Escape Rooms for Green Entrepreneurship

PÆDAGOGISK RÆKKEFØLGE

Marthas cirkulære rejse



Hovedemner

Cirkulær økonomi | økodesign

Målgruppe: elever fra 16 år
Varighed: 4 sessioner (ca. 45-60 minutter hver)

Introduktion

Mange miljømæssige udfordringer: affaldsophobning, ressourceudtømning og forurening er forankret i lineære økonomiske modeller baseret på "take-make-dispose". Som svar foreslår nye tilgange såsom cirkulær økonomi, økodesign og bæredygtigt iværksætteri alternative måder at producere, forbruge og skabe værdi på.
Denne forberedende pædagogiske sekvens introducerer eleverne til kerneprincipperne for cirkulær tænkning og bæredygtig virksomhedsetablering. Den forbereder dem til at deltage i escape room "Marthas cirkulære rejse", hvor spillerne følger Marthas rejse og opdager, hvordan genbrug, reparation og økodesign kan omdanne miljømæssige eller personlige udfordringer til bæredygtige forretningsmuligheder.
Som et resultat vil eleverne have en grundlæggende forståelse af genbrugsprincipper og bæredygtigt iværksætteri, hvilket gør dem i stand til at samarbejde effektivt under spillet.

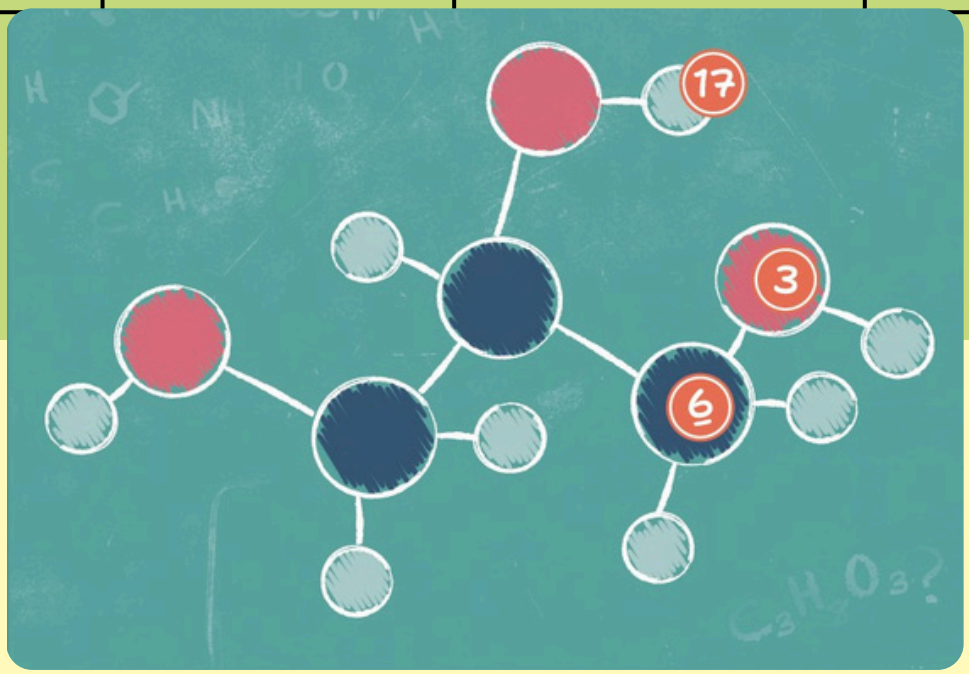
Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

Escape Rooms for Green Entrepreneurship

Oversigt over det pædagogiske forløb

SESSION	TEMA	HOVEDFOKUS	NØGLEMETODER
1	Grundlæggende om cirkulær økonomi	Lineære vs. cirkulære modeller	Præsentation, diskussion, visuel analyse
2	Genbrug, reparation og økodesign	Design, der forebygger affald	Casestudier, objektanalyse
3	Bæredygtigt iværksætteri	Fra problem til løsning	Gruppearbejde, scenarieanalyse
4	Cirkulære forretnings-modeller	Værdiskabelse og effekt	Kortlægning, debat, syntese



Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

SESSION 1: Forståelse af den cirkulære økonomi

Fokus

Introducer konceptet om cirkulær økonomi og kontrastér det med den lineære økonomiske model.

Læringsresultater

Eleverne vil være i stand til at:

- Definere den cirkulære økonomi
- Forklare begrænsningerne ved den lineære økonomi
- Identificere hverdagseksempler på cirkulær praksis

Nøglebegreber, definitioner og eksempler

Lineær økonomi

En økonomisk model baseret på at udvinde ressourcer, producere varer, forbruge dem og bortskaffe dem som affald.

Konkret eksempel: Køb af fast fashion-tøj, der bruges et par gange og derefter smides væk.

Cirkulær økonomi

Et økonomisk system designet til at holde produkter, materialer og ressourcer i brug så længe som muligt gennem genbrug, reparation, renovering og genbrug.

Konkrete eksempler:

- Genopfyldelige flasker i stedet for engangsplastik
- Brugtplatforme, der forlænger produkters levetid

Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

Affald som ressource

Ideen om, at materialer, der betragtes som affald, kan blive til input til nye produkter eller tjenester.

Konkret eksempel: Tekstilaffald genbruges til at producere isolering eller tilbehør.

Aktiviteter

- Introducer nøglebegreberne
- Brainstorm "Hvor kommer affald fra i hverdagen?"
- Sammenlign en lineær produktlivscyklus med en cirkulær livscyklus
- Identificer og diskuter cirkulære praksisser, som eleverne allerede kender

Evaluering

Udgangsseddel: Illustrer forskellen mellem en lineær og en cirkulær økonomi gennem dit eget eksempel.

Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

Escape Rooms for Green Entrepreneurship

SESSION 2: Genbrug, reparation og økodesign

Fokus

Forstå hvordan produkter kan designes for at reducere affald og miljøpåvirkning.

Learning outcomes Læringsresultater

Eleverne vil være i stand til at:

- Definere genbrug, reparation og økodesign
- Identificere økodesignfunktioner i hverdagsprodukter
- Forklare, hvorfor designvalg er vigtige

Nøglebegreber, definitioner og eksempler

Genbrug

At bruge et produkt igen til samme eller et nyt formål i stedet for at kassere det.

Konkret eksempel: Glaskrukker, der genbruges til opbevaring.

Reparation

At reparere et ødelagt produkt for at forlænge dets levetid.

Konkret eksempel: At reparere en smartphoneskærm i stedet for at udskifte telefonen.

Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

Økodesign

Design af produkter med minimal miljøpåvirkning gennem hele deres livscyklus, fra produktion til udtjent levetid.

Konkret eksempel:

- Modulmøbler, der kan repareres
- Sko designet til nem adskillelse og genbrug

Aktiviteter

- Introduktion af nøglebegreber med konkrete produkteksempler
- Objekt- eller billedanalyse: identifikation af genbrug, reparation eller økodesignfunktioner
- Kort casestudie af et produkt designet til holdbarhed eller reparation
- Mini-redesignopgave: forslag til én forbedring for at gøre et produkt mere cirkulært

Evaluering

Kort skriftligt svar på et kort, der skal vises til gruppen: én økodesignfunktion og dens miljømæssige fordel.

Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

Escape Rooms for Green Entrepreneurship

SESSION 3: Bæredygtigt iværksætteri

Fokus

Udforsk, hvordan miljømæssige eller personlige udfordringer kan føre til bæredygtige forretningsidéer.

Læringsresultater

Eleverne vil være i stand til at:

- Definere bæredygtigt iværksætteri
- Identificere problemer, der kan inspirere til cirkulære forretningsidéer
- Forstå de sociale og miljømæssige mål for bæredygtige virksomheder

Nøglebegreber, definitioner og eksempler

Bæredygtigt iværksætteri

At skabe en virksomhed, der sigter mod at generere økonomisk værdi, samtidig med at den løser miljømæssige eller sociale problemer.

Konkret eksempel: En virksomhed, der forvandler madaffald til kompost eller nye fødevarer.

Problem-drevet innovation

Innovation, der starter med at identificere et konkret problem i stedet for udelukkende at søge profit.

Konkret eksempel: En reparationstjeneste skabt som reaktion på elektronisk affald.

Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

Triple bottom line

En forretningstilgang, der måler succes gennem miljømæssig, social og økonomisk påvirkning.

Konkret eksempel: Et kooperativ, der beskæftiger lokale mennesker, samtidig med at det reducerer affald.

Aktiviteter

- Introduktion af nøglebegreber med eksempler fra den virkelige verden
- Scenarioanalyse: matchning af miljøproblemer med mulige forretningsløsninger
- Gruppediskussion om, hvordan genbrug og økodesign kan skabe værdi

Evaluering

Mundtlig deling: én bæredygtig forretningsidé og det problem, den adresserer.

Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

Escape Rooms for Green Entrepreneurship

SESSION 4: Cirkulære forretningsmodeller

Focus Fokus

Forstå, hvordan cirkulære virksomheder skaber værdi, og forbered dig på spillet.

Læringsresultater

Eleverne vil være i stand til at:

- Identificere grundlæggende cirkulære forretningsmodeller
- Forbinde genbrug og økodesign med iværksætteri
- Anvende koncepter i escape room-sessionen

Nøglebegreber, definitioner og eksempler

Cirkulær forretningsmodel

En måde, hvorpå en virksomhed skaber værdi ved at holde ressourcer i omløb.

Konkrete eksempler:

- Produkt som en service (leje i stedet for at eje)
- Tilbagetagelses- og reparationsprogrammer

Værdiskabelse i den cirkulære økonomi

Skabe værdi ved at reducere spild, forlænge produktets levetid og opfylde sociale behov.

Konkret eksempel: Tøjmærker, der tilbyder reparationstjenester.

Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.

Aktiviteter

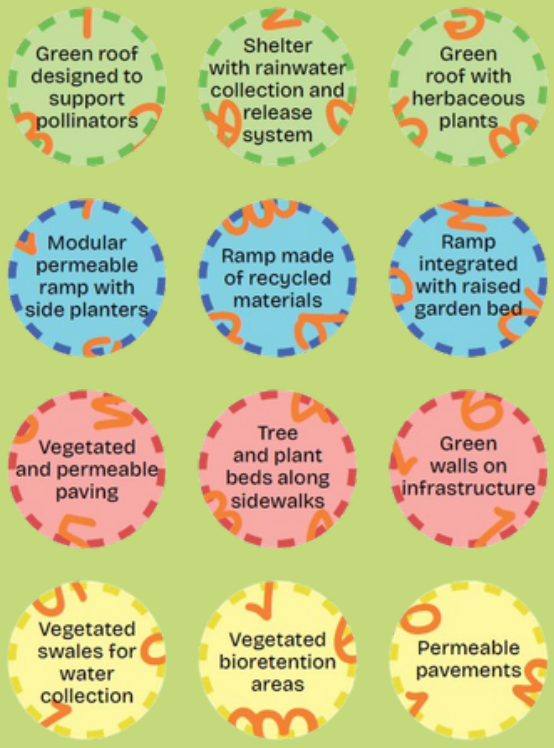
- Introduktion til cirkulære forretningsmodeller (reparationsservice, udlejning, retursystemer)
- Gruppekortlægning af en simpel cirkulær forretningsmodel
- Syntesediskussion, der forbinder cirkulær økonomi, økodesign og iværksætteri
- Gennemgang af nøgleordforråd og forklaring af, hvordan koncepter optræder i escape room

Evaluering

Kort tjeklistequiz, der dækker centrale koncepter og termer.

PÆDAGOGISK RÆKKEFØLGE

Escape Rooms for Green Entrepreneurship



Medfinansieret af Den Europæiske Union

Finansieret af Den Europæiske Union. De udtrykte synspunkter og meninger er dog udelukkende forfatterens/forfatternes egne og afspejler ikke nødvendigvis Den Europæiske Unions eller Det Europæiske Forvaltningsorgan for Uddannelse og Kultur (EACEA). Hverken Den Europæiske Union eller EACEA kan holdes ansvarlige for dem.