

Till läraren

Att komma igång med "Döden i Datorn"

Elektronisk utrustning av olika typ har på bara några få år blivit vardag i många svenska hem. Utvecklingen av tekniken går fort framåt och får till följd att utrustningen byts ut i snabb takt, ibland utan att det är något egentligt fel på den. Att det dessutom har blivit en statussymbol att äga de senaste teknikprylarna ökar konsumtionstakten allt mer. Hela den här hanteringen påverkar människor och miljö på olika sätt, t ex genom produktion, användning och återvinning.

Avsnittet "Döden i Datorn" handlar om

- datorns historia
- att byta dator
- märkning
- konsumenträtt
- gammalt får nytt liv
- återvinning.

"Döden i Datorn" handlar också om vilka val du som konsument kan göra. Det finns alltid alternativ som gör det möjligt att välja en mer hållbar konsumtionsväg, om man känner till möjligheterna. Dessa förhållanden gäller förstås inte bara datorer. För den som vill lära sig mer är det lätt att hitta liknande information om t ex mobiltelefoner.

Det är också viktigt att tänka på vem som bestämmer hur konsumtionen ska se ut. Vi påverkas alla av en mängd olika faktorer runt omkring oss, men i slutändan är det den som köper som bestämmer vad det är som ska konsumeras, d v s den som har hand om pengarna. I de allra flesta fall är denna person en vuxen.

Därför vill vi i detta material se till att barnen som arbetar med området får så mycket information och bakgrundsfakta som möjligt samtidigt som undersökningarnas fokus ligger på vuxnas konsumtion. Det är de vuxnas skyldighet att lyssna till det barnen har att säga i frågor som rör ett framtida hållbart samhälle, det gäller ju faktiskt deras framtid i än högre grad.

Genom att undersöka hur vuxna faktiskt gör när de konsumerar kan eleverna få de vuxna att se sitt beteende tydligare så att de har en chans att förändra sig. Samtidigt ger det eleverna en bild av vad och vem det är som styr vår dagliga konsumtion.

*Ju mer vi
alla vet, desto
svårare är
det att agera
ohållbart!*