



Källa: Naturskyddsföreningen.se

PRYLDETEKTIVNA - VEM HAR KLASSENS ONÖDIGASTE PRYL?

En fyraåring i Sverige har i genomsnitt 500 leksaker. Att tillverka alla våra prylar kräver massor av råvaror och energi.

I den här övningen får eleverna prata om och undersöka var resurserna kommer ifrån och vart prylarna tar vägen när vi använt dem klart. Eleverna får också spana efter den mest onödiga prylen.

GENOMFÖRANDE

Ni ska idag arbeta som pryldetektiver, där ni med hjälp utav olika prylar ska undersöka dess livscykel. En livscykel är vad som händer med en sak under dess livstid.

DEL 1: PRYLARS LIVSCYKEL

Välj en av sakerna och samtala om den med hjälp av frågorna:

- Vilket/vilka material är den gjord av? Vilka råvaror?
- Är råvaran förnybar eller inte?
- Var kommer materialet ifrån? Hur framställs det?
- Var är saken tillverkad? Titta på en karta.
- Vad händer med saken när den går sönder?
- Vad kan man göra av saken när man har använt den färdigt?
- Kan materialet i saken återvinnas och bli något nytt?

Låt eleverna välja en av sakerna att rita och berätta om eller låt eleverna rita en enkel bildserie med text om prylen livscykel, dvs. från vaggan till graven, för sin pryl. Skulle livscykeln kunna förändras? Skulle den kunna gå från vaggan till vaggan istället för vaggan till grav?

ÄMNET

Bi, Hkk, Bi, Ke, Ge, Sh, Si

MÅL

Målet med övningen är att eleverna reflekterar kring hur konsumtion och livsstil hänger ihop. Detta syftar till att eleverna utvecklar sin förmåga att värdera val och handlingar i hemmet kopplat till hållbar utveckling.

NI BEHÖVER

Saker av olika material att undersöka: t.ex. glas, metall, garn, skinn, papper, en växt, en macka, mobil, LEGO, docka, läskburk, PET-flaska, stearinljus.

LIVSCYKEL

En produkts livscykel innebär vad som händer med en produkt under hela dess liv. Allt från råvaruutvinningen, via tillverkningsprocesser och användning till avfallshanteringen, inklusive alla transporter och all energiåtgång i mellanleden.

DEL 2: SPANA EFTER ONÖDIGA PRYLAR

Samla ihop några bilder att visa i klassen. Bildgoogla fraser som "onödiga prylar" och "världens onödigaste uppfinning". (Tips! Kolla in shoppingsajter som t ex coolstuff.se, roligaprylar.se och fungadgets.se). Visa bilderna i klassen.

Diskutera:

- *Vem tror ni vill ha prylen?*
- *Vad ska prylen användas till?*
- *Är någon av prylarna nödvändiga? Varför?*
- *Är någon av prylarna onödiga? Varför?*
- *Ge exempel på något man kan handla där man får saker på köpet (serietidningar, hamburgerrestaurangen). Varför är det så?*

Låt eleverna bli pryldetektiver! Ge eleverna i uppgift att spana efter onödiga prylar (t ex i en butik, i reklam, i skolan eller hemma). Låt sedan eleverna presentera den mest onödiga pryl de hittat och förklara varför den är onödig.

Gör en utställning, utomhus eller inomhus, med de absolut onödigaste prylarna eleverna kan hitta. Och glöm inte att själv ta med dig din onödigaste pryl!

Att samtala om:

- *Har ni hittat prylar som ingen använder? Om ja, varför köpte någon dem tror ni? Varför tillverkades de?*
- *På vilka sätt försöker de som säljer saker få oss att köpa mer? Lyckas de?*
- *Spelar det någon roll om det finns en massa saker som vi inte behöver?*
- *Behöver alla ha varsin egen av allt?*
- *Vad kan man göra med leksaker man har tröttnat på? (ge bort, låna ut, byta på leksaksbyte, göra om till något annat...)*
- *Hur var det förr? Vad hade mor- eller farföräldrar för saker? Finns det någon som kan berätta?*
- *Hur ser det ut i andra länder? Har alla barn lika mycket prylar? Återanvänds saker där?*
- *Prata om och ge förslag på presenter som inte är prylar.*

REDOVISNING OCH DOKUMENTATION

Sätt upp bildserierna om prylarnas livscyklar i skolan så fler kan se dem. Bjud in andra klasser, personal på skolan, föräldrar och andra till er utställning med onödiga prylar och presentera era idéer.

Dokumentera med bilder och foton och dela i klassens blogg.

Utdrag ut läroplan LGR11

ÖVERGRIPANDE KUNSKAPSMÅL

Skolan ska ansvara för att varje elev efter genomgången grundskola:

- kan använda kunskaper från de naturvetenskapliga, tekniska, samhällsvetenskapliga, humanistiska och estetiska kunskapsområdena för vidare studier, i samhällsliv och vardagsliv,
- kan lösa problem och omsätta idéer i handling på

ett kreativt sätt,

- har fått kunskaper om förutsättningar för en god miljö och en hållbar utveckling,
- har fått kunskaper om och förståelse för den egna livsstilens betydelse för hälsan, miljön och samhället.

BETYGSGRUNDANDE FÖRMÅGOR

Övningen bidrar till utveckling av förmågan att:

- kommunicera med bilder för att uttrycka budskap (Bl),
- värdera val och handlingar i hemmet och som konsument samt utifrån perspektivet hållbar utveckling (Hkk),
- använda kunskaper i biologi/fysik/kemi för att granska information, kommunicera och ta

ställning i frågor som ekologisk hållbarhet/energi/teknik/miljö samhälle (Bi/Fy/Ke),

- värdera lösningar på olika miljö- och utvecklingsfrågor utifrån överväganden kring etik och hållbar utveckling (Ge),
- uttrycka och värdera olika ståndpunkter i till exempel aktuella samhällsfrågor och argumentera utifrån fakta, värderingar och olika perspektiv (Sh).

CENTRALT INNEHÅLL

Ämnesinnehåll som tas upp i övningen:

Bl: Framställning av berättande bilder. Foto-grafering och filmande samt redigering i dator-program.

Hkk: Val och användning av varor och tjänster som används i hemmet och hur de påverkar miljö och hälsa.

Ke: Materiens kretslopp genom råvarors förädling till produkter, hur de blir avfall som hanteras och sedan återgår till naturen.

Ge: Hur val och prioriteringar i vardagen kan påverka miljön och bidra till en hållbar utveckling. Jordens naturresurser, till exempel vatten, odlingsmark, skogar och fossila bränslen. Var på jorden olika resurser finns och vad de används till.

Sl: Resurshushållning, till exempel genom reparationer och återanvändning av material.

Sv: Muntliga presentationer och muntligt berättande för olika mottagare, om ämnen hämtade från skolan och vardagen.

Nedan kan du se vilka av de Globala målen övningen kopplar till.

