



# **PR4 – Fortbildningsprogram för samhälls- och vuxenpedagoger**

Workshops, Lektioner  
och Planer

# Innehåll

Introduktion	4
Struktur	4
Lärandemål	5
Lektions plan	6
Modul 1: Digital kompetens	6
Modul 1, Lektion1: DIGCOMP 2.2 Ramverk för utbildare	6
Modul 1, Lektion 2: Family Footprint inlärningsmodell	8
Modul 1, Lektion 3: Induktion till Pedagogisk Program för Föräldrar, Del 1	10
Modul 1, Lektion 4: Inducktion till Pedagogiskt Program för Föräldrar, Del 2	11
Modul 1, Lektion 5: Utveckla Digital Kompetens med Family Footprint	12
Module 2: Climate literacy	13
Module 2, Lesson 1: Climate Change	13
Modul 2, Lektion 2: Cirkulär Ekonomi	15
Modul 2, Lektion 3: Digital och Klimat Kompetens Program för Föräldrar, Del 1	17
Modul 2, Lektion 4: Digital and Kimat Kompetens Program för föräldrar, Del 2	19
Modul 2, Lektion 5: European Green Deal	20
Modul 3: Family Learning resurser för barn och ungdomar	21
Modul 3, Lektion 1: Serier i Family Learning	21
Modul 3, Lektion 2: Canva	22
Modul 3, Lektion 3: MakeBeliefsComix.com	23
Module 3, Lesson 4: Pixtoon	24
Modul 3, Lektion 5: Storyboard That	25
Modul 4: Family Learning resurser för ungdomar och seniorer	26
Modul 4, Lektion 1: Interaktiva Digitala Tidskrifter i Family Learning	26
Modul 4, Lektion 2: Ljudböcker i Family Learning	27
Modul 4, Lektion 3: PowerPoint för att Skapa Interaktiva tidskrifter och Ljudböcker	28
Modul 4, Lektion 4: Voki	29
Modul 4, Lektion 5: Vocaroo och Audacity	30
Arbetsblad	31
Arbetsblad 1.1	31

Gruppuppdrag för DigComp 2.2	31
Arbetsblad 1.2	32
DigComp frågesport	32
Arbetsblad 1.3	34
My image	34
Arbetsblad 1.4	50
Digitala kompetensfrågor	50
Arbetsblad 2.1	52
QR code frågor	52
Arbetsblad 2.2	56
Sticksågläsning	56
Arbetsblad 2.3	58
Quiz	58
Arbetsblad 2.5	60
Kort för gröna lösningar	60
Arbetsblad 3.1	61
Din Canva design	61
Arbetsblad 3.2	62
Din Comix	62
Arbetsblad 3.3	63
Din Pixton design	63
Arbetsblad 3.4	64
Din Storyboard That design	64
Arbetsblad 4.1	65
Din PowerPoint inspelning	65
Arbetsblad 4.2	66
Din Voki avatar	66
Arbetsblad 4.3	67
Din audio recording	67

# PR4 – Fortbildningsprogram för samhälls- och vuxenpedagoger

## Introduktion

Fortbildningsprogrammet kommer att säkerställa att vuxenutbildare är fullt utbildade för att utnyttja potentialen i Family Footprints utbildningsresurser.

Den kommer att fungera som en introduktion till de grundläggande principerna för digital kompetens och klimatkompetens, familjens lärandemodell och de olika åldersanpassade resurserna som utvecklats. Fortbildningen kommer att göra vuxenpedagogerna bekanta med de nya metoder som krävs för att effektivt använda och integrera de nya resurserna i vardagliga familjeaktiviteter.

Dessutom kommer fortbildningen att utbilda vuxenutbildare i hur man producerar sina egna serietidningar och ljudböcker med hjälp av allmänt tillgänglig programvara med öppen källkod.

## Struktur

Fortbildningen kommer att omfatta 60 timmars undervisning som består av 28 timmars praktisk inläring och 32 timmars självstyrd inläring online.

MODUL	ÄMNE	TID	
		F2F	SDL
1) Digital kompetens	<ul style="list-style-type: none"><li>DIGCOMP 2.2 ramverk för lärare</li><li>principer för familjelärande</li><li>tillhandahålla programmet för introduktion till pedagogik för föräldrar</li></ul>	7h	8h
2) Klimat- och hållbarhets kompetens	<ul style="list-style-type: none"><li>klimatförändring</li><li>pelarna i den europeiska "Green deal"</li><li>leverera programmet för digital kunskap och klimatkompetens till föräldrar</li></ul>	7h	8h
3) Family Learning -resurser för barn och tonåringar	<ul style="list-style-type: none"><li>Family Footprint interaktiva tidningar på introduktionsnivåer</li><li>hur man utvecklar och producerar serier med tillgänglig programvara med öppen källkod</li></ul>	7h	8h
4) Family Learning -resurser för unga vuxna och äldre elever	<ul style="list-style-type: none"><li>Family Footprint interaktiva tidningar på avancerad nivå</li><li>hur man utvecklar och producerar sina egna ljudböcker med hjälp av PowerPoint</li></ul>	7h	8h

# Lärandemål

MODUL	KUNSKAP	FÄRDIGHETER	ATTITYDER
1) Digital kompetens	<ul style="list-style-type: none"> <li>• lista och beskriva områden av digital kompetens som tillhandahålls i DIGCOMP 2.2 Framework</li> <li>• beskriva grundläggande principer för god familjelärandepraxis</li> <li>• analysera och jämföra moduler i introduktionsprogrammet för pedagogik för föräldrar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• använda DIGCOMP 2.2 Framework och dess verktyg</li> <li>• presentera familjens inlärningsmodell och ge föräldrarna riktlinjer för implementering</li> <li>• leverera introduktionsprogrammet för pedagogik för föräldrar och skraddarsy det till en specifik pilotgrupp av föräldrar och deras behov</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• öppenhet för kontinuerlig professionell utveckling av sina digitala färdigheter</li> <li>• uppskattning av en familjestrategi för att utveckla digital kompetens</li> <li>• medvetenhet om familjens lärandebehov</li> </ul>
2) Klimat kompetens	<ul style="list-style-type: none"> <li>• beskriva klimatförändringarnas inverkan på planeten</li> <li>• lista pelarna i den europeiska gröna avtalen</li> <li>• analysera och jämföra moduler i programmet Digital and Climate Literacy for Parents</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• hjälpa föräldrar att formulera strategier för att främja cirkulär ekonomi och miljökunskap i sina familjer</li> <li>• leverera programmet för digital kompetens och klimatkompetens för föräldrar och skraddarsy det till en specifik pilotgrupp av föräldrar och deras behov</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• medvetenhet om vilken inverkan våra vardagliga beteenden (relaterade till mat, energi, transporter och konsumentval) har på miljön</li> <li>• uppskattning av en familjestrategi för att utveckla miljömässigt hållbara beteenden</li> <li>• medvetenhet om familjens lärandebehov</li> </ul>
3) Family Learning -resurser för barn och tonåringar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• beskriva och analysera Family Learning -resurser riktade till barn (serier)</li> <li>• lista och beskriv tillgänglig programvara för att skapa serier (StoryBoardThat, Pixton, Canva, Make Belief Comix)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• presentera serieserier från Family Learning för föräldrar</li> <li>• använda tillgänglig programvara för att skapa sina egna serier (StoryBoardThat, Pixton, Canva, Make Belief Comix)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• öppenhet för nya digitala undervisningsresurser</li> <li>• vilja att utveckla sin digitala undervisningskompetens</li> <li>• uppskattning av programvara med öppen källkod</li> </ul>
4) Family Learning -resurser för unga vuxna och äldre elever	<ul style="list-style-type: none"> <li>• beskriva och analysera Family Learning -resurser riktade till tonåringar och unga vuxna (interaktiva digitala tidskrifter)</li> <li>• beskriva och analysera Family Learning Toolkit-resurser riktade till seniora vuxna elever (ljudböcker)</li> <li>• lista och beskriv tillgänglig programvara för att skapa ljudböcker (PowerPoint, Audacity, Vocaroo, Voki)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• presentera Family Learning interaktiva digitala tidskrifter och ljudböcker för föräldrar</li> <li>• använda tillgänglig programvara för att skapa sina egna ljudböcker (PowerPoint, Audacity, Vocaroo, Voki)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• öppenhet för nya digitala undervisningsresurser</li> <li>• vilja att utveckla sin digitala undervisningskompetens</li> <li>• uppskattning av programvara med öppen källkod</li> </ul>

# Lektions plan

## Modul 1: Digital kompetens

### Modul 1, Lektion1: DIGCOMP 2.2 Ramverk för utbildare

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
10	<p><b>1.Handledaren välkomnar deltagarna, introducerar lektionsämnet och ger instruktioner för den isbrytande aktiviteten: det finns en tänkt linje på golvet som går från det ena (representerar nummer 1) till det andra hörnet (representerar nummer 10) av rummet.</b></p> <p>Handledaren läser följande påståenden och deltagarna står på den punkt som representerar deras nivå av överensstämmelse med påståendet från 1 (= håller helt med) till 10 (= håller helt med):</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Jag är en morgonmänniska.</li><li>• Jag deltar ofta i lärarutbildningar.</li><li>• Jag har erfarenhet av att undervisa föräldrar.</li><li>• Jag kan lista de fem områdena för digital kompetens.</li><li>• Jag har genomfört workshops på temat klimatförändring eller hållbarhet.</li><li>• Jag har besökt Family Footprints webbplats och fått tillgång till material som tillhandahålls där.</li></ul> <p>Handledaren ber några deltagare att förklara sitt val och kommentera informationen. Beroende på (längden på) deltagarnas svar kan handledaren utelämna några av de listade frågorna</p>	Plenum Diskussion	Lista med frågor Öppet rum med bra utrymme
10	<p><b>2. Teoretisk presentation av DigComp 2.2</b></p> <p>Handledaren ger en kort introduktion till DigComp 2.2 med hjälp av den medföljande presentationen</p>	Plenum Presentation	PowerPoint Presentation 1.1

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
50	<p><b>3. Teoretisk presentation av DigComp 2.2</b></p> <p>Handledaren ger en kort introduktion till DigComp 2.2 med hjälp av den medföljande presentationen</p>	<p>Plenum</p> <p>Presentation</p>	<p>PowerPoint Presentation 1.1</p>
15	<p><b>4. Grupp uppgift DigComp 2.2</b></p> <p>Handledaren delar in gruppen i 5 lag (2-3 deltagare per lag). Varje team tilldelas ett område av DigComp-ramverket (Information och datakompetens; Kommunikation och samarbete; Skapande av digitalt innehåll; Säkerhet; och problemlösning).</p> <p>Teamen följer instruktionerna på arbetsbladet och hittar svar på de angivna frågorna. Efter 25 minuter har varje lag 5 minuter på sig att presentera sitt område för hela gruppen.</p> <p>Handledaren kommenterar och ställer ytterligare frågor för att kontrollera förståelsen.</p>	<p>Grupp aktivitet</p>	<p>PowerPoint Presentation 1.1</p> <p>Arbetsblad 1.1</p> <p>Pennor</p> <p>Poster/fblädderblockspapper</p> <p>DigComp Framework</p> <p>Datorer till deltagarna (om de arbetar med den digitala versionen)</p>
5	<p><b>5. DigComp frågesport</b></p> <p>Handledaren parar ihop deltagare och delar ut frågeformuläret. Efter 7-8 minuter går deltagarna och handledaren tillsammans igenom frågesporten och listar de rätta svaren.</p>	<p>Pararbete</p>	<p>Arbetsblad 1.2</p>
5	<p><b>6. Utvärdering</b></p> <p>Deltagarna uppmanas att beskriva lektionen med ett ord på en post-it-lapp och fästa den någonstans i rummet (t.ex. bredvid dörren). Handledaren läser och kommenterar anteckningarna.</p>	<p>Plenum</p> <p>Diskussion</p>	<p>Pennor</p> <p>Post-it lappar</p>

## Modul 1, Lektion 2: Family Footprint inlärningsmodell

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
12	<p><b>1. Isbrytande aktivitet: Rygg mot rygg</b></p> <p>Handledaren välkomnar deltagarna, introducerar lektionsämnet och ger instruktioner för den isbrytande aktiviteten: deltagarna parar sig med någon de inte känner väl. Paret sitter rygg mot rygg så att de inte kan se varandra. Varje person ska prata i 2 minuter om sig själv (om sitt arbete, intressen och hobbyer).</p> <p>Efter 4 minuter ska deltagarna bilda en stor cirkel och varje deltagare presenterar sin partner för gruppen.</p>	Plenum	Stolar i en cirkel
8	<p><b>2. Teoretisk presentation om hur familjer lär sig</b></p> <p>Handledaren introducerar kort familjelärningsmodellen med hjälp av den medföljande presentationen.</p>	Plenum Presentation	PowerPoint Presentation 1.2
40	<p><b>3. Grupparbete</b></p> <p>Handledaren delar in gruppen i 4 lag (2-3 deltagare per lag). Varje team tilldelas en familjgeneration och ombeds att presentera sina egenskaper, sina hinder för och motivation för lärande och hur de lär sig:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Barn</li> <li>• Tonåringar</li> <li>• Vuxna</li> <li>• Äldre</li> </ul> <p>Efter 20 minuter har varje lag 5 minuter på sig att presentera sin teckning för hela gruppen.</p> <p>Handledaren kommenterar och ställer ytterligare frågor för att kontrollera förståelsen.</p>	Team activity	PowerPoint Presentation 1.2 Pens, pencils Poster/flipchart papers



TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
25	<p><b>4) Anpassa ditt tillvägagångssätt och material</b></p> <p>Det finns fyra affischer/blädderblockspapper uppsatta på rummets väggar, var och en med en av generationerna från föregående uppgift:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Barn</li> <li>• Tonåringar/ungdomar</li> <li>• Vuxna</li> <li>• Seniorer</li> </ul> <p>Handledaren parar ihop deltagarna och ger varje par en markör. Paret ska gå till varje affisch och skriva ner hur de skulle anpassa sin undervisningsmetod och det material som används till den elevgruppen.</p> <p>Efter 10-15 minuter läser och kommenterar handledaren anteckningarna.</p>	<p>Pair work</p> <p>Discussion</p>	<p>Markers</p> <p>4 poster/flipchart papers (titled Children, Teens/adolescents, Adults, Seniors)</p>
5	<p><b>5. Utvärdering</b></p> <p>Deltagarna ombeds att dela med sig av 1 nyckeluttag från lektionen – något nytt de har lärt sig eller insett.</p>	<p>Plenum</p>	<p>Pennor och papper</p>

## Modul 1, Lektion 3: Induktion till Pedagogisk Program för Föräldrar, Del 1

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
10	<p><b>1) Isbrytande aktivitet: Min bild</b></p> <p>Handledaren välkomnar deltagarna, introducerar lektionens ämne och ger instruktioner för den isbrytande aktiviteten: ett urval av fotografier läggs ut på ett bord och deltagarna uppmanas att välja en som representerar dem som handledare. Deltagarna sitter eller står i en cirkel, visar sitt fotografi och förklarar varför de har valt det.</p> <p>Handledaren kommenterar och ställer ytterligare frågor för att kontrollera förståelsen.</p>	Plenum	Arbetsblad 1.3
10	<p><b>2. Teoripresentation om introduktionsprogrammet för pedagogik för föräldrar</b></p> <p>Handledaren introducerar kortfattat programmet för introduktion till pedagogik för föräldrar med hjälp av den medföljande presentationen.</p>	Plenum Presentation	PowerPoint Presentation 1.3
40	<p><b>3. Laguppgift på Introduktionsprogrammet för pedagogik för föräldrar</b></p> <p>Handledaren delar in gruppen i 2 lag (4-5 deltagare per lag). Lag 1 tilldelas enhet 1 och lag 2 tilldelas enhet 2 i modul 1 i Pedagogikprogrammet för föräldrar.</p> <p>Deras uppgift är att läsa igenom modulen och diskutera den efter frågorna i presentationen.</p> <p>Efter 20-25 minuter presenterar varje team sina slutsatser, medan handledaren ger ytterligare kommentarer och feedback.</p>	Grupp aktivitet	<p>Modul 1 av induction av Pedagogiskt program för föräldrar</p> <p>PowerPoint Presentation 1.3</p> <p>Datorer för deltagare (om de arbetar med den digitala kopian av programmet)</p> <p>Pennor, papper</p>
20	<p><b>4. Anpassning av introduktionsprogrammet till pedagogik för föräldrar</b></p> <p>Efter frågorna i presentationen diskuterar deltagarna i par om programmet är anpassat för deras elever/lokala föräldrar och vilka förändringar de skulle göra för att säkerställa att det svarar mot elevernas behov.</p> <p>Efter 10 minuter presenterar varje par sina slutsatser, medan handledaren ger ytterligare kommentarer och feedback.</p>	Pararbete Diskussion	PowerPoint Presentation 1.3
10	<p><b>5. Utvärdering</b></p> <p>Deltagarna ombeds dela med sig av:</p> <p>3 saker de har lärt sig, 2 ämnen de vill utforska mer och 1 fråga de fortfarande har.</p> <p>Handledaren kommenterar och ger förslag på vidare lärande.</p>	Plenum Diskussion	Pennor, papper

## Modul 1, Lektion 4: Induktion till Pedagogiskt Program för Föräldrar, Del 2

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
15	<p><b>1. Isbrytande aktivitet: Frågesport</b></p> <p>Handledaren välkomnar deltagarna, introducerar lektionsämnet och ger instruktioner för den varmare aktiviteten.</p> <p>Frågor relaterade till digital kompetens sätts upp på rummets väggar. Handledaren parar ihop deltagarna, som går från fråga till fråga, diskuterar möjliga svar och skriver ner vad de tror är rätt svar.</p> <p>När alla deltagare har slutat och satt sig, kontrollerar handledaren de korrekta svaren med hjälp av den medföljande presentationen.</p>	Pararbete	Arbetsblad 1.4  PowerPoint Presentation 1.4
40	<p><b>2. Laguppgift på Introduktionsprogrammet för pedagogik för föräldrar</b></p> <p>Handledaren delar in gruppen i 2 lag (4-5 deltagare per lag). Lag 1 tilldelas enhet 1 och lag 2 tilldelas enhet 2 av modul 2 i Pedagogikprogrammet för föräldrar.</p> <p>Deras uppgift är att läsa igenom modulen och diskutera den efter frågorna i presentationen.</p> <p>Efter 20-25 minuter presenterar varje team sina slutsatser, medan handledaren ger ytterligare kommentarer och feedback.</p>	Gruppaktivitet	Modul 2 för Induction till Pedagogiska Programmet för Föräldrar PowerPoint Presentation 1.4 Datorer för deltagare (om de arbetar med den digitala kopian av programmet) Pennor och papper
20	<p><b>3. Frågor</b></p> <p>Efter frågorna i presentationen diskuterar deltagarna i par om programmet är anpassat för deras elever/lokala föräldrar och vilka förändringar de skulle göra för att säkerställa att det svarar mot elevernas behov.</p> <p>Efter 10 minuter presenterar varje par sina slutsatser, medan handledaren ger ytterligare kommentarer och feedback.</p>	Pararbete  Diskussion	PowerPoint Presentation 1.4
15	<p><b>4. Utvärdering</b></p> <p>Handledaren ber deltagarna att reflektera över passet och skriva ner vad de har fått/vunnit under passet och vad de har gett, d.v.s. bidragit till kursen.</p> <p>Efter 5 minuter uppmuntrar handledaren några deltagare att dela 1 giv och 1 tagning.</p>	Plenum  Diskussion	Pennor, papper

## Modul 1, Lektion 5: Utveckla Digital Kompetens med Family Footprint

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
5	<p><b>1. Uppvärmningsaktivitet: Associationer</b></p> <p>Handledaren välkomnar deltagarna, introducerar lektionsämnet och startar den varmare aktiviteten. Handledaren kastar en boll till en av deltagarna och ger dem ett ord relaterat till DigComp (t.ex. kommunikation, virtuell, säkerhet, problem). Deras uppgift är att snabbt säga det första ord som kommer att tänka på. Den första deltagaren kastar sedan bollen till nästa och ger dem ett nytt ord. Aktiviteten fortsätter tills alla deltagare har delat med sig av sina ord och associationer. Handledaren kommenterar några val och frågar deltagarna om de hade samma associationer till orden och kommenterar att vi har olika perspektiv och erfarenheter relaterade till samma koncept.</p>	Plenum	Boll
40	<p><b>1. SWOT-analys</b></p> <p>I team skapar deltagarna en SWOT-analys av Induction to Pedagogy Program for Parents och Family Footprints-projektet, och identifierar styrkor, svagheter, möjligheter och hot.</p> <p>Varje team kan tilldelas ett område i SWOT-ramverket eller så kan alla team diskutera alla fyra områdena.</p> <p>Efter 15 minuter delar varje team med sig av sina slutsatser, med de andra teamen och handledaren som ställer ytterligare frågor och ger feedback.</p>	Team activity Diskussion	PowerPoint Presentation 1.5 Pens, paper
15	<p><b>3. Utvärdering</b></p> <p><b>Deltagarna reflekterar över och skriver ner sina:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rose – en framgång, något positivt</li> <li>• Thorn – en utmaning, orsak till svårigheter</li> <li>• Bud – potential, nya idéer</li> </ul> <p>Efter 5 minuter ber handledaren deltagarna att dela med sig av sina reflektioner och slutsatser.</p>	Plenum Diskussion	PowerPoint Presentation 1.5 Pennor, papper

## Module 2: Climate literacy

### Module 2, Lesson 1: Climate Change

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
15	<p><b>1. Isbrytande aktivitet: Speed date</b></p> <p>Handledaren välkomnar deltagarna, introducerar lektionens ämne och ger instruktioner för isbrytningsaktiviteten.</p> <p>Deltagarna sitter i två koncentriska cirklar, vända mot varandra. Deltagarna har 2-3 minuter på sig att presentera sig och dela hur de lever, arbetar och agerar på ett hållbart sätt.</p> <p>Efter 2-3 minuter signalerar facilitatorn till gruppen att deltagarna ska byta partner, t.ex. deltagarna i den yttre cirkeln flyttar en plats åt höger.</p> <p>Efter att deltagarna har pratat med minst tre personer, ber handledaren deltagarna att dela med sig av vem de har pratat med och deras insikter (t.ex. likheter, olikheter, något intressant eller överraskande).</p>	Pararbete Diskussion	Stolar placerade i två cirklar
30	<p><b>2. QR code frågor</b></p> <p>I par scannar deltagarna QR-koder uppsatta på väggen och matchar innehållet i koderna med frågorna relaterade till grön kompetens på sina utdelningar. Efter att alla par har genomfört aktiviteten kontrollerar handledaren de rätta svaren med deltagarna.</p>	Pararbete	Arbetsblad 2.1
10	<p><b>3. Teori presentation av klimatkompetens</b></p> <p>The facilitator gives a brief introduction to GreenComp using the provided presentation. Handledaren ger en kort instruktion om GreenComp och använder presentationen.</p>	Presentation	PowerPoint Presentation 2.1

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
25	<p><b>4. Sanning eller fiktion?</b></p> <p>Deltagarna får en uppsättning uttalanden relaterade till grön kompetens och hållbart beteende. I par måste de avgöra om de är fakta eller en myt.</p> <p>Efter 10-15 minuter kontrollerar handledaren de rätta svaren med deltagarna och ger feedback.</p>	<p>Pararbete</p> <p>Diskussion</p>	<p>PowerPoint Presentation 2.1</p> <p>Pennor, papper</p>
10	<p><b>5. Utvärdering</b></p> <p>Deltagarna uppmanas att reflektera över sessionen med tummen upp eller tummen ner:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jag förstår grön kompetens och kan förklara det = tummen upp</li> <li>• Jag förstår ännu inte grön kompetens = tummen ner</li> <li>• Jag är inte helt säker på grön kompetens = tummen i sidled</li> </ul> <p>Efter att ha valt sina gester ger deltagarna mer information om varför de valde just sin gest. Handledaren kontrollerar vilket ytterligare stöd de skulle behöva om de valde tummen ned eller i sidled</p>	<p>Plenum</p>	<p>Pennor, papper</p>

\* Anpassat från Scientific American, Top 10 Myths about Sustainability av Michael D. Lemonick den 1 mars 2009.

## Modul 2, Lektion 2: Cirkulär Ekonomi

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
15	<p><b>1. Uppvärmningsaktivitet: Håll med/hall inte med</b></p> <p>Handledaren välkomnar deltagarna, introducerar lektionsämnet och startar den varmare aktiviteten.</p> <p>Handledaren parar ihop deltagare. De diskuterar om de håller med eller inte håller med om påståendena om cirkulär ekonomi som anges i presentationen.</p> <p>Efter 5-7 minuter kontrollerar handledaren deltagarnas slutsatser och ger feedback.</p>	Pararbete	PowerPoint Presentation 2.2
15	<p><b>2. Brainstorma: Hållbart hushåll</b></p> <p>Deltagarna skriver ner lika många idéer för att implementera hållbara 300 metoder inom sina hushåll.</p> <p>Handledaren uppmuntrar deltagarna att överväga olika aspekter, inklusive att öka hållbarheten, reparera, underhålla och utöva hållbar konsumtion samt att täcka olika områden som hushållsartiklar, energianvändning, avfallshantering, transporter och andra relevanta ämnen.</p> <p>Efter idégenereringsfasen uppmanar handledaren deltagarna att dela sina idéer med resten av gruppen.</p> <p>Handledaren uppmuntrar deltagarna att reflektera över mångfalden av idéer som genereras och den potentiella effekten av att införliva dessa hållbara metoder i sina hushåll.</p> <p>Diskutera de utmaningar de kan möta och fundera på möjliga lösningar tillsammans.</p>	Plenum	<p>Pennor, papper</p> <p>PowerPoint Presentation 2.2</p>

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
35	<p><b>3. Sticksågläsning</b></p> <p>Deltagarna delas in i lag om 3: lag A, lag B och lag C. Varje lag får en del av texten om cirkulär ekonomi. De har 5 minuter på sig att läsa texten individuellt och markera/göra anteckningar. Efter det har alla teammedlemmar 5 minuter på sig att diskutera vad de viktigaste aspekterna av deras text är.</p> <p>Handledaren reformerar sedan teamen så att de inkluderar 1 A-, B- och C-medlem vardera. ABC-teamen har 10-15 minuter på sig att dela informationen om sitt textstycke med sina nya teammedlemmar.</p> <p>Lagen får sedan en kort frågesport om texten för att kontrollera om alla lagmedlemmar lyckats förmedla den mest relevanta informationen.</p>		Arbetsblad 2.2
15	<p><b>4. Vad kan vi göra?</b></p> <p>I par listar deltagarna idéer om vad de kan göra som individer, som familj och som medlemmar i samhället.</p> <p>Efter 5-7 minuter delar paren med sig av sina idéer och jämför dem med förslagen i presentationen.</p>	Pararbete	<p>Pennor, papper</p> <p>PowerPoint Presentation 2.2</p>
10	<p><b>5. Utvärdering</b></p> <p>Deltagarna sitter i en cirkel och en efter en slutför meningen "Om den här gruppen var en färg, skulle det vara ...", och ger en kort förklaring av deras val. The facilitator comments and thanks the participants.</p>	Plenum	Stolar placerade i en cirkel



## Modul 2, Lektion 3: Digital och Klimat Kompetens Program för Föräldrar, Del 1

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
10	<p><b>1. Uppvärmningsaktivitet: Det eller det..</b></p> <p>Handledaren välkomnar deltagarna, introducerar lektionsämnet och startar den varmare aktiviteten.</p> <p>Handledaren går igenom listan med alternativ nedan och ber deltagarna att stå i hörnet av rummet (t.ex. vänster eller höger) som representerar deras preferenser:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Natt eller morgon?</li> <li>• Kaffe eller te?</li> <li>• Utbildning eller erfarenhet?</li> <li>• Butiksköpt eller hemlagad?</li> <li>• Bil eller cykel?</li> <li>• Tåg eller flygplan?</li> </ul> <p>Handledaren ber några deltagare att förklara sitt val. Beroende på (längden på) deltagarnas svar kan handledaren utelämna några av de listade alternativen.</p>	Plenum	<p>Lista med förslag</p> <p>Stor yta att röra sig på</p>
10	<p><b>2. Teori presentation på Digital och klimat kompetens för föräldrar</b></p> <p>Handledaren introducerar kortfattat programmet för digitala och klimatlära för föräldrar med hjälp av den medföljande presentationen.</p>	<p>Plenum</p> <p>Presentation</p>	PowerPoint Presentation 2.3
40	<p><b>3. Teamuppgift på programmet Digital och Climate Literacy for Parents</b></p> <p>Handledaren delar in gruppen i 6 lag (2-3 deltagare per lag). Varje team tilldelas en av de första 6 modulerna i programmet. Om det inte finns tillräckligt många deltagare för att göra 6 lag kan handledaren tilldela färre moduler, d.v.s. göra ett urval.</p> <p>Deras uppgift är att läsa igenom modulen och diskutera den efter frågorna i presentationen. Efter 15-20 minuter presenterar varje team sina slutsatser, medan handledaren ger ytterligare kommentarer och feedback.</p>	Gruppaktivitet	<p>Moduler 1-6 av Digital och klimat kompetens för föräldrar</p> <p>PowerPoint Presentation 2.3</p> <p>Datorer</p> <p>Pennor, papper</p>

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
20	<p><b>4. Anpassa programmet för digital kompetens och klimatkompetens för föräldrar</b></p> <p>Efter frågorna i presentationen diskuterar deltagarna i par om programmet är anpassat för deras elever/lokala föräldrar och vilka förändringar de skulle göra för att säkerställa att det svarar mot elevernas behov.</p> <p>Efter 10 minuter presenterar varje par sina slutsatser, medan handledaren ger ytterligare kommentarer och feedback.</p>	<p>Pararbete</p> <p>Diskussion</p>	<p>PowerPoint Presentation 2.3</p>
10	<p><b>5. Utvärdering</b></p> <p>I par delar deltagarna två saker de har lärt sig under sessionen och rapporterar sedan till hela gruppen.</p> <p>Handledaren kommenterar och tackar deltagarna.</p>	<p>Pararbete</p> <p>Plenum</p>	<p>PowerPoint Presentation 2.3</p>

## Modul 2, Lektion 4: Digital and Kimat Kompetens Program för föräldrar, Del 2

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
15	<p><b>1. Uppvärmningsaktivitet: Frågesport</b></p> <p>Handledaren hälsar deltagarna välkomna, introducerar lektionsämnet, parar ihop deltagare och delar ut frågeformuläret. Efter 7-8 minuter går deltagarna och handledaren igenom frågesporten tillsammans och kontrollerar de rätta svaren.</p>	Pararbete	Arbetsblad 2.3
40	<p><b>2. Grupparbete för det digitala och klimat kompetens programmet för föräldrar</b></p> <p>Varje team tilldelas en av de första 6 modulerna i programmet. Om det inte finns tillräckligt många deltagare för att göra 6 lag kan handledaren tilldela färre moduler, d.v.s. göra ett urval.</p> <p>Deras uppgift är att läsa igenom modulen och diskutera den efter frågorna i presentationen.</p> <p>Efter 15-20 minuter presenterar varje team sina slutsatser, medan handledaren ger ytterligare kommentarer och feedback.</p>	Grupparbete	<p>Module 7-12 för Digital och klimat kompetens Program för föräldrar</p> <p>PowerPoint Presentation 2.4</p> <p>Datorer till deltagarna</p> <p>Pennor, papper</p>
20	<p><b>3. Anpassa programmet för digital kompetens och klimatkompetens för föräldrar</b></p> <p>Efter frågorna i presentationen diskuterar deltagarna i par om programmet är anpassat för deras elever/lokala föräldrar och vilka förändringar de skulle göra för att säkerställa att det svarar mot elevernas behov.</p> <p>Efter 10 minuter presenterar varje par sina slutsatser, medan handledaren ger ytterligare kommentarer och feedback.</p>	<p>Pararbete</p> <p>Diskussion</p>	PowerPoint Presentation 2.4
15	<p><b>4. Utvärdering</b></p> <p>Ett meddelande till handledaren(erna)</p> <p>Handledaren bjuder in några deltagare att dela sina meddelanden med gruppen och/eller lägga upp dem på en vägg i rummet.</p>	Plenary session	Pens, post-its

## Modul 2, Lektion 5: European Green Deal

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
10	<p><b>1. Uppvärmningsaktivitet: På ett ord</b></p> <p>Handledaren välkomnar deltagarna, introducerar lektionsämnet och startar den varmare aktiviteten. I team om 2-3 kommer deltagarna på ett ord som beskriver vad ett hållbart sätt att leva och arbeta betyder för dem. Teamen delar sedan sitt ord med gruppen, handledaren kommenterar och noterar likheter/skillnader mellan valen.</p>	<p>Diskussion</p> <p>Plenum</p>	<p>Pennor, post-its</p>
15	<p><b>2. Gröna lösningskort</b></p> <p>Handledaren förklarar att aktiviteten kommer att fokusera på att utbyta och diskutera gröna lösningar relaterade till den europeiska gröna avtalen.</p> <p>Deltagarna delas in i par. Varje par är försett med en uppsättning gröna lösningarskort. Deltagarna turas om att dra ett kort och reflektera över vikten och den potentiella effekten av dessa lösningar.</p> <p>Efter en bestämd tid samlar handledaren deltagarna och startar en kort diskussion där deltagarna kan dela med sig av några av de intressanta lösningar som de diskuterade i sina par.</p>	<p>Pararbete</p>	<p>Arbetsblad 2.5</p> <p>PowerPoint Presentation 2.5</p>
5	<p><b>3. Teoretisk presentation av European Green Deal</b></p> <p>Handledaren går igenom nyckelpunkterna i EU:s gröna avtal med hjälp av den medföljande presentationen.</p>	<p>Presentation</p>	<p>PowerPoint Presentation 2.5</p>
25	<p><b>4. Grön handlingsplanering</b></p> <p>Handledaren förklarar att aktiviteten kommer att fokusera på att gemensamt utveckla handlingsplaner enligt hållbar praxis inspirerad av den europeiska gröna affären och vad som kan vara individuella aktiviteter och samhällsaktiviteter.</p> <p>Varje grupp tar fram en handlingsplan med specifika steg och strategier inom ett eller två områden – det beror på gruppens/klassens storlek.</p> <p>Efter 10 minuter presenterar varje grupp sina handlingsplaner, där handledaren ger ytterligare kommentarer och feedback.</p>	<p>grupparbete (3-5 i varje grupp)</p> <p>Diskussion</p>	<p>PowerPoint Presentation 2.5</p> <p>Arbetsblad 2.4</p> <p>Pennor, papper</p>
5	<p><b>5. Utvärdering</b></p> <p>Varje deltagare slutför följande två meningar på ett (post-it) papper:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En sak jag har njutit av...</li> <li>• En sak jag skulle ha velat ha mer av...</li> </ul> <p>Handledaren bjuder in några deltagare att dela sina budskap och kommentera/ge feedback.</p>	<p>Plenum</p>	<p>Pennor, post-its</p>

## Modul 3: Family Learning resurser för barn och ungdomar

### Modul 3, Lektion 1: Serier i Family Learning

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
15	<p><b>1. Uppvärmningsaktivitet: Rygg mot rygg</b></p> <p>Handledaren välkomnar deltagarna, introducerar lektionsämnet och startar den varmare aktiviteten.</p> <p>Handledaren parar ihop deltagarna och delar ut försättsblad till serierna i Family Learning Toolkit. Deltagarna sitter rygg mot rygg och turas om att beskriva försättsbladen för varandra – lyssnaren måste (så exakt som möjligt) rita av försättsbladet som beskrivs för dem.</p> <p>Efter 10 minuter kontrollerar handledaren med deltagarna hur exakta deras ritningar är jämfört med originalen.</p>	Pararbete	<p>Framsidor till serierna</p> <p>Pennor, papper</p>
10	<p><b>2. Teoretisk presentation av serier i Family Learning</b></p> <p>Handledaren introducerar kort serierna i Family Learning Toolkit med hjälp av den medföljande presentationen.</p>	<p>Plenum</p> <p>Presentation</p>	PowerPoint Presentation 3.1
50	<p><b>3. Analys av serierna i Family Learning</b></p> <p>Handledaren delar in gruppen i 4 lag (2-3 deltagare per lag). Varje lag tilldelas 3 serier från verktygslådan.</p> <p>Deras uppgift är att läsa igenom serierna och diskutera dem efter frågorna i presentationen.</p> <p>Efter 25-30 minuter presenterar varje team sina slutsatser, medan handledaren ger ytterligare kommentarer och feedback.</p>	Gruppuppgift	<p>Serierna i Family Learning</p> <p>PowerPoint Presentation 3.1</p> <p>Datorer till deltagarna</p> <p>Pennor, papper</p>
15	<p><b>4. Utvärdering</b></p> <p>Varje deltagare skriver ner:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Det mest användbara med sessionen</li> <li>• Det minst användbara med sessionen</li> </ul> <p>Handledaren bjuder in några deltagare att dela sina anteckningar och kommentarer/ge feedback.</p>	Plenum	Pennor, post-its

## Modul 3, Lektion 2: Canva

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
5	<p><b>1. Uppvärmningsaktivitet: Tidigare erfarenhet</b></p> <p>Handledaren välkomnar deltagarna, introducerar lektionsämnet och frågar om deras tidigare erfarenheter av Canva:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Har du använt Canva tidigare?</li> <li>• Har du sett design gjorda i Canva? Om ja, vilka var de?</li> <li>• Har du skapat design i Canva? Om ja, vad?</li> </ul>	Plenum	PowerPoint Presentation 3.2
10	<p><b>2. Introduktion till Canva</b></p> <p>Handledaren visar upp för deltagarna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hemsidan</li> <li>• Hur man registrerar ett konto</li> <li>• Vad kan skapas i Canva</li> <li>• Begränsningar för ett gratiskonto</li> <li>• Möjlighet att registrera sig för ett Canva for Education-konto</li> <li>• Hur man kommer igång med att skapa en design</li> </ul>	Plenum Presentation	Ett registrerat konto på <a href="https://www.canva.com">canva.com</a>
50	<p><b>3. Din Canva design</b></p> <p>Följ instruktionerna i arbetsbladet och deltagarna skapar sin Canva-design i team om 2-3.</p> <p>Handledaren checkar in på teamen för att följa deras framsteg och erbjuder stöd när de stöter på ett hinder/svårigheter.</p>	Gruppuppgift	Datorer till deltagarna Arbetsblad 3.1 (digital kopia)
20	<p><b>4. Försöka tillsammans</b></p> <p>Teamen presenterar sin design för varandra, medan de andra teamen och handledaren ger kommentarer och feedback.</p>	Plenum	Datorer för deltagarna
5	<p><b>5. Utvärdering</b></p> <p>Varje deltagare slutför följande mening:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Det jag kommer att göra som ett resultat av denna session är...</li> </ul> <p>Handledaren bjuder in några deltagare att dela sina anteckningar och kommentarer/ge feedback.</p>	Plenum	Pennor, post-its

## Modul 3, Lektion 3: MakeBeliefsComix.com

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
5	<p><b>1. Uppvärmningsaktivitet: Tidigare erfarenheter</b></p> <p>Handledaren välkomnar deltagarna, introducerar lektionsämnet och frågar om deras tidigare erfarenheter av MakeBeliefsComix.com:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Har du använt MakeBeliefsComix.com tidigare?</li> <li>• Har du sett serier gjorda i MakeBeliefsComix.com? Om ja, vilka var de?</li> <li>• Har du skapat serier i MakeBeliefsComix.com? Om ja, vad?</li> </ul>	Plenum	PowerPoint Presentation 3.3
10	<p><b>2. Introduktion av MakeBeliefsComix.com</b></p> <p>Handledaren visar upp för deltagarna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hemsidan</li> <li>• Handledningssidan på <a href="http://makebeliefscomix.com/create-comix-tutorial">makebeliefscomix.com/create-comix-tutorial</a></li> <li>• Stripstartare på <a href="http://makebeliefscomix.com/comic-strip-starters">makebeliefscomix.com/comic-strip-starters</a></li> <li>• Berättelseidéer på <a href="http://makebeliefscomix.com/story-ideas">makebeliefscomix.com/story-ideas</a></li> </ul>	Plenum Presentation	Ett registrerat konto på MakeBeliefsComix
50	<p><b>3. Din Comix</b></p> <p>Följ instruktionerna i arbetsbladet och deltagarna skapar sin serie i lag om 2-3 personer.</p> <p>Handledaren checkar in på teamen för att följa deras framsteg och erbjuder stöd när de stöter på ett hinder/svårigheter.</p>	Gruppuppgift	Datorer till deltagarna Arbetsblad 3.2 (digital copy)
20	<p><b>4. Försöka tillsammans</b></p> <p>Teamen presenterar sin design för varandra, medan de andra teamen och handledaren ger kommentarer och feedback.</p>	Plenum	Datorer till deltagarna
5	<p><b>5. Utvärdering</b></p> <p>Varje deltagare ritar en emoji som representerar hur de kände sig under sessionen/i slutet.</p> <p>Handledaren bjuder in några deltagare att dela sina emojis och kommentera/ger feedback.</p>	Plenum	Pennor, post-its

## Module 3, Lesson 4: Pixtoon

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
5	<p><b>1. Uppvärmningsaktivitet: Tidigare erfarenhet</b></p> <p>Handledaren välkomnar deltagarna, introducerar lektionsämnet och frågar om deras tidigare erfarenheter av Pixton:</p> <p>Har du använt Pixton tidigare?</p> <p>Har du sett design gjorda i Pixton? Om ja, vilka var de?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Har du skapat mönster i/med hjälp av Pixton? Om ja, vad?</li> </ul>	Plenum	PowerPoint Presentation 3.4
10	<p><b>2. Introduktion till Pixton</b></p> <p>Handledaren visar upp för deltagarna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hemsidan</li> <li>• Vad kan skapas i Pixton på <a href="http://pixton.com/what-is-pixton">pixton.com/what-is-pixton</a></li> <li>• Begränsningar för ett gratiskonto</li> <li>• Hur man registrerar ett konto</li> <li>• Hur man kommer igång med att skapa en design</li> </ul>	Plenum Presentation	Ett registrerat konto på <a href="http://pixton.com">pixton.com</a>
50	<p><b>3. Din Pixton design</b></p> <p>Följ instruktionerna i arbetsbladet och deltagarna skapar sin Pixton-design i team om 2-3.</p> <p>Handledaren checkar in på teamen för att följa deras framsteg och erbjuder stöd när de stöter på ett hinder/svårigheter.</p>	Gruppuppgift	Datorer till deltagarna Arbetsblad 3.3 (digital kopia)
20	<p><b>4. Försök tillsammans</b></p> <p>Teamen presenterar sin design för varandra, medan de andra teamen och handledaren ger kommentarer och feedback.</p>	Plenum	Datorer till deltagarna
5	<p><b>5. Utvärdering</b></p> <p>Deltagarna tar ett post-it papper och fäster det på väggen under ett av de fyra alternativen under påståendet "Jag kan använda Pixton med mina elever."</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jag fattar</li> <li>• Nästan där</li> <li>• Inte riktigt</li> <li>• Inte alls</li> </ul> <p>Handledaren bjuder in några deltagare att dela och förklara sina val och kommentarer.</p>	Plenum	Pennor, post-its Papper med förslag/ beskrivningar uppsatta på väggen



## Modul 3, Lektion 5: Storyboard That

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
5	<p><b>1. Uppvärmningsaktivitet: Tidigare erfarenhet</b></p> <p>Storyboard That tidigare?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Har du sett design gjorda i Storyboard That? Om ja, vilka var de?</li> <li>• Har du skapat design i Storyboard That? Om ja, vad?</li> </ul>	Plenum	PowerPoint Presentation 3.5
10	<p><b>2. Introduktion till Storyboard That</b></p> <p>Handledaren visar upp för deltagarna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hemsidan</li> <li>• Vad kan skapas i Storyboard That</li> <li>• Begränsningar för ett gratiskonto</li> <li>• Hur man registrerar ett konto</li> <li>• Hur man kommer igång med att skapa en design.</li> </ul>	Plenum Presentation	Ett registrerat konto <a href="http://storyboardthat.com">storyboardthat.com</a>
50	<p><b>3. Din Storyboard That design</b></p> <p>Följ instruktionerna i arbetsbladet och deltagarna skapar sin Storyboard That-design i team om 2-3.</p> <p>Handledaren checkar in på teamen för att följa deras framsteg och erbjuder stöd när de stöter på ett hinder/svårigheter.</p>	Gruppuppgift	Datorer till deltagarna Arbetsblad 3.4 (digital kopia)
20	<p><b>4. Försök tillsammans</b></p> <p>Teamen presenterar sin design för varandra, medan de andra teamen och handledaren ger kommentarer och feedback.</p>	Plenum	Datorer till deltagarna
5	<p><b>5. Utvärdering</b></p> <p>Varje deltagare slutför följande mening:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En sak som förvånade mig med sessionen/kursen...</li> </ul> <p>Handledaren bjuder in några deltagare att dela sina anteckningar och kommentarer/ge feedback.</p>	Plenum	Pennor, post-its

## Modul 4: Family Learning resurser för ungdomar och seniorer

### Modul 4, Lektion 1: Interaktiva Digitala Tidskrifter i Family Learning

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
25	<p><b>1. Isbrytande aktivitet: I ett nötskal</b></p> <p>Deltagarna ritar en cirkel på ett papper och delar upp den i 4 sektioner. I varje avsnitt ritar de en bild som representerar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dem själva</li> <li>• deras favoritplats</li> <li>• digitala verktyg som de använder mest för att skapa innehåll</li> <li>• deras favoritkällor för nyheter och underhållning</li> </ul> <p>Deltagarna sätter sig i en cirkel och presenterar sina teckningar för gruppen och förklarar innebörden bakom varje bild.</p> <p>Tränaren kollar med deltagarna vad som överraskade dem och vilka likheter/skillnader de märkte mellan varandra.</p>	Plenum	Pennor, papper
10	<p><b>2. Teoretisk presentation av Interaktiva Digital Magazines i the Family Learning</b></p> <p>Handledaren introducerar kort de interaktiva digitala tidskrifterna i Family Learning Toolkit med hjälp av den medföljande presentationen.</p>	Plenum Presentation	PowerPoint Presentation 4.1
45	<p><b>3. Analysera Interaktiva Digitala Tidskrifter i Family Learning</b></p> <p>Handledaren delar in gruppen i 4 lag (2-3 deltagare per lag). Varje team tilldelas 3 interaktiva digitala tidskrifter från verktygslådan.</p> <p>Deras uppgift är att gå igenom tidningarna och diskutera dem efter frågorna i presentationen.</p> <p>Efter 25-30 minuter presenterar varje team sina slutsatser, medan handledaren ger ytterligare kommentarer och feedback.</p>	Grupparbete	Interaktiva Digitala Tidskrifter iFamily Learning PowerPoint Presentation 4.1 Datorer med Microsoft Office och hörlurar (eller separata rum) för deltagarna Pennor, papper
10	<p><b>4. Utvärdering</b></p> <p>Deltagarna tar ett post-it papper och ritar ett glatt, ledset eller neutralt ansikte på det. De fäster sedan den på väggen under ett av de tre alternativen som representerar deras nivå av förståelse för materialen som presenteras:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jag förstod verkligen den här idén.</li> <li>• Jag har några frågor om interaktiva digitala tidningar innan jag kan säga att jag förstår hur man använder dem.</li> <li>• Jag vet inte ens var jag ska börja med att använda interaktiva digitala tidningar.</li> </ul>	Plenum	Pennor, post-its

## Modul 4, Lektion 2: Ljudböcker i Family Learning

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
10	<p><b>1. Uppvärmningsaktivitet: Undersökning</b></p> <p>Handledaren kontrollerar hur många deltagare som har hört talas om eller lyssnat på ljudböcker och ställer några följdfrågor:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vilka är dina favoritljudböcker?</li> <li>• Vilka ämnen eller genrer föredrar du?</li> <li>• Varför gillar du dem?</li> <li>• Vad gör dem minnesvärda?</li> </ul>	Plenum	PowerPoint Presentation 4.2
10	<p><b>2. Teoretisk presentation av Ljudböckerna i Family Learning</b></p> <p>Handledaren introducerar kortfattat ljudböckerna i Family Learning Toolkit med hjälp av den medföljande presentationen.</p>	Plenum Presentation	PowerPoint Presentation 4.2
40	<p><b>3. Analysera Ljudböcker i Family Learning</b></p> <p>Handledaren delar in gruppen i 4 lag (2-3 deltagare per lag). Varje lag tilldelas 2 ljudböcker från verktygslådan.</p> <p>Deras uppgift är att gå igenom ljudböckerna och diskutera dem efter frågorna i presentationen.</p> <p>Efter 25 minuter presenterar varje team sina slutsatser, medan handledaren ger ytterligare kommentarer och feedback.</p>	Grupparbete	Ljudböcker i Family Learning PowerPoint Presentation 4.2 Datorer med Microsoft Office och hörlurar (eller separata rum) för deltagarna Pennor, papper
20	<p><b>4. Hitta resurser till Ljudböcker</b></p> <p>I par surfar deltagarna på internet för att hitta webbplatser med fritt tillgängliga ljudböcker.</p> <p>Deltagarna delar resurserna med gruppen via en Padlet-tavla eller post-it-lappar.</p> <p>Handledaren läser igenom förslagen och ber deltagarna om ytterligare kommentarer om de valda resurserna.</p>	Pararbete	Datorer till deltagarna Större papper eller post-it lappar
10	<p><b>5. Utvärdering</b></p> <p>Handledaren ber deltagarna att lista nyckelidéer från lektionen och varför de var viktiga. Handledaren ber några deltagare att dela med sig av sina idéer och kommentarer.</p>	Plenum	Pennor, post it lappar Papper med tre förslag/ beskrivningar på väggen

## Modul 4, Lektion 3: PowerPoint för att Skapa Interaktiva tidskrifter och Ljudböcker

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
5	<p><b>1. Uppvärmningsaktivitet: Tidigare erfarenheter</b></p> <p>Handledaren visar upp för deltagarna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infoga flik – Mediakort</li> <li>• Lägg till video- och ljudfiler till presentationen</li> <li>• Spela in ljud direkt i PowerPoint</li> <li>• Skärminspelning</li> </ul>	Plenum	PowerPoint Presentation 4.3
10	<p><b>2. Introduktion to PowerPoint för audio/video</b></p> <p>Handledaren visar upp för deltagarna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Infoga flik – Mediakort</li> <li>• Lägg till video- och ljudfiler till presentationen</li> <li>• Spela in ljud direkt i PowerPoint</li> <li>• Skärminspelning</li> </ul>	Plenum Presentation	A PowerPoint presentation
50	<p><b>3. Din PowerPoint inspelning</b></p> <p>Följ instruktionerna i arbetsbladet och deltagarna skapar sin PowerPoint-inspelning i grupper om 2-3 personer.</p> <p>Handledaren checkar in på teamen för att följa deras framsteg och erbjuder stöd när de stöter på ett hinder/svårigheter.</p>	Grupparbete	Datorer med Microsoft Office och hörlurar (eller separata rum) för deltagarna Arbetsblad 4.1 (digital kopia)
20	<p><b>4. Gör det tillsammans</b></p> <p>Teamen presenterar sin design för varandra, medan de andra teamen och handledaren ger kommentarer och feedback.</p>	Plenum	Datorer till deltagarna
5	<p><b>5. Utvärdering</b></p> <p>Varje deltagare slutför följande mening:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En sak har jag lärt mig om mig själv...</li> </ul> <p>Handledaren bjuder in några deltagare att dela sina anteckningar och kommentarer/ge feedback.</p>	Plenum	Pennor, papper

## Modul 4, Lektion 4: Voki

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
5	<p><b>1. Uppvärmningsaktivitet: Tidigare erfarenhet</b></p> <p>Handledaren välkomnar deltagarna, introducerar lektionsämnet och frågar om deras tidigare erfarenheter av Voki:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Har du använt Voki eller en avatargenerator tidigare?</li> <li>• Har du sett avatarer genererade av Voki eller liknande verktyg? Om ja, vilka var de?</li> <li>• Har du skapat avatarer själv? Om ja, vad?</li> </ul>	Plenum	PowerPoint Presentation 4.4
10	<p><b>2. Introduktion till Voki</b></p> <p>Th Handledaren visar upp för deltagarna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hemsidan</li> <li>• Voki Creator, Presenter, Classroom, Hangouts, Teach</li> <li>• Begränsningar för ett gratiskonto</li> <li>• Hur man registrerar ett konto</li> <li>• Hur man kommer igång med att skapa en avatar</li> </ul>	Plenum Presentation	Ett registrerat konto på <a href="http://voki.com">voki.com</a>
50	<p><b>3. Din Voki avatar</b></p> <p>Följ instruktionerna i arbetsbladet och deltagarna skapar sin Voki-avatar i lag om 2-3 personer.</p> <p>Handledaren checkar in på teamen för att följa deras framsteg och erbjuder stöd när de stöter på ett hinder/svårigheter.</p>	Grupparbete	Datorer till deltagarna Arbetsblad 4.2 (digital kopia)
20	<p><b>4. Prova tillsammans</b></p> <p>Teamen presenterar sin design för varandra, medan de andra teamen och handledaren ger kommentarer och feedback</p>	Plenum	Datorer till deltagarna
5	<p><b>5. Utvärdering</b></p> <p>Handledaren ber deltagarna att dela med sig av något de ser fram emot den veckan/månaden.</p>	Plenum	PowerPoint Presentation 4.4

## Modul 4, Lektion 5: Vocaroo och Audacity

TID (minutes)	AKTIVITETS BESKRIVNING	LÄRANDE METODER	UTBILNINGSMATERIAL
5	<p><b>1. Uppvärmningsaktivitet: Tidigare erfarenheter</b></p> <p>Handledaren välkomnar deltagarna, introducerar lektionsämnet och frågar om deras tidigare erfarenhet av redigering av ljudinspelningar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Har du spelat in och redigerat ljud tidigare?</li> <li>• Vilka verktyg använde du för att spela in eller redigera inspelningen?</li> <li>• Har du någonsin använt Vocaroo eller Audacity?</li> </ul>	Plenum	PowerPoint Presentation 4.5
10	<p><b>2. Introduktion till Vocaroo and Audacity</b></p> <p>The facilitator showcases to the participants:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recording and downloading/sharing a recording on Vocaroo</li> <li>• Installing Audacity</li> <li>• Importing, editing and exporting in Audacity</li> </ul>	Plenum Presentation	Vocaroo.com <a href="#">Installed Audacity programme</a>
50	<p><b>3. Din audio recording</b></p> <p>Följ instruktionerna i arbetsbladet och deltagarna skapar sina ljudinspelningar i grupper om 2-3 personer.</p> <p>Handledaren checkar in på teamen för att följa deras framsteg och erbjuder stöd när de stöter på ett hinder/svårigheter.</p>	Grupparbete	Datorer till deltagarna Arbetsblad 4.3 (digital kopia)
20	<p><b>4. Gör det tillsammans</b></p> <p>Teamen presenterar sin design för varandra, medan de andra teamen och handledaren ger kommentarer och feedback.</p>	Plenary session	Computers for participants
5	<p><b>5. Utvärdering</b></p> <p>Deltagarna delar med gruppen hur säkra de känner sig på en skala från 1-5 (1=minst självsäker, 5=mest självsäker) när det gäller att kunna använda de digitala verktyg som presenteras med sina elever/för undervisning och lärande.</p> <p>Handledaren kommenterar och tackar deltagarna för deras medverkan.</p>	Plenum	PowerPoint Presentation 4.5

# Arbetsblad

Följande arbetsblad ska delas ut till deltagarna innan varje workshop.

## Arbetsblad 1.1

### Gruppuppdrag för DigComp 2.2

#### Steg 1

Du har tilldelats ett av de fem kompetensområdena i DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens (tillgängligt online på [publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415](https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415)):

1. Information och datakompetens (s. 9-14).
2. Kommunikation och samarbete (s. 15-26).
3. Skapande av digitalt innehåll (s. 27-34).
4. Säkerhet (s. 35-42).
5. Problemlösning (s. 43-50).

Läs igenom de listade sidorna och hitta svar på följande frågor::

- Vilka kompetenser anges?
- Vilka är några praktiska exempel på de nämnda resultaten (lista minst 2)?
- Vilka användningsfall (anställnings- eller lärandescenarier) har beskrivits (lista minst 1)?

#### Steg 2

Diskutera kompetensområdet:

- Vilka kompetenser och resultat är mer/mindre relevanta för dina elever?
- Vilken/vilka kompetens(er) skulle du fokusera på? På vilken(a) nivå(er)?
- Behöver du anpassa rammetoden och/eller innehållet till ditt land och dina elever? Vad hur? Kan du lista specifika exempel??

#### Steg 3

Förbered en sammanfattning av dina svar och diskussion från steg 1 och 2 för de andra deltagarna på den medföljande affischen/blädderblockspapperet. Var beredd att presentera det för gruppen.

# Arbetsblad 1.2

## DigComp frågesport

### Frågor

- 1) I EU:s rekommendationer om nyckelkompetenser för livslångt lärande definieras digital kompetens som en:
  - a) Specialkompetens
  - b) Transversell kompetens
  - c) Kommunikationskompetens
  - d) Teknisk kompetens
  
- 2) DigComp identifierar:
  - a) Kompetenser för medborgarna
  - b) Kompetenser för pedagoger
  - c) Kompetenser för organisationer
  - d) Allt ovanstående
  
- 3) Vilket kompetensområde ingår INTE i DigComp?
  - a) Kommunikation och samarbete
  - b) Digital etik
  - c) Information och datakompetens
  - d) Säkerhet
  
- 4) Hur många kunskapsnivåer har DigComp?
  - a) 6
  - b) 7
  - c) 8
  - d) 9
  
- 5) DigComp 2.2-uppdateringen innehåller referenser till:
  - a) Ny teknik (AI, VR, AR)
  - b) Desinformation och desinformation
  - c) Gröna och hållbarhetsaspekter av interaktion med digital teknik
  - d) Allt ovanstående
  
- 6) Att identifiera digitala kompetensluckor är en kompetens inom:
  - a) Information och datakompetens
  - b) Kommunikation och samarbete
  - c) Skapande av digitalt innehåll
  - d) Säkerhet
  - e) Problemlösning
  
- 7) DigComp 2.2 innehåller exempel på användningsfall endast för inlärningssammanhang:
  - a) en sann
  - b) Falskt
  
- 8) "Vet hur man samlar in digital data med hjälp av grundläggande verktyg som onlineformulär" är ett exempel på en:
  - a) Kunskap
  - b) Skicklighet
  - c) Attityd



9) Kunskapsnivå 6 är::

- a) Mellanliggande
- b) Avancerat
- c) Mycket specialiserad

10) DigComp 2.2 innehåller referenser till fjärrarbete::

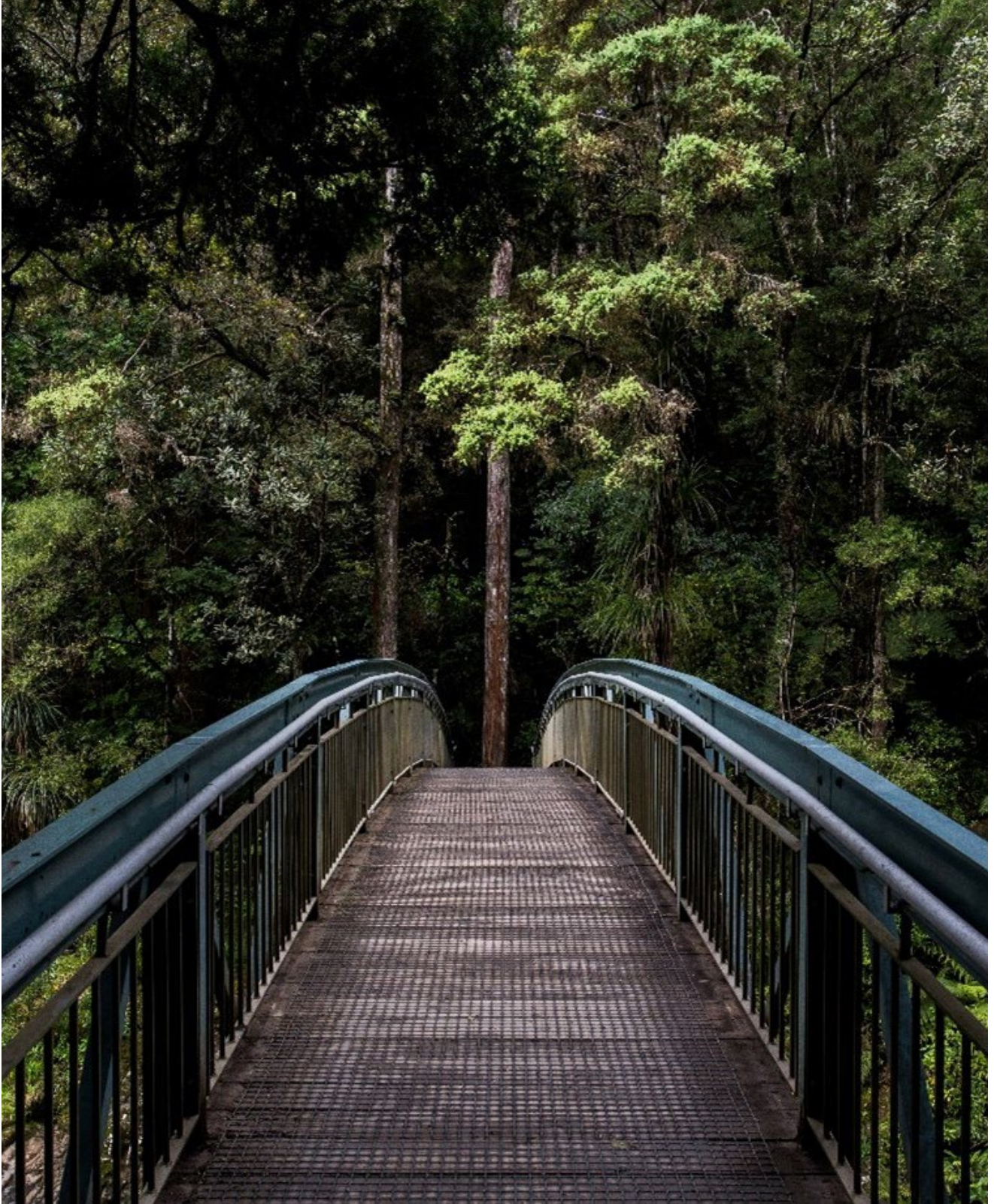
- a) en sann
- b) Falskt

**Svar**

- 1) B)
- 2) A)
- 3) B)
- 4) C)
- 5) D)
- 6) E)
- 7) B)
- 8) B)
- 9) B)
- 10) A)

## Arbetsblad 1.3

My image





































# Arbetsblad 1.4

## Digitala kompetensfrågor

### Frågor

- 1) Vad är gamification?
  - a) Användning av spelelement och principer i icke-spelsammanhang
  - b) TV-spelstävlingar
  - c) En marknadstrend som indikerar den ökande användningen av videospel
  - d) Ett tv-spel
  
- 2) En digitalt kompetent lärare:
  - a) Använder digitala element för att ersätta traditionella metoder
  - b) Kombinerar traditionella och innovativa element genom att använda analoga och digitala verktyg
  - c) Lär eleverna att endast använda digitala medier
  - d) Använder endast innovativa metoder
  
- 3) En digital plattform är:
  - a) en plats för virtuellt lärande där du kan hantera klasser, kommunicera och dela material
  - b) en plats där du använder tekniska verktyg
  - c) ett socialt nätverk där du kommunicerar med vem du vill
  - d) en miljö där du endast kan använda digitalt material
  
- 4) Blended learning avser...
  - a) Lärarcentrerat lärande
  - b) Flera metoder för inläring
  - c) Elevcentrerat lärande
  - d) Online learning
  
- 5) Den stora fördelen med blandat lärande är tillhandahållandet av:
  - a) En inlärningsmiljö online
  - b) Lärarledd undervisning
  - c) En anpassad lärmiljö
  - d) Elevcentrerat lärande
  
- 6) Vad är ett flippat klassrum??
  - a) Ett klassrum där tester kommer i början av ett ämne, snarare än slutet.
  - b) Ett klassrum där eleverna undervisar läraren.
  - c) Ett klassrum där eleverna ansvarar för sitt eget lärande.
  - d) Ett klassrum där ämnen introduceras som en del av läxor genom videor eller andra medier och klassrumstid ägnas åt guidad praktik.
  
- 7) När använder vi digitala verktyg i undervisningen?
  - a) När vi blir uttråkade
  - b) När vi vill prova en ny app
  - c) När de erbjuder inlärningsfördelar
  - d) När rektor säger åt oss att

8) Vilket av dessa är INTE ett verktyg som används för att skapa presentationer?

- a) PowerPoint
- b) Sway
- c) Vocaroo
- d) Canva

9) Vilka två av dessa miljöer används för att skapa interaktiva videor?

- a) Edpuzzle
- b) Nearpod
- c) Edmodo
- d) Socrative

10) Vad används Audacity till?

- a) Skapa presentationer
- b) Redigera bilder
- c) Göra videor
- d) Redigera ljud

**Svar**

- 11) A)
- 12) B)
- 13) A)
- 14) B)
- 15) C)
- 16) D)
- 17) C)
- 18) C)
- 19) A), B)
- 20) D)

# Arbetsblad 2.1

## QR code frågor

### Frågeformulär

1) Biologisk mångfald avser::

---

2) Hållbarhet avser:

---

3) Vår effekt på miljön - en kombination av vad vi konsumerar och det avfall vi producerar - är:

---

4) Överbefolkning, föroreningar och förlust av biologisk mångfald är exempel på:

---

5) Jordens dag firas på:

---

6) Ekonomisk tillväxt, social integration och miljöskydd är de tre dimensionerna av:

---

7) Avfallshierarkin rangordnar alternativen för avfallshantering efter vad som är bäst för miljön. I prioritetsordning är de:

---

8) GreenComp är det europeiska kompetensramverket för hållbarhet. Det omfattar följande kompetensområden:

---

## QR koder

1) Variation av djurarter på jorden



2) Förmågan att upprätthålla eller stödja en process kontinuerligt över tid



3) Ekologiska fotavtryck



4) Miljöutmaningar



5) 22 April



6) SuHållbar utveckling



7) Förebyggande, förberedelse för återanvändning, återvinning, återvinning och kassering.



8) Förkroppsliga hållbarhetsvärden, anamma komplexitet i hållbarhet, föreställa sig hållbara framtider och agera för hållbarhet



## Svar

1. Biologisk mångfald avser: mångfalden av arter på jorden
2. Hållbarhet avser: Förmågan att upprätthålla eller stödja en process kontinuerligt över tid
3. Vår påverkan på miljön - en kombination av vad vi konsumerar och avfallet vi producerar - är: Ekologiskt fotavtryck
4. Överbefolkning, föroreningar och förlust av biologisk mångfald är exempel på: Miljöutmaningar
5. Jordens dag firas den: 22 april
6. Ekonomisk tillväxt, social integration och miljöskydd är de tre dimensionerna av: Hållbar utveckling
7. Avfallshierarkin rangordnar alternativen för avfallshantering efter vad som är bäst för miljön. I prioritetsordning är de: Förebyggande, Förberedelse för återanvändning, Återvinning, Återvinning och Avfallshantering.
8. GreenComp är det europeiska kompetensramverket för hållbarhet. Det inkluderar följande kompetensområden: Förkroppsligande av hållbarhetsvärden, Att omfamna komplexitet i hållbarhet, Att föreställa sig hållbar framtid och agera för hållbarhet.

## Arbetsblad 2.2

### Sticksågläsning

#### Text A

##### Varför är vårt konsumtionsmönster ett problem?

Vi lever och konsumerar över planetens resurser. Vi konsumerar mer och mer och den här modellen är allt mindre lönsam för mänsklighetens framtid. Reklam, kampanjerbjudanden, mode, ständig teknisk utveckling inom telefoni och multimedia etc. driver oss att snabbt förnya våra varor. Under 2015 använde utvecklade länder 30 ton resurser per capita jämfört med 2 ton i utvecklingsländer.

##### Hur är tillståndet för naturresursbestånden?

Naturresurser utnyttjas i stor utsträckning för produktion av varor och tjänster och är ibland överexploaterade eller till och med i ett tillstånd av utmattning på global skala.

Sand används flitigt i byggbranschen för att tillverka betong. Det är dock en icke-förnybar resurs och stenbrotten producerar allt mindre av den. Utvinningen av sand från floder och hav växer, vilket stör hela den naturliga balansen. Många metaller (koppar, silver, zink, nickel) kan vara en bristvara fram till 2030, med nuvarande konsumtionstakt och med tanke på tillståndet för kända resursfyndigheter idag.

När strategiska resurser blir allt knappare uppstår frågan om tillgång och delning. Denna brist kommer att leda till volatilitet och högre priser på råvaror, men också till risker för instabilitet, spänningar och till och med geopolitiska konflikter.

Utnyttjandet av vissa resurser ställer dessutom till etiska och sociala problem. Enligt UNICEF arbetar mer än 40 000 barn i gruvor i södra Demokratiska republiken Kongo, många av dem i koboltgruvor, ett mineral som används för att tillverka batterier och kondensatorer för smartphones. I Chile, Argentina och Bolivia orsakar den massiva användningen av vatten för produktion av litium (en metall som också används i smartphone-batterier) konflikter med lokalbefolkningen, till den grad att deras överlevnad äventyras. Chile har till exempel begränsat gruvbolagens tillgång till sötvattenreserver.

#### Text B

##### Varför är det viktigt att få föremål att hålla?

Att behålla föremål så länge som möjligt begränsar miljöpåverkan. Det hjälper till att bevara resurser och begränsa mängden avfall i våra papperskorgar. Men det är också ett effektivt sätt att minska påverkan från tillverkning. För många föremål som möbler, kläder, datorer och telefoner är det tillverkningsfasen som har störst påverkan på miljön. När det gäller smartphonen står den för 75 % av effekten.

En annan fördel är att en förlängning av produkternas livslängd gör det möjligt att göra besparingar. Om du till exempel håller en diskmaskin i 14 år istället för 11 sparar du 105 € för en A+ diskmaskin, 150 € för en A++ och 250 € för en A+++.

I 60 % av verkliga haverier försöker konsumenten inte få produkten reparerad och gör det aldrig om kostnaden är mer än 30 % av nypriset. Men reparation är ofta möjlig.



## Skapar den cirkulär ekonomin nya jobb?

Den cirkulära ekonomin kan bidra till företagens konkurrenskraft och till ekonomisk utveckling. Att optimera de resurser som används är en källa till besparingar och nya affärsmodeller växer fram.

Redan idag uppskattas arbetsstyrkan i den cirkulära ekonomin till nästan 800 000 heltidstjänster, eller mer än 3 % av den globala sysselsättningen. Mer än hälften är sysselsatta med ekoverksamhet, resten med reparation, uthyrning och begagnatmarknad.

En mängd olika aktiviteter är involverade, såsom återvinning, ekodesign, återanvändning och reparation. Enligt en europeisk studie skulle reparation av bara 1 % av de föremål som för närvarande slängs skapa 200 000 jobb i Europa.

## Ny kompetens växer fram

Bland de framväxande yrkena kan vi nämna yrket produktingenjör specialiserat på ekodesign. Dess mål är att utvärdera och designa produkter och tekniska lösningar som begränsar miljöpåverkan från produkter och tjänster över hela deras livscykel, samtidigt som de säkerställer deras industriella utveckling.

## Text C

### Vilka åtgärder bör vidtas för att ändra modellen?

Skapandet av en ny produktions- och konsumtionsmodell beror lika mycket på kollektiva som på individuella handlingar. Initiativ på alla nivåer kan ge svar för ett mer nyktert och avfallsfritt samhälle.

Vägar framåt för företag och lokala myndigheter:

- Optimera organisationens funktion, i fabriker och kontor, för att förbruka mindre resurser och välja resurser som har mindre påverkan på miljön.
- Ekodesigna varje produkt, se till att använda så lite resurser som möjligt för att tillverka den, tänka på att integrera återvunnet material och underlätta återvinningen.
- Integrera miljömässiga och sociala kriterier i inköspolicyn.
- Uppmuntra donationer och reparationer inom organisationen.
- Organisera återvinningen så att det mesta av materialen kan återanvändas som återvunnen råvara.

### Vad ska man göra som konsument?

Konsumenter är i hjärtat av den cirkulära ekonomin och kan göra en positiv skillnad genom sitt beteende. Var och en av oss kan ta tillbaka kontrollen över hur vi konsumerar och undvika ansamling av föremål och mycket avfall.

- Ställ dig själv de rätta frågorna innan du spenderar. Behöver du verkligen den här produkten? Det är värt att tänka på detta när man vet att sedan 1960-talet har hushållens konsumtion mer än tredubblats.
- Undvik överdimensionering: till exempel har en 32-tums tv (81 cm diagonal) hälften så stor miljöpåverkan (utsläpp av växthusgaser och resursanvändning) som en 55-tums tv (140 cm diagonal). Att köpa en tvättmaskin av motsvarande energiklass men med en mindre kapacitet (6 kg istället för 8 kg) sparar 240 € under dess livstid (11 år) eftersom många apparater fungerar utan att vara fulla.
- Överväg att hyra eller låna vissa produkter istället för att köpa dem för tillfällig användning.
- Förbjud «engångsprodukter» (servetter, bestick, plastpåsar eller vattenflaskor, etc.) som endast används en gång innan de slängs.
- Välj varor med mindre förpackning. Det innebär mindre förpackningsavfall i sopkärlen (volymen har

fördubblats på 40 år!).

Texter anpassade från CITEGO ([https://www.citego.org/bdf\\_fiche-document-2793\\_fr.html](https://www.citego.org/bdf_fiche-document-2793_fr.html)) och Agence pour l'Environnement et la Maîtrise de l'Energie (ADEME).

## Arbetsblad 2.3

### Quiz

#### Frågor

- 1) Forskare förutspår att det kommer att finnas mer plast än fisk i haven och haven genom att:
  - a) 2050
  - b) 2250
  - c) 2085
  
- 2) Sedan 1992 har NASA mätt havsytans höjd från rymden. Under denna period har den genomsnittliga globala nivån:
  - a) Minskad
  - b) Ökad
  - c) Förblev densamma
  
- 3) Globala ungdomsprotester för en vändning av klimatpolitiken hålls regelbundet på:
  - a) Lördagar
  - b) Måndagar
  - c) fredagar
  
- 4) 2021 var det europeiska året för:
  - a) Färdigheter
  - b) Järnväg
  - c) Motorvägar
  - d) Ungdom
  
- 5) För att den ekonomiska utvecklingen ska bli mer hållbar är det nödvändigt att: (flera svar är korrekta)
  - a) Använd naturresurser effektivt och öka energieffektiviteten
  - b) Minska investeringar i utbildning och höj skatterna
  - c) Öka sociala skillnader
  - d) Säkerställa modeller för ansvarsfull produktion och konsumtion
  
- 6) Vilket alternativ är ett av de nio politikområdena i den europeiska gröna avtalen?
  - a) Effektivt jordbruk
  - b) Renare byggsektor
  - c) Hållbar mobilitet
  - d) Inget av ovanstående
  
- 7) EU-kommissionens mål för 2023 är att \_\_\_\_\_ av EU:s jordbruksareal odlas ekologiskt.
  - a) 20%
  - b) 25%
  - c) 45%
  - d) Inget av ovanstående

**Svar**

1. A
2. B
3. C
4. B
5. A, D
6. C
7. A

## Arbetsblad 2.5

### Kort för gröna lösningar

<p>Förnybar energi: Investera i solpaneler och andra förnybara energikällor för att minska beroendet av fossila bränslen.</p>	<p>Energieffektivitet: Uppgradera hemisoleringen, använd energieffektiva apparater och byt till LED-belysning för att minska energiförbrukningen.</p>	<p>Hållbara transporter: Välj att cykla, gå eller använda kollektivtrafik istället för bilar för daglig pendling.</p>
<p>Cirkulär ekonomi: Implementera system för återvinning och kompostering hemma för att minska avfallet och främja resurseffektivitet.</p>	<p>Hållbara matval: Välj lokala, ekologiska och säsongsbetonade livsmedelsprodukter för att minska koldioxidavtrycket och stödja lokala bönder.</p>	<p>Grönt byggande: Inkludera gröna byggmetoder, som att använda hållbara material och installera energieffektiva system, i hembyggen eller renovering.</p>
<p>Vattenbesparing: Installera lågflödeskranar, åtgärda läckor omedelbart och utöva ansvarsfull vattenanvändning i dagliga aktiviteter</p>	<p>Plastminskning: Minimera engångsplastartiklar och byt till återanvändbara alternativ, som tygpåsar och flaskor av rostfritt stål</p>	<p>Bevarande av biologisk mångfald: Skapa en djurlivsvänlig trädgård eller balkong genom att plantera inhemska växter och tillhandahålla livsmiljöer för pollinatörer och fåglar.</p>
<p>Hållbara konsumentval: Prioritera att köpa hållbara och miljövänliga produkter, stödja företag med hållbara metoder och certifieringar.</p>	<p>Hållbart jordbruk: Starta en trädgård eller stöd lokala bönder som använder ekologiska och regenerativa jordbruksmetoder.</p>	<p>Grön utbildning: Delta i miljöutbildningsprogram, delta i workshops och håll dig informerad om hållbara metoder och policyer.</p>
<p>Avfallsminskning: Öva minimalism och medveten konsumtion, minska mängden avfall som genereras i det dagliga livet.</p>	<p>Ekosystemåterställning: Delta i trädplanteringsinitiativ eller restaureringsprojekt för att stödja biologisk mångfald och bekämpa klimatförändringar</p>	<p>Förespråkande och policystöd: Engagera dig i gräsrotsrörelser, underteckna petitioner och stödja policyer som främjar hållbarhet och klimatåtgärder.</p>

Text antagen och omskriven från Europeiska kommissionens officiella webbplats: ([https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/european-green-deal\\_en](https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/european-green-deal_en)).

# Arbetsblad 3.1

## Din Canva design

### Steg 1

Välj vilken typ av design du vill skapa:

- Ett flygblad (med 1-2 sidor)
- En infografik
- En banderoll
- En affisch
- En presentation (med 5 bilder)

### Steg 2

Besök Canva, registrera ett gratis konto på [canva.com](https://www.canva.com) och välj den lila "Skapa en design"-knappen för att komma igång.

Du kan använda följande resurser för att hjälpa dig att skapa din första design:

- <https://www.canva.com/learn/a-Steg-by-Steg-guide-to-designing-from-scratch/>
- <https://www.canva.com/designschool/tutorials/>
- [https://www.youtube.com/playlist?list=PLATYfhN6gQz\\_xQMZOkvYm\\_UYIHCPtilj](https://www.youtube.com/playlist?list=PLATYfhN6gQz_xQMZOkvYm_UYIHCPtilj)
- <https://d31kydh6n6r5j5.cloudfront.net/uploads/sites/158/2020/06/Canva-Userguide.pdf>

### Steg 3

Diskutera:

- Vad är syftet med din design?
- Vad skulle du kunna använda den här designen till med dina elever?
- När skulle du använda denna design med dina elever (t.ex. i början av en lektion för att introducera ett ämne eller i mitten av lektionen som en gruppuppgift för eleverna att arbeta med)?

### Steg 4

Presentera din design för gruppen, inklusive:

- Vilket designalternativ du valde och varför.
- Slutsatser från steg 3
- Din erfarenhet av att använda verktyget – några tips och tricks du lärt dig?
- Vad skulle du använda det här verktyget till i din undervisning?

## Arbetsblad 3.2

### Din Comix

#### Steg 1

Besluta:

- Vilket ämne kommer du att fokusera på i din serie?
- Vilken story eller handling kommer du att skapa?
- Hur många paneler kommer du att skapa (max 18)?

#### Steg 2

besök MakeBeliefsComix, registrera ett fritt konto på [makebeliefscomix.com](https://makebeliefscomix.com) och välj "CREATE COMIX!" från den gula menyn och påbörja ditt arbete

Du kan välja följande resurser/länkar för att påbörja ditt arbete:

- <https://makebeliefscomix.com/create-comix-tutorial/>
- <https://makebeliefscomix.com/help-creating-saving-comix/>
- <https://app.sophia.org/tutorials/makebeliefscomix>
- <https://makebeliefscomix.com/original-comic-strip-starters/>
- <https://makebeliefscomix.com/lesson-plans/>

#### Steg 3

Diskutera:

- Vad är syftet med din serie?
- Vad skulle du kunna använda denna serie till med dina elever?
- När skulle du använda denna design med dina elever (t.ex. i början av en lektion för att introducera ett ämne eller i mitten av lektionen som en gruppuppgift för eleverna att arbeta med)?

#### Steg 4

Presentera din serie för gruppen, inklusive:

- Vilken story du valde och varför.
- Slutsatser från steg 3
- Din erfarenhet av att använda verktyget - tips och tricks som du lärt dig?
- Vad skulle du använda detta verktyg till i din undervisning?

## Arbetsblad 3.3

### Din Pixton design

#### Steg 1

Besluta:

- Vilket ämne kommer du att fokusera på i din serie?
- Vilken story eller handling kommer du att skapa?
- Hur många paneler kommer du att skapa?

#### Steg 2

Besök Pixton, registrera ett gratis konto och välj "Comic Maker" i app.pixton.com för att komma igång.

Du kan använda följande resurser för att hjälpa dig att skapa din första serie:

- <https://help.pixton.com/how-to-create-a-comic>
- <https://help.pixton.com/story-starters>
- [https://www.youtube.com/watch?v=wFa8yTGJB\\_8](https://www.youtube.com/watch?v=wFa8yTGJB_8)
- <https://goopennc.oercommons.org/courseware/lesson/4143/student/>

#### Steg 3

Diskutera:

- Vad är syftet med din serie?
- Vad skulle du kunna använda denna serie till med dina elever?
- När skulle du använda denna design med dina elever (t.ex. i början av en lektion för att introducera ett ämne eller i mitten av lektionen som en gruppuppgift för eleverna att arbeta med)?

#### Steg 4

Presentera din serie för gruppen, inklusive:

- Vilken story du valde och varför.
- Slutsatser från steg 3
- Din erfarenhet av att använda verktyget – några tips och tricks du lärt dig?
- Vad skulle du använda det här verktyget till i din undervisning?

## Arbetsblad 3.4

### Din Storyboard That design

#### Steg 1

Besluta:

- Vilket ämne kommer du att fokusera på i din serie?
- Vilken story eller handling kommer du att skapa?
- Hur många celler kommer du att skapa – 3 eller 6?

#### Steg 2

Besök Storyboard That, registrera ett gratis konto och välj "Skapa en Storyboard" från huvudverktygsfältet för att komma igång. Du kan använda följande resurser för att hjälpa dig att skapa din första serie:

- <https://help.storyboardthat.com/get-started/how-to-create-a-storyboard>
- <https://help.storyboardthat.com/get-started/getting-started-video>
- <https://help.storyboardthat.com/storyboard-creator>
- <https://www.storyboardthat.com/lesson-plans/get-to-know-storyboard-that>
- <https://www.storyboardthat.com/articles/education/teacher-resources>

#### Steg 3

Diskutera:

- Vad är syftet med din serie?
- Vad skulle du kunna använda denna serie till med dina elever?
- När skulle du använda denna design med dina elever (t.ex. i början av en lektion för att introducera ett ämne eller i mitten av lektionen som en gruppuppgift för eleverna att arbeta med)?

#### Steg 4

Presentera din serie för gruppen, inklusive:

- Vilken story du valde och varför.
- Slutsatser från steg 3
- Din erfarenhet av att använda verktyget – några tips och tricks du lärt dig?
- Vad skulle du använda det här verktyget till i din undervisning?
- Vilket av de 3 presenterade komiska verktygen föredrar du och varför?



# Arbetsblad 4.1

## Din PowerPoint inspelning

### Steg 1

Välj vilken typ av inspelning du vill skapa:

- Vilket ämne kommer du att fokusera på?
- Vilka resurser behöver du?
- Hur långt kommer ditt manus att vara (hur många ord)?

### Steg 2

Öppna PowerPoint and visit the Insert (Media) eller Record tab för att göra din första design .

Du kan använda följande resurser för att hjälpa dig att skapa din första design:

- <https://support.microsoft.com/en-us/office/add-and-record-audio-in-powerpoint-eeac1757-5f20-4379-95f2-0d0cd151d5b8>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Bv3oTExOQVU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=pP3kTmsbnY>
- <https://murf.ai/resources/how-to-do-a-voiceover-on-powerpoint-9juoagq/>

### Steg 3

Besluta:

- Vilket ämne kommer du att fokusera på?
- Vilka resurser behöver du?
- Hur långt kommer ditt manus att vara (hur många ord)?

### Steg 4

Presentera din inspelning för gruppen, inklusive:

- Vilken berättelse du skapade och varför.
- Slutsatser från steg 3
- Din erfarenhet av att använda verktyget – några tips och tricks du lärt dig?
- Vad skulle du använda det här verktyget till i din undervisning?

## Arbetsblad 4.2

### Din Voki avatar

#### Steg 1

Välj vilken typ av avatar du vill skapa:

- Vilken karaktär kommer du att designa?
- Vilket ämne kommer du att fokusera på?
- Vilken text kommer de att säga (max 600 tecken)?

#### Steg 2

Besök Voki, registrera ett gratis konto på voki.com och klicka på "SKAPA" i huvudverktogsfältet för att komma igång.

Du kan använda följande resurser för att hjälpa dig att skapa din första design:

- <https://www.voki.com/site/support>
- <https://www.youtube.com/watch?v=CKisuu8ZqOk>
- <https://www.youtube.com/watch?v=REE0Yg2Oqm0>

#### Steg 3

Diskutera:

- Vad är syftet med din avatar?
- Vad kan du använda den här avataren till med dina elever?
- När skulle du använda denna avatar med dina elever (t.ex. för att presentera ny information, ställa granskningsfrågor eller under lektionen som en gruppuppgift för eleverna att skapa)?

#### Steg 4

Presentera din avatar för gruppen, inklusive:

- Vilken avatar du skapade och varför.
- Slutsatser från steg 3
- Din erfarenhet av att använda verktyget – några tips och tricks du lärt dig?
- Vad skulle du använda det här verktyget till i din undervisning?

## Arbetsblad 4.3

### Din audio recording

#### Steg 1

Välj vilken typ av inspelning du vill skapa:

- Vilket ämne kommer du att fokusera på?
- Vilka resurser behöver du?
- Hur långt kommer ditt manus att vara (hur många ord)?

#### Steg 2

Besök Vocaroo och tryck på inspelningsknappen för att börja spela in. Öppna Audacity och importera din inspelning för att komma igång.

Du kan använda följande resurser för att hjälpa dig att skapa din första design:

- <https://www.techlearning.com/news/what-is-vocaroo-tips-and-tricks>
- <https://www.cvisd.org/cms/lib/TX01001642/Centricity/Domain/23/PDF/vocaroo.pdf>
- <https://userguiding.com/blog/audacity-tutorial/>
- <https://www.geneseo.edu/sites/default/files/sites/dolce/AudacityQuickGuide.pdf>
- [https://manual.audacityteam.org/man/audacity\\_tour\\_guide.html](https://manual.audacityteam.org/man/audacity_tour_guide.html)

#### Steg 3

Diskutera:

- Vad är syftet med din inspelning?
- Vad skulle du kunna använda den här inspelningen till med dina elever?
- När skulle du använda denna avatar med dina elever (t.ex. för läxgranskning eller under lektionen som en gruppuppgift för eleverna att skapa)?

#### Steg 4

Diskutera:

- Vad är syftet med din inspelning?
- Vad skulle du kunna använda den här inspelningen till med dina elever?
- När skulle du använda denna avatar med dina elever (t.ex. för läxgranskning eller under lektionen som en gruppuppgift för eleverna att skapa)?

# FAMILY FOOTPRINTS

