

# Lærervejledning

# DEN GLOBALE TØJKRISE



## Om forløbet

### Introduktion

Hvilken rejse har din t-shirt været på, før den hænger i dit tøjskab? Hvor ender alt det tøj, vi bruger tre gange og smider væk? Er det forbrugeren eller virksomhederne, der bærer ansvaret for at skabe en mere bæredygtig og etisk produktion af tøj? Alle de spørgsmål hjælper undervisningsmaterialet Den Globale Tøjkriser elever i 7.-10. klasse med at svare på og reflektere over.

"Den Globale Tøjkriser" er et digitalt og interaktivt scenariedidaktisk forløb. Gennem forløbet følger eleverne en t-shirts livscyklus fra råmateriale til affald. Her har de til opgave at hjælpe den fiktive virksomhed Eliwo med at træffe mere bæredygtige og etiske valg.

### Doughnut-modellen

Den økonomiske model "Doughnut-modellen" er et tilbagevendende omdrejningspunkt i forløbet. Doughnut-modellen er udviklet af den engelske økonom Kate Raworth og beskriver, hvordan mennesker kan leve og trives og samtidig passe på planeten og ikke overskrider de planetære grænser.

Doughnut-modellen giver en visuel og holistisk ramme til at forstå de komplekse udfordringer, som hele verden står overfor, når vi skal ændre vores forbrug og produktion i en mere bæredygtig retning, uden at det går ud over menneskers levevilkår. Eleverne får brug for deres kritiske tænkning og problemløsningsevner, når de skal finde løsninger for tøjindustrien, der både tilgodeser sociale behov og miljøet.

OBS. flere af illustrationerne i forløbet er lavet vha. AI.

## Sådan bruger du forløbet

### Forberedelse

Forløbet har et "plug-and-play"-format der gør, at det kræver minimal forberedelse. Vi anbefaler, at du læser forløbet igennem, inden du bruger det. Forud for igangsættelse af forløbet vil det være en stor hjælp for os, hvis eleverne udfylder en startevaluering, som kan findes her: [startevaluering](#)

### Lærernoter

I højre øverste hjørne er der en grå stjerne – dette er lærernoter eller tips. I stedet for en lang lærervejledning, ligger den information, du har brug for, i disse lærernoter.

Når du åbner den enkelte dag, vil du først møde en kort introduktion til dagens tema. I lærernoten på side 1 kan du læse mere om emnet og hvilke materialer, du skal bruge til dagens undervisning. Side 2 indeholder læringsmål for dagen, og i lærernoten til denne side kan du læse, hvordan dagens undervisning knytter sig op på Fælles Mål og i hvilke fag.

### Grupper

Forløbet er bygget op som et gruppeforløb. Vi anbefaler, at du danner grupper af 4-5 elever før opstart af forløbet, som eleverne arbejder i gennem hele forløbet. Undervisningsmaterialet veksler mellem gruppearbejde, lærerstyrede aktiviteter og opfølgning samt præsentationer i matrixgrupper eller for klassen.

## Elevernes noter

Vi anbefaler, at grupperne opretter en fælles mappe i Google Docs eller lignende, hvor de kan samle deres noter fra gruppedrøftelserne. Grupperne kan evt. lave et nyt note-dokument til hver dag. Sørg for, at noterne er tilgængelige for hele gruppen og ikke forsvinder, hvis en elev er fraværende.

## Forløbets opbygning

Forløbet varer 30 lektioner i sin fulde længde, og er delt op i fem "dage" á seks lektioner. Dag 1 er en introduktions-dag, hvor eleverne møder det fiktive tøjfirma "Eliwo" og stifter bekendtskab med den økonomiske model "Doughnut-modellen", der er et gennemgående element i forløbet. De efterfølgende dage vil eleverne hver dag møde en ny fase i tøjets liv fra råmateriale til losseplads.

Hver dag skal eleverne producere et kreativt produkt.

Vi foreslår, at du bruger forløbet som et uge-forløb, men ønsker du at bruge mindre "bidder" af forløbet, er der også mulighed for det.

### Her er fire forslag til, hvordan du kan strukturere forløbet:

1. Du kører hele forløbet igennem - enten på én uge, eller strukket over flere uger (30 lektioner i alt)
2. Du bruger kun dag 1 (6 lektioner i alt)
3. Du bruger dag 1 og 5 (12 lektioner i alt)
4. Du bruger hele dag 1 og de to første lektioner fra de resterende dage (14 lektioner i alt)

## Didaktiske overvejelser

### Scenariedidaktik

Det fiktive tøjfirma "Eliwo" og deres ambitioner om at skabe en mere bæredygtig og etisk produktion er den røde tråd i forløbet. Det scenariedidaktiske format skaber en virkelighedsnær situation for eleverne, der pirrer deres nysgerrighed og motivation.

Problemstillingerne, som eleverne møder undervejs, er inspireret af de problemstillinger, som mange virkelige tøjfirmaer står overfor, når de skal leve op til nutidens krav om bæredygtighed og tage hånd om arbejderes dårlige vilkår. At skabe en virkelighedsnær situation for eleverne er inspireret af erfaringspædagogikkens tænkning om, at lade eleverne møde og handle på virkelige problemstillinger. Problemstillingerne, eleverne møder, er selvfølgelig forenklet, men giver et indblik i handlemuligheder for både virksomheder og dem selv som forbrugere.

### Kreative opgaver og produkter

Hver dag skal eleverne løse kreative opgaver og producere produkter gennem en undersøgende og problemløsende tilgang.

Dette har til formål at styrke elevernes kreative og kritiske tænkning, og på en meningsfuld måde at lade dem møde problemstillingerne gennem krop og hænder. Dette kan give et godt skub i retning mod at lade eleverne tænke produktorienteret som forberedelse til fremtidige projektuger.

### Team-møder

Hver dag sluttet af med et "team-møde". Her præsenterer eleverne det, de har arbejdet med for resten af klassen og drøfter, hvordan dagen er gået, og hvad de har lært.

## Overblik over forløbet

Dag	Indhold	Kreative opgaver
<b>Dag 1: Introduktion til "Den globale tøjkrise"</b>	Denne dag introducerer eleverne til Doughnut-modellen som arbejdsredskab, og giver dem et overblik over hele tøjproduktionens værdikæde.  Eleverne stifter bekendtskab med det fiktive tøjfirma "Eliwo" som de skal rådgive efter Eliwo er endt i en shitstorm af vrede forbrugere.	-Eleverne laver en "meneskepyramide", der viser en model.  -Eleverne skriver et svar på et Facebook-opslag.
<b>Dag 2: Råmaterialer</b>	Dag 2 dykker ned i råmaterialer og første led af tøjproduktionens værdikæde.  Eleverne får indblik i, hvordan råmaterialer produceres og omdannes til tekstil, og hvilke konsekvenser, det kan have for vores planet og de mennesker, der arbejder i produktionen.  Eleverne skal i den forbindelse prøve kræfter med at hjælpe det fiktive tøjfirma Eliwo ved at udtænke, hvordan de kan arbejde mere bæredygtigt i deres produktion af råmaterialer.	-Eleverne laver en paneldebat.  -Eleverne producerer broucheure om råmaterialer.
<b>Dag 3: Syerskers vilkår</b>	På dag 3 kigger vi ind i, hvem der syr det tøj, som vi går i til dagligt.  Eleverne skal bruge deres matematiske kompetencer, når de skal udregne, hvad en T-shirt vil koste, hvis den der har syet den får en ordentlig løn.  Eleverne skal arbejde løsningsorienteret for at finde på forslag til, hvordan det fiktive tøjfirma Eliwo kan sikre bedre arbejdsforhold.	-Klassen laver en fælles padlet, der viser, hvor deres tøj er syet.  -Eleverne laver et rollespil om syerskers vilkår.
<b>Dag 4: Forbrugers rolle</b>	Dag 4 fokuserer på den påvirkning, som reklamer og sociale medier har på forbrugere. For hvilken rolle spiller sociale medier, algoritmer, influencers og greenwashing i vores forbrug?  Eleverne skal arbejde kildekritisk med reklamer og sociale medier og får indsigt i, hvordan de bevidst kan påvirke algoritmen.  Eleverne skal hjælpe det fiktive tøjfirma Eliwo med at markedsføre deres tøj på sociale medier på en etisk og forsvarlig måde. Hvis det overhovedet er muligt...	-Eleverne interviewer hinanden.  -Eleverne producerer en reklamefilm.
<b>Dag 5: Tøjets videre liv</b>	Dag 5 tager udgangspunkt i elevernes eget tøjforbrug, og sætter fokus på, hvilke handlemuligheder den enkelte forbruger har, for at kunne agere mere bæredygtigt.  Eleverne skal gennem kreative og løsningsorienterede øvelser reflektere over, hvordan de som forbrugere selv kan være med til at ændre på den fast-fashion-prægede tøjindustri og gentænke køb-og-smid-væk-kulturen i en mere cirkulær retning.	-Eleverne skriver et digt om deres yndlingstøj.  -Eleverne laver 5 gode råd til et mere bæredygtigt tøjforbrug.  -Eleverne laver en paneldebat om hvem der bærer ansvaret for at skabe en etisk og bæredygtig tøjindustri.

## Lektionsplan

Du kan her få et overblik over, hvordan indholdet på dagene kan struktureres. I lærernten på side 1 på hver dag kan du også finde lektionsplanen for den enkelte dag.

Nogle opgaver er korte mens andre tager flere lektioner at gennemføre. De sidste lektioner hver dag er fordybelseslektioner, hvor eleverne i grupper får god tid til at arbejde med en kreativ opgave.

### Lektion 1

Det kan umiddelbart se ud som om, at der hver dag på lektion 1 er meget at nå. Grunden til dette er, at lektion 1 hver dag indeholder en introduktion til dagen samt en besked fra Eliwo, der begge er korte læseopgaver, og derfor ikke er så tidskrævende.

### Fag

Lektionsplanen indeholder en oversigt over hvilke fag, lektionerne målretter sig.

Flere af lektionerne er tværfaglige og inddrager Fælles Mål fra flere fag. Dette er eksempelvis tilfældet i dag 1, lektion 3, hvor eleverne skal undersøge Doughnutmodellen. Her inddrages både målet "Eleven kan redegøre for problemstillinger og muligheder vedrørende bæredygtighed og økonomisk vækst" fra samfundsfag og målet "Eleven har viden om metoder til og konsekvenser af ressourceudnyttelse." fra geografi.

## Dag 1: Introduktion til "Den Globale Tøjkriser"

	Side nr.	Fag
Lektion 1	1. Introduktion 2. Læringsmål 3. Velkommen til Eliwo 4. Hvem er Eliwo? 5. Shitstorm	Dansk
Lektion 2	6. Doughnutmodellens opfinder	Samfundsfag
Lektion 3	7. Undersøg Doughnutmodellen	Samfundsfag og geografi
Lektion 4	7. Den sorte garderobe	Geografi
Lektion 5	8. Håndter shitstorm!	Dansk
Lektion 6	9. Håndter shitstorm! (fortsat) 10. Team-møde	Dansk

## Dag 2: Råmaterialer

	Side nr.	Fag
Lektion 1	1. Introduktion 2. Besked fra Eliwo 3. Begyndelsen af tøjets liv 4. Bowen Flower	Geografi
Lektion 2	5. Forbered paneldebat 6. Paneldebat	Geografi
Lektion 3	7. Undersøg et råmateriale	Geografi
Lektion 4	8. Lav en broucher	Geografi og dansk
Lektion 5	8. Lav en broucher (fortsat)	Geografi og dansk
Lektion 6	8. Lav en broucher (fortsat) 9. Team-møde	Geografi og dansk

## Dag 3: Syerskers vilkår

	Side nr.	Fag
Lektion 1	1. Introduktion 2. Besked fra Eliwo 3. Syerskers hverdag	Samfundsfag og geografi
Lektion 2	4. Prisen på en t-shirt	Matematik
Lektion 3	6. Rollespil	Samfundsfag og geografi
Lektion 4	6. Rollespil (fortsat)	Samfundsfag og geografi
Lektion 5	7. Læg en plan!	Samfundsfag og geografi
Lektion 6	7. Læg en plan! (fortsat) 8. Team-møde	Samfundsfag og geografi

## Dag 4: Forbrugerens rolle

	Side nr.	Fag
Lektion 1	1. Introduktion 2. Besked fra Eliwo 3. Interview din sidemakker 4. Appelformer 5. Reklame-kampagne	Dansk
Lektion 2	6. Algoritmer 7. Grønne influencere	Samfundsfag
Lektion 3	8. Greenwashing	Samfundsfag
Lektion 4	9. Reklame-video	Dansk
Lektion 5	9. Reklame-video (fortsat)	Dansk
Lektion 6	9. Reklame-video (fortsat) 10. Team-møde	Dansk

## Dag 5: Tøjets videre liv

	Side nr.	Fag
Lektion 1	1. Introduktion 2. Besked fra Eliwo 3. Tøjets sidste rejse 4. Tøj-digt	Geografi og dansk
Lektion 2	5. Cirkulær økonomi 6. 5 gode råd	Geografi og samfundsfag
Lektion 3	7. Forbered paneldebat	Samfundsfag
Lektion 4	8. Paneldebat	Samfundsfag
Lektion 5	9. Udstilling	Tværfagligt
Lektion 6	9. Udstilling (fortsat) 10. Team-møde	Tværfagligt

## Fælles Mål

Vil du se Fælles Mål for de enkelte dage, kan du finde disse på den første side på hver dag ved at klikke på dette ikon:



Nedenfor kan du se alle de Fælles Mål, forløbet inddrager:

### Fælles Mål for geografi

#### Globalisering

- Eleven har viden om produktionskæder.
- Eleven kan undersøge forbrugsvares vej fra ressource til butik.
- Eleven har viden om kriterier for økologisk, økonomisk og kulturel bæredygtighed.
- Eleven kan diskutere handlemuligheder for udvikling af et bæredygtigt samfund
- Eleven kan undersøge miljømæssige konsekvenser af ressourceudnyttelse og handelsmønstre.
- Eleven har viden om metoder til og konsekvenser af ressourceudnyttelse.
- Eleven kan forklare lokale levevilkårs afhængighed af globalisering.

#### Modellering i naturfag

- Eleven kan anvende modeller til forklaring af fænomener og problemstillinger i naturfag.
- Eleven kan vurdere modelleres anvendelighed og begrænsninger.

#### Jordkloden og dens klima

- Eleven har viden om dannelse, fordeling og udvinding af råstoffer.
- Eleven har viden om aktuelle klimaproblematikker, climateorier og klimamodeller.
- Eleven kan beskrive løsningsforslag i forhold til klimaændringer og global opvarmning.

#### Argumentation

- Eleven kan formulere en påstand og argumentere for den på et naturfagligt grundlag.
- Eleven kan vurdere gyldigheden af egne og andres naturfaglige argumentation.

### Fælles Mål for matematik

#### Problembehandling

- Eleven kan planlægge og gennemføre problemløsningsprocesser.
- Eleven har viden om elementer i problemløsningsprocesser.

### Fælles Mål for samfundsfag

#### Økonomisk vækst og bæredygtighed

- Eleven har viden om bæredygtig udvikling og økonomisk vækst.
- Eleven kan redegøre for problemstillinger og muligheder vedrørende bæredygtighed og økonomisk vækst.

#### Social differentiering

- Eleven har viden om social differentiering.
- Eleven har viden om beskrivelse og måling af social lighed og ulighed
- Eleven kan analysere sociale forskelle med begreber om social differentiering
- Eleven kan beskrive sociale uligheder i Danmark og i verden med begreber og data.

#### Samfundsøkonomiske sammenhænge

- Eleven kan redegøre for betydning af økonomisk globalisering for det danske arbejdsmarked.
- Eleven har viden om erhvervsstruktur og arbejdsmarkedsforhold, herunder den danske arbejdsmarkedsmodel.

#### Medier og politik

- Eleven kan redegøre for hvordan medier kan anvendes til politisk deltagelse
- Eleven har viden om mediers anvendelse til politisk deltagelse
- Eleven kan diskutere aktørers brug af medier til at påvirke den politiske dagsorden og beslutninger.

#### Informationssøgning

- Eleven kan finde relevante kilder.
- Eleven har viden om informationssøgning, herunder med digitale medier.

#### Privatøkonomi og forbrugeradfærd

- Eleven kan diskutere rollen som forbruger.
- Eleven har viden om forbrugeradfærd, forbrugerroller og forbrugerrettigheder
- Eleven kan beskrive privatøkonomiske problemstillinger og valgmuligheder.

### Fælles Mål for dansk

#### Sammenhæng

- Eleven har viden om sammenhæng mellem tekst og kontekst.
- Eleven kan sætte tekster ind i sammenhæng.
- Eleven kan kritisk vurdere teksters udsagn på baggrund af kontekst.

#### Respons

- Eleven har viden om fremstillingsformer.
- Eleven kan respondere på forskellige fremstillingsformer.

#### Fremstilling

- Eleven kan udarbejde opinions- og ekspressive tekster.
- Eleven har viden om virkemidler, grafisk design og efterproduktion.
- Eleven kan fremstille større multimodale produktioner.

#### Krop og drama

- Eleven kan bruge kroppen som udtryk.
- Eleven har viden om kropslige og retoriske virkemidler

#### It og kommunikation

- Eleven kan diskutere etiske spørgsmål vedrørende kommunikation på internettet.
- Eleven kan diskutere betydningen af digitale kommunikationsteknologier for eget liv og fællesskab.

#### Præsentation og evaluering

- Eleven har viden om formidlingsformer
- Eleven kan layoute tekster, så det fremmer kommunikationen
- Eleven kan lancere større multimodale produktioner.
- Eleven har viden om PR og lancering.

#### Sproglig bevidsthed

- Eleven kan iagttage udtryk for holdninger i sprog.
- Eleven kan iagttage, hvordan vi danner forestillinger om verden med ord og sprog.

#### Oplevelse og indlevelse

Eleven kan formulere egne oplevelser og sansninger i æstetisk sprog.

## Ressourcer, der benyttes i materialet

### Dag 1

Den interaktive Doughnut-model

Link: <https://view.genially.com/6616519075c-f9400148a4990>

Video: Kate Raworths TedTalk: En sund økonomi designs til at trives, ikke vækste

Link: [https://www.ted.com/talks/kate\\_raworth\\_a\\_healthy\\_economy\\_should\\_be\\_designed\\_to\\_thrive\\_not\\_grow?language=da](https://www.ted.com/talks/kate_raworth_a_healthy_economy_should_be_designed_to_thrive_not_grow?language=da)

Artikel fra DR: Den sorte gardarobe

Link: <https://www.dr.dk/nyheder/webfeature/den-sorte-garderobe>

Redskab til at lave et "fake" facebook-opslag

Link: <https://zeob.com/generate-facebook-status-post/>

### Dag 2

Video: The life cycle of a t-shirt", TedEd

Link: [https://www.youtube.com/watch?v=BiSYoeqb\\_VY](https://www.youtube.com/watch?v=BiSYoeqb_VY)

Video: COTTON: Planet Money Makes A T-Shirt (Part 1)

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=QYa4zneKbeY>

Skabelon til Canva (brochure)

Link: [https://www.canva.com/design/DAGGnDdgufk/Aj9YDVo8PKXNxCZclnleg/view?utm\\_content=DAG-GnDdgufk&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=publishsharelink&mode=preview](https://www.canva.com/design/DAGGnDdgufk/Aj9YDVo8PKXNxCZclnleg/view?utm_content=DAG-GnDdgufk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview)

### Dag 3

Video: Made in Bangladesh: 10 years after the deadly Rana Plaza collapse - The Fifth Estate

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=fZS8fb4AkPs>

Artikel fra Altinget: Rana Plaza styrtede sammen for ti år siden. Men tøjbranchens ekstreme ulighed kræver stadig handling

Link: <https://www.altinget.dk/udvikling/artikel/raadgi-ver-og-forfatter-den-ekstreme-ulighed-der-definerer-toe-ijindustrien-kraever-handling-fra-os-alle>

Artikel fra DanWatch: "Jeg er ligeglad med, hvad de kalder mig, jeg kan ikke undvære mit arbejde"

Link: <https://danwatch.dk/undersogelse/jeg-lige-glad-kalder-mig-jeg-kan-ikke-undvaere-mit-arbejde/>

#### Dag 4

Video: Social media algorithms explained | CBC Kids News

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=F5tz887wXCY>

Artikel fra TV2 nyheder: Populært tøjmærke trækker løfte om bæredygtighed tilbage

Link: <https://nyheder.tv2.dk/samfund/2024-03-20-populaert-toejmaerke-traekker-loefte-om-baeredygtighed-tilbage>

Artikel fra TekstilRevolutionen: Greenhushing i tekstilindustrien: Næsten halvdelen af danske tøjbrands tilbageholder deres grønne historier

Link: <https://www.tekstilrevolutionen.dk/project/greenhushing-tekstilindustrien/#:~:text=Omkring%2045%25%20af%20danske%20tekstilvirksomheder,b%C3%A5de%20store%20og%20sm%C3%A5%20brands.>

#### Dag 5

Billedserie fra Fashion Dumpsite: Tøj-lossepladser i Ghana

Link: [https://fashiondumpsite.com/tema1/?\\_gl=1%2A1h-23xan%2A\\_ga%2AMTY1OTEzMTI0OC4xNzEyMjc5NDQ1%2A\\_ga\\_FJR2ZQ587T%2AMTcxMjI4MTkxNy4yLjEuMTcxMjI4MTkyNy4wLjAuMA..](https://fashiondumpsite.com/tema1/?_gl=1%2A1h-23xan%2A_ga%2AMTY1OTEzMTI0OC4xNzEyMjc5NDQ1%2A_ga_FJR2ZQ587T%2AMTcxMjI4MTkxNy4yLjEuMTcxMjI4MTkyNy4wLjAuMA..)

Artikel fra Danmarks Naturfreningsforening: Cirkulær økonomi - en bæredygtig fremtid

Link: <https://llk.dk/x7ch2l>

## Oversigt over symboler

Gennem materialet bruges der er række symboler, som indikerer forskellige typer opgaver og aktiviteter:

### Ikke-klikbare



Læringsmål



Lærerstyret aktivitet



Undersøg på nettet



Debat eller præsentationer



Skriveopgave



Se en video



Læs en tekst



Bevægelsesopgave



Drøft i gruppen/arbejdsspørgsmål

### Klikbare



Besked fra Eliwo



Beskrivelse i en model/ et billede



Lærertip



Fælles Mål



"Dagens mission"



Link til artikel



Video

**Hover (ikke klikbare, men der kommer teks frem, når man kører musen over)**



Ordforklaring