

KULUTA PAREKUMINI!

OETTAAAT
OPAS



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Comparative Research Network:



Co-funded by
the European Union

Julkaisija: Comparative Research Network e.V. Berlin, 2024.



**Co-funded by
the European Union**

E-kirja on laadittu Erasmus+-kumppanuuden puitteissa: Tietoinen kulutus - 2021-1-DE02-KA220- ADU-000033718.

Toimittajat: Martin Barthel
Kirjoittajat: Michaele Barthel: Volker Ludwig, Kamila Franz, Andrea D' Andrea, Diana Croce, Berta Tudoras, Veronica Capozzolo, Maisa Katanen, Max Ludiwg, Małgorzata Małochleb, MARcin Wojcik, Martin Barthel,

Kumppanuus:
Comparative Research Network e.V. (Saksa)
Ludwig Intelligent Projects GmbH (Saksa)
Euro-Net (Italia),
Erasmus Learning Academy (Italia)
Fundacja Otwarty Plan (Puola)
XAMK, Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulu (Suomi)
BLUE ROOM INNOVATION SL (Espanja)

Visuaaliset elementit: Martin Barthel

ISBN e-kirja: 978-3-946832-65-2

Yhteysosoite:

Comparative Research Network e.V.
www.cronline.de
central@comparative-research.net
Müllerstraße 70B
13349 Berliini, Saksa

Viimeisin päivitys: 25. elokuuta 2024

Vastuuvapauslauseke

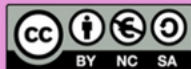
E-kirja on toimitettu ja julkaistu Erasmus+-ohjelman strategisen kumppanuuden Concious Consumptions puitteissa.

Erasmus Plus -ohjelman rahoittaa Euroopan unioni. Euroopan komission tuki tämän julkaisun tuottamiselle ei merkitse sen sisällön hyväksymistä, sillä se kuvastaa ainoastaan sen kirjoittajien näkemyksiä, eikä komissio ole vastuussa siitä, että julkaisun sisältämiä tietoja käytetään.

E-kirjassa olevat ulkoiset linkit on tarkoitettu vain tiedoksi; ne eivät merkitse, että hankekumppanit tukisivat tai hyväksyisivät yrityksen, organisaation tai henkilön tuotteita, palveluja tai mielipiteitä.

Projektiryhmä ei ole vastuussa ulkoisen sivuston tai myöhempien linkkien oikeellisuudesta, laillisuudesta tai sisällöstä. Ota yhteyttä ulkoiseen sivustoon saadaksesi vastauksia sen sisältöä koskeviin kysymyksiin.

Tässä kirjasessa esitetyt kuvat ovat valokuvaajiansa tai tekijöidensä omaisuutta.



Comparative
Research
Network:

DR. LUDWIG
INTELLIGENT
PROJECTS

South-Eastern Finland
University of Applied Sciences

OTWARTY
PLAN

BLUE
ROOM
INNOVATION

Indeksi

Luku 1: Johdanto	5
1.1 Yleiskatsaus hankkeeseen	7
1.2 Ohjaajan oppaan tarkoitus	10
Luku 2: CoCo-käsitteiden ymmärtäminen	14
Luku 3: Tietoholvi	23
3.1 Yleiskatsaus tietovarastoon	24
3.2 Holvin käyttö ja käyttö	25
3.3 Holvin resurssien sisällyttäminen koulutukseen	27
Luku 4: Vakava peli	30
4.1 Pelillistämisen avulla tapahtuvan opetuksen perusteet	31
4.2 Tapaustutkimukset	35
4.3 Edistyksellinen tulevaisuus	37
4.4 Game Jam	38
4.5 Muut prototyypit	42
4.6 Dressed for - motivoiva nukke peli	43
4.7 Cotraco	49
4.2 CoCo Garden	53
Luku 5: Tarpeiden arviointi	57
5.1 Maahanmuuttajayhteisön tukeminen Berliinin häissä: Tarpeisiin vastaaminen epävirallisen koulutuksen avulla	62
5.2 Parik-säätiö - Suomi	64
5.3 Nowa Huta - Puola	66
5.4. Potenza - Yhteisö ja koulutustarpeet	69
Tietoinen kulutus	
5.5 Bolognan nuoret aikuiset: yhteisö siirtymävaiheessa	71
5.6 Nuorten maahanmuuttajien tarpeiden ymmärtäminen El Raval, Barcelona	74
Luku 6: Paikalliset opetusstrategiat	77
6.1. Paikallinen toimintaympäristö Italiaa koskeva strategia	78
6.2. Krakovan paikallisen kontekstin strategia	81
6.3. Tietoisuuden teemojen edistäminen	84
Kulutushanke Suomessa	
6.4. Bonn-Westin paikallisen kontekstin strategia	89
6.5. Tietoista kulutusta koskevan pelin toteuttaminen vuonna Berliinin haavoittuvassa asemassa olevat maahanmuuttajayhteisöt	95
7 luku: Poliittiset suositukset	99



Co-funded by
the European Union

WUKU 1

JOHDANTO



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Comparative Research Network:

Luku 1

Johdanto

Tervetuloa CoCo Facilitator's Guide -oppaaseen, joka on kattava resurssi, jonka avulla yhteisöyöntekijät ja epäviralliset aikuiskouluttajat voivat edistää kestäviä kulutuskäytäntöjä. Tämä opas on tärkeä osa yhteistyöhankettamme, jonka tavoitteena on vastata ympäristötietoisuuden ja vastuullisen kulutuksen kiireelliseen tarpeeseen erityisesti sosioekonomisesti heikommassa asemassa olevissa yhteisöissä.

Hankeessamme yhdistetään aiempien tutkimus- ja kehitystoimien innovatiiviset elementit käyttäjäystävälliseksi oppaaksi, joka yhdistää teoreettiset käsitteet ja käytännön sovellukset. Opas on rakennettu siten, että se tarjoaa kasvattajille tarvittavat välineet kestävän kulutuksen periaatteiden ymmärtämiseen ja opettamiseen hyödyntäen sekä tietovarantoa että hankkeen aikana kehitettyä Serious Game -peliä.

Opas on koulutusväline ja muutoksen katalysaattori, joka kannustaa kouluttajia sisällyttämään kestäviä käytäntöjä koulutusohjelmiinsa. Keskittymällä jokapäiväisiin kulutustottumuksiin esimerkiksi ruoan, vaatteiden ja huonekalujen alalla pyrimme tekemään kestävästä elämäntavasta kaikkien oppijoiden ulottuvilla olevan ja heitä kiinnostavan. Tämän lähestymistavan tarkoituksena on madaltaa koulutuksen esteitä ja edistää yhteisöllisyyttä ja vastuuntuntoa.

Opas on laadittu kaikkien hankekumppaneiden panoksella, ja se on saatavilla verkossa avoimena opetusresurssina (OER). Toivomme, että tämä opas toimii arvokkaana apuvälineenä eri alojen kouluttajille, kuten kouluissa, nuoriso-ohjelmissa ja ammatillisessa koulutuksessa, ja että se lopulta edistää vihreämpää ja kestävämpää tulevaisuutta.

1.1. Yleiskatsaus -hankkeeseen

Conscious Consumption (CoCo) -hanke on aloite, jonka tavoitteena on edistää Euroopan kansalaisten käyttäytymisen muuttamista kestävämpiin ja ympäristöystävällisempiin kulutustottumuksiin. Tämä on linjassa Euroopan unionin kuluttajapolitiikan tarkistuksen kanssa, jolla pyritään antamaan kuluttajille mahdollisuus osallistua vihreään siirtymävaiheeseen tarjoamalla luotettavaa tietoa ja suojelemalla heitä väärinkäytöksiltä, kuten viherpesulta ja ennenaikaiselta vanhenemiselta.

Hankkeen tavoitteet

CoCo pyrkii kouluttamaan ja sitouttamaan aikuisopiskelijoita, erityisesti sosioekonomisesti heikommassa asemassa olevia, omaksumaan kestäviä kulutustottumuksia. Hankkeessa keskitytään kolmeen tärkeimpään kulutusalaan: elintarvikkeet, vaatteet ja huonekalut. CoCo pyrkii tekemään ympäristökasvatuksesta kaikkien ulottuvilla olevaa ja kiinnostavaa integroimalla pelipohjaista oppimista ja digitaalisia välineitä ja edistämään näin sosiaalista osallisuutta ja aktiivista kansalaisuutta.

Menetelmä

Hankkeessa käytetään vakavia pelejä ensisijaisena välineenä oppijoiden sitouttamiseksi. Pelit on suunniteltu sanattomiksi ja vuorovaikutteisiksi, joten ne soveltuvat henkilöille, joilla on oppimisvaikeuksia tai kielellisiä esteitä. Opetussisältöä välitetään viihdyttävillä mikrooppitunneilla, jotka auttavat ylläpitämään kiinnostusta ja helpottamaan oppimista. Lisäksi CoCo tarjoaa tietoholvin ja ohjaajan oppaan, jotka tukevat opettajia näiden välineiden sisällyttämisessä opetuskäytäntöihinsä.

Vaikutukset ja hyödyt

CoCo:n odotettuihin vaikutuksiin kuuluu osallistujien tietoisuuden ja ymmärryksen lisääntyminen kestävästä kulutuksesta, opettajien ja oppijoiden digitaalisten taitojen parantuminen sekä työllistettävyyden paraneminen vihreiden taitojen hankkimisen myötä. Hankkeen tavoitteena on myös rakentaa vahva yhteisö organisaatioista ja kansalaisista, jotka ovat sitoutuneet kestäviin käytäntöihin, ja siten edistää kiertotaloutta ja vihreämpää yhteiskuntaa.

CoCo edustaa yhteistoimintaa ympäristöhaasteiden ratkaisemiseksi koulutuksen ja yhteisön sitoutumisen avulla. Hankkeen tavoitteena on antaa yksilöille mahdollisuus tehdä tietoon perustuvia kulutusvalintoja ja osallistua aktiivisesti ympäristöystävälliseen siirtymiseen hyödyntämällä digitaalisia välineitä ja innovatiivisia opetusmenetelmiä.

Kumppanuus

CRN (Comparative Research Network EV): CRN: Berliinissä (Saksa) sijaitseva CRN vastaa hankkeen hallinnoinnista ja laadunvarmistuksesta. He tuovat mukanaan asiantuntemusta kiertotaloudesta ja osallistavasta pelillistämisestä, ja heillä on kokemusta sekamuotoisen oppimisen ja pelipohjaisten oppimisvälineiden kehittämisestä. He myös julkaisevat e-kirjan julkaisupalvelunsa kautta.

Euro-Net: Euro-Net on kokenut aikuiskouluttajaorganisaatio, joka sijaitsee Potenzassa Italiassa ja on erikoistunut digitaaliseen tarinankerrontaan, animaatioihin ja pelipohjaiseen oppimiseen. Se on luonut pelejä, animaatioita ja sovelluksia, ja se tuo pelisuunnittelu- ja animaatio-osaamisensa hankkeeseen.

Dr. Ludwig Intelligent Projects GmbH: Tämä Bonnissa toimiva saksalainen organisaatio on toteuttanut menestyksekkäitä kiertotaloutta koskevia hankkeita ammatillisessa koulutuksessa. Sillä on huomattavat verkostot kierrätys-, ympäristö- ja teknologia-aloilla ja kokemusta suositusten antamisesta liittovaltion ministeriöille ja EU:n toimielimille.

Blue Room Innovation SL: Blue Room Innovation sijaitsee Barcelonassa, Espanjassa, ja sillä on kokemusta digitaalisten alustojen rakentamisesta, ja se on luonut tietoisuutta ja pelillisiä elementtejä kierrätykseen ja kestäväan kehitykseen. He luovat infrastruktuurin tietoholvia ja alustaa varten.

Erasmus Learning Academy: Tämä Bolognassa Italiassa sijaitseva akatemia on opettajien ja aikuiskouluttajien koulutukseen erikoistunut koulutuksen tarjoaja. He työskentelevät maahanmuuttajille suunnatun pelillistämisen parissa, ja heillä on toimintaa näiden ryhmien ja aikuiskouluttajien parissa. He auttavat fasilitaattorioppaan validoinnissa.

Fundacja Otwarty Plan: Otwarty Plan on puolalainen järjestö Krakovasta, joka työskentelee aktiivisesti kestäväan kehityksen tavoitteisiin liittyvien pelien parissa. Se järjestää ympäristökysymyksiä koskevia valistuskampanjoita ja tarjoaa koulutusta sosioekonomisesti heikossa asemassa oleville oppijoille.

XAMK (Kaakkois-Suomen Ammattikorkeakoulu OY): Mikkeliäinen suomalainen yliopisto, joka keskittyy kestäväan kehitykseen ja pelisuunnitteluun. XAMK:lla on yhteydet tutkijoihin ja asiantuntijoihin sekä pedagoginen osasto, joka antaa metodologista ohjausta.

1.2 Ohjaajan oppaan tarkoitus Opas

Ohjaajan opas on kattava resurssi, joka on suunniteltu antamaan yhteisön työntekijöille ja epävirallisille aikuiskouluttajille tarvittavat välineet ja tiedot, jotta he voivat opettaa kestäviä kulutusikäntäjä tehokkaasti. Oppaassa kootaan yhteen aiempien hanketulosten tulokset ja tarjotaan jäsenelty lähestymistapa tietoisin kuluttamisen (CoCo) käsitteiden ja hankkeessa kehitetyn Serious Game -pelin ymmärtämiseen ja hyödyntämiseen. Se toimii virallisena toimituksena, jolla parannetaan koulutusmateriaalia erityisesti sosiaalis-taloudellisesti heikommassa asemassa oleville yhteisöille tarjoamalla käytännönläheistä ja mukautettavaa sisältöä, joka voidaan sisällyttää päivittäiseen koulustoitintaan. Opas on kaikkien hankekumppaneiden yhteistyöponnistus, jolla varmistetaan kattava ja monipuolinen näkökulma. Se sisältää esimerkkejä siitä, miten Serious Game voidaan sisällyttää koulutusympäristöihin, ja siinä keskitytään mukautettavuuteen erilaisiin työympäristöihin. Tämä resurssi on aiempien ponnistelujen huipentuma ja strateginen väline innovatiivisten opetusmenetelmien siirtämiseksi kouluttajille, jolloin saavutetaan hankkeen tavoite kestävän kulutuksen edistämisestä.

Opas on saatavilla verkkoaineistona, ja se on saatavilla hankkeen oppimisalustan kautta avoimena opetusresurssina (Open Educational Resource, OER), ja sillä on ISBN-numero laajempaa levitystä varten. Ennen oppaan viimeistelyä kumppanimaista tulevat ulkopuoliset kouluttajat arvioivat sen tehokkuuden ja tarkoituksenmukaisuuden varmistamiseksi. Arviointiprosessi auttaa oppaan hiomisessa, jolloin siitä tulee hyödyllinen eri alueiden ja kielten kouluttajille. Kumppaneiden ja sidosryhmien verkosto tukee oppaan levittämistä ja varmistaa, että se tavoittaa kansalaisjärjestöt, yliopistot, ammatillisen koulutuksen ja muut asiaankuuluvat viranomaiset, mikä helpottaa sen käyttöä hankkeen keston jälkeen.

1.3 Kohderyhmä

Hankkeen kohderyhmät

CoCo-hankkeessa pyritään saamaan mukaan monenlaisia kohderyhmiä eri tasoilla, jotta varmistetaan hankkeen laaja-alainen ja osallistava vaikutus. Pääpaino on tietoisuuden lisäämisessä ja kestävien kulutustottumusten edistämisessä erityisesti haavoittuvissa yhteisöissä.

Paikallinen taso

Paikallistasolla hanke kohdistuu yhteisöihin, joilla on sosioekonomisia vaikeuksia. Näihin yhteisöihin kuuluu usein henkilöitä, joilla on rajalliset resurssit, koulutus ja työllistymismahdollisuudet. Hankkeen tavoitteena on saada paikalliset kansalaisjärjestöt, oppilaitokset ja viranomaiset mukaan hankkeen tulosten sisällyttämiseksi paikallisiin opetussuunnitelmiin ja yhteisöohjelmiin. Tällä tavoin hanke pyrkii antamaan näille yhteisöille tietoa ja välineitä kestävään kulutukseen ja ottamaan huomioon niiden erityistarpeet ja -tilanteet.

Alueellinen ja kansallinen taso

Hanke on suunnattu alueellisesti ja kansallisesti koulutusorganisaatioille, poliittisille päättäjille ja kestävästä kulutuksesta alalla toimiville kansalaisjärjestöille. Tavoitteena on vaikuttaa opetussuunnitelmiin ja lisätä tietoisuutta kestävästä käytännöstä. Hankkeella pyritään luomaan aaltovaikutusta sitoutumalla alueellisiin ja kansallisiin viranomaisiin, mikä kannustaa laajempaan kestävästä kulutuksesta käytäntöjen omaksumiseen eri alueilla ja maissa.

Euroopan taso

Euroopan tasolla hanke pyrkii saamaan mukaan EU:n poliittisia päättäjiä, Euroopan komission jäseniä ja sosiaaliseen yhteenkuuluvuuteen ja voimaannuttamiseen keskittyviä järjestöjä. Tavoitteena on edistää vihreitä taitoja ja kestäväää kulutusta koskevaa eurooppalaista keskustelua, joka on linjassa Euroopan Green Deal -aloitteen ja kiertotalouden toimintasuunnitelman kaltaisten aloitteiden kanssa. Näin hanke toivoo voivansa vaikuttaa eurooppalaiseen politiikkaan ja käytäntöihin ja edistää kestävämpää ja osallistavampaa yhteiskuntaa.

Haavoittuvat yhteisöt

CoCo-hankkeessa keskitytään ensisijaisesti haavoittuviin yhteisöihin. Nämä yhteisöt kohtaavat usein sosiaalisia, taloudellisia ja kulttuurisia esteitä, jotka haittaavat niiden osallistumista kestäviin käytäntöihin. Hankkeessa tunnistetaan useita erilaisia haavoittuvassa asemassa olevia yhteisöjä:

- Sosiaaliset esteet: Yksilöt, jotka kohtaavat sosiaalista syrjäytymistä köyhyyden, koulutuksen puutteen tai vähemmistöaseman vuoksi.
- Taloudelliset esteet: Yhteisöt, joilla on rajalliset taloudelliset resurssit, tekevät kestävien kulutuskäytäntöjen omaksumisesta haastavaa.
- Kulttuurierot: Maahanmuuttajayhteisöt tai kulttuuritaustaltaan erilaiset henkilöt voivat kohdata kielellisiä esteitä tai syrjintää.
- Maahanmuuttajien tausta: Maahanmuuttajataustaiset henkilöt voivat kohdata lisähaasteita resurssien ja mahdollisuuksien saatavuudessa.

Hankkeen tavoitteena on tukea näitä yhteisöjä tarjoamalla räätälöityjä välineitä ja resursseja, joilla varmistetaan niiden täysipainoinen osallistuminen kaikkiin hankkeen vaiheisiin. Tähän sisältyy kielitukea, kulttuurienvälistä mentorointia ja taloudellista tukea esteiden voittamiseksi ja aktiivisen osallistumisen edistämiseksi.

Ohjaajan oppaassa käsitellään eri kohderyhmien tarpeita, ja siinä keskitytään pääasiassa sosiaalis-taloudellisesti heikommassa asemassa oleviin yhteisöihin. Siinä yhdistetään aiemmista hanketuloksista saatua tietoa, jotta kouluttajat saavat kattavan käsityksen kestävästä kulutuksesta ja vakavien pelien käytöstä opetuksessa. Tämä opas on virallinen hanketulos, joka tarjoaa käytännön tietoa kouluttajien tueksi koulutusmateriaalien parantamisessa erityisesti sosioekonomisista haasteista kärsiville yhteisöille.

Kaikkien hankekumppaneiden myötävaikutuksella laaditussa oppaassa on esimerkkejä vakavasti otettavan pelin pelaamisesta ja käytöstä, ja siinä keskitytään mukautettavuuteen päivittäisessä työssä. Se toimii ohjaavana periaatteena kouluttajille, jotta he voivat käyttää tehokkaasti hankkeen tuloksiin sisältyviä innovatiivisia elementtejä.

Lisäksi kaikista hankekumppanuusmaista tulevat ulkopuoliset kouluttajat arvioivat oppaan ja varmistavat, että se vastaa kohderyhmien tarpeita ja että se on tarkoituksenmukainen ja tehokas. Lopullinen versio on englanninkielinen, ja siihen on lisätty paikallisen kontekstin strategia kullakin hankekielellä, mikä mahdollistaa laajemman sovellettavuuden ja vaikutuksen eri alueilla ja yhteisöissä.



Co-funded by
the European Union

LUKU 2 COCO- KONSEPTIT



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Comparative Research Network:

Luku 2

CoCo-konseptien ymmärtäminen

Jokaisen meistä pitäisi miettiä tietoista kulutusta. Mutta kuka voi kertoa meille, miten voimme kuluttaa paremmin kuin me jo teemme? Parempien päätösten tekemiseen tarvitaan tietämystä siitä, miten. Aikuiskouluttajat saattavat tietää, miten tehdä parempia päätöksiä omassa elämässään, mutta miten he voivat opettaa sitä ihmisille? Tämä pätee erityisesti, jos tarkastellaan yhteisöä, jossa kasvattaja yrittää tavoittaa kaikenlaisia ihmisiä. Ratkaisu voisi olla CoCo Game, jonka kehitimme Erasmus Plus -hankkeessamme.

Kuluttajien käyttäytyminen on olennaisen tärkeää. CoCo-hankkeessa valitaan strategiseksi keinoksi pelillistäminen, jotta kuluttajat voisivat muuttaa kulutustottumuksiaan siten, että heidän valintansa olisivat ympäristön kannalta parempia. CoCo haluaa edistää sosiaalista osallisuutta, ja sen tavoitteena on luoda yhteyksiä heikommassa asemassa oleviin ihmisiin ja olla avoin kaikille kansalaisille. Ihmisiltä, joilla on paremmat mahdollisuudet ja - sanotaanko - parempi koulutus, puuttuu myös tietotaitoa, jotta he voisivat tehdä tietoisia päätöksiä ostosten tekemisessä. Joskus kyse ei ole edes taitotiedon puutteesta vaan tietoisuuden ja tottumusten puutteesta. Lisäksi naapuruston ihmiset ostavat samoista kaupoista tai verkosta asemastaan riippumatta. CoCo on korttipeli, jossa on virtuaalinen laajennus ja säädettävissä olevia mikrooppitunteja. Mukauttaminen on tehtävä aikuiskouluttajille, jotka käyttävät peliä omassa yhteisössään. Pelin tekoprosessin ansiosta CoCo-hankekumppanit pystyivät puhuttelemaan kuluttajia EU:n eri ympäristöissä ja mukauttamaan uusia aiheita alun perin suunniteltuihin aiheisiin. Aluksi keskityttiin Eurostatsin osalta vain niihin kulutushyödykkeisiin, jotka ovat

että eurooppalaiset käyttävät suurimman osan käytettävissä olevista tuloistaan ruokaan ja ravintoloihin (21,8 %), sisustukseen (5,5 %) ja vaatteisiin (4,8 %). Energian korkeiden hintojen vuoksi oli kuitenkin tarpeen sisällyttää tämä aihe peliin, jotta se auttaisi ihmisiä ja heidän jokapäiväisiä ongelmiaan yhteisöissään.

Pelin matka - ensimmäinen vaihe: kohdeyhteisöt

Yhteistyökumppanit valitsivat kohdeyhteisöt, joissa he halusivat käyttää peliä. Suomessa Kouvalan kaupunki valittiin, koska siellä on Parik-säätiö, joka toimii kierrätysmyymälässä ja -asemalla ja tarjoaa kestävään kehitykseen liittyviä työpaikkoja. Peliä olisi tarjottava, jotta se tavoittaisi enemmän ihmisiä Parik-yhteisössä.

Puolassa kohdeyhteisöksi valittiin osa Krakovaa: Nowa Huta. Talvella 2022/2023 Nowa Hutassa ilmeni pulma siitä, mihin perheen budjetti käytettäisiin: asunnon lämmitykseen vai ruoan tai vaatteiden ostoon. Keskiössä ovat siis ihmisten jokapäiväiset valinnat. Espanja tutki enemmän yhteisöä, jossa on paljon maahanmuuttajia: El Raval Barcelonassa. Näiden nuorten maahanmuuttajien opettaminen tietoisesta kuluttamisesta näyttää olevan haasteellista, koska heillä ei ole töitä tai heillä on huonompipalkkaisia työpaikkoja.

Bolognassa, Italiassa, kohderyhmänä ovat yleensä nuoret, sillä teini-ikäiset ovat niitä, jotka muuttavat maailmaa, ja heidän on elettävä tämän päivän toimien ja päätösten seurausten kanssa tulevaisuudessa.

Potenza määritteli ihmisryhmät yhteisöiksi. Aikuiskouluttajat kohdistavat opetuksensa yleensä tietyille ihmisryhmille. Ajatuksena tässä on käyttää peliä välineenä, jossa käytetään epätavanomaista oppimista luovilla ja taiteellisilla lähestymistavoilla sidosryhmien ja

kouluttajat ja mahdollistavat tiedonsiirron eri poluilla: perheestä kouluun, tutkimuksesta työhön jne.

Nämä kaksi saksalaisyhteisöä on jälleen määritelty maantieteellisesti: Berliinin häät ja Bonnin länsiosat.

Weddingissä ajatuksena on kuroa umpeen tietämyskuilu, joka koskee erityisesti maahanmuuttajien kaltaisia heikommassa asemassa olevia ihmisiä, joilla saattaa olla tahtoa elää tietoisemmin, mutta joilla ei ole tarvittavia tietoja.

Bonnissa pelin pitäisi auttaa tuomaan yhteen kaikki erilaiset ihmisryhmät, kuten vähäosaiset, keskiluokkaiset, rikkaat ja saksalaiset sekä monista maista tulevat ihmiset, myös pakolaiset. Bonnin länsiosassa on jo tarjolla näille ihmisille epävirallista aikuiskoulutusta, mutta ei ole olemassa selkeää tavoitevisiota siitä, mitä opetetaan. Koulutuksen tai tapahtumien on tultava ihmisiltä tai ryhmiltä tai ulkopuolelta (kuten elintarvikesäästäjiin keskittyviltä järjestöiltä jne.). Peliä tulisi tarjota alueen vastuullisille ihmisille, jotta he voisivat tarjota sitä ilman muiden vaatimusta tai tarjousta ja käyttää sitä osallistavasti yhteisön eri ihmisten kesken.

Tarvearvioinnit

Kukin yhteistyökumppani teki kohdeyhteisössään tarvearvioinnin. Tarpeenarvioinnit tehtiin virallisen ja epävirallisen koulutuksen parissa työskentelevien aikuiskouluttajien keskuudessa, erityisesti sosioekonomisesti heikommassa asemassa olevien ihmisten parissa, sekä sellaisten aikuisten kansalaisten keskuudessa, jotka eivät useimmiten vielä osallistu säännölliseen koulutukseen, sekä valituissa kohdeyhteisöissä että -alueilla. Pelin olisi oltava houkutteleva näiden kohdeyhteisöjen ihmisille.

Tarvearviointi

Bonnissa

Sidosryhmien ja kouluttajien empatiahaastattelut olivat monipuolisia. Lähihoito keskittyy hoitajiin eikä niinkään sisältöön. Aikuiskoulutuksen avulla ei pyritä saavuttamaan erityisiä koulutustavoitteita vaan tavoittamaan ihmisiä yleisesti ja pitämään ongelmat vähäisinä vain kohtaamalla ihmisiä ja tarjoamalla heille alitajuisia viestejä. Mutta selkeää näkemystä tavoitteista, mitä opetetaan, ei ole. Paikallisryhmät tekevät tarjouksia sen mukaan, millaisia sitoutuneita ihmisiä on käytettävissä ja jotka voisivat tarjota jotakin. Alueen ulkopuolelta tulevien ihmisten, ryhmien tai järjestöjen on tarjottava koulutusta tai tapahtumia erityisaiheista, kuten Verbraucherzentrale, Lebensmittelretter jne. Näihin tilaisuuksiin osallistuu usein ihmisiä, jotka eivät oikeastaan tarvitse lisäkoulutusta tietystä aiheesta. Varsinaisiin kohderyhmiin kuuluvat ihmiset saattavat tunnistaa tarjouksen, mutta päättävät, että tällaiseen tilaisuuteen osallistuminen ei ole houkuttelevaa. Sosiaalisesta ryhmästä riippuen he ottavat vastaan tarjouksen osallistua tiettyyn tapahtumaan.

Bonnin länsiosien eri alueiden rakennetta voidaan kuvata siten, että kaikkialla on sosiaalisten ryhmien sekoitus, mutta niiden koostumus on erilainen. Lessenichin asukkaat kuuluvat enemmän tai vähemmän keskiluokkaiseen perheisiin, jotka asuvat omakotitaloissa. Duisdorfissa asuu myös keskiluokkaisia ihmisiä, mutta vähemmän lapsia kuin Lessenichissä; ihmiset ovat vanhempia ja usein entisiä virkamiehiä. Duisdorf on paikallinen perinteinen ostosalue, jossa on pieniä yrityksiä. Medinghoven on osa, jossa asuu köyhempiä ihmisiä, pakolaisia ja siirtolaisperheitä, joista osa on lähtöisin itäisen Välimeren maista, mutta myös yleisesti Afrikasta. Alun perin alue rakennettiin virkamiehille 1970-luvulla, kun Bonn oli Saksan liittotasavallan pääkaupunki.

Rakenne kuitenkin muuttui, kun palvelusväki muutti omakotitaloihin tai nykyaikaisempiin ja matalampiin kerrostaloihin. Suurin osa

nämä omakotitalot ja kerrostalot rakennettiin lähelle Brüser Bergiä, joka oli sekoittunut alue, jossa asui kaikenlaisia ihmisiä. Siellä sijaitsevilla omakotitaloilla asuu nykyään usein vanhempia pariskuntia, koska heidän lapsensa ovat muuttaneet pois. Seuraavina vuosina saattaa tapahtua muutos takaisin lapsiperheisiin, kuten nyt Röttgenin ja Ückesdorfin alueella, jossa asui ensin paljon lapsiperheitä, sitten lapset muuttivat pois, mutta nyt he palaavat takaisin perheineen asumaan sinne. Uudet, kalliit ja nykyaikaiset kerrostalot aiheuttivat tällä alueella vauvabuumin. Röttgenin asukkaat ovat yleensä konservatiivisempia ja vauraampia kuin muilla alueilla asuvat.

Vaikka Bonnin länsiosa koostuu näistä erilaisista asuinkortteleista, niille kaikille on yhteistä se, että siellä asuvat ihmiset ovat vuorovaikutuksessa omasta sosiaalisesta ryhmästään riippumatta (ja muodostavat uusia sosiaalisia ryhmiä yhdessä vuorovaikutuksen aikana). Ihmiset ovat samoissa urheiluseuroissa, käyvät samoissa lähiökeskuksissa, asioivat samoissa kaupoissa jne. Rot-Weiß Bonn-Röttgenin urheilukerholla on aktiivinen rooli kuvatun alueen rajojen sisällä ja se tuo ihmiset yhteen.

Ihmiset valitsevat urheiluseuran tarjonnan kiinnostuksensa mukaan. Tarjonnan valinta riippuu merkittävästi henkilön sosiaalisesta ryhmästä. Brüser Bergin asukkailla on taipumus käydä kursseilla tai tapahtumissa, joita he eivät tarvitse (kuten Lebensmittelretterin (Ruoansäästäjät) kursseilla tai tapahtumissa), sillä saimme selville, että suurin osa ihmisistä, jotka ovat jo valmiiksi tietoisia siitä, etteivät he tuhlaa ruokaa, osallistuu näihin tarjouksiin. Nämä ihmiset eivät opi paljonkaan lisää esimerkiksi ruoan säästämisestä, vaan he osallistuvat kursseille vahvistaakseen elämäntapaansa.

Medinghovenissa ihmiset haluavat osallistua kursseille tai tapahtumiin, jos ne tarjoavat taloudellisen kannustimen. Jos he voivat saada kuponkeja tai säästöjä, he tulevat. Medinghovenin miehet on usein tavoitettava puhuttelemalla heidän vaimojaan pariskunnille suunnatuilla tarjouksilla. Jos naiset vakuuttavat miehet siitä, että myös heidän olisi kannattavaa tulla, he tulevat.

Lessenichissä, Duisdorfissa ja Röttgenissä ihmiset pyrkivät tekemään sitä, mikä on tarkoituksenmukaista, varsinkin kun heillä on lapsia. Jos lapset esimerkiksi haluavat urheilla, he tukevat urheiluseuraa tai jopa osallistuvat siihen.

Lähiökeskukset ja muut tahot ovat jo järjestäneet useita hankkeita, jotka koskevat muun muassa tekstiilien kulutusta ja ruokaa, kuten aiheet, joita haluamme käsitellä pelissämme. Ihmisten reaktio riippuu heidän sosiaalisesta asemastaan. Varakkaammilla ihmisillä on taipumus tunnustaa tämä, mutta he sanovat itselleen, että jos he tekevät jotain, he eivät voi muuttaa mitään, ja... sitä paitsi muutos olisi liian kallista. Köyhemmiltä ihmisiltä puuttuu tietoisuus ja tieto jätteiden lajittelusta, tietoisesta kulutuksesta jne.

He pyrkivät parantamaan elämäänsä kuluttamalla eivätkä kyseenalaista kustannuksia. Tämä johtaa usein jopa velkaloukkuun. Vaikka tietoisessa kuluttamisessa on puutteita, nämä ihmiset kuluttavat olettaen, että heillä on niin vähän rahaa, että heidän on kulutettava kaikki ja vielä enemmän selviytyäkseen.

Sosiaalisesta asemastaan riippumatta ihmiset käyttävät rahojaan paineen alaisena, jotta he noudattaisivat alan asettamia minitrendejä. Trendit, muodissa olevat asiat vaikuttavat kulutukseen: Durstlöcher, Red Bull, mutta myös älypuhelimet, kuulokkeet, trendikkäät lenkkarit jne.

Se, mitä suuntausta henkilö noudattaa, riippuu siitä, mihin alaryhmään hän kuuluu (kuten nuoret maahanmuuttajat, vanhat maahanmuuttajat, vanhemmat virkamiehet, yksineläjät tai perheelliset, lapset tai nuoret, miehet tai naiset jne.). Ottaen huomioon kaikki nämä paikalliset erityispiirteet kehitimme paikallisen kontekstin strategian CoCo-tulosten, kuten tietoholvin ja pelin, käyttöä varten ja testasimme peliä tapahtumassa, joka järjestettiin Brüser Bergin naapurustossa 1. heinäkuuta. kesäkuuta 2024 ja keskustelimme siitä paikallisten sidosryhmien ja kouluttajien kanssa. Tuloksena syntyi Bonn Westin alueen paikallinen kontekstistrategia, jota kuvaamme saksaksi myöhemmässä luvussa.

Game Jam

Joulukuussa 2022 Berliinissä järjestetyssä Game Jamissa, johon osallistui ihmisiä kaikista kumppanimaista, kehitettiin yllättäen jo useita peli-ideoita, jotka perustuivat tarpeiden arviointiin ja kumppanien toiveisiin, jotka koskivat heidän yhteisöjään, jotta he saisivat koulutuskeinoja, joita he näkevät tarvitsevansa lähestyäkseen tietoista kuluttamista koskevaa erityistarvetta valitsemassaan yhteisössä.

Tietoholvi

CoCo-peli on nyt suunnitteluvaiheessa, ja siinä hyödynnetään game jam -tapahtumassa saatuja ideoita ja mielikuvitusta siitä, mitä tarvittaisiin, jotta yhteisöissä asuvat ihmiset voitaisiin ottaa huomioon. Korttien pelaaminen johtaa mikrooppitunteihin, ja pelaajan on tehtävä päätöksiä jossain vaiheessa. Edes opettajat tai kouluttajat eivät välttämättä ole tietoisien kuluttamisen asiantuntijoita, joten mikrotuntien ja pelin viimeistely voi olla vaikeaa. Se ei ole ongelma, sillä hanke tarjoaa tietoholvin, jonka avulla opettajat ja pelaajat voivat tehdä viisaita päätöksiä. Tietoholvi perustuu internetistä löytyviin tai

yhteistyökumppaneiden tarjoamiin resursseihin. Lisäksi peliä voi pelata englanniksi ja kaikilla kumppanien kielillä.

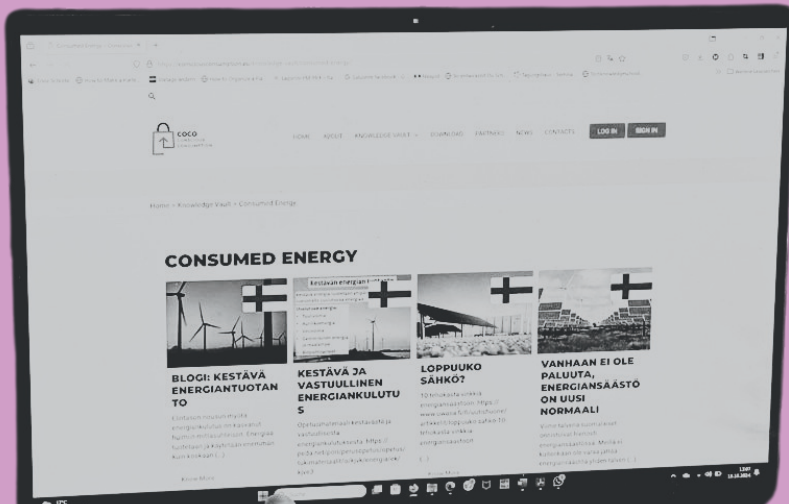
Liian monta tuotetta päätettäväksi?

Peli ei voi heijastaa todellisuutta, sillä kuluttajille on tarjolla miljoonia tuotteita. Sitä voidaan kuitenkin käyttää periaatteiden opettamiseen, ja se sisältää tuotteita ja kulutustapoja, joita voidaan pitää "tietoisena, ympäristöystävällisenä, ilmastoneutraalina tai sosiaalisesti arvokkaana". Pelaajat oppivat tietoisuudesta yleensä ja tuotteista, jotka ovat lähempänä terveellisempää ja ympäristöystävällisempää elämäntapaa kuin muut, joita ei ole sisällytetty peliin. Korteja tarkastelemalla kouluttajat voivat mukauttaa tapaansa käyttää peliä niiden yhteisöjen mukaan, joissa peliä pelataan. Näin ollen CoCo-yhteistyökumppanit uskovat, että peli edistää merkittävästi tietoista kulutusta koskevan aiheen käsittelyä aikuiskoulutuksessa.



Co-funded by
the European Union

LUKU 3 TIETOHOLVI



@consciousconsumption.eu

Comparative Research Network:



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Luku 3

Tietoholvi

3.1 Yleiskatsaus Knowledge Holviin

Knowledge Vault on kattava resurssikeskus, joka edistää kestäviä käytäntöjä elämän eri osa-alueilla. Se kattaa useita aiheita, joista jokaisen tarkoituksena on edistää syvempää ymmärrystä tietoisesta kuluttamisesta ja ympäristötietoisuudesta.

Mindful Clothing korostaa muodin ja kestäväen kehityksen risteyskohtia ja kannustaa yksilöitä tekemään tyyliävalintoja, jotka heijastavat heidän ympäristösitoumustaan. Tässä osiossa korostetaan, miten vaatteet voivat olla sekä muodikkaita että ympäristöystävällisiä.

Viisas ruoankulutus kannattaa kehomme ravitsemista ja samalla maapallon terveyden huomioon ottamista. Se edistää kestäviä ruokailutottumuksia, jotka hyödyttävät henkilökohtaista hyvinvointia ja edistävät ympäristönsuojelua.

Kestävät huonekalut esittelee, miten huonekaluvalinnat voivat ilmentää ekotietoisuutta ja muuttaa asuintilat heijastukseksi sitoutumisesta vihreämpään tulevaisuuteen. Tämä osio rohkaisee kuluttajia harkitsemaan kestävästä kehitystä kodin sisustuksessa.

Kulutettu energia käsittelee energiankäytön vaikutusta ympäristöön ja kannattaa harkittua kulutusta ja uusiutuvien energialähteiden käyttöönottoa, jotta tuleville sukupolville voidaan taata kestävä tulevaisuus.

Kiertokulkuinen kestävyys esittelee resurssien uudelleenkäytön ja uusiutumisen käsitteen, joka edistää kestävästä ekosysteemiä. Tässä jaksossa korostetaan, että on tärkeää muuttaa resurssistrategioitamme kestävyttä tukeviksi.

Mindful Consumption kannustaa eettiseen päätöksentekoon, henkilökohtaisten tarpeiden ja kestävien käytäntöjen yhteensovittamiseen vastuullisen elämäntavan saavuttamiseksi. Se edistää tietoisuutta kulutusvalintojen vaikutuksesta ympäristöön.

Pelillistämisessä tutkitaan, miten mukaansatempaavat kokemukset voivat motivoida yksilöitä saavuttamaan kestävyystavoitteet. Tässä jaksossa korostetaan leikin voimaa tehtävien muuttamisessa miellyttäväksi toiminnoiksi, jotka edistävät ympäristöystävällistä käyttäytymistä.

Kaiken kaikkiaan Knowledge Vault on arvokas resurssi kaikille, jotka haluavat lisätä ymmärrystään kestävästä kehityksestä ja tehdä tietoon perustuvia valintoja, jotka hyödyttävät sekä heitä itseään että maapalloa.

32 Kuinka käyttää Holvia tarkoitettua

aikuisopiskelijoille

Holviaineistoa

Pääsy holviin:

Pääset Knowledge Vault -tietovarastoon virallisella verkkosivustolla ja siirry Knowledge Vault -osioon. Sinun on ehkä luotava tili tai kirjaututtava sisään, jos sinulla on jo tili. Varmista, että sinulla on vakaa internetyhteys, jotta käyttökokemus on saumaton.

Resurssien tutkiminen:

Kun olet sisällä holvissa, voit tutustua eri kategorioihin, kuten Mindful Clothing, Wise Food Consumption ja Sustainable Furniture. Jokainen luokka sisältää arvokkaita resursseja, jotka voivat lisätä ymmärrystäsi kestävydestä ja tietoisista käytännöistä.

Resurssien hyödyntäminen:

Aikuisopiskelijana voit ladata materiaaleja, osallistua interaktiiviseen sisältöön ja keskusteluihin. Tee muistiinpanoja keskeisistä kohdista, jotka puhuttelevat sinua, ja pohdi, miten voit soveltaa näitä oivalluksia jokapäiväisessä elämässäsi.

Yhteisöön sitoutuminen:

Liity holvissa oleviin foorumeihin tai yhteisön keskusteluihin. Vertaisten kanssa keskusteleminen voi tarjota erilaisia näkökulmia ja parantaa oppimiskokemusta.

Aikuiskouluttajille

Holviin pääsy:

Kouluttajat pääsevät Knowledge Vault -tietovarastoon samalla tavalla käymällä osoitteessa

verkkosivusto ja kirjautuminen sisään. On suositeltavaa tutustua sivuston ulkoasuun ja käytettävissä oleviin resursseihin, jotta voit ohjata oppijoita tehokkaasti.

Resurssien sisällyttäminen opetussuunnitelmaan:

Hyödynnä holvissa olevia resursseja opetussuunnitelmasi rikastuttamiseksi. Valitse materiaalit, jotka vastaavat opetustavoitteitasi, ja sisällytä ne oppitunneillesi edistämään kestävyyttä ja tietoisuutta oppilaiden keskuudessa.

Keskustelujen helpottaminen:

Rohkaise keskustelemaan holvista löytyvistä aiheista. Tämä voi auttaa oppijoita käsittelemään materiaalia kriittisesti ja soveltamaan sitä reaali maailman skenaarioihin, mikä edistää käsitteiden syvempää ymmärtämistä.

Tuen tarjoaminen:

Tarjota tukea oppijoille heidän navigoidessaan holvissa. Auta heitä löytämään resursseja, jotka vastaavat heidän kiinnostuksen kohteitaan ja oppimistavoitteitaan, ja rohkaise heitä jakamaan löytönsä luokan kanssa.

Näitä ohjeita noudattamalla aikuisopiskelijat ja -kouluttajat voivat tehokkaasti käyttää ja hyödyntää tietovarastoa edistääkseen kestävyyttä ja tietoisuutta edistäviä käytäntöjä elämässään ja opetusmenetelmissään.

33 Holvin resurssien integroiminen -koulutukseen

Jos haluat integroida holvivarastot tehokkaasti haavoittuville yhteisöille suunnattuihin koulutusohjelmiin, harkitse seuraavaa jäsenneltyä lähestymistapaa:

Johdanto tietoisesta kuluttamisesta

Aloita esittelemällä tietoisesta kuluttamisesta käsite ja korostamalla sen merkitystä eettisten valintojen tekemisessä kestävän kehityksen mukaisesti. Käytä esimerkkejä osioista "Tietoinen vaatetus" ja "Viisas ruoankäyttö" havainnollistamaan, miten näitä käytäntöjä voidaan soveltaa päivittäin. Keskustelkaa esimerkiksi siitä, miten ympäristöystävällisten vaatemerkkien tai paikallisesti hankitun ruoan valitseminen voi edistää kestävämpää elämäntapaa.

Kestävien käytäntöjen käytännön soveltaminen

Sisällytetään käytännön harjoituksia, joiden avulla osallistujat voivat sitoutua kestäviin käytäntöihin. Järjestä esimerkiksi työpajoja, joissa osallistujat voivat luoda kestäviä huonekaluja kierrätysmateriaaleista, kuten kohdassa "Kestävät huonekalut" korostetaan. Tämä käytännönläheinen lähestymistapa kouluttaa ja antaa ihmisille valmiuksia tehdä ympäristötietoisia päätöksiä asuintiloissaan.

Energiansäästötekniikat

Katso osio "Kulutettu energia" energiansäästötekniikoiden opettamiseksi. Anna konkreettisia esimerkkejä, kuten energiatehokkaiden laitteiden käyttö tai yksinkertaisten tapojen, kuten valojen sammuttaminen, kun niitä ei käytetä. Nämä pienet muutokset voivat vähentää energiankulutusta merkittävästi ja edistää kestävästä tulevaisuudesta.

Kiertävä kestävyysshanke

Kannusta osallistujia osallistumaan kiertokulttuurin kestävyysshankeisiin, jotka on kuvattu kohdassa "Kiertokulttuurin kestävyys". Käynnistä esimerkiksi yhteisöprojekti, jossa keskitytään materiaalien kierrätykseen ja uudelleenkäyttöön ja edistetään uudistumiskulttuuria ja ekologista kestävyyttä. Tämä yhteistoiminta voi vahvistaa yhteisön siteitä ja edistää samalla ympäristövastuuta.

Pelillistäminen sitouttamiseen

Hyödynnä pelillistämisstrategioita, jotta oppimisprosessi olisi houkutteleva ja motivoiva. Luo vuorovaikutteisia toimintoja tai haasteita, joihin sisältyy pelillistämisen osiossa mainittuja elementtejä, kuten pistejärjestelmiä tai palkintoja kestävästä toimista. Tämä lähestymistapa voi lisätä yhteisön jäsenten osallistumista ja sitoutumista kestäviin käytäntöihin.

Näiden resurssien ja esimerkkien sisällyttäminen koulutusohjelmiin voi tehokkaasti kouluttaa ja voimaannuttaa haavoittuvia yhteisöjä omaksumaan kestäviä käytäntöjä, mikä viime kädessä edistää ympäristötietoisempaa ja joustavampaa yhteiskuntaa.



Co-funded by
the European Union

WUKU 4

SERIOUS GAMES



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Comparative Research Network:

4 luku Vakava pelaaminen

4.1 Opetuksen perusteet Gamificationin avulla tapahtuvan opetuksen perusteet

Pelillistäminen tuo opetusympäristöihin pelillisiä elementtejä, kuten pisteitä, merkkejä, tasoja ja haasteita, ja muuttaa oppimisen kiinnostavaksi prosessiksi, joka herättää oppilaiden uteliaisuuden. Tämä lähestymistapa tekee opetuksesta vuorovaikutteisempaa ja kiehtovampaa, kannustaa aktiiviseen osallistumiseen ja lisää oppimismotivaatiota.

Päätavoitteet

Pelillistämisen ensisijaisena tavoitteena on lisätä opiskelijoiden motivaatiota ja osallistumista luomalla dynaaminen oppimisympäristö, joka helpottaa käsitteiden ymmärtämistä, lisää tyytyväisyyttä ja parantaa yleisiä oppimistuloksia. Tavoitteena on tehdä oppimisesta myönteinen ja palkitseva kokemus, joka edistää opiskelijoiden osallistumista ja sitoutumista.

Peruseriaatteet

Pelillistäminen oppimisessa perustuu peliperiaatteisiin, joiden tarkoituksena on lisätä motivaatiota, kilpailua (erityisesti henkilökohtaisen kehittymisen osalta) ja palautetta. Pelillistäminen motivoi oppilaita tavoitteiden ja haasteiden avulla, jotka edistävät oppimista uusilla tasoilla ja räätälöivät sisällön heidän kiinnostuksen kohteidensa ja kykyjensä mukaan. Pisteytys- ja merkkijärjestelmä palkitsee edistymisestä, ja välitön, henkilökohtainen palaute auttaa oppilaita ymmärtämään käsitteitä paremmin ja parantamaan suoritusta. Motivoituneet opiskelijat osallistuvat todennäköisemmin aktiivisesti oppimiseen.

Sisäiset ja ulkoiset motivaattorit

Pelillistämässä käytetään sisäisiä motivaattoreita, jotka johtuvat opiskelun sisäisestä tyydytyksestä, ja ulkoisia motivaattoreita, kuten pisteitä ja merkkejä, edistämään pitkäkestoista oppimista. Sisäiset motivaattorit johtuvat oppimiseen liittyvästä mielihyvästä ja tyydytyksestä, kun taas ulkoiset motivaattorit voivat sisältää konkreettisia palkintoja ja tunnustusta, jotka kannustavat opiskelijoita ponnistelemaan.

Edistyminen ja palaute

Järjestelmä, jossa seurataan edistymistä ja annetaan välitöntä, henkilökohtaista palautetta, auttaa oppilaita tunnistamaan vahvuudet ja heikkoudet ja mukauttamaan oppimisstrategiansa niiden mukaisesti. Tämä lähestymistapa antaa opiskelijoille selkeän kuvan heidän edistymisestään ja oikea-aikaista parannusohjausta, mikä luo jatkuvan parantamisen ja oppimisen syklin.

Kilpailu

Terve kilpailu edistää sitoutumista ja osallistumista. Tulostaulukoiden, turnausten tai ryhmähaastekilpailujen avulla pelillistäminen kannustaa oppilaita parantamaan suorituksiaan ja tekemään yhteistyötä vertaistensa kanssa tasapainottaen kilpailua ja tiimityötä. Tämä voi kannustaa oppilaita ylittämään itsensä ja edistää yhteenkuuluvuuden ja yhteistyön tunnetta luokkaryhmässä.

Käytännön esimerkkejä

- *Edistymisen seuranta ja välittömän palautteen antaminen:* Käytä reaaliaikaista palautetta tarjoavia alustoja, joiden avulla opiskelijat voivat seurata edistymistään ja saada parannusehdotuksia.
- *Piste- tai merkkijärjestelmien luominen:* Palkitse opiskelutehtävien suorittamisesta tai tiettyjen tavoitteiden saavuttamisesta pisteillä, merkeillä tai muilla motivaatiota edistävillä tunnustuksilla.

- *Käyttämällä sovelluksia kuten Duolingo:* Oppimissovellukset, jotka antavat välitöntä palautetta ja seuraavat oppilaan edistymistä, ylläpitävät korkeaa motivaatiota haasteiden ja päivittäisten tavoitteiden avulla.
- *Terveen kilpailun käyttöönotto:* Osallistu opiskeluhaasteisiin tai -turnauksiin ystävien tai luokkatovereiden kanssa parantaaksesi suoritusta ja kannustaaksesi merkittävämpään sitoutumiseen.
- *Kertomusten avulla opiskelusta saadaan kiinnostavaa:* Kuvittele olevasi opiskellessasi tarinan päähenkilö, joka kohtaa tehtäviä ja voittaa esteitä, jotka tekevät oppimisesta mieleenpainuvampaa ja mielenkiintoisempaa.
- *Opiskelumateriaalin tekeminen visuaalisesti houkuttelevaksi:* Hyödynnä videoita, kuvia ja taulukoita, jotta teksteistä ja esityksistä tulisi houkuttelevampia ja jotta opiskeluympäristö olisi miellyttävämpi ja nykyaikaisempi ja vastaisi päivittäistä sosiaalista ja teknologista ympäristöämme.
- *Haastavien mutta saavutettavissa olevien tavoitteiden asettaminen:* Jaottele opiskelutavoitteet pienempiin, hallittavissa oleviin virstanpylväisiin ja juhli onnistumisia, jotta motivaatio pysyy korkealla.

Kaikki nämä elementit sisältyvät CoCo-peliin. Se voidaan mukauttaa kohdeyleisön erityistarpeisiin muuttamalla sääntöjä ja pelitiloja peliajan (30 minuutista useisiin tunteihin), pelitavan (yhteistyö, kilpailu, tiimiturnaukset) ja ehdotettujen aiheiden syvyyden muuttamiseksi. Tämä joustava lähestymistapa mahdollistaa erilaiset pelillistämistästrategiat, jotka perustuvat yleisön tyyppiin ja sen oppimispiirteisiin.

Pelillistäminen ja monialaiset taidot

Pelillistäminen tukee opiskelijoiden monialaisten taitojen kehittämistä:

- *Tehokas viestintä:* Edistää tiedon jakamista ja ajatusten selkeää ilmaisua. Opiskelijat oppivat viestimään tehokkaasti ryhmän sisällä ja ulkopuolella, mikä parantaa heidän sosiaalisia taitojaan ja esiintymistaitojaan.
- *Luovuus ja aloitteellisuus:* Se kannustaa luovaan ajatteluun ja innovatiivisten ratkaisujen etsimiseen. Pelillistämiskokemusten suunnittelu ja kehittäminen kannustaa oppilaita kokeilemaan uusia ideoita ja tekemään aloitteita.
- *Ajanhallinta ja organisointi:* Opettaa priorisoimaan ja organisoimaan toimintoja tehokkaasti. Monet opetuspelit edellyttävät tehokasta ajanhallintaa, mikä auttaa oppilaita kehittämään näitä perustaitoja.
- *Yhteistyö ja tiimityö:* Se kannustaa yhteistyöhön ja roolien kunnioittamiseen. Ryhmätoimintojen ja yhteistoiminnallisten haasteiden avulla oppilaat oppivat työskentelemään tehokkaasti yhdessä, koordinoimaan ponnistelujaan ja arvostamaan toistensa panosta.
- *Kriittinen ajattelu ja ongelmanratkaisu:* Kehittää analysointi- ja ongelmanratkaisutaitoja sekä henkistä joustavuutta. Monissa opetuspeleissä oppilaiden on analysoitava tilanteita, löydettävä luovia ratkaisuja ja tehtävä perusteltuja päätöksiä.

Knowledge Vault on kattava resurssikeskus, joka edistää kestäviä käytäntöjä elämän eri osa-alueilla. Se kattaa useita aiheita, joista jokaisen tarkoituksena on edistää syvempää ymmärrystä tietoisesta kuluttamisesta ja ympäristötietoisuudesta.

4.2 Tapaus Tutkimukset

Pelillistäminen on parantanut oppimista erityisesti tieteellisissä ja tieteellis-teknisissä opinnoissa, esimerkiksi seuraavilla sovelluksilla:

Duolingo:

Sovelluksessa käytetään pisteitä, jalokiviä, pistetaulukoita ja haasteita motivoimaan kielten oppimista. Se on parantanut testituloksia merkittävästi. Pelimäisen rakenteensa ansiosta säännölliset käyttäjät läpäisevät todennäköisemmin vieraan kielen kokeet.

DragonBox:

Opettaa matematiikkaa ja algebraa hahmojen ja tarinoiden kautta, mikä parantaa oppilaiden tuloksia algebran kokeissa. DragonBoxia käyttävien oppilaiden matematiikan taidot ovat parantuneet merkittävästi kontrolliryhmiin verrattuna.

Suorasta kokemuksestamme voimme antaa useita esimerkkejä pelillistämisestä, jota on sovellettu aiheisiin, jotka saattavat tuntua kaukaisilta perinteisestä pelaamisesta, kuten:

EURBANITIES: Innovatiivinen koulutushanke, jossa pelien avulla tutkitaan ja ymmärretään kaupunkien dynamiikkaa ja kansalaisten sitoutumista. Hankkeen tavoitteena on helpottaa kansalaisten aktiivista osallistumista kaupunkisuunnitteluun simulaatioiden ja interaktiivisten skenaarioiden avulla. Osallistujat omaksuvat erilaisia rooleja kaupungissa, kuten paikallishallinnon edustajia, kaupunkisuunnittelijoita, aktivisteja ja kansalaisia, ja käsittelevät kaupunkisuunnitteluun, julkisen tilan hallintaan, ympäristön kestävyteen ja sosiaaliseen yhteenkuuluvuuteen liittyviä perushaasteita.

MAASEUDUT: Tässä hankkeessa käytetään pelejä maaseudun dynamiikan tutkimiseen ja kestävän kehityksen edistämiseen. Vuorovaikutteisten simulaatioiden avulla hanke pyrkii lisäämään osallistujien tietoisuutta maaseutuyhteisöjen haasteista ja mahdollisuuksista. Osallistujat omaksuvat maaseutuyhteisön rooleja, kuten maanviljelijöitä, paikallishallinnon edustajia ja yrittäjiä, jotka kohtaavat haasteita, kuten luonnonvarojen hallintaa, talouskehitystä ja sosiaalista yhteenkuuluvuutta.

MINÄ OLEN EUROOPPALAINEN KANSALAINEN: Hanke, jossa Euroopan parlamentin simulaation avulla lisätään nuorten tietoisuutta aktiivisen osallistumisen ja ylikansallisista asioista käytävän keskustelun merkityksestä. Peli perustuu Compassin ja EU:n toimielinten koulutusmateriaaleihin, joiden tarkoituksena on edistää nuorten aktiivista kansalaisuutta. Osallistujat simuloivat Euroopan parlamentin elämää ja omaksuvat eurooppalaisten kansanedustajien roolin, keskustelevat, neuvottelevat ja tekevät päätöksiä erittäin kiinnostavista aiheista, kuten ympäristöpolitiikasta, ihmisoikeuksista ja taloudesta.

Nämä tapaustutkimukset osoittavat, miten pelillistämistä voidaan käyttää tehokkaasti koulutusyhteyksissä, jotka eivät liity perinteiseen pelaamiseen. Realististen ja vuorovaikutteisten simulaatioiden avulla osallistujat kehittävät syvällistä ymmärrystä kaupunki-, maaseutu- ja ylikansallisesta dynamiikasta, mikä edistää aktiivista osallistumista ja olennaisten monialaisten taitojen kehittymistä.

4.3. Hyvinvoiva tulevaisuus

Tulevaisuuden näkymiä ovat muun muassa tekoälyn (AI) käyttö oppimisen personoimiseksi sekä virtuaalitodellisuuden (VR) ja lisätyn todellisuuden (AR) käyttö immerstiivisten kokemusten luomiseksi. Tekoäly voi mukauttaa sisältöä ja haasteita yksilöllisiin tarpeisiin, kun taas VR ja AR voivat tarjota käytännön simulaatioita ja yhteistyöympäristöjä. Tekoäly voi analysoida opiskelijoiden oppimistietoja ja räätälöidä sisältöä ja haasteita heidän tarpeidensa mukaan luoden yksilöllisiä oppimispolkuja.

Lisäksi virtuaalitodellisuuden ja lisätyn todellisuuden yhdistäminen voi johtaa entistä syvällisempiin ja mukaansatempaavampiin oppimiskokemuksiin, jolloin oppilaat voivat tutkia monimutkaisia käsitteitä vuorovaikutteisesti.

VR:n ja AR:n integrointi pelillistämiseen

VR- ja AR-teknologiat voidaan integroida opetuspelaamiseen, jotta oppimisesta tulisi entistä kiinnostavampaa ja vuorovaikutteisempaa:

Immersiiviset oppimisympäristöt: VR ja AR voivat luoda realistisia virtuaaliympäristöjä, jotka vievät oppilaat uusiin maailmoihin ja helpottavat monimutkaisten käsitteiden oppimista.

- *Simulaatiot ja pelit:* VR ja AR voivat luoda simulaatioita, joiden avulla opiskelijat voivat soveltaa opittuja käsitteitä käytännönläheisessä ja turvallisessa ympäristössä.
- *Yhteistyöympäristöt:* Nämä teknologiat voivat luoda virtuaalisia tiloja, joissa opiskelijat voivat työskennellä yhdessä fyysisestä sijainnista riippumatta.
- *Välitön ja henkilökohtainen palaute:* Tekoäly voi antaa välitöntä ja henkilökohtaista palautetta, mikä auttaa oppilaita parantamaan suoritustaan nopeasti.
- *Oppimisanalytiikka:* Tekoäly voi tarjota yksityiskohtaisia tietoja oppilaiden suorituksista, mikä auttaa opettajia mukauttamaan opetusmenetelmiään.

- *Käytännön oppiminen:* Kaikki nämä teknologiat tarjoavat käytännön harjoittelumahdollisuuksia esimerkiksi lääketieteen ja tekniikan aloilla, jolloin opiskelijat voivat hankkia kokemusta valvotussa ympäristössä.
- *Aistien ja kognitiivinen sitoutuminen:* Nämä teknologiat voivat edistää oppilaiden aistien käyttöä sekä kriittistä ja luovaa ajattelua.

Päätelmät

Pelillistäminen on innovatiivinen lähestymistapa oppimisen tehostamiseen lisäämällä opiskelijoiden motivaatiota ja sitoutumista. Integroimalla kehittyneitä tekniikoita pelillistäminen voi saavuttaa uusia tehokkuuden ja sitoutumisen tasoja. Näiden tekniikoiden käyttöönotto opetuskontekstissa lupaa mullistaa oppimisen ja luoda innostavamman ja yksilöllisemmän ympäristön, joka vastaa opiskelijoiden yksilöllisiä tarpeita.

4.4. Peli Jam

Game Jamit ovat yhteistapahtumia, joissa osallistujat luovat pelejä lyhyessä ajassa, yleensä 24-72 tunnin aikana. Tapahtumat ovat avoimia kaikille sukupuolesta, koulutustasosta tai alkuperästä riippumatta, mikä edistää osallistavaa ja monimuotoista ympäristöä.

Jokainen Game Jam on ainutlaatuinen ja keskittyy yhteiseen luomiseen ja konkreettisiin tuloksiin. Osallistujat työskentelevät tiimeissä vastatakseen tiettyihin haasteisiin, jotka liittyvät usein tosielämän kysymyksiin, kuten koulutukseen, kestäväan kehitykseen tai yhteiskunnalliseen vaikutukseen. Tavoitteena on kehittää pelipohjaisia ratkaisuja, jotka vaikuttavat ihmisten elämään.

CoCo Game Jam

CoCo Game Jam perustuu kolmeen peruseriaatteeseen:

- -Ratkaisut, jotka muuttavat elämää: Game Jam -ratkaisut: Jokainen Game Jam -ratkaisu vastaa kriittiseen haasteeseen koulutuksessa, ja niillä on mahdollisuus vaikuttaa merkittävästi elämään ja muuttaa sitä.*
- -Voimaannuttava matka: Tapahtuma on yhteinen matka muotoiluajattelun, yhteiskehittämisen ja käyttäjälähtöisen innovaation kautta riippumatta siitä, onko osallistujilla aiempaa kokemusta hackathonista.*
- -Jatkuvasti kasvava aktiivinen yhteisö: CoCo pyrkii luomaan yhteisön samanhenkisistä pelillistämisen edelläkävijöistä, jotka uskovat yhteiseen luomiseen ja yhteistyöhön vihreämmän ja paremman maailman luomiseksi.*

CoCo varmistaa osallistavuuden Game Jamissa toivottamalla tervetulleiksi osallistujia kaikista taustoista ilman sukupuoleen, koulutustasoon tai alkuperään liittyvää syrjintää. Tämä avoin ja osallistava lähestymistapa antaa erilaisille pelaajille, koulutussidosryhmille, kansalaisjärjestöille, yrityksille ja instituutioille Euroopasta ja sen ulkopuolelta mahdollisuuden kokoontua yhteen ja tehdä yhteistyötä. Edistämällä yhteisluomista ja -yhteistyötä arvostavaa käytäntöyhteisöä CoCo luo ympäristön, jossa jokainen voi antaa panoksensa ja tuntea itsensä arvostetuksi, mikä edistää yhteenkuuluvuuden tunnetta ja yhteistä tarkoitusta.

CoCo Game Jamin prosessiin kuuluu useita vaiheita: 1. *Unpicking*

Pelit: Osallistujat aloittavat osoitteessa tutkimalla ja ymmärtämään olemassa olevia pelejä ja resursseja.

2. *Haasteen laatiminen:* Joukkueet määrittelevät tietyn haasteen, johon ne haluavat vastata pelillään.

3. *Prototyypin esittely:* Tiimit esittelevät alustavat ideansa ja

prototyypinsä saadakseen palautetta.

4. *Prototyyppien kehittäminen muuttuvissa tiimeissä:* Tiimit työskentelevät peliprototyyppiensä kehittämiseksi ja tekevät usein yhteistyötä eri jäsenten kanssa, jotka tuovat mukanaan erilaisia näkökulmia.

5. *Palaute haastajilta*: Tiimit saavat palautetta mentoreilta tai asiantuntijoilta prototyyppeinsä parantamiseksi.
6. *Kokemuksen julkaiseminen*: Lopulliset prototyypit jaetaan yhteisön kanssa.
7. *Ratkaisujen toteuttaminen*: Onnistuneet peliratkaisut pannaan täytäntöön, ja niitä voidaan käyttää todellisten vaikutusten aikaansaamiseksi.

Game Jamissa ei ole kyse vain pelien luomisesta, vaan ne ovat voimaannuttavia matkoja, jotka edistävät muotoiluajattelua, yhteiskehittämistä ja käyttäjälähtöistä innovointia. Ne luovat jatkuvasti kasvavan yhteisön samanhenkisiä yksilöitä, jotka uskovat yhteistyöhön vihreämmän ja paremman maailman luomiseksi. CoCo edistää Game Jamiensa avulla pelillisesti mullistavia ratkaisuja keskittymällä useisiin avaintekijöihin. Ensinnäkin Game Jams -tapahtumien tarkoituksena on vastata haasteisiin, jotka liittyvät tietoisemman kulutuksen opettamiseen erityisesti syrjäytyneiden yhteisöjen keskuudessa. Näin varmistetaan, että kehitetyillä ratkaisulla on potentiaalia vaikuttaa merkittävästi todellisessa maailmassa.

Jokaisessa Game Jamissa keskitytään sellaisten ratkaisujen luomiseen, jotka voivat muuttaa elämää, ja korostetaan sellaisten käytännönläheisten ja toimivien ratkaisujen kehittämistä, joilla vastataan koulutuksen ja muiden alojen polttaviin haasteisiin. Kokemustasosta riippumatta osallistujat lähtevät yhteiselle matkalle muotoiluajattelun, yhteiskehittämisen ja käyttäjälähtöisen innovoinnin kautta, mikä antaa heille mahdollisuuden ajatella luovasti ja yhteistyössä vaikuttavien ratkaisujen kehittämiseksi.

CoCo rakentaa jatkuvasti kasvavaa aktiivista yhteisöä samanhenkisistä pelillistämisen edelläkävijöistä. Yhteisö tarjoaa tukea, palautetta ja yhteistyömahdollisuuksia, jotka parantavat

kehitettyjen ratkaisujen laatua ja vaikutusta. Yhdistämällä nämä elementit CoCo varmistaa, että sen Game Jamissa syntyvät ratkaisut ovat innovatiivisia, käytännöllisiä ja pystyvät vaikuttamaan aidosti.

CHALLENGE BUILDING CANVAS

This canvas will help you to explore and create the first building blocks for your challenge description. Start with impact and then move clockwise. Use the filled canvas as your guide when writing challenge description.

IMPACT

What is the change you want to create? Which needs do you want to address and for whom do you want to formulate a solution?



OUTCOME

What is the concrete change we want to achieve directly through the solutions created? It can be described as a change or comparison to the initial state you wish to see or an improvement in some area, for some specific target group. It should be measurable - either in a quantitative or qualitative way.



OUTPUT

What do we expect to create in the process? Think about possible solutions that could help achieve the goal. Don't design them, but are there some minimum requirements or e.g. technical limitations for them? Have you found or created some already? Do you know of solutions that would not work?



INPUT

What resources are needed or can be provided for creating solutions? Your input, that could help (resources, expertise, data,) and solvers' input you think would be useful (certain technologies, expertise or existing components).

Challenge Finder -työkalun malli

PITCH CANVAS

This canvas gives you an overview of all the fields you will have to fill when creating your solution pitch.

Use this canvas as a base for rehearsal: prepare and write down all your answers in a text editor, gather your images and PDFs and when you're ready, upload it to the padlet.

Important! All the info filled in the pitch will be public. And remember that only one person per team should upload the team's solution.

Good luck!

1. General information

Title the title of your solution that appears in the header

2. Intro

Header title a sum up of your solution / 65 characters max

Intro title a short teaser located just under the header / 65 characters max

Intro text a longer teaser / 300 characters max

3. Solution

The challenge this field should be left as is

Solution description What is your final product/service/tool/activity? How could the solution be used to enhance conscious consumption in your challenge area? How could the success of the solution be measured? How will the solution provide benefits to the challenge owner?

Solution context What problem are you facing? What challenge(s) are you solving?

Solution target group Who is the target group for your solution?

Solution impact What is the impact of your solution? How do you measure it?

Describe your solution in a tweet describe your solution in a short catchy way / 280 characters max

Innovativeness What makes your solution be different and original? Can anything similar be found on the market?

Transferability Can your solution be used in other contexts? What parts can be applied to other contexts?

Sustainability What is your plan for the implementation of the solution, in the mid and long terms?

4. Images, videos and links

Title image this is your main image, displayed as header / max 2Mb in jpg or png

Image gallery add up to 25 images in 1280x978 / max 2Mb each in jpg or png (click on "Upload from computer" to add more images)

Videos add up to 10 video links from YouTube/Vimeo

Links add up to 10 URLs to be displayed on your page

Extra files add up to 10 files to be displayed for download on your page / max 2Mb each / allowed formats: zip, doc, xls, pdf, xlsx, docx, ppt, pptx

5. The Team

Show team members names publicly? decide if you want your names to appear

Team name the official name of your team

Roles and background of team members describe your team

Contact details, if you wish This is the place where you can leave your contact details

Pelin prototyypit

Game Jam -tapahtumassa keskityttiin useisiin haasteisiin, jotka liittyvät sellaisten pelien luomiseen, jotka edistävät tietoista kulutusta ja ympäristötietoisuutta. Kaiken kaikkiaan prototyyppejä oli tehty neljä.

1. Dressed for Motivational Doll Game:

- Tarkoitus: Opettaa lapsille tietoista kuluttamista pukemalla nukke sään, budjetin ja ekologisten vaikutusten mukaan.
- Kohderyhmä: 8-12-vuotiaat lapset.
- Vaikutus: Vaikutukset: Vaatteiden vaihtokurssin nousu ja huomion kiinnittäminen ympäristöystävällisiin ostoksiin.

2. Cotraco:

- Tarkoitus: Tehostaa tietoista päätöksentekoa opettamalla pelaajille heidän hiilidioksidituotantaan päivittäisten päätösten kautta.
- Kohderyhmä: Yleisö.
- Vaikutus: Mitataan QR-skannausten määrällä ja Google Analyticsilla.

3. CoCo-peli:

- Tarkoitus: Suorita resurssien hallintaan liittyviä tehtäviä ja ansaitse pisteitä.
- Kohderyhmä: Yleisö.
- Vaikutus: Resurssien hallinnan oppiminen ja tietoinen kulutus.

4. CoCo Garden:

- Tarkoitus: Opettaa kausituotteiden viljelyn periaatteita ja sesongin ulkopuolisen viljelyn vaikutuksia.
- Kohderyhmä: Peruskoulun oppilaat ja heidän perheensä.
- Vaikutus: Ymmärrys kauden mukaisen viljelyn tehokkuudesta ja kauden ulkopuolisen viljelyn vaatimista lisäresursseista.

Jokaisessa peliprototyypissä keskitytään eri näkökohtiin tietoisesta kuluttamisesta ja ympäristökasvatuksesta vuorovaikutteisen ja mukaansatempaavan pelattavuuden avulla.

4.6. Dressed for - Motivoiva nukkepel

"Dressed for Motivational Doll Game" on innovatiivinen perhekorttipeli, joka on suunniteltu opettamaan lapsille tietoista kulutusta ja ympäristöystävällistä elämää. Tässä kiehtovassa pelissä yhdistyvät hauskuus ja koulutus, ja se auttaa nuoria pelaajia ymmärtämään, miten tärkeää on tehdä ympäristön kannalta vastuullisia valintoja.

Pelin logiikka

Pelin peruslogiikka pyörii nukan pukemisessa sääolosuhteiden, budjetin ja vaatevalintojen ekologisten vaikutusten mukaan. Pelaajien on tasapainotettava rajallinen budjettinsa ja varmistettava, että heidän nukkensa on pukeutunut sopivasti eri ilmastoihin. Peli rohkaisee pelaajia vaihtamaan vaatteita, tarkistamaan etikettejä ja tekemään ympäristöystävällisiä ostoksia, mikä edistää kestäväen kehityksen ja kekseliäisyyden ajattelutapaa.

The Doll Game opettaa ympäristöystävällisiä ostoksia useiden peliin integroitujen avainmekanismien avulla. Pelaajia kannustetaan tarkistamaan vaatteiden etiketit ennen ostamista, mikä simuloi tosielämän tilanteita, joissa kuluttajien tulisi etsiä ympäristöystävällisiä sertifikaatteja ja materiaaleja. Pelaajien on tehtävä strategisia päätöksiä, jotta he voivat pukea nukkensa sopivasti, ja opetettava harkittua rahankäyttöä ja kestävien vaihtoehtojen asettamista etusijalle taloudellisten rajoitusten puitteissa.

Peli edistää vaatteiden vaihtoa pelaajien kesken ja korostaa vaatteiden uudelleenkäytön ja kierrätyksen etuja sen sijaan, että ostaisi aina uusia vaatteita, mikä edistää jakamisen kulttuuria ja vähentää jätteen määrää.

Vaihtoehtoinen nimi: TRAVEL DRESS 4: motivational doll game

"Pue nukke sään mukaan, mutta muista raha ja ekologisuus!"

Johdanto

Pue nukkeasi uutta vuodenaikaa varten ja pidä samalla mielessä, miten valintasi vaikuttavat itseesi ja ympäristöön. Matkusta lämpimiin tai kylmiin paikkoihin ja vaihda vanhat vaatteesi ystäväsi kanssa säästäksesi rahaa (ja ympäristöä!) tässä kaikenikäisille tarkoitettussa pukeutumispelissä, joka on tarkoitettu vähintään 4 pelaajalle.

Lopputuote on 10-vuotiaille ja sitä vanhemmille lapsille suunnattu tulostettava ja pelattava nukkepeli. Peli opettaa lapsia sopeuttamaan rajallisen budjettinsa ympäristöystävälliseen elämäntapaan vaihtamalla vaatteita ja tarkistamalla etikettejä ennen uusien vaatteiden ostamista.

Pelin perustaminen

Pelin on tarkoitus olla helppo asettaa ja sitä voidaan pelata luokahuoneissa. Materiaalien tulisi olla selkeämuotoisia, mustavalkoisia vektorikuvia, jotka opettaja voi tulostaa koulussa ja lapset voivat leikata ja koristella. Ainoa ei-tulostettava elementti on noppa, mutta tavallinen noppa sopii täydellisesti, koska siihen voidaan vain liimata värillinen paperinpala (tai tarroja, kuten me teimme) ja käyttää sitä uudelleen. Testasimme sitä pienissä 4 hengen ryhmissä (jokaisella 1 nukke), mikä on mielestämme vähimmäisvaatimus, jotta pelaajien välillä olisi riittävästi vaihtomahdollisuuksia. Uskomme myös, että peliä voidaan pelata pienissä ryhmissä, joissa jokaisella on yksi nukke (esim. 1 nukke, 2+ lasta). Opettajien tehtävänä on arvioida luokan tarkkaavaisuuden ja osallistumisen taso ja päättää, miten nämä lukumäärät asetetaan.

Muutamalla sanalla: **helppo, helppokäyttöinen ja hyvin mukautettava.**

Kohde

Kohderyhmänä ovat 8-12-vuotiaat lapset alakoulusta yläkouluun.

Säännöt

1. Yksi nukke yhdelle lapselle/pelaajalle tai pienelle ryhmälle.
2. Nukke/soitin alkaa 35€:sta
3. Valitset yhden vaatekappaleen joka kierroksella, kunnes sinulla on täydellinen asu (hattu+paita+housut/hame) ET VOI ENNEN ENSIN LUKEA MERKINTÄÄ.
4. jokainen heittää noppaa valitakseen värin (vain 2. ottelusta).
5. kun pääset määränpäähäsi, sinun on luultavasti korjattava asusi. *Voit tehdä sen seuraavasti: vaihtamalla muiden kanssa, ostamalla muilta, ostamalla markkinoilta.*
6. jokaisen ottelun lopussa (kun olet tyytyväinen asuusi) lasket pisteesi:

- 10 € left = 2 points
 - Good label = 1 points
 - Half label = ½ point
 - All bad = no points
- Max 3 points (complete outfit)
- COMPLETE OUTFIT
for your assigned season = 1 point
(ex. Summer=3 piece of clothingv for summer)
 - 2 or 3 items of the right color = 1 point

7. kirjoita pisteesi ylös ja saat 10 € pankista seuraavaa ottelua varten.
8. Seuraavat ottelut eivät tarvitse sääntöä n:o 3, koska aloitat jo edellisestä asustasi.

Kuinka pelata

valitse nukke
ja 3SG

2

noppaa päättää
joka aloittaa

VAIHE1

Osta vuorollaan **esine**
kerrallaan, kunnes kaikilla on
täydellinen varustus (3 esinettä).

Jokainen 9ets lentoliput ja
heittää väri noppaa: sinulla
on kaksi kriteeriä nyt
vaihtaa asuasi.



Aina tu missä voit **ostaa/vaihtaa**
yhden **esineesi** kerrallaan,
kunnes sinulla on tyydyttävä
asu (katso säännöt n:o 6
pisteiden osalta).

Kun kaikki ovat tyytyväisiä,
laske maalit
ja ota 10€ pankista
seuraavia otteluita varten.

VAIHE2

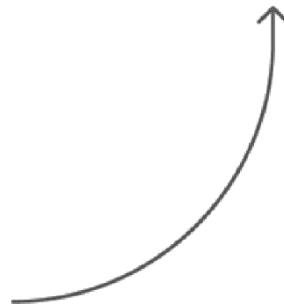
VAIHE3



(Ensimmäisellä kerralla saat pisteen :4.
hankit vain lentolipun.

Värinoppa tulee myöhemmin vaikeuksien
lisäämiseksi).

"Uusintakäynnistyspiste" "\^". seuraavia [otteluita varten](#)".



Materiaalit - mitä tarvitset



Värilliset nopat



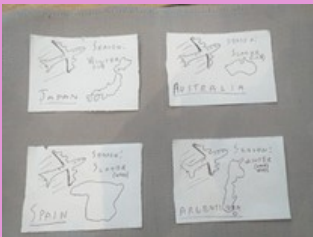
Paperirahaa



Paperinuket



Lentoliput



Paperiliinat



Esimerkkejä vaatteista (vasemmalla hattuja, paitoja, housuja ja hameita sekä talvi- että kesäkaudelle) tulostettavaksi ja leikattavaksi. Kuten näet, niissä on pienet "löpät", jotta ne voidaan kiinnittää nukkeihin (valinnainen).



Täydellinen setti (ylhäältä vasemmalta): nukket, rahat, nopat, vaatteet, liput ja pistemerkit.

Miten peliä voitaisiin pelata muissa yhteyksissä?

Mielestämme peli on helppo mukauttaa kolmesta syystä.

Ensinnäkin on mahdollista vaihtaa aihetta ja säilyttää varsinaiset säännöt. Esimerkkinä voisi olla "Rakenna tietoinen kulutusateria": nukkejen ja vaatteiden sijasta pelissä voisi olla kyse kausiluonteisen, mahdollisesti paikallisen ruoan ostamisesta ja mahdollisimman pienistä menoista (pisteiden määrä olisi samanlainen). Pelissä voisi olla hyvä puhua myös huonekalujen ostamisesta, kuten "Sisusta talosi tietoisilla huonekaluilla": kyse voisi olla koko talosta tai vain yhdestä huoneesta, mutta periaate olisi sama: osta huonekaluja, jotka on valmistettu sertifioidusta puusta, liikkeistä, jotka maksavat työntekijöilleen oikeaa palkkaa, ja kuten aina, osta käytettyjä, jos mahdollista.

Nämä kaksi esimerkkiä tuovat meidät toiseen seikkaan: peli on modulaarinen. Pelissä on keskeinen elementti (meidän tapauksessamme nukke), jonka täyttämiseen tarvitaan esineitä, ja sen täyttämisestä saa pisteitä. Pelistä voidaan tehdä monimutkaisempi vaatimalla suurempi määrä esineitä, tarkempia esineitä tai lisäämällä sääntöjä, jotka vaikeuttavat oikeiden esineiden hankkimista.

Kolmanneksi olemme myös sitä mieltä, että peli voisi olla helposti digitaalinen: jos muutamme pääaihetta ja/tai keskitymme vanhempaan kohderyhmään, paperimateriaali ei todellakaan ole tarpeen, ja voisimme keskittyä vain pelimekaniikkaan.

4.7. Cotraco: Peli tietoisesta kuluttamisesta

Johdanto

Aikakaudella, jolloin ilmastonmuutos ja ympäristön kestävyys ovat maailmanlaajusten huolenaiheiden kärjessä, Cotraco on innovatiivinen peli, joka on suunniteltu kouluttamaan ja sitouttamaan pelaajia tietoiseen kulutukseen. Tässä yhdistelmäpelissä yhdistyvät online- ja offline-elementit, joiden avulla pelaajat oppivat hiilijalanjäljestään ja siitä, miten heidän päivittäiset päätöksensä vaikuttavat ympäristöön.

Pelin logiikka

Cotraco perustuu periaatteeseen, jonka mukaan pelaajat on saatava tietoisiksi jokapäiväisen toimintansa aiheuttamista hiilidioksidipäästöistä. Peli haastaa pelaajat arvioimaan valintojaan eri aloilla: työ, koulu, matkustaminen ja ruoka. Näin se pyrkii edistämään syvempää ymmärrystä siitä, miten yksittäiset toimet vaikuttavat laajempaan ympäristökuvaan.

Linkki peliin: <https://consciousconsumption.eu/pantalla-1/>

Kuinka pelata Cotracoa?

1. Asetukset:

- Pelaajat tarvitsevat puhelimen, QR-koodit tai pelilinkin ja tulostetun tähtitaulukon.

2. Pelin aloittaminen:

- Pelaajat skannaavat yhden annetuista QR-koodeista tai pääsevät peliin linkin kautta.

3. Kysymyksiin vastaaminen:

- Pelissä esitetään joukko kysymyksiä, jotka liittyvät jokapäiväisen elämän eri osa-alueisiin (esim. työ, koulu, matkustaminen, ruoka).
- Pelaajat vastaavat kysymyksiin, jotka on suunniteltu vastaamaan heidän tosielämän valintojaan ja tapojaan.

4. Tähtien ansaitseminen:

- Kunkin alueen suorittamisen jälkeen pelaajat ansaitsevat useita tähtiä vastaustensa perusteella.
- Pelaajat kirjaavat ansaitsemansa tähdet tulostettuun tähtipöytäan.

5. Voittajan määrittäminen:

- Kun kaikki osallistujat ovat vastanneet kysymyksiin, he laskevat ansaitsemiensa tähtien kokonaismäärän.
- Eniten tähtiä saanutta pelaajaa pidetään "Cotraco-pelaajana", mikä tarkoittaa, että hän on tehnyt eniten ympäristötietoisia päätöksiä.

Cotraco opettaa hiilidioksidin tuotannosta interaktiivisen, mukaansatempaavan pelikokemuksen avulla, jossa arvioidaan päivittäisiä päätöksiä. Näin se toimii:

- Kysymyksiin perustuva oppiminen:
 - Pelaajat vastaavat kysymyksiin, jotka liittyvät heidän jokapäiväisen elämänsä eri osa-alueisiin, kuten työhön, kouluun, matkustamiseen ja ruokaan. Kukin kysymys kuvastaa todellisia valintoja ja tapoja, jotka vaikuttavat hiilidioksidipäästöihin.
- Päätösten arviointi:
 - Kysymykset kannustavat pelaajia pohtimaan kriittisesti omia toimiaan ja niiden ympäristövaikutuksia. Kysymyksiä voidaan esittää esimerkiksi käytetystä liikennemuodosta, kulutetusta ruoasta tai kodin energiankulutuksesta.
- Tähtien ansaitseminen:
 - Vastaustensa perusteella pelaajat ansaitsevat tähtiä, jotka edustavat heidän ympäristötietoisuutensa tasoa. Mitä ympäristöystävällisempiä heidän valintansa ovat, sitä enemmän tähtiä he ansaitsevat. Tämä pelillinen palkitsemisjärjestelmä kannustaa pelaajia tekemään parempia päätöksiä.

- Palaute ja pohdinta:
 - Pelin lopussa pelaajat näkevät, miten heidän valintojaan verrataan muihin, ja voivat miettiä, millä alueilla he voivat parantua. Tämä palautesilmukka auttaa vahvistamaan oppimistavoitteita ja kannustaa parantamaan jatkuvasti kestäviä valintoja.

◦

Yhdistämällä nämä elementit Cotraco valistaa pelaajia tehokkaasti heidän päivittäisten päätöksiensä vaikutuksesta hiilidioksidipäästöjen tuotantoon ja edistää näin kestävyiden ja tietoisien kulutuksen syvempää ymmärtämistä.

Kohderyhmä

Cotraco on suunniteltu laajalle yleisölle, mukaan lukien:

- Opiskelijat: Se auttaa oppilaita ymmärtämään päivittäisten valintojensa vaikutusta ympäristöön.
- Perheet: Cotracoa voi pelata kotona, joten se on hauskaa ja opettavaista toimintaa kaikenikäisille perheenjäsenille.
- Ympäristötietoiset yksilöt: Cotraco on kiinnostava ja valaiseva kaikille, jotka haluavat oppia lisää kestävästä elämäntavasta ja hiilijalanjäljen pienentämisestä.

Cotraco on valistuksen ja tietoisuuden väline. Haastamalla pelaajat ajattelemaan kriittisesti päivittäisiä päätöksiään ja niiden ympäristövaikutuksia Cotraco edistää tietoista kulutuskulttuuria. Pelataanpa peliä kouluissa, kotona tai ystävien kesken, se tarjoaa hauskan ja vuorovaikutteisen tavan oppia kestävydestä ja tehdä ympäristöystävällisempiä valintoja.

◦



NAME	WORK OR SCHOOL	HOLIDAYS	FOOD	TOTAL

Cotraco - Tähtipöytä

Pelaa Cotracoa ja vaihda ja sovita tietäsi eri tasojen läpi tässä CO2-tietokilpailuseikkailussa. Liity kollegojesi joukkoon heidän päivittäisellä kuljetusmatkallaan verkkopelissä, joka on täynnä tietoisien kulutuksen herkkuja!

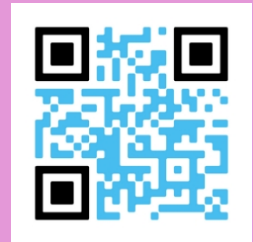
Aihe: Ruoka



Aihe: Työ



Aihe: Työ Holidays



4.8. CoCo Garden: CoCo CoCo: Hauska ja opettavainen lautapeli kaikenikäisille.

Aikakautena, jolloin ympäristötietoisuus on tärkeämpää kuin koskaan, CoCo Garden on ihastuttava opettavainen lautapeli, joka on suunniteltu opettamaan pelaajille kausittaista puutarhanhoitoa ja kestäväen kulutuksen periaatteita. Tämä peli sopii täydellisesti alakoululaisille ja heidän perheilleen, sillä se tarjoaa hauskaa ja oppimista, josta voi nauttia kotona tai luokkahuoneessa.

CoCo Gardenin logiikka

CoCo Garden on rakennettu kasvattamaan hedelmiä ja vihanneksia niiden luonnollisina vuodenaikoina. Pelissä korostetaan, että vaikka on mahdollista kasvattaa tuotteita sesongin ulkopuolella, se vaatii lisäresursseja, mikä tekee siitä tehottomampaa. Ymmärtämällä nämä periaatteet pelaajat oppivat, miten tärkeää on käyttää kausituotteita, jotka ovat kestävämpiä ja ympäristöystävällisempiä.

Pelaaminen CoCo Garden

Peli on suunniteltu neljälle pelaajalle, ja se voidaan asentaa ja pelata nopeasti. Tässä on vaiheittainen opas pelaamiseen:

- Asetukset:
 - Aseta kausitaulut pöydälle.
 - Sekoita kaikki korttipinot (tuotekortit, tapahtumakortit ja resurssikortit).
 - Jokainen pelaaja valitsee yhtä monta tuotekorttia. ◦ Asettakaa tapahtumakortit yhteen pinoon.
 - Jaa kuusi resurssikorttia jokaiselle pelaajalle ja aseta loput kasaan.
 - Käytä valittua menetelmää (kuten korkein heitto tai kivi-paperi-sakset) sen määrittämiseksi, kuka saa minkä kausikortin.
- Pelaaja, joka saa ponnauslauდან, aloittaa pelin.

- Pelattavuus:

- Pelaajat kasvattavat vuorotellen valitsemiaan hedelmiä ja vihanneksia sesongin mukaan.
- Pelaajat voivat käyttää resurssikorttejaan kasvattaakseen tuotteita tehokkaammin.
- Tapahtumakortit esittävät luonnollisia muuttujia tai yllättäviä tekijöitä, jotka voivat vaikuttaa tuotteen kasvuun.
- Pelaajat oppivat, että tuotteiden kasvattaminen niiden luonnollisen kauden ulkopuolella vaatii ylimääräisiä resursseja, mikä opettaa heille kausittaisen kulutuksen tehottomuudesta.

- Pelin voittaminen:

- Peli jatkuu, kunnes kaikki pelaajat ovat saaneet kasvattaa tuotteitaan eri vuodenaikoina.
- Voittaja on se pelaaja, joka kasvattaa tehokkaimmin ja vähiten ylimääräisiä resursseja käyttäen.

Kohderyhmä

CoCo Garden on suunnattu ensisijaisesti 8-12-vuotiaille lapsille, joten se on erinomainen opetusväline ala- ja yläasteille. Peli sopii kuitenkin myös perhepeliksi, sillä se tarjoaa vanhemmille ja lapsille hauskan ja vuorovaikutteisen tavan oppia yhdessä kestävästä puutarhanhoidosta.

CoCo Gardenin säännöt

- Asetukset:

- Aseta kausilevyt pöydälle. ◦ Sekoita kaikki korttipinot.
- Jokainen pelaaja valitsee tuotekortit tasan. ◦ Aseta tapahtumakortit yhteen kasaan.
- Jaa kuusi resurssikorttia jokaiselle pelaajalle ja laita loput kasaan.

- Määritä valitsemallasi menetelmällä (korkein rulla, kivi-paperi-sakset jne.), kuka saa minkä kausilautan.
- Pelaaja, joka saa ponnahduslautan, aloittaa pelin.
- Pelattavuus:
 - Pelaajat kasvattavat vuorotellen valitsemiaan hedelmiä ja vihanneksia sesongin mukaan.
 - Pelaajat voivat käyttää resurssikorttejaan kasvattaakseen tuotteita tehokkaammin.
 - Tapahtumakortit esittävät luonnollisia muuttujia tai yllättäviä tekijöitä, jotka voivat vaikuttaa tuotteen kasvuun.
 - Pelaajat oppivat, että tuotteiden kasvattaminen niiden luonnollisen kauden ulkopuolella vaatii ylimääräisiä resursseja, mikä opettaa heille kausittaisen kulutuksen tehottomuudesta.
- Pelin voittaminen:
 - Peli jatkuu, kunnes kaikki pelaajat ovat saaneet kasvattaa tuotteitaan eri vuodenaikoina.
 - Voittaja on se pelaaja, joka kasvattaa tehokkaimmin ja vähiten ylimääräisiä resursseja käyttäen.

CoCo Garden esittelee useita keskeisiä puutarhanhoidon periaatteita vuorovaikutteisen ja mukaansatempaavan pelattavuutensa avulla. Pelaajat oppivat, mitkä hedelmät ja vihannekset menestyvät keväällä, kesällä, syksyllä ja talvella. Resurssien hallinnasta tulee keskeinen strategia, sillä pelaajien on käytettävä tehokkaasti vettä, auringonvaloa ja ravinteita kasvattaakseen satonsa. Pelissä korostetaan ympäristövaikutusten merkitystä ja tuodaan esiin, miten kestäväillä puutarhanhoitokäytännöillä voidaan minimoida ekologinen jalanjälki.

Pelaajat kohtaavat myös luonnollisia muuttujia, kuten säänvaihteluita ja tuholaisuhoja. Nämä haasteet opettavat sopeutumiskykyä ja ennakoimattomien olosuhteiden hallintaa. Eri kasvien erityisten kasvuvaatimusten ymmärtäminen on ratkaisevan tärkeää, sillä se osoittaa, että optimaalisen kasvun edellyttämät tarpeet vaihtelevat. Pelissä korostetaan, että tuotteiden kasvattaminen niiden luonnollisella kasvukaudella on tehokasta, ja osoitetaan, että resurssitarpeet ovat vähäisemmät kuin kasvukauden ulkopuolella tapahtuvassa viljelyssä.

Lisäksi CoCo Garden edistää paikallisen tuotannon ymmärtämistä ja korostaa paikallisesti kasvatettujen kausituotteiden kulutuksen ympäristöhyötyjä. Puutarhanhoidon perustekniikat, kuten istuttaminen, kastelu ja hoito, on integroitu saumattomasti pelattavuuteen, ja ne tarjoavat käytännön tietoa, jota pelaajat voivat soveltaa oikeassa elämässä.

Loppujen lopuksi CoCo Garden ei ole pelkkä peli, vaan opettavainen kokemus, joka opettaa arvokkaita asioita kestävydestä, resurssitehokkuudesta ja valintojemme vaikutuksesta ympäristöön.

Voit ladata koko pelin täältä: <https://crnonline.de/result/coco-coco-gardens-game/>

The Coco Garden Game





Co-funded by
the European Union

LUKU 5 OPPIMISPOLUT



Comparative Research Network:



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Luku 5

Oppimispolut ja -strategiat

Aikuiskouluttajien mukautettujen oppimispolkujen ymmärtäminen

Mukautetut oppimispolut ovat räätälöityjä koulutusmatkoja, jotka on suunniteltu vastaamaan aikuisoppijoiden erityistarpeita, mieltymyksiä ja oppimistyylejä. Tässä lähestymistavassa otetaan huomioon, että aikuisopiskelijat ovat usein taustoiltaan, kokemuksiltaan ja taitotasoltaan erilaisia ja että he tarvitsevat yksilöllisemmän koulutuskokemuksen, jotta heidän sitoutumisensa ja tehokkuutensa oppimisessa paranisi.

Mukautettujen oppimispolkujen tärkeimmät ominaisuudet

1. Henkilökohtaistaminen: Mukautetuissa oppimispoluissa keskitytään räätälöimään opetussisältöä ja -menetelmiä oppijan yksilöllisiin tarpeisiin sopiviksi. Tämä edellyttää oppijan nykyisten tietojen, taitojen ja tavoitteiden arviointia, jotta voidaan luoda räätälöity oppimissuunnitelma, jossa puutteet korjataan ja joka perustuu olemassa oleviin vahvuuksiin.
2. Joustavuus: Nämä oppimispolut tarjoavat joustavuutta vauhdin, sisällön ja toteutustapojen suhteen. Aikuiskopiskelijat voivat edetä materiaalissa omaan tahtiinsa, jolloin he voivat sovittaa oppimisen yhteen muiden velvollisuuksien, kuten työn ja perheen kanssa.
3. Digitaalisten välineiden integrointi: Mukautetuissa oppimispoluissa hyödynnetään usein digitaalisia alustoja ja resursseja interaktiivisen ja multimediasisällön sisällyttämiseksi oppimisen tehostamiseksi. Tämä voi sisältää verkkomoduuleja, videoita ja pelillisiä elementtejä, jotka

tekevät oppimisesta kiinnostavampaa ja helpommin lähestyttävää.

4. Keskittyminen käytännön soveltamiseen: Oppimispolut korostavat taitojen ja tietojen soveltamista todellisessa maailmassa. Kohdistamalla

oppimissisältöä käytännön skenaarioiden avulla, oppijat näkevät välittömästi oppimisensa merkityksen ja hyödyt, mikä voi lisätä motivaatiota ja sitoutumista.

-

Aikuiskouluttajien edut

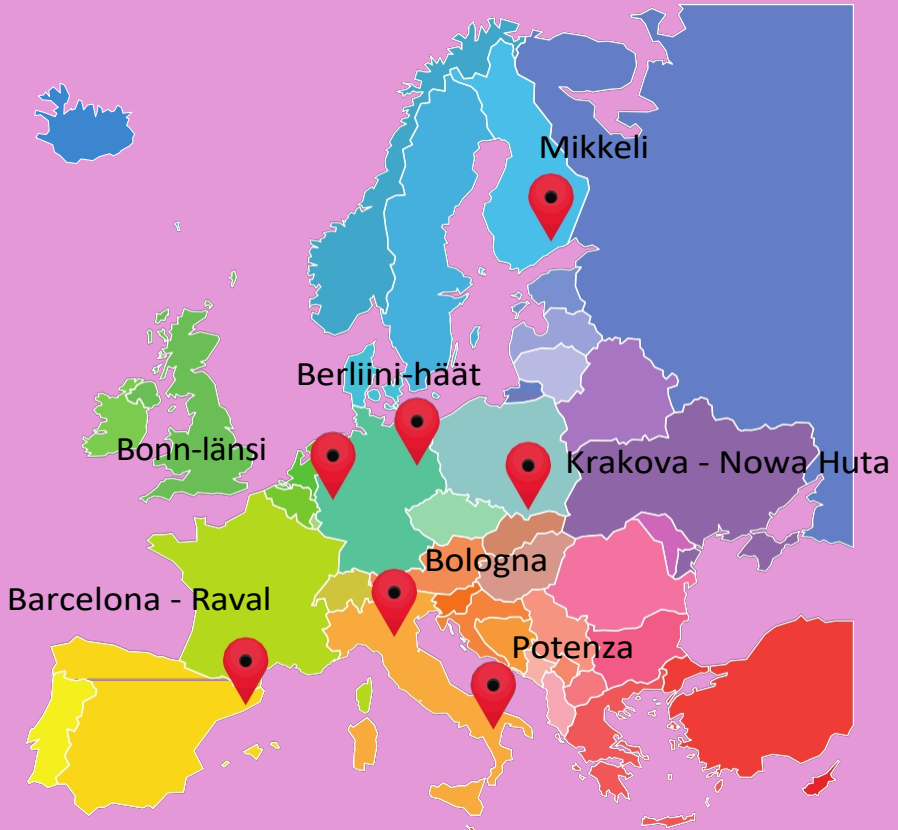
- Oppijoiden sitoutumisen lisääminen: Kouluttajat voivat lisätä oppijoiden sitoutumista ja motivaatiota tarjoamalla yksilöllisemmän ja merkityksellisemmän oppimiskokemuksen, mikä johtaa parempiin oppimistuloksiin.
- Paremmat oppimistulokset: Ne vastaavat kunkin aikuisoppijan erityistarpeita ja oppimistyyliä ja varmistavat, että koulutussisältö on sekä saatavilla että käytännöllinen.
- Tuki erilaisille oppijoille: Tämä lähestymistapa on erityisen hyödyllinen sosioekonomisesti heikommassa asemassa oleville oppijoille, koska se vähentää koulutuksen esteitä ja tarjoaa räätälöityä tukea, joka auttaa heitä menestymään.

Mukautetut oppimispolut edustavat merkittävää muutosta aikuiskoulutuksessa, sillä niissä keskitytään henkilökohtaistamiseen, joustavuuteen ja käytännön soveltamiseen. Ottamalla tämän lähestymistavan käyttöön aikuiskouluttajat voivat luoda osallistavampia ja tehokkaampia oppimisympäristöjä, jotka vastaavat oppijoidensa erilaisiin tarpeisiin ja edistävät viime kädessä heidän henkilökohtaista ja ammatillista kasvuaan.

Neada	Targat-ryhmät	Maat
Clear Vision for Education Tavoitteet	Heikommassa asemassa olevat ihmiset, maahanmuuttajat, keskiluokkaiset, rikkaat, pakolaiset.	Saksa
Osallistumisen taloudelliset kannustimet	Heikommassa asemassa olevat, maahanmuuttajat, keskiluokka, rikkaat, pakolaiset.	Saksa
Reaching Hora Ihmiset tha Community	Kierrätyksen kestäväan and kehitykseen osallistuvat ihmiset	Finland
Arjen valintoihin puuttuminen (lämmitys, ruoka, vaatetus)	Socio-economically disadvantaged familiee	Pofand
Nuorten maahanmuuttajien opettaminen tietoisuuteen perustuvassa yhteiskunnassa	Nuoret maahanmuuttajat, joilla ei ole tai on matalapalkkaista työtä.	Espanja
Teini-ikäisten ja erityisryhmien sitouttaminen epätavanomaisen oppimisen avulla	Teini-ikäiset, erityisryhmä8	Italia

Energiatietoisuus ja kustannusnäkökohdat

Energiakustannukset ovat merkittävä huolenaihe siirtolaisyhteisölle. Monet asukkaat tietävät energian hinnannoususta, mutta heillä ei ole taitoja toteuttaa tehokkaita kustannussäästötoimenpiteitä. Energiatehokkuuteen keskittyvistä työpajoista, kuten sähkölaskujen ymmärtämisestä, energiaa säästävien laitteiden käytöstä ja kotitalouksien energiankäytön optimoinnista, voi olla paljon hyötyä.



Yhteisön tunteiden ymmärtäminen ja sovellettavuus.

Vaikka kestävästä käytännöstä oppimiseen suhtaudutaan avoimesti, tietoisuus ja ymmärrys ovat selvästi puutteellisia. Monet asukkaat eivät esimerkiksi täysin ymmärrä kierrätyksen merkitystä tai sitä, miten jätteet lajitellaan asianmukaisesti. Koulutustyöpajat voivat täyttää nämä puutteet tarjoamalla selkeää, käytännönläheistä tietoa ja käytännön harjoituksia oppimisen vahvistamiseksi.

Sitouttaminen pelillistämisen avulla

Yhteisö suhtautuu myönteisesti pelillistämiseen oppimisvälineenä. Aivan kuten lapset, myös aikuiset voivat hyötyä interaktiivisista ja mukaansatempaavista opetusmuodoista. Lautapelit, sovellukset ja muut pelillistetyt oppimiskokemukset voivat tehdä monimutkaisista aiheista helpommin lähestyttäviä ja miellyttävämpiä.

Ruokavalinnat ja terveys

Hinta on usein laatua tärkeämpi, kun on kyse elintarvikevalinnoista. Ravitsevan ruoan ja terveellisten ruokailutottumusten arvoa ei ymmärretä riittävästi. Työpajat, joissa järjestetään käytännön ruoanvalmistusnäytöksiä, budjettiystävällistä ateriasuunnittelua ja ravitsemuskoulutusta, voivat auttaa muuttamaan tätä ajattelutapaa. **Strategioita epävirallisille kouluttajille ja**

yhteisön työntekijöille *Tietoista kulutusta käsittelevät työpajat*

Kouluttajat voivat suunnitella työpajoja, joissa korostetaan tietoisesta kuluttamisesta etuja. Näihin tilaisuuksiin voi sisältyä vuorovaikutteisia tehtäviä, joissa esitellään, miten pienet muutokset päivittäisissä tavoissa voivat johtaa kustannussäästöihin ja kestävämpään elämään. Todellisen elämän esimerkit ja yksinkertainen kieli ovat ratkaisevia, jotta varmistetaan ymmärtäminen ja sovellettavuus.

Energiatehokkuuskoulutus

Energiatehokkuutta käsittelevien työpajojen tarjoaminen voi auttaa asukkaita hallitsemaan energiankäyttöään paremmin. Aiheita voisivat olla esimerkiksi energialaskujen lukeminen ja ymmärtäminen, vinkkejä energiankulutuksen vähentämiseen ja uusiutuvan energian vaihtoehtojen tutkiminen. Konkreettisten esimerkkien ja käytännön neuvojen antaminen voi tehdä näistä tilaisuuksista vaikuttavampia.

Kierrätys ja jätehuolto

Kierrätystä ja jätehuoltoa käsittelevissä työpajoissa voidaan korjata tämän alan tietämyspuutteita. Käytännön toimet, kuten jätteiden lajittelu tai kierrätyskeskuksiin tutustuminen, voivat lisätä ymmärrystä ja kannustaa vastuulliseen käyttäytymiseen. Visuaaliset apuvälineet ja vaiheittaiset oppaat voivat olla hyödyllisiä.

Pelillistetyt oppimiskokemukset

Pelillistämisen sisällyttäminen työpajoihin voi lisätä sitoutumista ja sitouttamista. Lautapelit, mobiilisovellukset ja interaktiiviset tietokilpailut voivat tehdä kestävyyttä ja tietoista kulutusta koskevasta oppimisesta hausempaa ja helpommin lähestyttävää. Laadukkaat grafiikat ja hyvin suunnitellut pelimekaniikat ovat olennaisen tärkeitä, jotta mielenkiinto säilyy.

Ravitsemus ja terveellinen elämä

Kouluttajat voivat järjestää työpajoja, joissa keskitytään terveelliseen syömiseen ja oikeaan ravitsemukseen. Näihin tilaisuuksiin voi sisältyä ruoanlaittokursseja, keskusteluja eri elintarvikkeiden terveysvaikutuksista ja vinkkejä ravitsevien valintojen tekemiseen pienellä budjetilla. Näytteet ja helpot reseptit voivat kannustaa osallistujia kokeilemaan uusia ruokia ja omaksuma terveellisempiä tapoja.

Päätelmä

Berlin-Weddingin maahanmuuttajayhteisön tarpeisiin vastaaminen edellyttää monipuolista lähestymistapaa, jossa yhdistyvät koulutus, käytännön neuvonta ja osallistavat oppimismenetelmät. Ymmärtämällä tämän monimuotoisen väestön erityistarpeita ja -haasteita epäviralliset kouluttajat ja yhteisötyöntekijät voivat suunnitella käytännönläheisiä työpajoja, jotka antavat asukkaille mahdollisuuden tehdä tietoon perustuvia päätöksiä, parantaa elämänlaatuaan ja edistää kestävämpää tulevaisuutta.

5.2. Suomi

Kouvolassa sijaitseva Parik-säätiö tarjoaa tarveperusteisia työllistämis-, kuntoutus- ja koulutuspalveluja. Säätiön tavoitteena on parantaa asiakkaidensa työkykyä, hyvinvointia ja osallisuutta. Parik-säätiön palvelemalle yhteisölle on ominaista myönteinen suhtautuminen tietoiseen kuluttamiseen ja kestävään kehitykseen, ja kiertotalouden teemat ovat jo integroituneet heidän päivittäiseen toimintaansa. Säätiöllä on kierrätysmyymälä ja -asema, mikä kuvastaa sen sitoutumista vastuullisiin ja kestäviin ratkaisuihin.

Parik-säätiön kohderyhmän sosioekonomiseen tilanteeseen kuuluvat henkilöt, jotka hyötyvät tarveharkintaisista työllisyys-, kuntoutus- ja koulutuspalveluista. Säätiön tavoitteena on parantaa asiakkaidensa työkykyä, hyvinvointia ja osallisuutta.

Näistä myönteisistä näkymistä huolimatta yhteisöllä on merkittäviä koulutustarpeita kestävä kulutuksen alalla. Haastatteluissa kävi ilmi, että ihmiset tarvitsevat luotettavaa, ymmärrettävää ja läpinäkyvää tietoa tietoisesta kuluttamisesta ja kiertotaloudesta, jotta he voisivat muuttaa kulutustottumuksiaan.

Kierrätysprosesseista ja tavaroiden elinkaaresta tarvitaan enemmän perehdyttävää tietoa sekä ohjeita kestävien ostopäätösten tekemiseen ja tarpeettomien hankintojen välttämiseen.

Parik-säätiön kohdeyhteisön asenteet kulutusta, kestävyyttä ja pelillistämistä kohtaan vaihtelevat. Yleisesti ottaen yhteisö pitää yhteiskuntaa liian kulutuskeskeisenä, eikä siinä painoteta riittävästi kestäviä valintoja ja kiertotaloutta. Tästä huolimatta tietoinen kuluttaminen ja kestävä kehitys ovat myönteisiä asenteita, ja nämä teemat ovat jo osa heidän päivittäistä toimintaansa. Säätiön kierrätysmyymälä ja -asema ovat käytännön esimerkkejä tästä sitoutumisesta.

Yhteisö pitää pelillistämistä arvokkaana välineenä oppimisen tukemisessa, erityisesti kestävän kehityksen ja tietoisien kulutuksen yhteydessä. Lautapeleihin suhtaudutaan myönteisesti, koska ne edistävät yhteisiä kokemuksia ja vertaisoppimista. On kuitenkin todettu, että pelillistäminen ei välttämättä sovi kaikille, ja laadukas grafiikka on tärkeää mielenkiinnon ylläpitämiseksi.

Kaiken kaikkiaan yhteisö on avoin oppimaan ja omaksumaan kestävämpiä käytäntöjä, kunhan se saa luotettavaa, ymmärrettävää ja avointa tietoa. He myös tunnustavat, että on tärkeää tehdä tietoon perustuvia ja kestäviä kulutusvalintoja, etenkin kun otetaan huomioon energiakriisin kaltaiset taloudelliset paineet.

Oppimisen tukemiseksi on olennaista tarjota tietoa helppokäyttöisessä muodossa, kuten videoina ja kuvina, jotka voivat auttaa ihmisiä ymmärtämään käsitteitä paremmin. Lisäksi on tärkeää opettaa, miten tietoinen kuluttaminen voi vaikuttaa myönteisesti henkilökohtaiseen talouteen.

ratkaiseva. Yhteisö ilmaisi myös kiinnostuksensa pelillistämiseen oppimisvälineenä, erityisesti lautapeleihin, jotka voivat helpottaa vertaisoppimista ja yhteisiä kokemuksia.

Kaiken kaikkiaan Parik-säätiö pyrkii inspiroimaan vastuullisia ja kestäviä kulutustottumuksia koulutuksen ja innovatiivisten menetelmien, kuten pelillistämisen, avulla tukemaan yhteisön oppimismatkaa kohti tietoista kulutusta.

5.3. Puola

Krakovan kaupunginosalla Nowa Huta on rikas historiallinen tausta, ja se suunniteltiin alun perin sosialistisen realistisen kaupungin alueeksi vuonna 1949. Se rakennettiin metallurgisen tehtaan ympärille, jolloin maaseudusta tuli teollinen keskus. Nykyään Nowa Huta on monimuotoinen yhteisö, jossa asuu alkuperäisten työntekijöiden jälkeläisiä ja uusia maahanmuuttajia eri alueilta.

Nowa Hutan yhteisössä on runsaasti mahdollisuuksia edistää tietoista kulutusta. Sosioekonomisista haasteista huolimatta asukkailla on vahva taipumus omaksua kestäviä kulutustottumuksia. Monien perheiden nykyisiä taloudellisia rajoitteita voidaan hyödyntää edistämään harkitumpia ostopäätöksiä erityisesti elintarvikkeiden, vaatteiden ja huonekalujen osalta. Hintojen nousu pakottaa asukkaat tekemään harkitumpia valintoja ja tasapainottelemaan lämmityksen, ruoan ja vaatteiden kaltaisia perustarpeita. Tämä ympäristö luo mahdollisuuden kouluttaa yhteisöä kestävästä käytännöstä ja rakentaa ympäristöystävällisiä palveluja. Lisäämällä tietoisuutta ja ymmärtämällä oikeuksiaan ja tarpeitaan Nowa Hutan asukkaat voivat toimia edelläkävijöinä tietoisessa kulutuksessa ja näyttää esimerkkiä muille yhteisöille.

Yhteisöä voidaan valistaa tietoisesta kulutuksesta Nowa Hutassa useilla eri strategioilla. Yhteistyössä paikallisten ympäristöjärjestöjen ja kulttuurikeskusten kanssa järjestettävissä työpajoissa ja seminaareissa voidaan opettaa asukkaille kestäviä käytäntöjä, kuten jätteiden vähentämistä, kierrätystä ja ympäristöystävällisten valintojen tekemistä. Yhteisötapahtumat, kuten ekomessut, vaihtotapahtumat ja kestävän kehityksen festivaalit, voivat sitouttaa yhteisöä ja tarjota käytännön oppimiskokemuksia tietoisesta kuluttamisesta. Sosiaalista mediaa, paikallislehtiä ja yhteisön ilmoitustauluja hyödyntävät koulutuskampanjat voivat jakaa vinkkejä ja tietoa kestävästä elämäntavasta. Kouluohjelmat, joissa kestävyyskasvatus sisällytetään opetussuunnitelmiin, voivat opettaa lapsille tietoisesta kuluttamisesta tärkeyden jo nuoresta iästä lähtien. Kumppanuudet paikallisten yritysten kanssa voivat kannustaa niitä ottamaan käyttöön ja edistämään kestäviä käytäntöjä tarjoamalla alennuksia tai kannustimia ympäristöystävällisistä tuotteista ja palveluista. Tukiryhmät tai kerhot, joissa yhteisön jäsenet voivat jakaa kokemuksiaan, haasteitaan ja onnistumisiaan tietoisesta kulutuksesta omaksumisessa, voivat edistää yhteisöllisyyttä ja keskinäistä tukea. Resurssikeskukset, jotka tarjoavat tietoa, työkaluja ja resursseja kestäväan elämään, kuten oppaita energiankulutuksen vähentämisestä, ruoan viljelystä ja ympäristöystävällisten ostosten tekemisestä, voivat olla korvaamattomia. Kannustinohjelmat, jotka palkitsevat asukkaita kestävästä käyttäytymisestä, kuten kierrätysohjelmista, energiansäästöaloitteista ja osallistumisesta yhteisön siivoustapahtumiin, voivat motivoida myönteiseen muutokseen. Näitä strategioita toteuttamalla Nowa Hutassa yhteisöä voidaan tehokkaasti valistaa tietoisesta kulutuksesta, mikä johtaa kestävämpään ja ympäristöystävällisempään elämäntapaan.

Paikallisilla ympäristöjärjestöillä voi olla erilaisten aloitteiden kautta keskeinen rooli tässä koulutusprosessissa. Asiantuntijoiden vetämissä työpajoissa voidaan kouluttaa asukkaita jätteiden vähentämisestä, kierrätyksestä ja kestävästä elämäntavasta.

käytäntöjä. Yhteisöjen tiedotusohjelmat voivat kehittää ohjelmia, jotka käyvät kouluissa, sosiaalikeskuksissa ja paikallisissa tapahtumissa levittääkseen tietoisuutta ja antaakseen käytännön vinkkejä tietoisesta kulutuksesta. Yhteistyöhankkeet paikallisten koulujen, yritysten ja kulttuurikeskusten kanssa voivat luoda yhteisiä hankkeita, joilla edistetään kestävästä kehitystä, kuten yhteisöllisiä puutarhoja, kierrätyskampanjoita ja ympäristöystävällisiä tuotemessuja. Koulutusmateriaalit, kuten esitteet, oppaat ja verkkoaineistot, voivat tarjota tietoa siitä, miten tehdä kestävämpiä valintoja jokapäiväisessä elämässä. Vapaaehtoistoimintamahdollisuudet voivat antaa yhteisön jäsenille mahdollisuuden osallistua ympäristöhankkeisiin, tarjota käytännön kokemusta ja edistää vastuuntuntoa ympäristöstä. Edunvalvonta ja poliittinen tuki voivat edistää kestäviä käytäntöjä tukevaa paikallista politiikkaa ja antaa yhteisölle tietoa siitä, miten paikallishallinnossa voidaan edistää ympäristöaloitteita. Kestävän kehityksen haasteet ja kilpailut, jotka kannustavat asukkaita omaksuma kestäviä tapoja ja palkitsevat niitä, jotka pienentävät merkittävästi ekologista jalanjälkeään, voivat luoda hauskan ja kiinnostavan tavan edistää tietoista kulutusta. Resurssien jakamislustat, kuten työkalukirjastot, siemenpankit ja vaatteiden vaihtopalvelut, voivat edistää tavaroiden uudelleenkäyttöä ja kierrätystä yhteisössä.

Hyödyntämällä asiantuntemustaan ja resurssejaan paikalliset ekoyritykset voivat merkittävästi parantaa tietoista kulutusta koskevaa yhteisökasvatusta, mikä johtaa tietoisempaan ja ympäristövastuullisempaan väestöön. Noin 1000 Hutan monipuolisella ja sopeutumiskykyisellä yhteisöllä on hyvät edellytykset omaksua ja näyttää tietoista kulutusta ja muuttaa taloudelliset haasteet kestävästä elämästä mahdollisuuksiksi.

5.4. Italia, Potenza

Yhteisö ja tarpeet tietoisesta kulutuksesta tiedottamisessa

Kaupungissamme on elinvoimainen paikallisyhteisö, joka koostuu kahdesta pääryhmästä: Kouluttajat/opettajat ja aktivistit/sidosryhmät. Nämä ryhmät ovat keskeisessä asemassa tietoisesta kulutuksesta ja kestävästä kehityksestä edistämiseksi erilaisten tehtäviensä ja asiantuntemuksensa kautta.

Tunnistetut tarpeet ja keskeiset näkemykset

Haastatteluista nousi esiin useita kriittisiä tarpeita ja näkemyksiä, jotka korostavat eri sosiaalisten alojen yhteenkietoutumista kestävästä elämäntavan edistämiseksi. Erilaisten käyttäytymismallien jakaminen voi helpottaa kestävien elämäntapojen leviämistä, ja esimerkin näyttäminen jokapäiväisessä elämässä on ratkaisevan tärkeää. Tehokas viestintä ja tiedon jakaminen ovat elintärkeitä kestävien käytäntöjen edistämiseksi. Yksittäisten ihmisten pienillä toimilla voidaan ajan mittaan edistää merkittävästi kestävästä kehityksestä. On olemassa huoli siitä, että kestävästä kehityksestä kehitysprosessi on liian hidas, ja siksi tarvitaan nopeutettuja tiedotustoimia. Kestävästä kehityksestä koskevaan valistukseen kuuluu ihmisten ohjaaminen hyveelliseen käyttäytymiseen. Kiertotalouden käsitteiden sisällyttäminen talousjärjestelmään on olennaisen tärkeää.

Yhteisö korostaa myös luovien ja taiteellisten menetelmien käytön tärkeyttä kestävästä kehityksestä opettamisessa ja edistämiseksi. Epätavanomaisissa koulutuksissa kestävästä kehityksestä aiheita lähestytään luovuuden, taiteen ja erilaisten ilmaisumuotojen kautta. Luomalla tunneside ihmisiin ja esineisiin voidaan tehostaa kestävästä kehityksestä opetusta. Taidekielen käyttäminen innovatiivisten kokeilujen avulla vakiinnuttaa hyviä kestävyyskäytäntöjä. Yhteistyö yhteisten tavoitteiden saavuttamiseksi yhdistää yhteisöä. Taidetta käytetään kestävästä kehityksestä opetuksessa useiden luovien ja innovatiivisten lähestymistapojen avulla.

Epätavanomaisessa koulutuksessa käytetään luovuutta, taidetta ja erilaisia ilmaisun muotoja, jotta ihmiset saadaan sitoutettua kestävään kehitykseen liittyviin aiheisiin. Olennaista on luoda tunneside ihmisiin ja esineisiin ja käyttää taidetta, jotta kestävyyskäsitteistä tulisi helpommin lähestyttäviä ja mieleenpainuvampia. Innovatiivisten ja taiteellisten kokeilujen hyödyntäminen vahvistaa hyviä kestävyyskäytäntöjä. Kulttuurin, taiteen ja luovuuden käyttäminen reaali maailman tutkimiseen ja vaihtoehtoisten polkujen ja ratkaisujen kokeilemiseen muuttaa näkökulmia. Nykytaidenäyttelyiden ja työpajojen järjestäminen kierrätysmateriaaleilla edistää kestäviä käytäntöjä.

Näiden menetelmien avulla kestävyyskasvatuksesta saadaan kiinnostavampaa, vaikuttavampaa ja laajemman yleisön ulottuville. Esimerkkejä epätavanomaisista koulutusmenetelmistä ovat nykytaidenäyttelyt ja työpajat, joissa käytetään kierrätysmateriaaleja kestävä kehityksen opettamiseen, kuten Sara Stolfin il Salone dei Rifiutati. Epätavallisen koulutuksen ja lapsille räätälöidyn ympäristökasvatuksen tarjoaminen, kuten Rossana Cafarellin La Luna al Guinzaglio, on myös tärkeä osa. Innovatiivisissa lähestymistavoissa käytetään luovuutta, taidetta ja erilaisia ilmaisumuotoja, jotta ihmiset saadaan sitoutettua kestävään kehitykseen liittyviin aiheisiin. Erityisesti korostetaan tunnepohjaisen yhteyden luomista ihmisten ja esineiden välille käyttämällä taidetta, jotta kestävä kehityksen käsitteistä tulisi helpommin lähestyttäviä ja mieleenpainuvampia. Innovatiivisten ja taiteellisten menetelmien käyttö vahvistaa hyviä kestävä kehityksen käytäntöjä. Näillä menetelmillä pyritään tekemään kestävyyttä koskevasta oppimisesta kiinnostavampaa, vaikuttavampaa ja helpommin lähestyttävää.

Epäedullisiin tilanteisiin puuttuminen
Kestävä kehitys nähdään usein vähäisenä prioriteettina epäsuotuisissa sosiaalisissa tilanteissa. Lasten koulutuksesta aloittamisella voi kuitenkin olla merkittävä vaikutus. Lisäksi kansalaisyhteiskunnan sitoutuminen ja institutionaalinen tuki ovat ratkaisevan tärkeitä.

Viestintä ja väärän tiedon torjunta

Tehokas viestintä ja valeuutisten torjunta ovat olennaisen tärkeitä, jotta voidaan vaikuttaa myönteisesti yhteiskunnalliseen käyttäytymiseen ja edistää tietoista kulutusta.

Päätelmä

Havaintomme osoittavat, että huolimatta erilaisista toiminta-aloista kaikki toimet liittyvät läheisesti toisiinsa perheestä kouluun ja tutkimuksesta työhön. Kaikkien yhteiskunnan osa-alueiden tukeminen on välttämätöntä, koska ympäristön huomioiminen ei voi menestyä yhteiskunnassa, josta puuttuu hyvinvointi ja kulttuuri. Luomalla ja jakamalla välineitä, joissa käytetään epätavanomaista oppimista luovilla ja taiteellisilla lähestymistavoilla, voimme tukea sidosryhmiä ja kouluttajia heidän koulutus- ja levitystoiminnassaan ja lopulta edistää tietoisista kuluttajista koostuvaa yhteisöä.

5.5. Italia, Bologna

Bolognan nuoret aikuiset: yhteisö siirtymävaiheessa

Bolognan nuoret aikuiset -yhteisö Bolognassa, Italiassa, edustaa monipuolista nuorisoryhmää, joka on alkanut selviytyä itsenäistymisen monimutkaisista haasteista. Yhteisölle on ominaista erilaiset sosioekonomiset taustat, ja sen jäsenet ovat joko aloittamassa yliopisto-opintoja tai siirtymässä työelämään. Nämä nuoret aikuiset kohtaavat ainutlaatuisia haasteita ja mahdollisuuksia siirtyessään vanhempiensa kanssa asumisesta omien päätösten tekemiseen. Vaikka monet tässä yhteisössä ovat tietoisia kulutukseen liittyvistä ongelmista, he kamppailevat tietoisten kulutustottumusten omaksumisen kanssa. Tämä epäjohtonmukaisuus johtuu usein tiedon puutteesta tai taloudellisista rajoitteista. Jotkut jäsenet pyrkivät välttämään pikamuotia ja pikaruokaa, mutta toisille se on vaikeaa eri syistä. Tämä korostaa, että tarvitaan kipeästi valistusta kestäväen kulutuksen merkityksestä ja sen vaikutuksesta ympäristöön.

Yhteisön sitoutuminen peleihin sekä verkossa että sen ulkopuolella tarjoaa arvokkaan tilaisuuden kasvatuksellisille toimenpiteille. Pelit ovat näiden nuorten aikuisten suosima harrastus, jonka avulla luodaan yhteyksiä vertaisiin ja vietetään vapaa-aikaa. Tätä kiinnostusta hyödyntämällä koulutusaloitteissa voidaan hyödyntää pelillistämistä, jotta tietoisien kuluttamisen opettamisesta tulisi entistä houkuttelevampaa ja tehokkaampaa.

Kouluttajien ja teini-ikäisten tunnistetut tarpeet tietoisessa kuluttamisessa Tietoisien kuluttamisen edistämisessä kasvattajilla ja nuorilla on erillisiä mutta toisiinsa liittyviä tarpeita, jotka on otettava huomioon kestävämmän tulevaisuuden edistämiseksi.

Kouluttajien tarpeet:

1. Tehokas viestintä: Kouluttajat kamppailevat sen kanssa, miten tärkeää elämäntapamuutosten tekeminen on nuorille. He tarvitsevat strategioita, joiden avulla kestävyuden käsite voidaan tehdä ymmärrettäväksi ja kiireelliseksi.
2. Käytännön esimerkkejä: Ilmaston lämpenemisen ja kestävämmien toimintatapojen vaikutusten havainnollistamiseksi tarvitaan käytännön esimerkkejä. Opettajat etsivät mahdollisuuksia viedä oppilaat luokkahuoneen ulkopuolelle todistamaan ympäristövahinkoja omakohtaisesti.
3. Yksinkertaistetut opetusvälineet: Kouluttajat tarvitsevat yksinkertaisia menetelmiä osoittaakseen, että vihreät kysymykset eivät ole abstrakteja eivätkä kaukaisia, jolloin aihe on oppilaille konkreettisempi ja välittömämpi.

Teinien tarpeet:

1. Tietoisuus vaikutuksista: Teini-ikäisten on ymmärrettävä, että ympäristöasiat vaikuttavat suoraan heidän elämäänsä. Heidän olisi ymmärrettävä, että heidän kestävämmät valintansa edistävät ongelmaa, mutta tämä tietoisuus ei saisi aiheuttaa syyllisyyttä. Sen sijaan sen pitäisi innostaa heitä muuttamaan näkökulmaansa niin, että he hyötyvät siitä, mikä hyödyttää heitä itseään ja maapalloa.

- 3. Kiireellisyys ja vastuu: Teini-ikäisten on ymmärrettävä ympäristöongelmien ratkaisemisen kiireellisyys. Heidän on ymmärrettävä, että aika on rajallinen ja että jokaisella, myös heillä itsellään, on oma roolinsa resurssien käytön muuttamisessa.

• Näihin tarpeisiin vastaamalla aloitteella pyritään valistamaan ja sitouttamaan teini-ikäisiä innovatiivisilla menetelmillä, kuten videopeleillä, jotka todennäköisemmin herättävät heidän kiinnostuksensa ja motivoivat heitä omaksumaan kestäviä käytäntöjä.

Järjestömme pyrkii vastaamaan näihin tarpeisiin keskittymällä nuoriin aikuisiin, erityisesti noin 18-vuotiaisiin, jotka ovat itsenäistymisensä ratkaisevassa vaiheessa. Tämän väestöryhmän valistaminen tietoisesta kuluttamisesta on ratkaisevan tärkeää, sillä he ovat tulevaisuuden johtajia, jotka ohjaavat yhteiskunnallista muutosta. Voimme valmistaa heitä tekemään tietoon perustuvia päätöksiä elämäntavoistaan ja kulutustottumuksistaan puuttamalla asiaan heidän viimeisen kouluvuotensa aikana.

Tätä varten ehdotamme, että järjestetään iltapäivisin työpajoja ja tapahtumia, joissa lisätään tietoisuutta tietoisesta kuluttamisesta vuorovaikutteisen toiminnan ja mukaansatempaavien pelien avulla. Näissä aloitteissa tarjotaan käytännön esimerkkejä kestävästä käytännöistä, yksityiskohtaista tietoa kulutusvalintojen seurauksista ja lisäresursseja oppimisen tueksi.

Yhteenvedona voidaan todeta, että Bolognan nuoret aikuiset - yhteisö on kriittisessä vaiheessa, jossa tietoista kulutusta koskevalla koulutuksella voi olla pysyviä vaikutuksia. Ottamalla huomioon heidän tunnistetut tarpeensa ja hyödyntämällä heidän kiinnostustaan peleihin voimme innostaa heitä siirtymään kestävämpiin elämäntapoihin, mikä lopulta hyödyttää sekä yksilöitä että ympäristöä.

5.6. Nuorten maahanmuuttajien tarpeiden ymmärtäminen Barcelonan El Ravalissa.

El Raval, Barcelonan vilkas mutta taloudellisesti vaikeuksissa oleva kaupunginosa, jossa asuu paljon maahanmuuttajia. Alueen 47 605 asukkaasta lähes puolet eli 23 810 on maahanmuuttajia. Tämä yhteisö, pääasiassa nuoret maahanmuuttajat, kohtaa monia haasteita, jotka haittaavat heidän kotoutumistaan ja elämänlaatuaan.

Taloudelliset vaikeudet ja työllisyyskysymykset

Yksi kiireellisimmistä tarpeista on työpaikkojen puute. Monet nuoret maahanmuuttajat joutuvat huonosti palkattuihin töihin, jotka eivät tarjoa kestävästä toimeentuloa. Taloudellista epävakautta pahentavat Barcelonan korkeat vuokrat ja elinkustannukset, minkä vuoksi näiden henkilöiden on vaikea saada kunnollista asuntoa ja tyydyttää perustarpeitaan.

Byrokraattiset esteet

Toinen merkittävä haaste on byrokraattisten menettelyjen läpikäyminen valtionavun saamiseksi. Menettelyt ovat usein monimutkaisia ja aikaa vieviä, mikä estää monia hakemasta tarvitsemaansa apua. Avun puute pahentaa entisestään nuorten maahanmuuttajien taloudellisia vaikeuksia.

Koulutukselliset ja sosiaaliset esteet

Koulutus ja sosiaalinen integraatio ovat myös huolenaiheita. Nuorten maahanmuuttajien tarpeisiin räätälöityjä erityisopetusohjelmia ei ole. Pitkäaikaisia oppimismahdollisuuksia on vähän, eikä nykyisiä hyviä käytäntöjä koulutuksen ja kestävän elämäntavan alalla edistetä riittävästi. Lisäksi ennakkoluulot ja leimat luovat esteitä tehokkaalle opetukselle ja yhteiskuntaan integroitumiselle.

Motivaation ja kannustimien puute

Yhteisöltä puuttuvat myös kannustimet ja motivaatio sitoutua kestäviin käytäntöihin ja hyviin toimiin. Ilman riittävää edistämistä ja tukea aloitteet, jotka voisivat parantaa elämänlaatua ja edistää yhteisöllisyyttä, jäävät käyttämättä.

Nuorten maahanmuuttajien tarpeet El Ravalissa, Barcelonassa

El Ravalissa asuvilla nuorilla maahanmuuttajilla on useita erityistarpeita, joihin on vastattava, jotta voidaan edistää kestäviä elämäntapoja ja parantaa heidän yleistä elämänlaatuaan.

Koulutusohjelmat ja resurssit

Tietoista kulutusta koskevasta erikoiskoulutuksesta on merkittävä puute. Nuoret maahanmuuttajat tarvitsevat räätälöityjä koulutusohjelmia, joissa opetetaan kestäviä elämäntapoja, kuten jätteiden vähentämistä, kierrätystä ja ympäristöystävällisten valintojen tekemistä. Nämä ohjelmat olisi suunniteltava siten, että ne ovat helposti saatavilla ja vastaavat heidän ainutlaatuisia olosuhteitaan.

Pitkän aikavälin oppimismahdollisuudet

Pitkäkestoinen tai elinikäinen oppiminen on olennaisen tärkeää, jotta tietoisia kulutustottumuksia voidaan juurruttaa. Nuoret maahanmuuttajat tarvitsevat jatkuvia koulutusmahdollisuuksia, jotka menevät alkukoulutusta pidemmälle. Tällaisia voisivat olla työpajat, yhteisöprojektit ja jatkuva tuki kestävien käytäntöjen vahvistamiseksi ajan mittaan.

Hyvien käytäntöjen edistäminen

Tietoisen kuluttamisen hyviä käytäntöjä ei edistetä tarpeeksi yhteisössä. Tarvitaan enemmän näkyvyyttä ja tiedotuskampanjoita, joissa korostetaan kestävä elämäntavan etuja ja menetelmiä. Tähän voisi sisältyä yhteisötapahtumia, sosiaalisen median kampanjoita ja yhteistyötä paikallisten järjestöjen kanssa tiedon levittämiseksi ja osallistumisen edistämiseksi.

Ennakkoluulojen ja leimojen voittaminen

Ennakkoluulot ja leimautuminen voivat haitata tietoisien kulutuksen taitojen tehokasta opettamista. On pyrittävä luomaan osallistava ja kannustava oppimisympäristö, jossa nämä sosiaaliset esteet käsitellään ja poistetaan. Tähän voisi sisältyä kulttuurisensitiivisyyskoulutusta kouluttajille ja yhteisön johtajille sekä aloitteita, joilla edistetään asukkaiden keskinäistä ymmärrystä ja kunnioitusta.

Kannustimet ja motiivit

Nuoret maahanmuuttajat tarvitsevat kannustimia ja motivaatiota omaksua tietoisia kulutuskäytäntöjä. Tällaisia voisivat olla esimerkiksi taloudelliset kannustimet, kuten alennukset kestävästä tuotteista, tai tunnustamisohjelmat, joilla palkitaan yksilöitä ja ryhmiä kestävyysedistämistä. Konkreettisten etujen tarjoaminen voi kannustaa aktiivisempaan osallistumiseen ja sitoutumiseen kestävään elämäntapaan.

Resurssien yksinkertaistettu saatavuus

Tietoista kulutusta tukevien resurssien saatavuutta olisi yksinkertaistettava. Tähän kuuluu tiedon tarjoaminen helposti saatavilla useilla kielillä, kierrätysmahdollisuuksien tarjoaminen helposti ja sen varmistaminen, että kestävät tuotteet ovat kohtuuhintaisia ja helposti saatavilla. Näiden prosessien yksinkertaistaminen voi auttaa nuoria maahanmuuttajia sisällyttämään tietoisien kulutuksen helpommin jokapäiväiseen elämäänsä.

Päätelmä

Näihin tarpeisiin vastaaminen edellyttää monipuolista lähestymistapaa. Työmahdollisuuksien ja palkkojen parantaminen, valtionavun saannin helpottaminen, koulutusohjelmien edistäminen ja sosiaalisten leimojen torjuminen ovat ratkaisevia askeleita. Keskittymällä näihin aloihin voimme auttaa El Ravalin nuoria maahanmuuttajia rakentamaan vakaampaa ja vauraampaa tulevaisuutta



Co-funded by
the European Union

LUKU 6

PAIKALLINEN KONTEKSTI



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Comparative Research Network:

Luku 6

Paikallisen kontekstin luominen

6.1. Paikallinen strategia Italiaa varten

Johdanto

Italiassa paikallisen kontekstin strategialla pyritään tavoittamaan nuoret, jotka alkavat itsenäistyä joko lähtemällä vanhempiansa luota yliopistoon tai töihin. Strategiassa keskitytään puuttumaan tilanteeseen viimeisen kouluvuoden aikana (18-vuotiaana), jotta nuoria voitaisiin valmistaa itsenäisempään elämään. Ensisijaisina tavoitteina on lisätä tietoisuutta tietoisesta kuluttamisesta, antaa oppilaille käytännön tietoja ja taitoja kestävien valintojen tekemiseen sekä edistää kriittistä ajattelua ja yhteistoiminnallista ongelmanratkaisua vuorovaikutteisten toimintojen ja pelien avulla.

Opetussuunnitelman

Yleiset

Opetussuunnitelma on käännetty italiaksi, jolloin varmistetaan, että terminologia on kulttuurisesti ja kontekstuaalisesti asianmukaista. Italian kontekstin kannalta merkityksellisiä esimerkkejä ja tapaustutkimuksia ovat paikalliset tuotteet, energialähteet ja jätehuoltojärjestelmät. Italialaiset kulttuuriviittaukset ja esimerkit sisällytetään tietoisesta kuluttamisesta käytäviin keskusteluihin, ja paikallisia, kestäviä aloitteita ja menestystarinoita korostetaan oppilaiden innostamiseksi.

mukauttaminen

mukautukset

Eriyiset

Talo Keskustelut italialaisesta käsityöperinteestä ja laadukkaisiin ja pitkäikäisiin tuotteisiin sijoittamisen arvosta ovat osa kokonaisuutta. Paikallinen

mukautukset

korostetaan tuotemerkkejä ja käsityöläisiä, jotka asettavat kestävyuden etusijalle. Italialaiseen "fai da te" (tee se itse) -kulttuuriin kuuluu käytännön vinkkejä tavaroiden korjaamiseen ja kierrättämiseen. Paikallisten käsityöläisten kanssa järjestetään työpajoja, joissa esitellään korjaustekniikoita. Osallistumista paikalliseen jakamistalouteen ja käytettyjen tavaroiden markkinoihin, kuten "Mercatini dell'usato", kannustetaan. Lisäksi käsitellään paikallisia jätehuoltokäytäntöjä ja kierrätysohjelmia, jotka ovat ominaista Italian alueille.

Energia

Lisäksi annetaan tietoa energiamerkinnöistä Italiassa ja EU:n säädöksistä. Lisäksi käsitellään energialähteiden yhdistelmää Italiassa ja uusiutuvia energialähteitä koskevien aloitteiden vaikutusta. Italiassa tarjolla olevia kestäviä liikennevaihtoehtoja, kuten pyöräilyä, julkista liikennettä ja yhteiskäyttöautopalveluja, korostetaan. Lisäksi jaetaan italialaiseen elämäntyyliin räätälöityjä vinkkejä, kuten ikkunaluukkujen käyttäminen kodin lämpötilan säätelyä varten ja energiatehokkaiden laitteiden valitseminen.

Syö

Välimeren ruokavalion ja paikallisesti hankittujen kausituotteiden merkitystä korostetaan. Paikallisilla viljelijöiden markkinoilla ("mercati contadini") vierailuja kannustetaan tukemaan alueellista maataloutta. Keskustellaan italialaisen maatalouden kestävästä

käytännöistä ja niiden vaikutuksesta perinteisiin elintarviketuotteisiin, kuten juustoihin ja suolattuihin lihavalmisteisiin. Esitellään Italiassa suosittuja sovelluksia ruokahävikin vähentämiseksi, kuten "Too Good To Go" ja "Last Minute Sotto Casa". Elintarvikkeiden pakkausmerkintöjä ja viimeisiä käyttöpäiviä koskevia Italian säädöksiä selvitetään. Keskustellaan pakkausten vaikutuksesta ja Italian aloitteista muovin käytön vähentämiseksi. Perinteisiä italialaisia kasvisruokareseptejä ja kasvavaa vegaanisuuntausta Italiassa tarkastellaan. Annetaan käytännön vinkkejä aterioiden annosteluun ja tähteiden pakastamiseen, jotka on räätälöity italialaiseen keittiöasetelmaan.

Tietoinen kulutus

Opiskelijoiden viimeaikaisista ostoksista tehdään analyysi, jonka tarkoituksena on tunnistaa parannuskohteet. 1,5 asteen elämäntapa selitetään käyttämällä esimerkkejä italialaisesta kulttuurista ja jokapäiväisestä elämästä. Opiskelijoille opetetaan ymmärtämään ja tunnistamaan italialaisissa tuotteissa olevia erilaisia merkintöjä. Analysoidaan mainonnan vaikutusta Italiassa, ja keskustellaan viherpesun käsitteestä paikallisten esimerkkien avulla. Vaihtoehtoisia käytäntöjä, kuten ostaminen Negozio Leggero -liikkeistä ja reilun kaupan tuotteiden tukeminen, esitellään.

Käytä

Keskustellaan pikamuodin vaikutuksesta, jossa keskitytään italialaisiin tuotemerkkeihin ja paikallisiin vaihtoehtoihin. Lisäksi käsitellään vaatteiden mikromuovia ja kestävien kangasvalintojen edistämistä. Italialaisia kestävästi muodin tuotemerkkejä ja aloitteita tuodaan esiin. Kierrätystyöpajoja ja vierailuja käytettyjen vaatteiden kauppoihin ("vintage-myymälöihin") kannustetaan.

Täytöntöönpanostrategia

Koulujen integrointi

Opetussuunnitelma ja peli on integroitu paikallisten koulujen nykyisiin ohjelmiin, ja se on suunnattu viimeisen vuoden opiskelijoille. Oppitunteja järjestetään kouluvuoden aikana, ja iltapäivisin järjestetään työpajoja ja yhteisötapauhtumia tietoisuuden lisäämiseksi tietoisesta kuluttamisesta. Peliä käytetään vuorovaikutteisena välineenä, jonka avulla oppilaat voivat oppia leikin kautta.

Kumppanuudet

Kumppanuudet paikallisten ympäristöjärjestöjen, yliopistojen ja yritysten kanssa tukevat ja rikastuttavat ohjelmaa. Vierailevat puhujat tarjoavat reaali maailman näkemyksiä ja innostavat opiskelijoita. Opetussuunnitelmaa ja -peliä kehitetään ja parannetaan jatkuvasti arvioinnin ja palautteen avulla.

Päätelmä

CoCo:n opetussuunnitelmaa ja vakavaa lautapeliä mukauttamalla ja integroimalla siihen kulttuurisesti merkityksellisiä esimerkkejä, paikallisia, kestäviä käytäntöjä ja aluekohtaisia tietoja varmistetaan, että opetussisältö on mukaansatempaavaa ja vaikuttavaa. Opetussuunnitelman painotus käytännön toimintaan antaa oppilaille taidot ja tiedot, joita he tarvitsevat voidakseen tehdä tietoisia ja kestäviä valintoja jokapäiväisessä elämässään. Vakava lautapeli on innovatiivinen ja vuorovaikutteinen väline, joka herättää tietoisien kuluttamisen periaatteet eloon ja tekee oppimisprosessista nautinnollisen ja mieleenpainuvan. Jatkuvan arvioinnin ja palautteen avulla ohjelma pysyy merkityksellisenä ja tehokkaana tietoisien kulutuksen edistämisessä Italiassa ja sen ulkopuolella.

6.2. Krakovan paikallisen kontekstin strategia Krakova

CoCo opetussuunnitelma ja vakava lautapeli. Conscious Consumption -hankkeen ansiosta eri maista, kuten Saksasta, Italiasta, Espanjasta, Suomesta ja Puolasta, tulevat kumppanit aikovat tarjota kouluttajille houkuttelevia keinoja aikuiskoulutukseen. Näin he voivat viihdyttävällä tavalla perehdyttää yhteiskuntaa tietoisesta kuluttamisesta paikallisyhteisöissään. Korttipeli eli CoCo Game on tiedonsiirron kohteena.

Kortteja on kaksi ryhmää: tavoite- ja resurssikortit, joista kukin edustaa yhtä seuraavista luokista: vaatteet, ruoka, huonekalut ja energia. Pelin käsikirjan mukaan resurssikortit edustavat erilaisia resursseja, joita pelaajat voivat käyttää pelin aikana saavuttaakseen tavoitekorttien tavoitteet.

Tietoinen kuluttaminen on varsin monimutkaista, joten peli ei voi olla todellisuuden malli, vaan se tarjoaa vain ohjeita. Siksi resurssikorttien grafiikka ja siihen liittyvät kuvaukset eivät edusta resursseja, eikä niillä ole todellista yhteyttä tavoitteisiin. Todellinen

resurssikorttien resurssit ovat "energia" ja "raha". Niitä käytetään tavoitekorkeissa määriteltyjen tavoitteiden saavuttamiseen. Tavoitteena on pyytää toteuttamaan tietoinen kulutustoimenpide, kuten vaatteidenvaihtopaikan järjestäminen. Tällaisen tavoitteen saavuttamiseksi sinun on hankittava raha- ja energioresursseja keräämällä ja heittämällä resurssikortteja vähintään tavoitteen saavuttamisen edellyttämälle tasolle.

Resurssikorttien kuvissa ja teksteissä on esimerkiksi uudelleenkäytettävän vesipullon kaltaisia esineitä tai yhdessä matkustamisen kaltaisia aktiviteetteja, jotka antavat viitteitä tietoisesta kuluttamisesta. Kyytien yhteiskäyttö voi säästää rahaa ja energiaa verrattuna siihen, että autolla matkustettaisiin ainoana matkustajana. Voin nyt käyttää säästyneet rahat ja energian tietoisesti, kestävästi kulutuksen edistämiseen, jonka tavoitekortti antaa minulle.

Kohderyhmä.

CoCo-peliä kannattaa pelata eri-ikäisten ryhmissä - aikuisten lisäksi myös nuorempien, mieluiten 12-vuotiaiden, kanssa. Ihmiset voivat tuntea toisensa tai olla toisilleen tuntemattomia. Koska pelin on luonut kansainvälinen tiimi, puolankielistä versiota on yksinkertaistettu ja mukautettu paikallisiin olosuhteisiin. Peli ei kuitenkaan ole menettänyt laatuaan ja kasvatuksellista arvoaan.

Käytetty terminologia vastaa vastuullisen ja tietoisesti kuluttamisen alalla käytettyä terminologiaa sekä ekologisen ja sosiaalisen kasvatuksen käsitteitä.

Toteutus: Toteutus: Hauskanpito ja opettaminen.

CoCo Game soveltuu eri ikäryhmille teini-ikäisistä aikuisiin. Peli on laadittu niin, että sitä voidaan jakaa erityyppisissä tapahtumissa. Nämä voivat olla koulutus- ja integraatiotapahtumia tai viralliseen tai epäviralliseen koulutukseen liittymättömiä tapahtumia.

Seurat: Peli voi mennä peliseuroihin, jotka ovat tuttuja ja helposti lähestyttäviä, kuten kahviloihin ja klubeihin. Monissa paikoissa on säännöllisiä pelaajakokouksia, joissa pelaajat ilmoittavat esimerkiksi Facebook-ryhmissä pelaavansa teemapeliä.

Koulut: CoCo Game voi toimia opetusvälineenä koulujen oppitunneilla (eri oppiaineet: talous, matematiikka, biologia). Pelin avulla voidaan esitellä tavaroiden tietoista kulutusta ja opettaa, miten säästää rahaa, resursseja, ympäristöä ja energiaa.

Yliopistot: CoCo-peliä voidaan käyttää opetus- ja koulutusvälineenä opiskelijoiden harjoittelussa, erityisesti talouden, ympäristönsuojelun tai pedagogiikan aloilla.

Myös kansalaisjärjestöt ovat sopivia vastaanottajia. CoCo-pelin kopioita kannattaa siirtää muille organisaatioille kokemusten vaihtamiseksi.

Nuorten ja aikuisten sosiaaliavustuskeskukset. Näissä paikoissa tarjotaan erityyppistä päivittäistä apua kriisissä oleville ihmisille. Vierailimme hankkeen aikana useissa näistä paikoista. Kyse oli keskuksista ja kerhoista, jotka oli perustettu avun tarjoamisen tarpeesta.

Yksi heidän tarjoamistaan palveluista on paikka, jossa voi viettää aikaa. Jotta tämä aika olisi tuottavaa, siellä käyvät ihmiset voivat tehdä tai oppia jotain, esim. vieraiden kielten oppitunnit, lauta- tai korttipelit tai soittimien opettelu.

Kussakin näistä ryhmistä olisi painotettava tietovaraston käyttöä, lisätyn todellisuuden (AR) käyttöä ja arvotuissa korteissa esiintyvien aiheiden tutkimista.

Yhteenveto

Krakovan, Puolan toiseksi suurimman kaupungin, haasteena on sopeuttaa valtava pinta-alansa (327 neliökilometriä) ja väkilukunsa (vähintään 800 000 asukasta) ilmastonmuutokseen. Seurauksia ovat luonnonvarojen rajallinen tai yhä kalliimpi saatavuus, keskilämpötilan nousu, jäte- ja tavarakuljetusongelmat sekä niistä johtuvat hiilidioksidipäästöjen lisääntyminen. Näihin muutoksiin sopeutuminen edellyttää koulutusta kulutustottumusten muuttamiseksi. Tässä tapauksessa 800 000 ihmistä päättää päivittäin, miltä huomina näyttää tällä alueella.

CoCo-pelissä käsiteltävät aiheet ja tehtävät päätökset heijastavat pienessä mittakaavassa (pelikorttien avulla) niitä valtavia haasteita ja päätöksiä, joita kaupunki ja alue kohtaavat tänä päivänä. Hahmoteltujen ongelmien ratkaisemisesta voidaan soveltaa menestyksekkäästi laajemmassa yhteydessä, myös muissa Puolan kaupungeissa. Pelillä ei ole Krakovan kontekstia, joten sitä voidaan pelata missä tahansa Puolassa, eikä sen käytölle ole rajoituksia.

6.3. Tietoinen kulutus -hankkeen teemojen edistäminen Suomessa

Suomi on yksi Euroopan johtavista maista kestävän kehityksen edistämisessä. Suomessa on kestävän kehityksen komitea, joka kokoaa yhteen merkittäviä yhteiskunnallisia toimijoita teeman ympärille. Mukana on erilaisia yhteiskunnallisia toimijoita valtionhallinnosta kuntiin ja kaupunkeihin, järjestöihin, yrityksiin, mediaan, uskonnollisiin yhteisöihin, työmarkkinatoimijoihin, tiedeyhteisöön ja eduskuntapuolueisiin. Komitean puheenjohtajana toimii pääministeri. Valiokuntaan kuuluu myös Nuorten Agenda2030 -ryhmä, jonka tavoitteena on tuoda nuorten ääni mukaan kestävään kehitykseen liittyvään yhteiskunnalliseen keskusteluun ja suunnitteluun. .

Nuorten ilmasto- ja luontoryhmä NUOLI tuo nuorten asiantuntemusta erityisesti luonto- ja ilmastokysymyksiin liittyviin keskusteluihin ja valmisteluihin. Toimikunnan työtä tukee myös 14 tutkijasta koostuva riippumaton tiedepaneeli.

Lue lisää: [26](<https://kestavakehitys.fi/etusivu>)

Suomi on viime vuosina edistänyt voimakkaasti uusiutuvan energian käyttöä, ja Suomi on sitoutunut lisäämään uusiutuvan energian osuutta energiantuotannossa. Tuuli- ja aurinkoenergian sekä bioenergian käyttö kasvaa jatkuvasti. Myös metsäteollisuuden sivutuotteet, kuten puupelletit, ovat merkittäviä uusiutuvan energian lähteitä. Suomi on myös kehittänyt tehokkaita jätehuoltojärjestelmiä ja kierrätysohjelmia. Esimerkiksi muovin, paperin ja metallien kierrätysasteet ovat korkeat. Vuonna 2023 aloitettiin laajamittainen tekstiilijätteen keräys vaatteille, joita ei voi enää lahjoittaa käyttöön. Suomi on kehittänyt kansallisen kiertotalousstrategian, jonka tavoitteena on maksimoida materiaalien kierrätys ja uudelleenkäyttö.

Lue lisää: [27](<https://ym.fi/kiertotalousohjelma>)

Metsät ovat olleet Suomen vaurauden lähde vuosisatojen ajan, ja metsäteollisuus on edelleen yksi tärkeimmistä teollisuudenaloista. Metsäteollisuuden ja luonnonsuojelun intressit eivät aina kohtaa, ja aihe on täynnä ristiriitoja, mutta joiltakin osin Suomen metsäteollisuus on edistyksellinen. Suomeen on perustettu myös laajoja luonnonsuojelun alueita ja kansallispuistoja, jotka suojelevat uhanalaisia lajeja ja ekosysteemejä. Pitkällä aikavälillä metsien monimuotoisuus on myös metsäteollisuuden etu, ja nykyään on olemassa vaihtoehtoja hakkuille. Kestävän metsänhoidon periaatteiden käytännön toteuttaminen edellyttää jatkuvaa seurantaa, tutkimusta ja sopeutumista uuteen tietoon ja ympäristöhaasteisiin. Eri sidosryhmien, kuten metsänomistajien, teollisuuden, ympäristöjärjestöjen ja I

paikallisyhteisöjen kanssa, on elintärkeää kestävien ratkaisujen löytämiseksi. Suomi on panostanut viime vuosina voimakkaasti tutkimukseen ja kehitykseen, erityisesti ympäristöteknologiaan ja kestäväen kehityksen innovaatioihin. Luonnonvarakeskuksella (Luke) on merkittävä rooli metsien, maatalouden ja vesistöjen kestäväen käytön tutkimuksessa. Suomen innovaatorahasto Sitra on keskeinen toimija kiertotalouden ja kestäväen kehityksen edistämässä. Sitra on julkaissut useita raportteja ja oppaita kiertotalouden parhaista käytännöistä ja tukee erilaisia kokeiluja ja hankkeita.

Lue lisää: [28](<https://www.sitra.fi/aiheet/kiertotalous/>)

Ympäristökasvatus on laajalle levinnyttä, ja kestäväen kehityksen periaatteet ovat osa perusopetuksen opetussuunnitelmaa. Suomalaiset ovat hyvin tietoisia ympäristöasioista. Suomen tavoitteena on olla hiilineutraali vuoteen 2035 mennessä, ja tämä tavoite ohjaa monia kansallisia ja paikallisia politiikkoja. Suomi on saanut kansainvälistä tunnustusta kestäväen kehityksen edistämässä ja on monilla mittareilla mitattuna yksi maailman johtavista maista ympäristöystävällisyydessä ja kestävässä kehityksessä.

Kestäväen kehityksen opetus Suomessa

Kestäväen kehityksen periaatteet on sisällytetty perusopetuksen ja toisen asteen koulutuksen keskeisiin opetussuunnitelmiin. Tämä tarkoittaa, että oppilaat oppivat ympäristöasioista, taloudellisesta kestävydestä ja sosiaalisesta oikeudenmukaisuudesta jo varhain. Perusopetuksessa käytetään yleisesti monialaisia oppimiskokonaisuuksia, joissa oppilaat voivat osallistua kestäväen kehitystä käsitteleviin hankkeisiin ja teemapäiviin. Esimerkiksi energiansäästö, kierrätys ja ilmastonmuutos ovat yleisiä teemoja. Kestäväen kehitykseen liittyvät toimet ovat tietenkin muutakin kuin vain nimettyjä teemapäiviä tai hankkeita; ne ovat myös välttämättömiä.

Alkuopetuksessa opiskellaan ympäristöoppia, joka kattaa laajasti biologisen monimuotoisuuden, ekologiset prosessit ja ihmisen ympäristövaikutukset. Opetushallituksen verkkosivuilta löytyy myös tietoa ilmasto- ja ympäristökasvatuksesta sekä kiertotaloudesta. Ilmasto- ja ympäristökasvatuksella tuetaan jatkuvaa oppimista niin, että yksilöiden ja yhteiskunnan arvot, tiedot, taidot ja käytännöt ovat kestävän kehityksen mukaisia. Keskeiset opetussuunnitelmat, tutkinnot ja varhaiskasvatussuunnitelmat luovat perustan ilmasto- ja ympäristökysymysten käsittelylle koulutuksessa.

Lue lisää: [29](<https://www.oph.fi/fi/ymparistoppo>) [30] (<https://www.oph.fi/fi/ilmasto-ja-ymparistokasvatus-seka-kiertotalous>)

Suomessa korkeakoulut tarjoavat monenlaisia kestävän kehityksen ja ympäristötekniikan koulutusohjelmia. Koulutusta on tarjolla sekä yliopisto- että ammattikorkeakoulutasolla. Jotkin ohjelmat ovat monitieteisiä ja sisällyttävät kestävän kehityksen periaatteet eri oppiaineisiin. Esimerkiksi Kaakkois-Suomen ammattikorkeakoulussa voi opiskella ympäristötekniikan insinööriksi, joka on nopeasti kehittyvä tekniikan ala. Sen merkitys kasvaa ilmastonmuutoksen ja muiden maailmanlaajuisten ympäristöongelmien vuoksi. Koulutus painottuu ympäristöterveyteen, asumis- ja rakennusterveyteen sekä ympäristön seurantaan ja näytteenottoon. Aalto-yliopiston Creative Sustainability -maisteriohjelma on monitieteinen, ja siinä yhdistyvät liiketoiminta, muotoilu, arkkitehtuuri ja teknologia kestävän kehityksen näkökulmasta. Sen pedagogiikka yhdistää opetuksen ja tutkimuksen, ongelmalähtöisen oppimisen ja vankan yhteyden käytännön toteutuksiin.

Toisen asteen ammatillisessa koulutuksessa kestävän kehityksen opinnot ovat osa ammatillisten tutkintojen vakiokursseja pakollisena 1 opintopisteen laajuisena kurssina. Kurssin voi suorittaa esimerkiksi maksuttoman verkkokurssin kautta. Kurssilla käsitellään YK:n 2030-tavoitteita ja kestävän kehityksen eri osa-alueita. Erityisesti toisen asteen koulutusta varten on myös Kestävä elämä -oppimateriaali, joka sisältää podcast-sarjan arjen päätöksistä kestävämmän elämän puolesta sekä kunkin jakson aiheeseen liittyviä kysymyksiä ja tietokilpailutehtäviä. Materiaalia voi käyttää sekä etäopetuksessa että luokkahuonemateriaalina eri oppiaineissa tai itsenäisesti.

Lue lisää: [31](<https://keke.bc.fi/Kestava-kehitys/suomi/>) [32](<https://www.ostavastuullisesti.fi/oppiminen/>)

Kestävän kehityksen aiheiden kokonaisvaltainen oppiminen on Suomessa keskeistä. Kokonaisvaltaisessa oppimisessa korostuu eri näkökulmien ja oppimISRakenteiden yhdistäminen, eri oppiaineiden tietojen ja taitojen yhteen nivominen sekä arvojen ja asenteiden yhdistäminen tahtotilaksi. Lukiokoulutuksen opetussuunnitelmassa on useita yhteyksiä YK:n Agenda 2030 -tavoitteisiin. Kokonaisvaltaisella osaamisella, joka tarkoittaa monialaista yhteistyötä ja ongelmanratkaisua, opiskelijat valmistautuvat hillitsemään ilmastonmuutosta ja luonnon monimuotoisuuden köyhtymistä, kestävämpään ja voittamaan pandemioita sekä suojelemaan ihmisarvoa ja kaikkea elämää.

Lue lisää: [33](<https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/laaja-alainen-osaaminen-kestavassa-kehityksessa>)

Oppijat eivät kuitenkaan muuta käyttäytymistään kestävän tulevaisuuden hyväksi pelkästään lisääntyneen tietämyksen perusteella. Voimme olla hyvin tietoisia kierrätyksestä ja sen hyödyistä, mutta emme ehkä silti kierrätä. Tarvitaan arvoja, asenteita ja tahtoa, jotta tieto muuttuu toiminnaksi. Asenteita ja arvoja kehitetään paitsi peruskoulutuksessa myös epävirallisessa oppimisessa. Tietoinen kuluttaminen -hankkeen materiaalit ovat yksi keino tähän tarkoitukseen!

6.4. Paikallisen kontekstin strategia Bonn-West

CoCo-hankkeen avulla eri maista tulevat kumppanit aikovat tarjota kouluttajille houkuttelevan aikuiskoulutuskeinon, jonka avulla tietoisien kuluttamisen aihe voidaan tuoda leikkimielisesti paikallisyhteisöihin.

Korttipeli (CoCo-Game) on tiedonsiirron keskiössä. Pelissä on kaksi korttiryhmää: resurssikortit ja tavoitekortit, joista kumpikin on tarkoitettu seuraaviin luokkiin:

- -Vaatteet•

- Ruoka

- -

- Huonekalut

- -Energiaa

Pelin ohjeiden mukaan resurssikortit edustavat erityyppisiä resursseja, joita pelaajat voivat käyttää pelin aikana saavuttaakseen tavoitekorttien sisältämät tavoitteet.

Tietoinen kuluttaminen on varsin monimutkaista, joten peli ei voi olla todellisuuden malli, vaan se antaa vain viitteitä. Resurssikorttien grafiikka ja kuvaukset eivät edusta resursseja, eikä niillä ole todellista yhteyttä tavoitteisiin. Resurssikorttien todelliset resurssit ovat raha ja energia. Niitä käytetään tavoitekorttien tavoitteiden saavuttamiseen. Tavoitteet ovat kehotuksia toteuttaa tietoista kulutusta, esimerkiksi järjestää vaatteidenvaihtofestivaali. Tällaisen tavoitteen toteuttamiseksi resurssit, raha ja energia, on kerättävä ja asetettava käyttöön ainakin siinä määrin kuin tavoitteen saavuttaminen edellyttää.

Resurssikorttien kuvissa ja teksteissä on vinkkejä tietoiseen kuluttamiseen, kuten uudelleenkäytettäviä pulloja tai toimintoja, kuten kimppekyytejä. Tämä voidaan tulkita siten, että säästän rahaa ja energiaa käyttämällä kimppekyytiä verrattuna siihen, että käyttäisin autoani yksin matkustajana. Säästetty raha ja energia voidaan nyt käyttää seuraaviin tarkoituksiin.

toinen tietoinen, kestävä kulutus, jota tavoitekortti ehdottaa.

Peli voi olla positiivinen kokemus tai johtaa turhautumiseen. Tämä riippuu pelin, koulutuksen ja pelin aikana käytävän keskustelun osuudesta. Turhautuminen syntyy yhdessä ryhmässä, mutta ei toisessa. Siksi on suositeltavaa, että kouluttaja pelaa peliä siten, ettei turhautumista synny.

Pelaajat, jotka pelaavat tiukasti peliohjeiden mukaan ja pyrkivät vain täyttämään ja keräämään pisteitä, voivat joutua turhautumisloukkuun. Tämä johtuu siitä, että haluamiesi korttien vetäminen voi joskus kestää jonkin aikaa. Paljon turhautumista voi syntyä, jos aiot vetää tavoitekortin, mutta saat aina resurssikortteja. Siksi on suositeltavaa pitää resurssi- ja tavoitekortit erillisissä kasoissa, ja pelaajat voivat sitten päättää, kummasta kasasta he haluavat vetää kortin.

Pelaajat voivat myös eksyä CoCo-Spaceen pelin loppupuolella. Näin voi tapahtua, koska poisheitetyt kortit asetetaan ohjeiden mukaisesti kasan loppuun ja ne voidaan vetää uudelleen. Jos pelaajat eivät voi enää käyttää viimeisiä käytettävissä olevia kortteja, heittäminen ja uudelleen vetäminen tuo jatkuvasti samoja käyttökeltottomia kortteja käteen, kasa ei koskaan lopu, eikä peli näin ollen koskaan pääty. Jotkut pelaajat viittasivat testeissä tähän tilanteeseen nimellä "kadonnut tietoisien kulutuksen tilaan".

Kouluttajien olisi seurattava tällaisia silmukoita ja pidettävä oma ratkaisunsa valmiina pelin lopettamiseksi. Tämä on esimerkki siitä, miksi kouluttajien olisi omaksuttava pelioppaan lopussa oleva ohje: "Sovi itse uusista säännöistä, jotta voit pelata peliä optimaalisesti tavoitteenasi tietoisempi kulutus". Peli tarjoaa hyvän pohjan, mutta siinä on vielä kehitettävää.

aPeliä voidaan pelata yhteistyössä tai kilpailullisesti.

Yhteistyötilassa, joka on myös ohjeissa, pelaajat pelaavat yhdessä saavuttaakseen tavoitteet. Kun otetaan huomioon Bonn-Westin erilaiset ryhmät, yhteistyömoodi vaikuttaa erityisen suositeltavalta koulutetuimmille pelaajille, joilla on aiempaa tietoa. Pelaajat voivat keskustella paljon siitä, johtaako kortissa kuvattu vinkki kestävämpään ja tietoisempaan kulutukseen vai ei ja onko tämä vinkki paikallisesti toteutettavissa esimerkiksi Bonn-Westissä.

Yhteistyömoodia voi pelata joko avoimilla tai piilotetuilla korteilla. Molemmissa vaihtoehdoissa on oma viehätöksensä. Koska pelaajat myös vaihtavat kortteja keskenään tavoitteiden saavuttamiseksi, kommunikointi on huomattavasti vaikeampaa piilotetuilla korteilla kuin avoimilla korteilla. Kouluttajien on siksi kiinnitettävä huomiota siihen, onko pelaajilla asianmukaiset kommunikointitaidot vai ei, ja ohjattava peliä sen mukaisesti. Piilotetut kortit aiheuttavat pelaajille merkittävämmän haasteen, koska siirtoja on vaikeampi ennustaa ja muiden pelaajien kortteja, joista on keskusteltu, on muistettava pidempään.

Yhteistyötilassa pyritään saavuttamaan tavoitteet yhdessä mahdollisimman vähäisellä resurssien käytöllä. Myös hahmokortit ovat avuksi tässä suhteessa. Naapurustossa on järkevää, että jokainen pelaaja ottaa hahmon ja että pelaaja säilyttää tämän kyvyn koko pelin ajan. Pelaajat oppivat, että on olemassa erikoistuneita ihmisiä, joilla on enemmän tietoa tietystä kulutuksesta kuin heillä itsellään, ja tavoitteet kannattaa saavuttaa tällaisen hahmon avulla, koska se on tehokkaampaa kuin jos kaikki tekevät kaiken itse. Pelaajat voivat antaa erikoistuneen hahmon käyttää kykyjään kaikkien hyödyksi korttien vaihdon avulla, jolloin resurssien käyttö on vielä vähäisempää.

Kilpailevassa tilassa pelaajat pelaavat toisiaan vastaan, ja kukin pelaaja yrittää saada mahdollisimman paljon pisteitä tietoisien kulutuksen avulla. Tämä on mukava peliperiaate, ja sen pitäisi johtaa nopeaan peliin. Pelaajat keskittyvät tavoitteidensa täyttämiseen ja paneutuvat nopeasti sisältöön syventymättä siihen sen syvemmin. Kortit antavat monia vinkkejä ja vihjeitä siitä, mitä tietoinen kuluttaminen on. Tämä pelivaihtoehto sopii siis hyvin pelaajille, joilla ei ole aiempaa koulutusta, sillä he kohtaavat vinkit ja tavoitteet pelatessaan.

Tässä vaihtoehdossa virtuaalitodellisuutta voidaan käyttää varsin hyvin. Koska VR:n käyttö johtaa tietovarastoon, se voi edistää intensiivisempää paneutumista aiheeseen. Koska kortit muuttavat virtuaalisesti näytettäessä pistearvoja, tätä tulisi käyttää suoriin vaikutuksiin. Koska pelisäännöt eivät sääntele AR:n käyttöä, kouluttajat voisivat liittää siihen pedagogisia tai sisällöllisiä tavoitteita niin, että pelaajat voivat kokea AR:n käytön joko palkkiona tai riskinä. Kouluttajien tulisi pohtia, miten pistemuutosten tulisi vaikuttaa peliin. Kouluttajien tulisi ajan myötä mukauttaa korttien virtuaalisia ja/tai painettuja rahan ja energian numeroita pelin parantamiseksi.

"Lisätietoja"-painike johtaa aiheisiin, joilla ei välttämättä ole mitään tekemistä kortin kanssa. Tämä johti pelaajien protesteihin testeissä. Kouluttajia suositellaan etsimään vastaava aihe toisella tavalla, esimerkiksi suoraan tietoholvin avulla verkkosivuston "consciousconsumption.eu" kautta. Toisaalta linkitetyn sisällön avulla voitaisiin etsiä vastaava kortti pinosta (joka olisi sitten sekoitettava uudelleen) ja käyttää sitä ylimääräisenä siirtona. Tieto maksaa siis itsensä takaisin.

Testeissä kritisoitiin usein sitä, että AR-korttien skannaaminen ja mahdollisesti linkkien seuraaminen tietovarastossa hidastaa peliä huomattavasti ja tekee siitä vähemmän houkuttelevan erityisesti pelaamisesta kiinnostuneille pelaajille. Lisäksi uhkaa unohtua, mitä siirtoja pelaaja

oli suunnitellut tai miten muut pelaajat halusivat käyttää tiettyjä kortteja. Kouluttajien tulisi siis varmistaa, että peliä, AR:ää ja Knowledge Vaultia käytetään siten, että kokonaisprosessi on sujuva.

Jos haluat nopeuttaa korttipeliä ja erityisesti sitoutua aiheeseen, pelissä voi myös lajitella kortit niin, että sitä pelataan vain vihreillä korteilla esimerkiksi ruoankulutuksesta. Näin kokonainen peli- ja keskustelukierros voidaan pelata pelkästään yhdellä pelin neljästä mahdollisesta aihepiiristä, ja koska kortteja on vähemmän, se voi ajallisen edun vuoksi liittyä vastaaviin oppitunteihin ja työlehtisiin. Piiristä riippuen voidaan valita ja pelata yhtä tai toista aiheetta.

Ruoka-aihetta voitaisiin käyttää ensisijaisesti Medinghovenissa, jossa monien asukkaiden ruokavalio on huono ja koostuu teollisesti tuotetuista elintarvikkeista. Huonekaluja koskeva aihe voisi olla erityisen kiinnostava Medinghovenissa, koska suuria määriä käytettyjä huonekaluja heitetään säännöllisesti pois suurten jätteiden keräyksen yhteydessä.

Energia-aihe on erittäin kiinnostava omakotitaloalueilla, kuten Lessenichissä ja Ückesdorfissa, sekä Brüser Bergin alueella, koska monet työmatkalaiset ovat riippuvaisia liikkuvuudesta. Röttgenissä olisi käsiteltävä tekstiilejä, koska siellä asuu paljon perheitä, joissa on pieniä lapsia, ja suuntauksia voitaisiin torjua.

Nämä jaottelut ovat vain hyvin karkeaa harkintaa, sillä aiheet ovat ajankohtaisia kaikissa Bonn-Westin kaupunginosissa, mutta kouluttajat voisivat asettaa painopisteitä ja kutsua pelaajia erikseen. Toinen vaihtoehto voisi olla vain yhden resurssin käyttäminen, eli vain energia tai vain raha on täytettävä.

Periaatteessa pelisäännöt edellyttävät, että tavoitteen saavuttamiseen saa käyttää vain saman luokan resurssikortteja. Kouluttaja voi muuttaa tätä niin, että pelaajat voivat täyttää tavoitteen esimerkiksi tekstiilialalla paitsi tekstiilikorttien resursseilla myös kaikkien resurssikorttien resursseilla.

Näin tehdessä ja yleisesti ottaen on tärkeää varmistaa, että pelaajat ymmärtävät alusta alkaen, miten he voivat saavuttaa tavoitteensa. Testeissä jotkut pelaajat luulivat, että heidän oli täytettävä vaaditut resurssit täsmällisesti, ja kulkivat sitten ikuisesti ympyrää. Tilanteesta riippuen voidaan myös keksiä uusia sääntöjä, kuten sallia pelaajien pitää kädessään enemmän kuin seitsemän korttia tai suorittaa useampi kuin yksi toiminto kerrallaan. Tällaisten poikkeavien sääntöjen soveltaminen voitaisiin myös sitoa tiettyihin ehtoihin, jolloin kouluttajat voisivat välittää tietoisien kuluttamisen periaatteita.

Esimerkiksi usean kortin vaihtoon voi kuulua, että kortista keskustellaan ja muut pelaajat tai kouluttaja hyväksyvät perustelut. Knowledge Vaultia eli verkossa olevaa aarrearkkia voitaisiin käyttää apuna näissä keskusteluissa ja perusteluissa.

Kouluttajat voivat käyttää oppitunteja ja työpapereita myös ilman peliä. Oppitunteja, jotka ovat enimmäkseen esitysten muodossa, ei pitäisi käyttää kokonaan yhdessä istunnossa, koska se voisi hukuttaa monet osallistujat, kuten testeissä kritisoitiin. Esitysten jokaisella sivulla on yhteenveto jonkin alueen tärkeimmistä kohdista. Kouluttaja voi valita esityksestä osan, jonka haluaa välittää, kuten esimerkiksi vain Fast Fashion -teeman luvun 2 tai vain Microplastic -teeman luvun 3 moduulista "Fashion... Tietoinen kulutus ja muoti".

Se riippuu paljon käytettävissä olevasta ajasta ja siitä, miten pelaajien tai osallistujien ryhmä pelaa ja oppii. Kouluttaja voi yhdistellä pelien, mikrooppituntien ja työlehtien pakettia haluamallaan tavalla tai

päittää pelin perusteella, mitä tutkia tarkemmin. Esimerkiksi jos pelin aikana saavutetaan jokin ruokaan liittyvä tavoite, se voi johtaa mikrotunnin "Ruoka" oppituntiin.

Tietoholvi on itsenäinen alue pelin ja oppituntien ja työlehtien vieressä. Tietoholvina voidaan käyttää tietolähteenä. Se tarjoaa kuitenkin myös kulttuurienvälisiä vihjeitä, sillä tietoholvi johtaa CoCo-hankkeen kumppaneiden kielillä oleville verkkosivustoille tai lähteille. Kouluttajat voisivat käyttää tätä seikkaa lähtiessään osallistujien kanssa tietoista kulutusta käsittelevälle matkalle, ja ylittämällä kielimuurit teknisten välineiden tai läsnä olevien kielitaitoisten henkilöiden avulla he voisivat laajentaa merkittävästi osallistujien näköaloja ja auttaa keskustelemaan erilaisista arvioinneista tietoisesta kulutuksesta muissa ympäristöissä.

6.7. Tietoista kuluttamista koskevan pelin toteuttaminen haavoittuvissa maahanmuuttajayhteisöissä Berliinissä.

Johdanto

Berlin Weddingin monikulttuurisella asuinalueella, jossa erilaiset etniset ryhmät, kulttuurit ja sosioekonomiset taustat kohtaavat, on tärkeää edistää tietoista kulutusta ja kestäviä elämäntapoja. Tässä artikkelissa annetaan yhdyskuntatyöntekijöille ja epävirallisille aikuiskouluttajille kattava opas pelin toteuttamisesta näiden käytäntöjen edistämiseksi haavoittuvassa asemassa olevien maahanmuuttajayhteisöjen keskuudessa.

Kohderyhmä

Hankkeemme on suunnattu Berliinin Weddingissä asuville perheille, ja siihen osallistuvat kaikki ikäryhmät ja perheenjäsenet. Edistämällä tietoista kulutusta ja kestäviä elämäntapoja kotitalouksissa pyrimme varmistamaan laajemman ja vaikuttavamman muutoksen koko yhteisössä.

Yleiset mukautukset

Pelin merkityksellisyyden ja tehokkuuden varmistamiseksi kaikki materiaali on käännetty saksaksi, ja terminologia, esimerkit, linkit ja sovellukset on räätälöity saksankieliseen/Berliinin/häiden kontekstiin. Paikalliset tuotemerkit, käsityöläiset, nollajätekaupat, korjaamokahvilat, käytettyjen tavaroiden kaupat ja kirjastot mainitaan, samoin kuin tietoa paikallisista kierrätys- ja jätehuoltosäännöistä, energiantoimittajista, vesihuollosta ja liikennejärjestelmästä.

Pelin mukauttaminen

Peliä on mukautettu kertoimitapahtumasta saadun palautteen perusteella, jotta se vastaa eri ikäryhmien ja pelaajatyyppeiden erilaisia tarpeita ja odotuksia. Tähän sisältyy sääntöjen, pisteytyksen ja vuorovaikutteisten osien monipuolistaminen paremman pelikokemuksen ja oppimiskokemuksen saamiseksi.

Pelin komponentit

1. Hahmokortit: Pelaajat voivat vaihtaa tai säilyttää hahmokorttejaan koko pelin ajan. Pelaajat voivat myös suunnitella omia hahmokorttejaan.
2. Resurssi- ja tavoitekortit: Pelaajat voivat luoda uusia kortteja pelaajien ehdotusten perusteella tai he voivat luoda omia korttejaan käyttämällä Knowledge Vaultissa olevaa luontityökalua. Kortteja voidaan pitää erillisissä kasoissa kierrosten nopeuttamiseksi, ja pisteytysjärjestelmää voidaan mukauttaa muiden sääntömuutosten perusteella.
3. Tulokortit: Erilaisia pisteytysvaihtoehtoja voidaan ehdottaa muiden sääntömuutosten perusteella.

Pelattavuus

Pelaajien iästä ja kokemuksesta riippuen kierroksia voidaan yksinkertaistaa ja nopeuttaa, jotta ne sitoutuisivat paremmin. Pisteytysjärjestelmä on selitettävä hyvin, ja sitä voidaan yksinkertaistaa tai jättää kokonaan pois, jolloin pelaajat palkitaan saavutettujen maalien määrän perusteella. Peliä voidaan pelata avoimilla korteilla, mikä on hyödyllistä ensimmäisen kierroksen aikana sääntöjen ja pisteytysjärjestelmän ymmärtämiseksi.

Koulutukselliset elementit

Koulutuksellisten elementtien tai kestävyyttä koskevien keskustelujen lisääminen on helpompaa kokeneemmille pelaajille. Pieniä taukoja voidaan pitää, jotta voidaan keskustella tavoitekorttien tavoitteista tai resursseista. Sääntöjen muuttaminen tai uusien korttien luominen voi tuoda lisää strategisia elementtejä. Peliä voidaan pelata kilpailullisesti tai yhteistyössä sen mukaan, onko tavoitteena saada yksi voittaja vai kannustaa yhteistyöhön.

Lisätyn todellisuuden ominaisuudet

Lisätyn todellisuuden linkit johtavat tietoihin, jotka sopivat saksalaiseen kontekstiin tai yleisesti sovellettaviin tietoihin. Nämä ominaisuudet parantavat pelikokemusta ja voivat olla erityisen hyödyllisiä, kun keskitytään yhteen neljästä pääaiheesta.

Palaute ja parantaminen

Palautteen kerääminen pelaajilta on tärkeää pelin ja oppimiskokemuksen parantamiseksi. Mukauttamalla CoCo:n opetussuunnitelmaa ja vakavaa lautapeliä paikallisiin esimerkkeihin, kestäviin käytäntöihin ja aluekohtaisiin tietoihin, opetussisältö on Berliinin pelaajien kannalta kiinnostavaa ja vaikuttavaa.

Päätelmä

Tietoista kuluttamista käsittelevän pelin toteuttaminen haavoittuvassa asemassa olevissa maahanmuuttajayhteisöissä Berliinissä edellyttää huolellista mukauttamista paikalliseen kontekstiin ja kohderyhmän tarpeisiin. Noudattamalla tässä artikkelissa annettuja ohjeita yhteisön työntekijät ja epäviralliset aikuiskouluttajat voivat tehokkaasti edistää kestäviä elintapoja ja tietoista kulutuskulttuuria näissä yhteisöissä.

Local Strategy	Aim	Method	Location
Kouvola, Finland	Reach more people in the Parik community	Engage through the Parik Foundation's recycling shop and station	Kouvola, Finland ¹
Nowa Huta, Poland	Address everyday choices between heating, food, and clothing	Focus on socio-economically disadvantaged families' daily decisions	Nowa Huta, Poland ²
El Raval, Barcelona, Spain	Teach conscious consumption to young migrants	Engage young migrants with no or low-paying jobs	El Raval, Barcelona, Spain ²
Bologna, Italy	Engage teenagers and specific groups through unconventional learning	Use creative and artistic approaches to support stakeholders and trainers	Bologna, Italy ³
Wedding, Berlin, Germany	Close the knowledge gap for disadvantaged people like migrants	Provide knowledge and tools for sustainable consumption	Wedding, Berlin, Germany ⁴
Western parts of Bonn, Germany	Bring different groups of people together	Offer inclusive education and events for all community members	Western parts of Bonn, <u>Germany</u> ⁵



Co-funded by
the European Union

LUKU7 SUOSITUKSET



COCO
CONSCIOUS
CONSUMPTION

Comparative Research Network:

7 luku

Poliittiset suositukset

Toimintalinjoja koskevat suositukset

Peli, oppitunnit ja tietoholvi voidaan nähdä osana pyrkimyksiä hillitä ilmastonmuutosta välttämällä ihmisten kulutuksesta tai kulutustottumuksista johtuvia tarpeettomia ympäristövaikutuksia.

Paikallisviranomaisilla, kuten kunnilla yleensä ja Kouvalan, Berliinin, Krakovan, Bonnin, Bolognan, Barcelonan ja Potenzan kunnilla, on suuri vastuu toimia siten, että ne mahdollistavat kansalaistensa sopeutumisen ilmastonmuutokseen ja edistävät ilmastonmuutoksen hillitsemistä. Esimerkiksi Bonnin kaupungissa kunta päätti perustaa erityisesti niin sanottuja ilmastokortteleita:

"Tavoitteena on vahvistaa kansalaisyhteiskuntaa tapahtumien, verkostoitumisen, neuvonnan ja taloudellisen tuen avulla sekä tukea yhteiskunnallista muutosta kohti ilmastoneutraaliutta. Ilmastokortteleiden tulisi olla mallikaupunginosia, joissa testataan kansalaisille suunnattuja tarjouksia, jotta nämä tarjoukset voitaisiin siirtää vähitellen myös muihin kaupunginosiin. Toimintaa tukee uusi työryhmä "Osallistuminen ilmastoneutraaliin Bonniin". Synergiaetujen hyödyntämiseksi ilmastokorttelit liitetään olemassa oleviin rakenteisiin (kuten naapurustonhallintaan), ja ne pyrkivät tekemään tiivistä yhteistyötä naapurustossa jo toimivien organisaatioiden kanssa." (Klimaplan Bonn 2024).

Nämä tavoitteet kuulostavat varsin mukavilta, mutta niissä on otettava huomioon näissä kortteleissa asuvat ihmiset. Konseptin mukainen osallistuminen tarkoittaa yleensä sitä, että kiinnostuneet ihmiset otetaan mukaan toimintaan, mutta suurinta osaa ei tavoiteta. Näin on siksi, että osallistuminen ei yksinään tarkoita sitä, että rakenteellisia aikuiskoulutustoimenpiteitä sovellettaisiin. Silti toteutettaisiin enemmän satunnaisia toimenpiteitä käyttämällä tavanomaisia vanhoja paikallisia organisointitapoja. Hankettamme varten tarvearvioinnin yhteydessä tehdyissä haastatteluissa ilmeni suuntaus, jonka mukaan järjestöjen yhteistyö ei tapahdu strategisen lähestymistavan vaan sattumanvaraisten suhteiden kautta.

Tarkastellaan Bonnin kaupungin ilmastostrategiaan sisältyviä erityissuunnitelmia. Ne haluavat saavuttaa tavoitteita, joita ei ole kunnan, osavaltion tai liittovaltion käsissä. He haluavat esimerkiksi vähentää energiankulutusta niin, että rakennuksiin vaihdetaan lisää ikkunoita ja talojen seiniin laitetaan lisää eristeitä. Mutta tämä suunnitelma ei toiminut edes liittovaltion tasolla, koska liittovaltion tasavalta on ennakoanut paljon tukia julkisten pankkien kautta. On hienoa, että on eristetty rakennus. Silti tarjoukset tavoittavat vain hyvin harvat ihmiset verrattuna moniin, joita tarvittaisiin ongelman ratkaisemiseksi, jotta päästöjä voitaisiin vähentää merkittävästi rakennussektorilla.

On useita syitä siihen, että tavoitteita ei saavuteta, ainakaan tarvittavan määrän osalta. Tärkein syy on kuitenkin se, että ihmisillä ei ole tietoa siitä, miten se tehdään niin, että kustannukset ovat oikeassa suhteessa heidän omaan osuuteensa ongelmasta. Pitäkäämme kiinni tavoitteesta minimoida rakennusten hiilidioksidipäästöt, jotka vähenisivät nopeasti, jos kaikki rakennukset eristettäisiin. Vanhojen talojen eristäminen aiheuttaa kuitenkin taloudellista arvonalennusta, joka on paljon suurempi kuin fossiilisten polttoaineiden todelliset polttokustannukset niiden lämmityksessä.

rakennukset. Ja ihmisten on oltava tarpeeksi rikkaita ollakseen luottokelpoisia. Talojen omistajat, jotka päättävät eristää rakennuksensa, olisivat niitä, joita huijataan tai huijataan, koska tuskin kukaan muu talon omistaja tekisi niin. Siksi heidän tekojensa vaikutus ympäristöön ei olisi mitattavissa, ja lisäksi he luopuvat muusta kulutuksesta. Ihmiset eivät pysty yksin tehokkaasti puuttumaan ongelmaan.

Näiden näkökohtien perusteella suositellaan, että kunnat toteuttavat toimenpiteitä, joilla varmistetaan, että ehdotetut toimet voidaan toteuttaa nopeasti ja samanaikaisesti monien ihmisten toimesta alueella ja että monien ihmisten yhteisillä toimilla on mitattavissa oleva myönteinen vaikutus ympäristöön, jotta kukaan ei tunne itseään idiootiksi tai ainakaan avuttomaksi.

Aikuiskoulutus on avain tällaiseen suosikkitalanteeseen pääsemiseen. Menetelmät ja välineet tällaiseen aikuiskoulutukseen ovat jo olemassa, kuten CoCo-peli ja muut hankkeessa luodut koulutusmateriaalit. Kuntien on tarjottava tällaista aikuiskoulutusta mahdollisimman monille kansalaisille siten, että mahdollisimman moni on motivoitunut osallistumaan siihen. Osallistumisen on oltava helppoa ja päivämääriä ja aikoja on oltava riittävästi siellä, missä ihmiset asuvat.

Kutsuessamme ihmisiä pelaamaan CoCo-peliä emme ainakaan Bonnissa tavoittaneet niin montaa osallistujaa kuin oli tarkoitus. Pelaajilta puuttui kannustin; se nähtiin vain virkistystarjouksena, joka kilpaili ihmisten muiden vapaa-ajanviettotapojen kanssa. Ihmiset eivät odota, että heihin kosketaan. Suosittelemme tällaisen kannustimen luomista tekemällä näihin koulutusohjelmiin osallistumisesta edellytyksenä tiettyjen kunnallisten palvelujen saamiselle.

Olisi erittäin fiksuria, että kunta loisi paikallisen lain, jossa yksilöiden nykyisiin toimiin, ainakin osallistumiseen aikuiskoulutustoimenpiteisiin, jotka koskevat tietoista kuluttamista nykyhetkessä, liitettäisiin tuleva osuus odotettavissa olevista niukoista resursseista. Esimerkiksi Saksan Bundesnetzagentur für Elektrizität, Gas, Telekommunikation, Post und Eisenbahnen varoittaa lämmitykseen tarkoitetun kaasun puutteesta tulevina talvina. Miten yksilön osuus olisi laskettava, jos kaasusta tulee niukka resurssi? Tietoinen kuluttaminen ei välttämättä tarkoita kenenkään rajoittamista tai kuluttamisen kieltämistä, vaan kuluttamista ja sijoittamista niin, että elämä pysyy helppona ja rikkaana myös kaukaisemmassa tulevaisuudessa. Jos talo eristetään, se on talvella sisältä yhtä lämmin kuin ennenkin kuluttamalla paljon vähemmän lämmitysenergiaa. Mutta tietysti se tarkoittaa myös sitä, että jonkun on "kulutettava" eristysmateriaaleja.

Nämä näkökohdat johtavat toiseen seikkaan: kuntien ja paikallisyhteisöjen olisi koulutettava ihmisiä ja otettava toinen askel tulevaisuutta ajatellen: miten ratkaista ammattitaitoisen työvoiman puute, joka pystyy tekemään työtä, joka on tehtävä ilmastonmuutoksen hillitsemiseksi tai kunnan sopeuttamiseksi ilmastonmuutokseen. Aikuiskoulutustoimenpiteiden on johdettava ihmisten ammatilliseen koulutukseen kunnissa, jotta voidaan luoda työvoimaa, joka pystyy toimittamaan kulutusta, joka johtaa mitattavissa olevaan tiedostamattoman kulutuksen vähenemiseen tulevaisuudessa. Kunnat voisivat hyötyä tästä vähentämällä tulonsiirtoja ja lisäämällä verotuloja.

Yhteenvetona voidaan todeta, että tietoinen kuluttaminen paikallistasolla on tärkeää ilmastonmuutoksen ehkäisemiseksi ja siihen sopeutumiseksi ja että vain kaupunkien ja kuntien kunnianhimoinen lähestymistapa, johon sisältyy laajapohjaisia aikuiskoulutustoimia paikallistasolla, tekee oikeutta tälle merkitykselle.

CoCo-suositukset tietoista kulutusta koskevan opetuksen antamiseksi haavoittuville yhteisöille.

1. **Käytä pelillistämistä:** Käytetään vakavia pelejä ensisijaisena välineenä oppijoiden sitouttamiseksi, jolloin oppimisprosessi on vuorovaikutteinen ja soveltuu henkilöille, joilla on oppimisvaikeuksia tai kielellisiä esteitä¹.
2. **Keskitytään käytännön sovelluksiin:** Keskitytään päivittäisiin kulutustottumuksiin esimerkiksi ruoan, vaatteiden ja huonekalujen osalta.
3. **Räätälöi sisältö yhteisön tarpeisiin:** Suorita kohdeyhteisöissä tarvearviointeja, jotta ymmärrät niiden erityishaasteet ja räätälöit niiden mukaan koulutussisältöä.
4. **Kielituen tarjoaminen:** Tarjotaan kielellistä tukea ja kulttuurienvälistä mentorointia, jotta varmistetaan maahanmuuttajayhteisöjen ja kulttuuritaustaltaan erilaisten henkilöiden täysipainoinen osallistuminen.
5. **Edistetään sosiaalista osallisuutta:** Tavoitteena on luoda mahdollisuuksia heikommassa asemassa oleville ihmisille ja olla samalla avoin kaikille kansalaisille, mikä edistää sosiaalista osallisuutta ja aktiivista kansalaisuutta.
6. **Paikallisen kontekstin hyödyntäminen:** Kehitetään paikallisen kontekstin strategioita CoCo-pelin kaltaisten koulutusvälineiden käyttöä varten ja varmistetaan, että ne ovat merkityksellisiä ja tehokkaita yhteisön erityisolosuhteissa.
7. **Ota mukaan erilaisia sosiaalisia ryhmiä:** Otetaan huomioon yhteisön eri sosiaaliryhmien, kuten vähäosaisten, keskiluokkaisten perheiden ja maahanmuuttajien, tarpeet osallistavan koulutuksen varmistamiseksi.
8. **Käytä yhteisön resursseja:** Yhteistyötä paikallisten kansalaisjärjestöjen, oppilaitosten ja viranomaisten kanssa kestävän kulutuksen opetuksen sisällyttämiseksi paikallisiin opetussuunnitelmiin ja yhteisöohjelmiin.

Näiden suositusten tavoitteena on tehdä kestävästä

elämäntavasta kaikkien oppijoiden, erityisesti sosiaalis-
taloudellisesti heikommassa asemassa olevissa yhteisöissä asuvien,
ulottuvilla oleva ja heitä kiinnostava.

