

Earth care

Denne lektion afslutter den virtuelle rejse og spørger hvad gør vi nu, når vi ved hvad vi ved? Hvordan står vi med benene solidt plantet i jorden midt i Den Store Acceleration? Hovedformålet med denne time er at give eleverne mulighed for at reflektere over forløbet og de spørgsmål der er opstået undervejs, så selve undervisningsmaterialet er underordnet. Hvis I kan diskutere i tre timer uden at gøre brug af Prezi-præsentationen, så gør det! Præsentation er tænkt som en rammesætning af diskussionen, så der er ikke så meget nyt i den. Hensigten er at gøre idéen om at skabe nye relationer inellem mennesker og natur så konkret som muligt. Kig evt. på Tumblr-siden for inspiration: <https://klodenkalder.tumblr.com/earthcare>.

START (FORSIDE SLIDE): Introduktion til dagens emne.

SLIDE 2 (TEKST & BILLEDER): Diskuter spørgsmålene – hvordan ser I på Den Store Acceleration her ved afslutningen på vores virtuelle rejse igennem klodens brændpunkter? Det er vigtigt at tage god tid til at høre hvor eleverne står og følge med hvor end diskussionen tager jer. Vent med at gå videre, før du er sikker på at diskussionen har nået et mætningspunkt – det er disse spørgsmål der er omdrejningspunktet for resten af timen og vi vender tilbage til dem undervejs.

Præsenter klimaforandringerne som et "uartigt problem". Et uartigt problem ([wicked problem](#)) er et problem der "er svært eller umuligt at løse på grund af utilstrækkelige, modsatrettede og skiftende betingelser som ofte er svære at erkende". Du kan måske hente inspiration i professor [Mike Hulmes diskussion](#) af problemstillingen.

SLIDE 3 (TEKST & GRAF): Hvilken attitude tillægger vi os, hvis klimaforandringerne er et uartigt problem uden entydige løsninger? Diskuter Derek Rasmussens gyldne regel formuleret i essayet "[Oallunology: A Pedagogy For the Oppressor](#)". Brug grafen til at understrege at det er en problemstilling som i højeste grad vedrører os – det gør en forskel om vi gør en forskel!

SLIDE 4 (GRAFER): Forklar 1) oversigten over historiske globale udledninger af CO₂ – hvem har ansvaret? 2) hvilke andele af udledninger forskellige sektorer står for, 3) hvilke nationer står for hovedparten af udledninger (OBS: der findes [mange forskellige tal og udregninger over dette](#) – formålet er ikke at forstå metoden eller det præcise tal, men en forståelse af hvilke nationer forurener mest), og 4) hvor meget vi udleder i Danmark (dette findes der også mange forskellige tal for – se f.eks. Concitos tal på næste slide).

SLIDE 5 (TEKST & GRAF): Diskuter hvor vi hurtigst kan nedsætte vores CO₂ udslip? Hvad står i vejen og hvad hjælper (både psykologisk og materielt)? Prøv at dreje snakken hen på forestillingen om hvad det gode liv betyder?

SLIDE 6 (TEKST & BILLEDER): Det handler i høj grad også om politik og retfærdighed! (Se f.eks. Ken Ausubels tale på Slide 10).

SLIDE 7 (TEKST & BILLEDER): Fortæl om koblingen imellem [økonomisk vækst og CO2 udledninger](#) og [hvorfors vækst ikke betyder livsglæde](#).

SLIDE 8 (FORSIDE SLIDE): Diskuter at det altså handler om kultur OG politik OG økonomi. Kan vi forestille os hvordan verden ellers kunne fungere? Det er det som næste del af denne time handler om. Som oplæg bruger jeg et citat fra [et interview jeg engang lavede med en af grundlæggerne af the Dark Mountain Project, Dougald Hine](#):

"The game is almost over. It is time to remind ourselves that it was a game, and that we are the players, rather than the pieces with which we have been playing." The game, in a sense, is what we've known as capitalism. It's the way of viewing the world, and the actions that follow from that, where you treat reality as made up of things which can be counted, measured, priced. And once you agree to that rule then certain kinds of behaviour become almost inevitable. And a lot of the stuff we've said about "human nature" is really about the nature of humans when playing that particular game. History and anthropology have a lot of material for us which shows that there are other constellations in which we can be human together than the ones which are normal under the rules of this particular game. And as this unravels, then ways of thinking are likely to be useful or not useful to the extent that they have an awareness built in that there are other games that humans are capable of playing. Whereas so much of what comes under the heading of "innovation", "sustainability" and many other prevailing discourses – well, it doesn't look beyond the parameters of the game, it takes the game as ultimate reality, rather than just one of the realities that we are capable of socially manifesting.

SLIDE 9 (TEKST & BILLEDE): Del gode eksempler og spørg eleverne hvilke af de projekter de er stødt på i løbet af faget taler til dem – f.eks. fandt vi ud af fra rejsen rundt i etnosfæren at oprindelige folk passer bedre på jorden. Tanken er her at fortælle om at der jo er rigtig mange mennesker på kloden som vil det samme. Afspil video (1:53 min).

SLIDE 10 (TEKST OG VIDEO): Introducer [Bioneers](#) og vend tilbage til tanken om klimaforandringerne som en kulturel og politisk udfordring. Afspil video (18:11 min).

PAUSE

SLIDE 11 (FORSIDE SLIDE): Introducer [Project Drawdown](#).

SLIDE 12 (TEKST, BILLEDER, VIDEO): Introducer tanken om at genskabe vilde områder ([rewilding](#)) og frede halvdelen af jordkloden. Mind dem om havets "[hvalpumpe](#)" som vi også snakkede om i timen om biodiversitet.

SLIDE 13 (TEKST, BILLEDER, VIDEO): Introducer tanken om "[carbon farming](#)" og måden at bruge produktion til at hive CO2 ud af atmosfæren. Afspil video (12:19 min).

SLIDE 14 (TEKST & BILLEDER): Fortæl om den demografiske udvikling og muligheden for at de yngre generationer repræsenterer et skift i attitude og politik.

SLIDE 15 (SPØRGSMÅLSTEGN): Hvordan ser I på det hele? Nu har vi set eksempler fra forskellige steder i verden og undersøgt nogle af de alternativer der er tilgængelige for os her i Danmark. Brug det sidste af timen på diskussion og tilbageblik – hvordan denne diskussion afholdes er helt op til dig!

Hvis denne lektion ikke bruges som afslutning på et fagforløb præsentationen bruges som oplæg til diskussion, f.eks. i sammenhæng med visning af en film som "[In Transition 2.0](#)" eller "[I Morgen](#)".