

Besøkshåndbok for lærere og foresatte

Formål

Denne besøkshåndboka er laget for å gi lærere på besøk med skoleklasser, og andre på besøk med barn og unge, nyttig informasjon om utstillingen. Besøkshåndboka kan brukes i forkant av utstillingsbesøket, for å bli kjent med hva dere kan forvente, og under selve besøket. Hovedformålet med hver installasjon, organisert etter klassetrinn, er også beskrevet, for å gi et inntrykk av de viktigste budskapene.

Når dere ankommer utstillingen

Skoleklasser blir møtt av en formidler ved ankomst (dette gjelder ikke for andre besøkende). Utstillingen starter med en kort introduksjon og er deretter delt opp i tre ulike temaer: soya, mobiler og klær. Skoleklasser går gjennom introduksjonen i fellesskap sammen med formidler, før de deles i tre grupper. Gruppene starter med hvert sitt tema og bytter underveis. Ved ankomst får elevene også utdelt et ark med forskjellige oppgaver som de skal løse i løpet av besøket. Det er ulike oppgaver for ulike klassetrinn.

Soya

Denne delen av utstillingen starter med en kort skriftlig introduksjon, etterfulgt av følgende installasjoner.

Avskoging

Denne installasjonen består av en kartserie som viser hvor mye skog som gikk tapt i Brasil i 2022, sett i forhold til besøkendes hjemkommune.

- ✓ Hovedformål, alle aldersgrupper: Å gjøre omfanget av avskoging mer relaterbart, samt å øke forståelsen av hvorfor avskoging er negativt.

Bruk av soya

Denne installasjonen viser hvordan soyaproduksjon bidrar til avskoging og hva soya blir brukt til. Installasjonen legger vekt på at mye av maten vi spiser inneholder soya, uten at vi nødvendigvis er klar over det, fordi soya er en viktig ingrediens i dyrefôr. Dette illustreres ved å vise mengden soya en voksen får i seg i løpet av en uke. I tillegg består installasjonen av forskjellige gjenstander som representerer matvarer vi spiser mye av i Norge, hvor besøkende kan plassere gjenstandene på en vekt som viser hvor mye soya som trengs for å lage matvarene.

- ✓ Hovedformål, trinn 4-7: Å vise at produksjon av forskjellige matvarer krever mye soya.
- ✓ Hovedformål, trinn 8-10: Å vise at produksjon av forskjellige matvarer krever mye soya, som igjen er koblet til avskoging.
- ✓ Hovedformål, VGS: Å vise at produksjon av forskjellige matvarer krever mye soya, som igjen er koblet til avskoging, samt å skape refleksjon rundt globale verdikjeder som inngår i matproduksjon mer generelt.

Alternativer til soya

Denne installasjonen trekker frem insekter som et alternativ til soya i dyrefôr. Dette gjøres ved å sammenligne hvor mye klimagass som slippes ut, og hvor mye landareal som kreves, for å lage insektoelje versus soyaolje. Forskjellen i klimagassutslipp vises gjennom ulike vekter som besøkende kan plukke opp, der disse representerer antall kilogram CO₂e som slippes ut. Forskjellen i arealbruk illustreres ved å vise mengden insekter og soyabønner man kan produsere på 1m² land.

- ✓ Hovedformål, trinn 4-7: Å vise at insekter krever mindre utslipp og landareal enn soya og dermed er et godt alternativ for bruk i dyrefôr.
- ✓ Hovedformål, trinn 8-10: Å vise at insekter krever mindre utslipp og landareal enn soya og dermed er et godt alternativ for bruk i dyrefôr, samt å gjøre konseptene klimagassutslipp og arealbruk ved produksjon av varer mer konkrete og lettere å forstå og relatere seg til.
- ✓ Hovedformål, VGS: Å vise at insekter krever mindre utslipp og landareal enn soya og dermed er et godt alternativ for bruk i dyrefôr dersom insekter produseres i industriell skala, å gjøre konseptene klimagassutslipp og arealbruk ved produksjon av varer mer konkrete og lettere å forstå og relatere seg til, samt å vise at miljøavtrykket til soya også avhenger av om soyaproduksjonen er knyttet til avskoging eller ikke.

Soya som menneskemat

Denne installasjonen viser hvordan selv små endringer i kosthold kan ha stor klimagevinst. Dette gjøres ved å vise et eksempel på hva nordmenn spiser til middag i løpet av en uke og utslipp knyttet til dette, samt å vise hvor mye utslipp som blir spart ved å bytte ut to måltider i uka fra kjøtt- til plantebasert. Deretter skaleres dette opp for å vise hvor mye utslipp som blir spart ved å gjøre dette hver uke hele året og hvor mye som blir spart ved at en skoleklasse på 25 elever gjør dette hver uke hele året.

- ✓ Hovedformål, trinn 4-7: Å øke bevisstheten rundt at det vi spiser har et klimagassavtrykk og at vi kan senke dette ved å endre på kostholdet, i tillegg til å vise hvordan mange små bidrag til sammen utgjør en stor forskjell.
- ✓ Hovedformål, trinn 8-10: Å øke bevisstheten rundt at det vi spiser har et klimagassavtrykk og at det er mer miljøvennlig at mennesker spiser soya direkte istedenfor gjennom dyreprodukter, i tillegg til å vise hvordan mange små bidrag sammen utgjør en stor forskjell.
- ✓ Hovedformål, VGS: Å øke bevisstheten rundt at det vi spiser har et klimagassavtrykk og at det er mer miljøvennlig at mennesker spiser soya direkte istedenfor gjennom dyreprodukter, i tillegg til å vise hvordan mange små bidrag til sammen utgjør en stor forskjell.

Mobiler

Denne delen av utstillingen starter med en kort skriftlig introduksjon og et kart som viser hvor forskjellige materialer som finnes i smarttelefoner kommer fra. Dette er etterfulgt av følgende installasjoner.

Hva er det i telefonen?

Denne installasjonen består av et fysisk puslespill, der brikkene representerer de viktigste delene i en (forstørret) smarttelefon. Her kan besøkende se om de klarer å pusle sammen telefonen. Hver puslespillbrikke kan også skannes ved en skjerm, som viser videoer med informasjon om de forskjellige telefondelene (hvilke grunnstoffer de består av, hvor disse kommer fra, osv.). I tillegg er det mulig å skanne to andre deler som ikke inngår i puslespillet, for å lære mer om hvordan telefoner lages og hva vi kan gjøre for å bidra til mer bærekraftig bruk av mobiler. Disse elementene kan gjennomgås individuelt, i par eller i grupper. Installasjonen består også av et kart som viser et eksempel på en verdikjede knyttet til smarttelefoner og avstanden telefonen reiser før den ender opp hos forbrukere i Norge.

- ✓ Hovedformål, trinn 4-7: Å vise at en smarttelefon inneholder mange forskjellige deler bestående av materialer som utvinnes over hele verden.
- ✓ Hovedformål, trinn 8-10: Å vise at en smarttelefon inneholder mange forskjellige deler bestående av materialer som utvinnes over hele verden, hvordan produksjonen av smarttelefoner kan påvirke mennesker og miljøet negativt og hva vi kan gjøre for å begrense de negative effektene.
- ✓ Hovedformål, VGS: Å vise at en smarttelefon inneholder mange forskjellige deler bestående av materialer som utvinnes over hele verden, hvordan produksjonen av smarttelefoner kan påvirke mennesker og miljøet negativt og hva vi kan gjøre for å begrense de negative effektene.

Modulære telefoner

Denne installasjonen viser en ekte smarttelefon der de ulike delene er tatt fra hverandre. Installasjonen forteller også om hva modulære telefoner er og hvorfor dette er bedre for miljøet.

- ✓ Hovedformål, trinn 4-7: Å vise at ekte telefoner består av enda flere deler og materialer enn det som vises i installasjonen «Hva er det i telefonen?».
- ✓ Hovedformål, trinn 8-10: Å vise at ekte telefoner består av enda flere deler og materialer enn det som vises i installasjonen «Hva er det i telefonen?», i tillegg til å øke bevisstheten rundt mulighetene for å reparere telefoner istedenfor å erstatte dem helt.
- ✓ Hovedformål, VGS: Å vise at ekte telefoner består av enda flere deler og materialer enn det som vises i installasjonen «Hva er det i telefonen?», i tillegg til å øke bevisstheten rundt modularitet og mulighetene dette gir for å reparere telefoner istedenfor å erstatte dem helt.

Zero

Denne er et digitalt spill som fokuserer på viktigheten av å reparere elektronikk og dermed begrense produksjon av elektronisk avfall. Spilleren får først informasjon om temaet elektronisk avfall og skal deretter forsøke å holde en telefon i live lengst mulig, gjennom ulike hindre. Hvis telefonen blir ødelagt kan man velge å avslutte spillet eller å fortsette ved å reparere telefonen eller kjøpe en ny.

Hvis spilleren velger å kjøpe en ny telefon istedenfor å reparere den gamle, dukker e-avfall opp på skjermen. Når spillet avsluttes får spilleren beskjed om hvor mye utslipp mobilbruken i spillet tilsvarer. Besøkende spiller én og én og kan sammenligne resultatene de får. Man kan også følge med mens andre spiller. I tillegg til spillet består installasjonen av et kart som viser hvilke land i verden som sender og mottar mest elektronisk avfall.

- ✓ Hovedformål, trinn 4-7: Å vise at det å kjøpe en ny telefon istedenfor å reparere den gamle er med på å produsere elektronisk avfall, og å vise hvilke land som sender og mottar mest elektronisk avfall.
- ✓ Hovedformål, trinn 8-10: Å vise at det å kjøpe en ny telefon istedenfor å reparere den gamle er med på å produsere elektronisk avfall og at reparasjon begrenser både avfall og klimagassutslipp, samt å vise hvilke land som sender og mottar mest elektronisk avfall.
- ✓ Hovedformål, VGS: Å vise at det å kjøpe en ny telefon istedenfor å reparere den gamle er med på å produsere elektronisk avfall og at reparasjon begrenser både elektronisk avfall og klimagassutslipp, samt å skape refleksjon rundt regional og global flyt av elektronisk avfall.

Gjenvinning av telefoner

Dette er en innsamlingsboks der besøkende kan levere inn gamle mobiltelefoner til gjenvinning. Innsamlingen er laget som en konkurranse der man skriver navnet sitt på en lapp og fester denne på gjenstanden før den leveres inn. Vinnere trekkes etter at utstillingen er ferdig.

- ✓ Hovedformål, alle aldersgrupper: Å tilby en konkret mulighet for besøkende til å sette det de lærer i utstillingen ut i praksis og til å bidra positivt.

Klær

Denne delen av utstillingen starter med en kort skriftlig introduksjon, etterfulgt av følgende installasjoner.

Klesquizen

I denne installasjonen skal besøkende gjennomføre en digital quiz om produksjon og bruk av klær. Quizen kan gjøres individuelt, i par eller i små grupper. Svar på flere av spørsmålene finnes på plakater rundt omkring i utstillingen, slik at man kan lete seg fram til riktig svar. Noen av spørsmålene har også tilhørende fysiske installasjoner som visualiserer tematikken, deriblant bokser i papp som illustrerer hvor mye vann som trengs for å lage en t-skjorte. På siste spørsmål skal besøkende forsøke å skille mellom to utstilte klesplagg ved å gjette hvilket som er kjøpt nytt og hvilket som er kjøpt brukt.

- ✓ Hovedformål, trinn 4-7: Å øke bevisstheten rundt hva som kreves for å lage klær og hvordan vi bruker klærne, og å vise at brukte klær ofte er like bra som nye.
- ✓ Hovedformål, trinn 8-10: Å øke bevisstheten rundt hva som kreves for å lage klær og hvordan vi bruker klærne, samt ubalansen mellom disse aspektene, og å vise at brukte klær ofte er like bra som nye.
- ✓ Hovedformål, VGS: Å øke bevisstheten rundt hva som kreves for å lage klær og hvordan vi bruker klærne, samt ubalansen mellom disse aspektene, og å vise at brukte klær ofte er like bra som nye.

Klesveggen

Denne installasjonen viser hvor mange og hva slags klesplagg en gjennomsnittlig ung voksen dame eier. Plakater med mer informasjon om klesforbruk er også festet på veggen. Disse ser blant annet på forskjellen mellom faktisk og nødvendig forbruk.

- ✓ Hovedformål, trinn 4-7: Å gi et visuelt inntrykk av mengden og typer klær nordmenn eier.
- ✓ Hovedformål, trinn 8-10: Å gi et visuelt inntrykk av mengden og typer klær nordmenn eier, samt kjøps- og bruksvaner, og å skape refleksjon rundt eget og andres forbruk.
- ✓ Hovedformål, VGS: Å gi et visuelt inntrykk av mengden og typer klær nordmenn eier, samt kjøps- og bruksvaner, og å skape refleksjon rundt eget og andres forbruk og ulike faktorer som påvirker hvor bærekraftige klesskapene våre er.

Gjenbruk

Dette er et digitalt spill som fokuserer på gjenbruk og redesign av klær. Spilleren jobber i en bruktbuikk og målet er å sette sammen nye klesplagg til butikkens kunder så raskt som mulig, ved å bruke brukte klær andre har levert inn til butikken. Jo raskere spilleren klarer å sette sammen nye plagg, jo mer penger tjener de. Men noen kunder, som i samfunnet ellers, velger å ikke levere sine brukte klær til gjenbruk, men heller kaste dem i søpla. Over tid vil dette få en konsekvens for spilleren fordi man kan gå tom for klær å redesigne. Besøkende spiller én og én og kan sammenligne hvor mange penger de tjener. Man kan også følge med mens andre spiller.

- ✓ Hovedformål, trinn 4-7: Å skape entusiasme rundt gjenbruk og redesign av klær.
- ✓ Hovedformål, trinn 8-10: Å skape entusiasme rundt gjenbruk og redesign av klær, og å øke bevisstheten rundt verdien av brukte materialer og hvorfor gjenbruk er positivt for klima og miljø.
- ✓ Hovedformål, VGS: Å skape entusiasme rundt gjenbruk og redesign av klær, og å øke bevisstheten rundt verdien av brukte materialer og viktigheten av å holde tekstiler i live så lenge som mulig ved hjelp av gjenbruk for å hjelpe klimaet og miljøet.

Avslutning på besøket – Hva nå?

Under elevbesøk samles klassen etter at elevene har gått gjennom alle installasjonene. Klassen oppsummerer i fellesskap sammen med formidler. Her brukes oppgavene elevene fikk utdelt innledningsvis som utgangspunkt.

Etter oppsummeringen får elevene utdelt en kort spørreundersøkelse om utstillingen, der de blant annet blir bedt om å reflektere rundt hva de har lært og hva slags endringer de kan gjøre i hverdagen for å hjelpe klimaet og miljøet. Svarene på undersøkelsen blir anonymisert og brukt av Nordic International Support Foundation i forbindelse med resultatmåling.

- ✓ Hovedformål, alle aldersgrupper: Å skape refleksjon rundt det man har lært og veien videre.

QR-biblioteket

I utstillingslokalet henger det også en plakat med en QR-kode som linker til mer materiale om temaene i utstillingen. Besøkende kan skanne koden hvis de ønsker å lære mer. Mye av materialet kan også brukes i undervisningssammenheng.

- ✓ Hovedformål, alle aldersgrupper: Å gi besøkende flere verktøy de kan benytte seg av for å lære mer om bærekraft og hvordan vi kan bidra.