sala wyposażona w stoliki i krzesła dla uczestników oraz komputer, rzutnik multimedialny i ekran/ścianę do wyświetlania prezentacji dla prowadzącego



Cele zajęć:

Zwiększenie świadomości uczniów na temat bycia świadomym, odpowiedzialnym konsumentem – zwrócenie uwagi młodzieży na temat wpływu działań człowieka na stan środowiska; podniesienie zaangażowania uczniów we wspólne działania na rzecz ochrony środowiska; zachęcenie odbiorców do zmiany nawyków i postaw na bardziej ekologiczne.

Po zajęciach uczeń:

- potrafi zdefiniować terminy: konsumpcjonizm, ślad środowiskowy, recykling,
- zna zasadę 3R oraz 6R,
- wyjaśnia, dlaczego warto oddawać telefony komórkowe do recyklingu,
- zna i wymienia korzyści wynikające z przekazywania zużytego sprzętu elektronicznego do recyklingu,
- wie, na czym polega gospodarka o obiegu zamkniętym (ang. circular economy),
- zna oznakowania umieszczane na opakowaniach, informujące m.in. o oddziaływaniu produktu na środowisko, czy możliwości ponownego wykorzystania surowców w nim zawartych

Metody i formy pracy:

pogadanka, gra (quiz, BINGO), praca indywidualna

Materiały warsztatowe:

- prezentacja multimedialna (wiodąca),
- komputer do prezentacji dla prowadzącego,
- rzutnik,
- animacja/film w formacie .mp4 z projektu Ekoprezent. Zrób prezent sobie i środowisku – film dot. zrównoważonej konsumpcji – pobrany z:
<http://ekoprezent.org/ekoporadnik/zrownowazona-konsumpcja>
- rozsypanka z symbolami stosowanymi na opakowaniach (karty z produktami oraz kartki z wyjaśnieniami dot. poszczególnych symboli) – liczba zestawów odpowiadająca liczbie pracujących grup/uczestników (jeśli zadanie ma być wykonane indywidualnie)
- instrukcja gry w BINGO!, prezentacja do gry oraz karty dla uczestników,
- quiz multimedialny w aplikacji Kahoot! (<https://kahoot.com/>) oraz komputer, tablet, smartfon z dostępem do Internetu dla każdej grupy/ucznia lub karty do prowadzenia quizu offline (karty, które uczniowie mogą podnosić do góry, aby zaznaczyć, że chcą odpowiedzieć na pytanie)



Przebieg zajęć



I.

Czy mamy wpływ na nasze środowisko?



10 min

1. Zajęcia rozpoczynają się dyskusją na temat nawyków młodzieży jako konsumentów. Prowadzący zadaje pytania pomocnicze, np.:
 - Jakimi zasadami kierujecie się podczas zakupu sprzętu elektronicznego? Czy kupujecie sprzęt dopiero jak popsuje się poprzedni?
 - Co robicie z rzeczami, które się popsują? A z tymi, które są już Wam niepotrzebne?
2. Prowadzący pyta uczestników, czy znają pojęcie konsumpcjonizmu. Jeśli tak, prosi o krótkie zdefiniowanie tego terminu. Po odpowiedziach przedstawia definicję konsumpcjonizmu.
3. Dyskusja: dlaczego konsumpcjonizm jest uważany za tak ważny problem we współczesnym świecie? W dyskusji prowadzący naprowadza uczniów na pojęcie „śladu środowiskowego”. Podsumowuje krótkim filmem dotyczącym zrównoważonej konsumpcji (od początku do 2:22; Źródło: <http://ekoprezent.org/ekoporadnik/zrownowazona-konsumpcja>)
4. Prowadzący na przykładzie telefonu komórkowego wyjaśnia pojęcie śladu środowiskowego. Uświadamia uczniom, że ich nawyki konsumenckie (to jakie produkty wybierają, jak wiele ich kupują, jak ich używają) mają znaczący wpływ na wielkość śladu środowiskowego, jaki tworzą. Ale to nie wszystko – bardzo istotne jest też to, co użytkownicy robią z produktami niepotrzebnymi, czy zepsutymi i na tym elemencie przede wszystkim skupimy się dzisiaj.



Jak producenci pomagają nam być bardziej eko?



10 min

1. **Rozsypanka: Nauka rozpoznawania symboli stosowanych na opakowaniach/ produktach.**

Prowadzący wprowadza uczestników w zadanie. Wyjaśnia, że producenci stosują na opakowaniach i produktach symbole, dzięki którym konsument wie, że spełnia on określone wymogi prawne, standardy i jak z nim odpowiednio postępować podczas użytkowania oraz po (np. zasady dotyczące recyklingu). Krótko wyjaśnia pojęcie recyklingu jako metody, dzięki której możemy odzyskać surowce z odpadów, zamiast je tracić bezpowrotnie.

Prowadzący prosi uczniów o połączenie się w grupy. Rozdaje im zestawy do rozsypanki (kratki z produktami oraz kartki z wyjaśnieniami dot. poszczególnych symboli). Wyjaśnia, że zadaniem każdego zespołu jest odpowiednio połączyć symbole spotykane na opakowaniach z informacjami, co oznaczają.

Gdy zespoły skończą pracę, prowadzący omawia wyniki z uczniami. Tabela z prawidłowym rozwiązaniem zadania jest wyświetlona na tablicy, a uczniowie wprowadzają również zmiany w swoich rozsypankach. Wyniki ćwiczenia zapisują w zadaniu nr 1 w Zeszycie ćwiczeń.

Ćwiczenie dodatkowe:  +10 min

Gra w BINGO: utrwalenie wiedzy o symbolach stosowanych na opakowaniach/produktach.

Prowadzący przeprowadza zadanie w nawiązaniu do zasad popularnej gry BINGO. Każdy z uczestników dostaje kartę z 4 symbolami. Po rozdaniu kart prowadzący puszcza prezentację. Znaczenie symboli ma nadaną numerację. Zadaniem uczestników jest zaznaczenie symbolu na swojej karcie wraz z podaniem numeru, jaki był przyporządkowany do jego opisu.

Uczeń, który będzie miał zaznaczone wszystkie symbole z karty krzyczy „BINGO”. Następnie prowadzący weryfikuje, czy uczestnik prawidłowo przyporządkował numery odgłosów do nazw na swojej karcie.

Grę można toczyć do momentu aż trzech kolejnych uczniów krzyknie BINGO.

Przebieg zajęć cd.

2. Jako podsumowanie zadania, prowadzący zwraca uwagę na te symbole, które pojawiają się na opakowaniach urządzeń elektronicznych, np. telefonów komórkowych. Prowadzący pyta uczniów, jak myślą – dlaczego pojawiają się na opakowaniach dwa symbole: RoHS oraz przekreślony kosz na śmieci. W dyskusji uczniowie powinni dojść do wniosku, że telefony komórkowe/smartfony nie mogą być wyrzucane wraz z innymi odpadami, że powinny być odpowiednio przetwarzane, bo zawierają substancje niebezpieczne/potencjalnie szkodliwe dla środowiska i ludzi.
3. Prowadzący przedstawia fakty dotyczące telefonów komórkowych – jakie substancje potencjalne szkodliwe znajdują się w telefonach, ale również zwraca uwagę na surowce, które mogą być odzyskiwane, jeśli telefon jest odpowiednio recyklingowany.



Zrób prezent sobie i środowisku Przetwarzaj!



20 min

1. **Quiz: Jaka jest recepta na czyste środowisko?** Uczniowie biorą udział w quizie, w trakcie którego podnoszą swoją wiedzę na temat tego, dlaczego tak ważna jest odpowiednia gospodarka odpadami i recykling.

Komentarz: Quiz można zrealizować w formie online (z wykorzystaniem aplikacji Kahoot! lub też wykorzystując prezentację multimedialną (w przypadku gdy uczniowie nie mają dostępu do tabletów, komputerów lub smartfonów z dostępem do Internetu lub połączenie jest niepewne).

2. **Zasada 6R w praktyce: Klasowa deklaracja świadomego elektroconsumenta.** Prowadzący prosi uczniów, aby przygotowali listę max 5 działań, jakie mogą podejmować, aby zastosować zasadę 6R w odniesieniu do wykorzystania elektroniki, w szczególności telefonów komórkowych.

Podsumowanie zadania: uczniowie czytają swoje propozycje. Jedna osoba zapisuje je na slajdzie/planszy na ścianie wszystkie z nich. Na koniec następuje głosowanie – każdy uczeń otrzymuje 3 karteczki/kolorowe nalepki i przykleja je przy tych propozycjach działań, które dla niego są najważniejsze. Finalnie, powstaje „Klasowa deklaracja świadomego elektroconsumenta” – lista 10 działań, które uczniowie deklarują realizować, aby zmniejszyć swój ślad środowiskowy.

3. Prowadzący powraca do zasady 6R i skupia się na elemencie RECYCLE, komentując go w kontekście telefonów komórkowych (odnosi się do punktów, które w deklaracji zapisali uczniowie). Wyjaśnia, dlaczego warto oddawać telefony do recyklingu i przedstawia korzyści z ponownie wykorzystanych telefonów komórkowych.

Zwraca uwagę na dwa podejścia: ponowne wykorzystanie niepotrzebnego nam (ale sprawnego, ew. możliwego do naprawy) sprzętu lub recykling zużytego, niesprawnego sprzętu. Wyjaśnia, w jaki sposób oddać stary telefon do recyklingu do Orange.

4. **Prowadzący przeprowadza burzę mózgów: Co to jest eco-design?**

Prowadzący powraca do zasady 6R i skupia się na elemencie RECOVER. Zwraca uwagę uczniów, że aby można było mówić o tym elemencie, ważne jest odpowiednie zaprojektowanie urządzenia, jak i jego oprogramowania. Bez tego sprzęt może z założenia nie nadawać się do naprawy.

Prowadzący wyjaśnia pojęcie → **eko-projektowanie**.

Uczniowie pracują w zespołach, zastanawiając się, jak producenci elektroniki mogą wdrożyć zasadę eko-projektowania w praktyce – co producenci mogą zrobić, aby telefon komórkowy był trwalszy, mógł dłużej służyć, gdy się popsuje był łatwo naprawialny lub mógł w pełni zostać poddany recyklingowi. W ramach podsumowania dzielą się swoimi pomysłami, a prowadzący podsumowuje je, dodatkowo komentując.

5. Prowadzący podsumowuje blok, wyjaśniając, że wszystko, o czym rozmawialiśmy (recykling, eco-design, etc.) to elementy „zamykania obiegu”, czyli szukania sposobu na jak najefektywniejsze wykorzystanie dostępnych zasobów.

Krótkie wyjaśnienie idei → **Circular Economy**.



IV. Podsumowanie

 5 min

1. Prowadzący podsumowuje zajęcia – prosi uczniów o zapisanie w Zeszytach ćwiczeń przy zadaniu nr 3 jednej ważnej informacji, która najbardziej utkwiła im w pamięci i którą chcą wynieść ze sobą z zajęć oraz jednego pytania, na które chcielibyśmy dodatkowo poszukać odpowiedzi. Pytania spisane przez uczniów mogą stanowić podstawę do realizacji kolejnych zajęć np. w formie spotkania z ekspertem.

**To jest miejsce
na Twoje notatki**

A large white rounded rectangle with horizontal dashed lines, serving as a space for notes. The background features a stylized landscape with a blue sky, light blue water, and green hills. A single green tree is visible on the left side of the landscape.