

VR og grønne mikrohandlinger i børneinstitutionen



Undervisningsmateriale

VR-filmen: Grønne mikrohandlinger i børneinstitutionen

Samlet varighed: 70 minutter.

Målgruppe: Elever på pædagogisk assistentuddannelsen på de danske social- og sundhedsskoler.

OBS: Elever der allerede har været i oplæring, vil have lettere ved at perspektivere til de grønne mikrohandlinger.

Formål: At udvikle refleksions- og handlekompetence i forhold til bæredygtighed og grønne mikrohandlinger i børneinstitutionen gennem samarbejde, dialog og kritisk refleksion.

Undervisningsmaterialet er opdelt i tre faser: før, under og efter eleverne ser VR-filmen. Hver fase indeholder forskellige aktiviteter og øvelser, der hjælper eleverne med at få det maksimale udbytte af VR-filmen.

For at få filerne til VR-brillerne skal du kontakte Thomas Eggensen på tke@sosuh.dk.

Hvis du ikke har VR-briller, kan du se [videoen her](#).

God fornøjelse.



1 FØR Indledning (7-10 min)



Aktivitet: Brainstorm og refleksion

Individuel refleksion (2-3 min.):

- Hvilke bæredygtige handlinger kender du fra hverdagen i praksis?
- Hvorfor tror du, at det kan være svært at ændre vaner for børn og personale i børneinstitutionen?

Par- eller gruppearbejde (5-7 min.):

- Diskutér, hvilke grønne mikrohandlinger I allerede kender til i praksis.
- Hvilke udfordringer kan der være ved at ændre rutiner og vaner i en travl hverdag?

2 UNDER VR-film med stop og refleksion (20-30 min.)

Se første del af VR-filmen hvor en person går ind i børneinstitutionen, hvorefter filmen stoppes:

Gruppearbejde:

- Hvad gjorde personen forskelligt de 3 gange?
- Diskuter forskellen med din gruppe.
- Hvad er fordele og ulemper ved de 3 måder set i et grønt perspektiv?

Se andet scenarie om aktiviteten på stuen

Gruppearbejde:

- Hvad tænker I om kollegaernes argumentationer i forhold til valg af aktiviteter?
- Hvordan ville I håndtere uenigheden i praksis - hvad ville I vælge?
- Kan I komme med en løsning, der kan fungere i jeres pædagogiske praksis?

Se det tredje scenarie omkring Naturdetektiv på legepladsen

- Hvad tænker I om kollegaernes argumentationer i forhold til valg af aktiviteter?
- Hvordan ville I håndtere uenigheden i praksis - hvad ville I vælge?



Se udfald 1 på aktiviteten Naturdetektiv

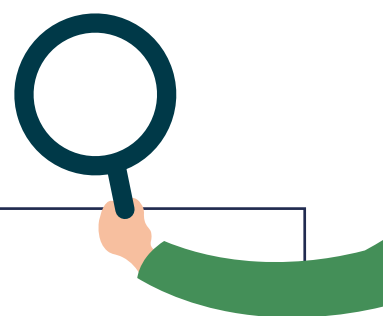
- Hvilke faglige begrundelser kunne der være for at sætte aktiviteten naturdetektiv i spil?

Se aktiviteten Fri leg på legepladsen

- Hvilke faglige begrundelser kunne der være for at sætte aktiviteten fri leg i spil?

Se snakken om grønne madvaner i institutionen

- Diskuter med din gruppe fordele og ulemper ved valg af mad i børneinstitutionen.
- Hvad ville du vælge i en lignende situation?



3 EFTER Handlingsplan og feedback (15-20 min.)

Aktivitet: Fra refleksion til handling

Gruppearbejde: Udarbejd en konkret handlingsplan med én grøn mikrohandling, I kunne implementere på en arbejdsplads.

- Hvem skal involveres?
- Hvordan kan man overkomme modstand?
- Hvordan kan man evaluere effekten?

Feedback og dialog:

- Grupperne præsenterer kort deres idéer til grønne mikrohandlinger for hinanden – kort 1½ min. pitch
- Fælles opsamling: Hvilke forslag virker mest realistiske?

Afrunding Refleksion (2-5 min.)

- Hvad tager I med jer fra i dag? (hurtig runde)
- Hvordan kan I selv være med til at lave grønne mikrohandlinger i jeres hverdag?



Supplerende opgave 1

Reklamekampagne for grønne mikrohandlinger i praksis (60 min.)

Eleverne skal i grupper udvikle en kort kampagne for en af de grønne mikrohandlinger fra VR-filmen og de idéer, som de selv er kommet frem til.

Kampagnen kan være:

- En **plakat** med en fængende overskrift og budskab.
- En **kort video** (fx optaget på mobil), hvor de viser de grønne mikrohandlinger i børneinstitutionen.
- En **TikTok/Reel-idé** (uden nødvendigvis at optage den), der kunne overbevise

Tips og tricks

Sådan laver du en god kampagneplakat

Få folk til at glo

Vælg en fed farve, et sjovt billede eller en skør overskrift, der fanger opmærksomheden. Hvis ingen ser plakaten, virker den ikke!

Hvad vil du sige?

Hvad er dit budskab? Tænk over, hvad folk skal huske. Skal det være sjovt, kort eller tankevækkende? Prøv at lege med rim eller ordspil.

Hold det kort - og STORT

Ingen gider læse en roman på en plakat. Brug få, slagkraftige ord i STORE bogstaver, så budskabet er klart på 2 sekunder.

Supplerende opgave 2

Dilemmakort – hvad ville du gøre? (60 min.)

Eleverne skal i grupper producere dilemmakort (eks. 5 stk.), der tager udgangspunkt i mulige dilemmaer fra praksis i forhold til grønne mikrohandlinger og det at ændre vaner.

På næste side finder I et ark med allerede udfyldte og tomme dilemmakort, som I kan printe ud (print side 7). Efter at have udfyldt de tomme dilemmakort, skal de byttes med en anden gruppe.

Grupperne trækker et dilemmakort fra de kort, som de har modtaget fra en anden gruppe, fx:

- En kollega mener, at det er unødvendigt at ændre til aktiviteten genbrugskunst – hvordan argumenterer du for det modsatte?
- Et barn klager over, at maden smager dårligt, efter at institutionen har indført en ugentlig vegetar-dag. Hvordan håndterer du det?

Eleverne diskuterer løsninger og præsenterer kort deres argumenter.

Vidste du at...

I [Bæredygtighedskataloget](#) kan du se andre undervisningsforløb og podcastserier, som handler om bæredygtighed?

Og at du på mikrohandling.dk kan dele og få inspiration til grønne mikrohandlinger fra hele landet på tværs af fag?

Dialogkort

En kollega mener, at det er unødvendigt at ændre til aktiviteten genbrugskunst – hvordan argumenterer du for det modsatte?

Eller find på dit eget dilemma:

Dialogkort

Et barn klager over, at maden smager dårligt, efter at institutionen har indført en ugentlig vegetar-dag. Hvordan håndterer du det?

Eller find på dit eget dilemma:

Dialogkort

Find på dit eget dilemma:

Dialogkort

Find på dit eget dilemma:

Projektet er lavet i et samarbejde mellem:



VIDENSCENTER FOR VELFÆRDSTEKNOLOGI
- En del af SOSU-skolerne

Find videnscentrets [materialer her.](#)



CENTER FOR
IT I UNDERVISNINGEN

Find videnscentrets [materialer her.](#)

Projektet er støttet af:

