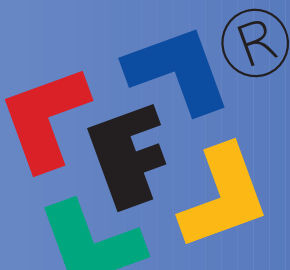


# IDÉHEFTE I FORBRUKERLÆRE FOR GRUNNSKOLEN



UTGITT AV FORBRUKERRÅDET OG  
BARNE- OG FAMILIEDEPARTEMENTET

# FORORD

Forbrukerrådet og Barne- og familiedepartementet startet i 1993 prosjektet «Forbrukerutdanning i skolen».

Målet er å styrke forbrukerkunnskapen i så vel grunnskolen som videregående opplæring og lærerutdanningen.

Innsatsen har omfattet fagplanarbeid, etterutdanning og kompetanseheving, materiell- og læremiddelutvikling, både i elektronisk form via Skolenettet og gjennom trykt materiell. Som et ledd i arbeidet har det i samarbeid med

Utdannings- og forskningsdepartementet blant annet blitt utarbeidet både en veiledning og en etterutdanningsplan i forbrukerlære for grunnskolen.

Dette idéheftet er skrevet av høgskolelektor Victoria W. Thorsen ved Høgskolen i Hedmark. Heftet er ment som en hjelp for lærere og studenter i deres undervisning i forbrukertemaer i skolen.

På grunn av interessen er dette heftet trykket i nytt opplag. For ytterligere oppdatert veiledningsmateriale viser vi til forbrukersidene i SkoleMagasinet, til Skolenettets sider om forbrukerlære og Forbrukerrådets undervisningsportal. Nettadressene står på s. 55.

Forbrukerrådet



© Forbrukerrådet 2002

1. opplag: 5000 6/2001

2. opplag: 3000 2/2002

Forfatter: Victoria W. Thoresen, Høgskolen i Hedmark

Lay-out: Z•Mette grafisk design

Trykk: Lobo Media AS

ISBN 82-7166-146-0

QF 0458

Forbrukerrådet

Adresser:

Internett: [www.forbrukerradet.no](http://www.forbrukerradet.no)

E-post: [post@forbrukerradet.no](mailto:post@forbrukerradet.no)

Post: Postboks 4594 Nydalen, 0404 Oslo

Kontor: Rolf Wickstrøms vei 15, 0404 Oslo

Telefon: 23 40 05 00

Telefaks: 23 40 05 04

# INNHOOLD

Innledning	5
<b>1</b> Forbrukerlære	7
<b>2</b> Forbrukerundervisning	9
<b>3</b> Forbrukerlære og L-97	11
<b>4</b> Livskvalitet og livsstil	13
<b>5</b> Personlig økonomi	21
<b>6</b> Rettigheter og plikter	26
<b>7</b> Kommersiell påvirkning	32
<b>8</b> Forbruk og miljø	37
<b>9</b> Kosthold	41
<b>10</b> Sikkerhet	45
<b>11</b> Internasjonal bevissthet	48
<b>12</b> Framtidsperspektiver	51
Viktige adresser på Internett	55
Litteraturliste	56



# INNLEDNING

Hverdagslivet er den referanserammen som elever kjenner best. Men samtidig er den moderne hverdag kompleks, utfordrende og i stadig endring. Forbrukerlære handler om holdninger, kunnskaper og ferdigheter knyttet til det å fungere i dagens samfunn. Idéheftet presenterer et utvalg av tverrfaglige, metodiske eksempler på hvordan forskjellige forbrukertema kan integreres i opplæringen i grunnskolen. Aktivitetene som er foreslått, har til hensikt å stimulere elevenes deltakelse i læringsprosessen, utvikle elevenes kritiske tankeevne og bidra til at elevene reflekterer over konsekvensene av sine handlinger.

Idéheftet er et supplement til *Veiledning i forbrukerlære for grunnskolen* som er utgitt av Barne- og familiedepartementet, Forbrukerrådet og Utdannings- og forskningsdepartementet i 1998. Innholdet er også egnet til eksemplifisering av undervisning i forbindelse med *Etterutdanningsplan i forbrukerlære* utgitt i 2000.

Noen av aktivitetene som er presentert i idéheftet, er nevnt i forhold til flere forskjellige forbrukertema. Dette er fordi formen aktivitetene har, passer godt til å sette søkelyset på sentrale problemstillinger som berører ulike tema. Andre oppgaver er bare beskrevet i forhold til enkelte tema, men lar seg lett omgjøre og utvide for bruk i forhold til andre tema. Her er det fritt fram for lærerne å bruke eget initiativ!

Bruk av problembaserte case-relaterte oppgaver, rollespill og utdrag fra klassisk eller moderne litteratur er viktige opplæringsmetoder i forhold til forbrukerlære, men idéheftets omfang gir ikke plass til forslag knyttet til disse. Idéene som foreslås i heftet, kan brukes i tillegg til slike didaktiske framgangsmåter. Det samme gjelder bruken av IKT i forbrukerundervisningen. Mange nyttige forbrukeropplysninger finnes på Internett, og aktiviteter som oppfordrer elevene til å utforske tilgjengelig materiale på nettet, er viktige å inkludere i undervisningen. En del relevante Internett-adresser finnes i dette idéheftet.

Utgangspunktet for forslagene i heftet kommer fra flere kilder. Samtlige er blitt bearbeidet og tilpasset, men kilder som burde nevnes, er: *Global Teacher, Global learner* av Pike og Selby, *NaturligVis* av Dag Hareide, *The Objectives and Contents of and the Working Methods in Consumer Education for Teacher Training* (Tema Nord 2000:576, Nordisk Ministerråd) av Kaija Karpjoki og artikler og veiledning fra professor Heiko Steffens.



# FORBRUKERLÆRE



Forbrukerlære omfatter holdninger, kunnskaper og ferdigheter knyttet til det å fungere i dagens samfunn. Det er ansvarslæring som bidrar til individets forvaltning av sitt eget liv, så vel som forvaltning av verdenssamfunnets kollektive liv. Forbrukerlære handler om utvikling – individuelt, sosialt, økonomisk og økologisk. Bærekraftig utvikling hviler på barns og voksnes forståelse av egne og andres forbruksmønstre.

Hensikten med forbrukerlære er

- å skape innsikt i forbruk før og nå
- å øke bevisstheten om den påvirkning mennesker utsettes for i dag når det gjelder livsstil
- å bidra til økt oppmerksomhet på konsekvensene av ens valg og handlinger
- å reflektere over livskvalitet og definisjoner på “behov”
- å tilegne seg nødvendige ferdigheter for å kunne bli kritiske, selvstendige og kyndige forbrukere

## **Forbrukerlære er en viktig del av vårt verdigrunnlag**

Sosialdemokratiske prinsipper om likhet, likeverd og sosial rettferdighet har vært avgjørende for verdivalg i Norge. Den norske grunnlov, menneskerettighetserklæringen og den kristne kulturarv, danner grunnlaget for verdiene som lærerne er forpliktet til å formidle i norske skoler. Forbrukerlære omfatter bl.a. fordelingsutfordringen, retten til å bli hørt, til å vite, til å velge, og til helse og sikkerhet. Forbrukerspørsmål hører hjemme i dagens verdidebatt og er en del av prosessen med å definere livskvalitet.

## **Forbrukerlære er en vesentlig side ved allmenndannelse**

Kritisk tenkning, forståelse av prosesser, innsikt i konsekvenser av valg, og endringskompetanse generelt, er alle nødvendige ferdigheter tilknyttet forbrukerlære. De er også vesentlige sider ved allmenndannelsen som er nødvendig for lærere og elever. I tillegg kan det nevnes egenskaper som tjenestevilje, kreativitet (entreprenørskap) og empati – alle aspekter ved allmenndannelsen som har direkte forbindelse med forbrukerlære.

### **Forbrukerlære er et relevant emneområde på tvers av fag**

Dagliglivet og verdens framtid er ikke inndelt i fag. Men utdanningen kjennetegnes av faginndeling. Læreplanverket for 10-årig grunnskole (L-97) og rammeplanene for lærerutdanning (LU-98) understreker viktigheten av å ta utgangspunkt i elevenes og studentenes erfaringer fra virkeligheten og benytte tverrfaglige tilnærminger til tema. Elever og studenter møter forbrukersituasjoner i helhetlige sammenhenger som krever integrerte reaksjoner. Derfor er dette relevante tema å behandle på tvers av fag.

### **Forbrukerlære er et tydelig uttrykk for global solidaritet**

Det finnes klare sammenhenger mellom vår livsstil og andres overlevelse. Forhold til fattigdom i verden og muligheter for rettferdig fordeling av verdens ressurser er sentrale tema i forbrukerlære. Samarbeid for fellesskapet, arbeid for å oppnå enhet om hvor det globale samfunnet er på vei og hvordan menneskeheten skal komme dit, er kjerneproblemstillinger i forbrukerlære. Bærekraftig utvikling med utgangspunkt i etisk, bevisst forbruk er forbrukerlærens mål.



# FORBRUKERUNDERVISNING



Læring er en samlende prosess. Tilegnelsen av nye holdninger, ferdigheter eller kunnskaper skjer ved at man bygger på det man tidligere har forstått. Selv om pedagogiske teorier beskriver læringsprosessen på forskjellige måter, er det relativt stor enighet om at læring skjer trinn for trinn og i stor grad er avhengig av målsetninger og av forutsetningene til elevene og lærerne. Dersom målet for læring er å utvikle kritiske, selvstendige, kunnskapsrike forbrukere, kan det være nyttig å se nærmere på trinnene i læringsprosessen som er karakteristiske for forbrukerundervisning.

## **Reflektere over egne erfaringer**

Først og fremst bør eleven få øvelse i å se på egne erfaringer i forhold til relevante forbrukertema som for eksempel:

- Hvordan skaper mine erfaringer en bestemt livsstil?
- Dekker mitt forbruk mine grunnleggende behov?
- Hvilke symbolverdier har mitt forbruk?
- Hvilke konsekvenser har mitt forbruk for naturen og for andre mennesker?

## **Identifisere sentrale problemstillinger**

Da forbruk ble betraktet som en utelukkende økonomisk beskjeftigelse, ble sentrale problemstillinger vanligvis: Er produktet for dyrt? Er det for billig? Er kvaliteten akseptabel? I de siste årene har man innsett at forbruk berører flere aspekter av livet, og omfanget av aktuelle problemstillinger har dermed utvidet seg. Noen eksempler på relevante problemstillinger som elever bør lære å identifisere er:

- Hvordan påvirker markedsføringen meg som forbruker?
- Er produktet helsefarlig? Representerer det en sikkerhetsfare?
- Har noen blitt utsatt for urettferdig behandling i framstillingen av produktet?
- Endrer produktet kvaliteten på livet mitt?
- Skaper mitt forbruk unødig avfall?

## **Tilegne seg systemforståelse**

Hverdagen i det postmoderne samfunnet er kompleks. Dagliglivskompetanse krever kunnskap innenfor flere fagfelt. For å utvikle innsikt i dynamikken i forbrukersamfunnet er følgende vesentlig:

- Kjennskap til økonomiske prinsipper og prosesser.
- Kunnskap om psykologiske og sosiologiske forhold som har med identitetsdannelse, personlighetsutvikling, moral og etikk å gjøre.

- Kunnskap om økologi og miljøpolitikk.
- Kjennskap til lover og avtaler som beskytter forbrukeren, til forbrukerorganisasjoner, offentlige råd og nemnder.

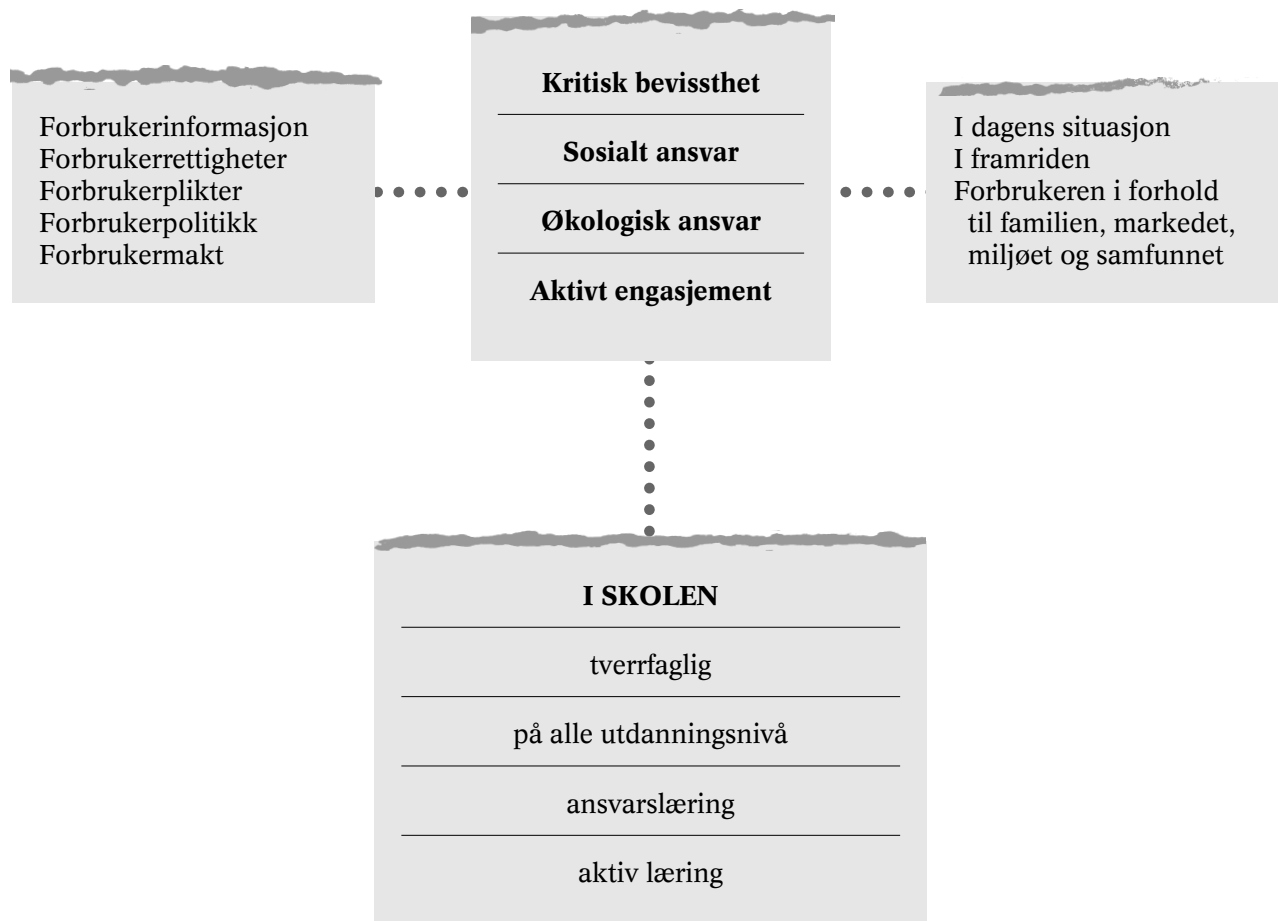
### Kartlegge alternative løsninger

Få forbrukerrelaterte problemstillinger har bare ett riktig svar. Elever bør få anledning til å finne fram til praktiske løsninger, vurdere fordeler og ulemper, begrunne dem muntlig og eventuelt skriftlig, og prøve ut løsninger i den grad det er mulig. Hvis det er begrensede muligheter til realistisk utprøving, kan det å spille ut løsningen være en positiv erstatning.

Aktuelle spørsmål i denne delen av læringsprosessen er:

- Hva kan jeg gjøre?
- Er løsningen kortsiktig eller langsiktig?
- Hvilke konsekvenser har akkurat denne løsningen for meg, for miljøet og for andre mennesker?
- Hvorfor velger jeg denne løsningen framfor andre?
- Merker jeg tydelige virkninger etter å ha prøvd ut denne løsningen?
- Har den ført til endringer i min atferd?

## FORBRUKERUNDERVISNING



# FORBRUKERLÆRE OG L-97



Å forstå hvordan vi som forbrukere forholder oss til det vi forbruker, er hovedhensikten med forbrukerundervisning. Deretter kreves det kunnskaper og ferdigheter som setter forbrukeren i stand til å være kritisk og selvstendig som forbruker. Forbruket har endret seg gjennom tidene. Undervisning i forbrukerlære har også gjennomgått faser med vektlegging av forskjellige sider ved det å være forbruker.

L-97, i likhet med M-87, understreker viktigheten av “helhet og sammenheng” i all opplæring. Innsikt i prosesser, kjennskap til relasjoner mellom hendelser og oppmerksomhet på konsekvenser av holdninger og adferd, er vesentlig for å oppnå helhet og sammenheng.

*“En persons samlede eiendeler utgjør det fysiske, synlige uttrykk for eierens verdisystem. Vi kan være glad i tingene eller synes de er upassende. Ting kan forkastes og erstattes. Med mindre vi verdsetter hvordan ting brukes for å konstruere et forståelig univers, vil vi aldri klare å løse motsetningene i vårt økonomiske liv.”*

Mary Douglas og Baron Isherwood (1978:5)

Forbrukerlære er ikke eget fag, men er lagt inn som temaer i flere fag i grunnskolen og kan behandles på tvers av fag. Læreplanen peker på to hovedkunnskapsområder som bør behandles på tvers av fagene: “Samfunn og samtid” og “individ og samspill”. Begge disse områdene kan inneholde elementer fra forbrukerlære. Forbrukerlære handler om hverdagsliv, om individ og samfunn. Det er per definisjon en studie i det å oppøve dagliglivskompetanse.

Samfunnsfag, norsk, kunst og håndverk, matematikk, kroppsøving og kristendom med religions- og livssynsorientering, har alle hovedmomenter som tilhører forbrukerlære.

Heimkunnskap er fortsatt faget der forbrukerlære kommer klarest til syne.

Heimkunnskap har tradisjonelt tatt hånd om opplæring i forhold til praktiske, dagligdagse gjøremål som matlaging, rengjøring og liknende. I det moderne teknologiske

samfunnet, er våre daglige gjøremål i mye sterkere grad enn før, preget av kunnskaper og ferdigheter som går utover heimkunnskapens grenser. Samfunnsfaglig innsikt i internasjonal ressursforvaltning og fjerning av fattigdom spiller en rolle når man skal planlegge middag, velge varer og kaste søppelet sitt. Økonomiske hensyn krever matematisk innsikt når en skal kjøpe varer, bestille på Internettet eller gå på kino. Språkfaglig og kunsthaglig innsikt bidrar til å kunne tolke reklame og medieinnslag som man stadig møter.

Den nye læreplanen anbefaler at temaorganisering på tvers av fag skal gjennomsyre undervisningen. Så mye som 60 prosent av opplæringen på småskoletrinnet kan være tilknyttet tverrfaglig tema. Cirka 30 prosent av tiden på mellomtrinnet kan brukes til tverrfaglig tema- og prosjektarbeid, og 20 prosent på ungdomstrinnet

Barne- og familiedepartementet, Forbrukerrådet og Kirke-, utdannings- og forskningsdepartementet har laget en *Veiledning om forbrukerlære i grunnskolen* som er sendt til samtlige skoler. En etterutdanningsplan for lærere er godkjent av KUF. Målsetninger fra veiledningen er å finne i innledningene til idéheftets kapitler om personlig økonomi, forbrukernes rettigheter og plikter, kommersiell påvirkning, forbruk og miljø, kosthold og produktsikkerhet/sikkerhet.



# LIVSKVALITET OG LIVSSTIL

*Dagens forbruk handler ikke lenger så mye om å tilegne seg varer og tjenester som om å skaffe seg det gode livet.*

Det er mange som mener at mennesker gjennom sine forbruksmønstre viser “hvem de er” og “hvor de hører hjemme”. Det påstås at personlighet og karakter kommer sterkest til uttrykk ved de valg man tar i forhold til den materielle verden. Den graden av tilfredshet man oppnår, måles ofte i forhold til antall eiendeler eller økonomiske muligheter en har.

Dersom disse påstandene stemmer, har menneskets holdning til den materielle verden endret seg fra å se på materielle goder som et redskap til å synliggjøre menneskelige egenskaper og åndelige verdier, til å se på materielle goder som motivasjonen for og målet med vårt liv. Et paradigmeskifte som slike holdningsendringer representerer, utfordrer våre tradisjonelle oppfatninger av individet og samfunnet. Det forutsetter at skoleelever reflekterer over hensikten med livet sitt og valg av livsstil.

Verdier ligger til grunn for våre holdninger til livet og vårt valg av livsstil, enten de er politiske verdier, mellommenneskelige verdier eller personlige verdier. For å kunne forstå sammenhengene mellom hensikten med livet, livskvalitet og livsstil, er det viktig å ha innsikt i verdier, samfunnsendringer og, ikke minst, bevissthet om forventningene som mennesker omkring oss har til oss.

**“Opplæringen skal fremme allsidig utvikling av evner og egenart: til å handle moralsk, til å skape og virke, til å arbeide sammen og i harmoni med naturen... Valgene som tas, må bygges på kunnskap om konsekvenser og sammenhenger, men også veiledes ved prøving mot verdier.” L-97 s. 50**

Elevene bør få anledning til å delta i aktiviteter som vil hjelpe dem til å

- kartlegge hvilke verdier som ligger til grunn for deres og andres atferd
- identifisere forskjellige livsstiler
- kjenne til konsekvensene forskjellige livsstiler har på miljøet og på andres muligheter til overlevelse og utvikling
- kunne gi uttrykk for hva som gjør dem glade og tilfreds

Følgende er noen eksempler på aktiviteter som kan stimulere til diskusjon om valg av livsstil.

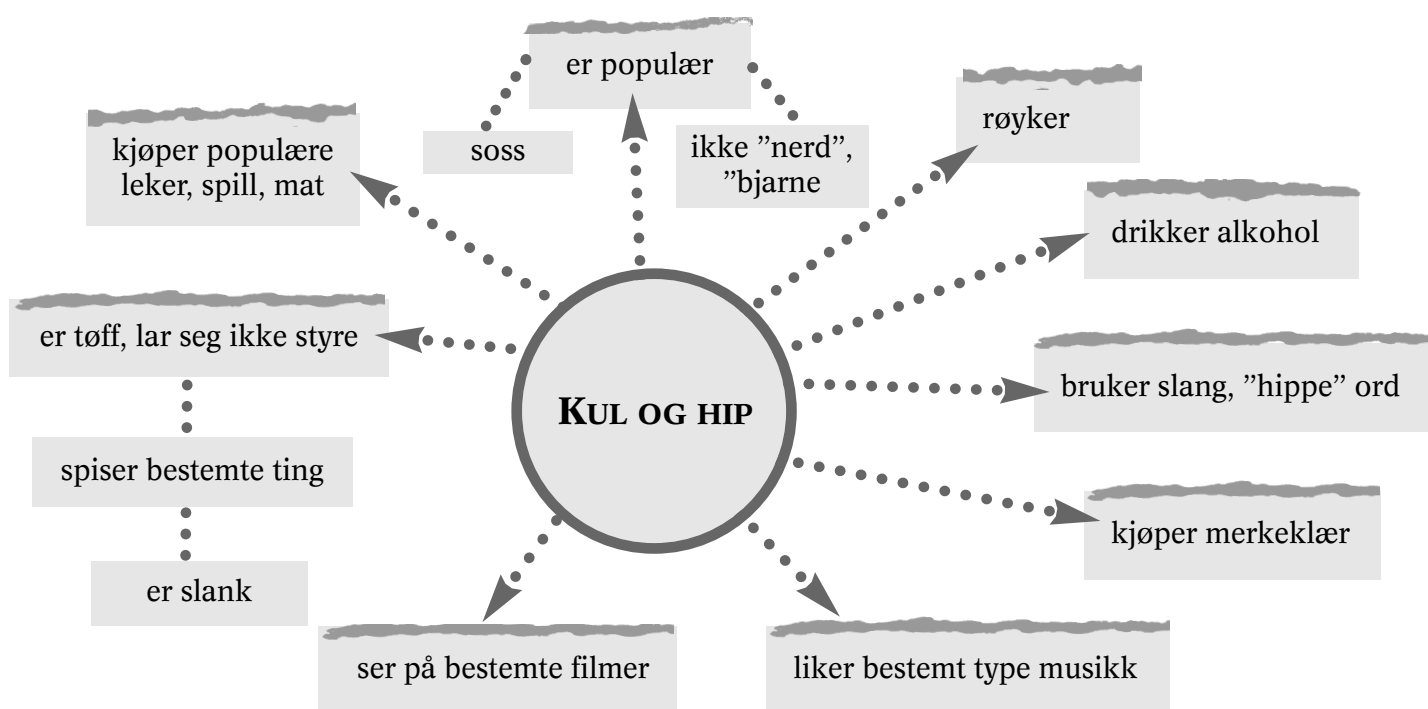
### 1. ASSOSIASJONSKART

Interesse og motivasjon hos elevene øker når de får anledning til å delta i planlegging, gjennomføring og evaluering av opplæringen. Assosiasjonskart er en metode læreren kan bruke for å kartlegge elevenes kunnskap om et bestemt emne og synliggjøre sammenhenger mellom elementer i det emneområdet som skal behandles, samtidig som det gir elevene mulighet til å bidra aktivt underveis.

Assosiasjonskart er kjent ved mange navn: mind maps, brainstorming, sammenhengsoversikter. Blant annet i England bruker mange lærere assosiasjonskart både ved starten av et undervisningsopplegg og på slutten, for å kartlegge hva elevene kan, og hva de har fått med seg. I stedet for å tenke lineært, fra et hovedpunkt videre til underpunkter, tillater assosiasjonskart at man finner på ting som har forbindelse med hovedtemaet, men man er ikke bundet til å stable dem i en hierarkisk rekkefølge med en gang. Å sortere innhold etter betydning i en større sammenheng krever at den som tenker, gjennomgår flere kognitive faser samtidig. Dette kan være vanskelig for barn så vel som for voksne. Når en lager et assosiasjonskart, noterer man alle tanker og idéer som kommer opp, og som på en eller annen måte har tilknytning til temaet, og deretter organiserer man innholdet. De to trinnene som brukes ved å skape assosiasjonskart, kan eksemplifiseres på følgende måte:

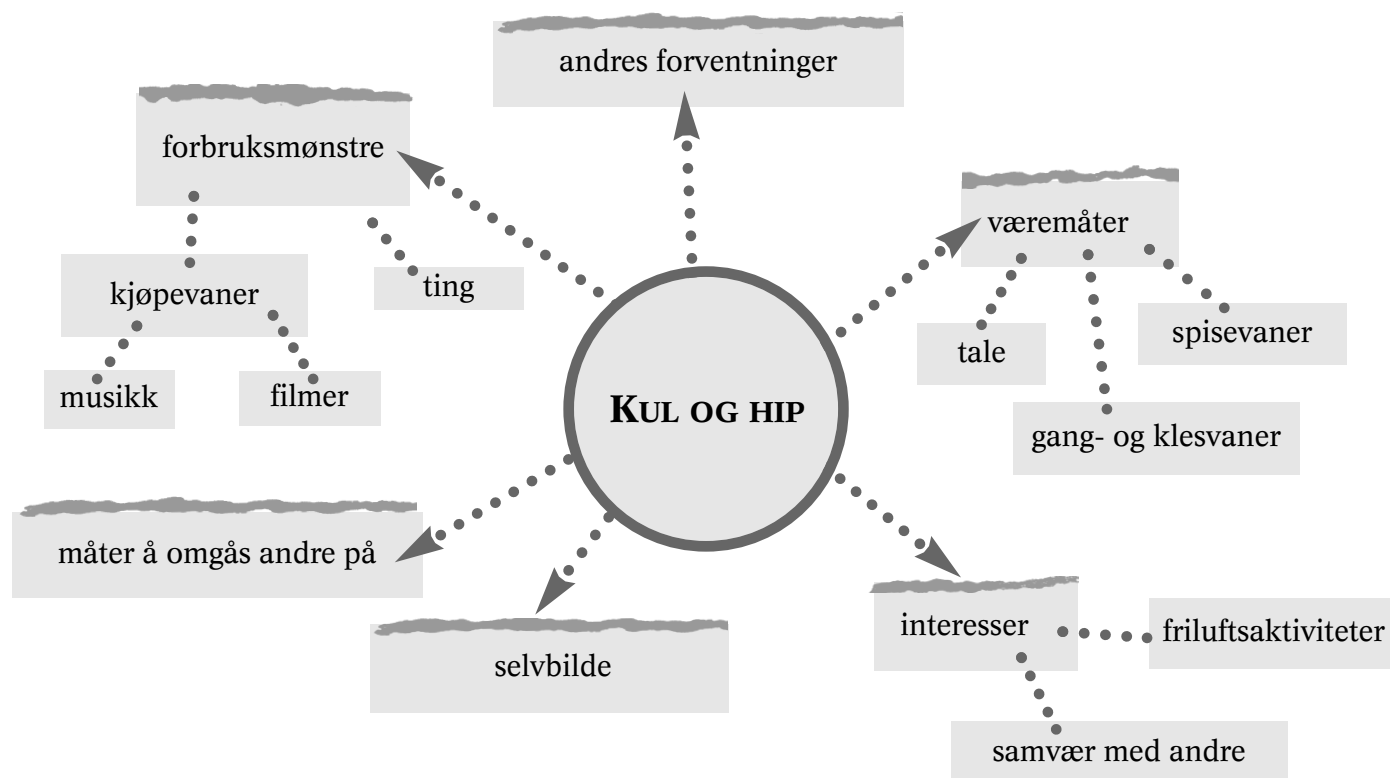
Hovedtema kan være "Å være kul og hip".

Dette skrives på midten av et ark og elevene blir bedt om å komme med assosiasjoner. Disse skrives ned etter hvert som de blir nevnt, i forhold til det som ga assosiasjonen.



Bearbeidelse foregår ved at elevene og lærerne prøver å finne fram til overordnede kategorier som kan beskrive naturlige sammenhenger mellom de elementene som er foreslått. Arbeidet med trinn to bidrar til å utvide elevenes bevissthet om de konkrete tingenes sosiale betydninger. Som nevnt tidligere, er innsikt i tingenes sosiologiske og psykologiske symbolverdi vesentlig for å være en kritisk, selvstendig forbruker.

Et bearbeidet assosiasjonskart om “ Å være kul og hip” kan se slik ut:



## 2. PROSJEKTARBEID

Prosjektarbeid er en konkret metode som grunnskolen, videregående skoler og lærerhøgskoler ifølge læreplanene, skal bruke for å trene opp selvstendig tenkning og utvikle vitenskapelige arbeidsmetoder og kreativitet. Prosjektarbeid er en arbeidsform der elever velger et problemområde, en problemstilling eller en aktuell oppgave som de definerer og jobber målrettet med fra idé fram til et ferdig produkt, et konkret resultat eller en praktisk løsning. Selv om produktet er viktig, er hensikten med prosjektarbeid læringsprosessen som elevene gjennomgår. Prosjektarbeid gir mulighet for at erfaringer og kunnskaper kan bearbeides og til slutt presenteres for andre. Planlegging, gjennomføring og vurdering av arbeidet er elevenes hovedansvar, men skal foregå i nært samarbeid med læreren. I de fleste tilfeller, er prosjektarbeid definert som strukturert gruppearbeid, men individuelt prosjektarbeid er både mulig og i visse situasjoner å anbefale. Prosjektarbeid er en arbeidsform som kan tilpasses elevenes individuelle kunnskaps- og utviklingsnivå. På småskoletrinnet oppnår en de beste resultater med prosjektarbeid ved at omfanget av

arbeidet tydeliggjøres og krav om dokumentasjon av læringsprosessen minskes, men ikke fjernes.

På neste side finnes forslag til rammer for et prosjektarbeid knyttet til forbrukerlære. Disse egner seg slik de er, til bruk på mellom- og ungdomstrinnet. Skal de brukes på småskoletrinnet, må læreren bytte ut overskriftene med symboler og forklare emneinndelinger muntlig og på en forenklet måte.

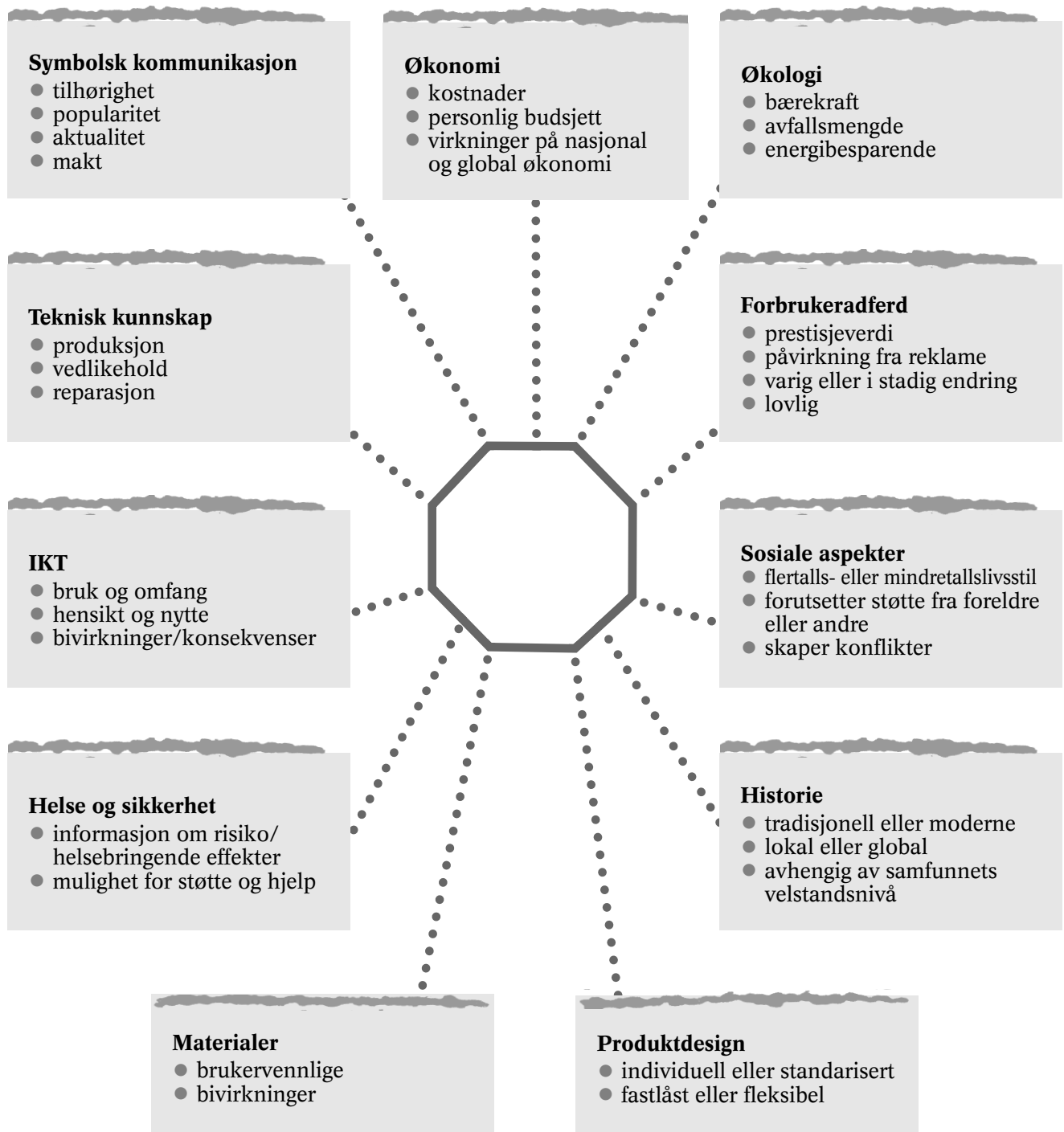


# PROSJEKTARBEID

## Livsstil

Læringsmål for prosjektgruppen:

- komme fram til en felles forståelse av oppgaven
- bestemme en passende arbeidsplan
- oppnå enighet om verdien av en eller flere livsstiler
- innhente og vurdere informasjon om utvalgte livsstiler
- ta felles beslutninger om hvorfor gruppen mener en bestemt livsstil er å foretrekke



### 3. TA STANDPUNKT

Samle elevene i midten av rommet der læreren også står. Forklar at de som er enige i det som læreren sier, må bevege seg til høyre, de som er uenige til venstre. Er man bare delvis enig eller uenig, plasserer man seg langs en linje fra midten til ytterpunktene på høyre og venstre side. På denne måten viser elevene med kroppen sin hvor de plasserer seg i forhold til bestemte spørsmål. Læreren spør etter at alle har plassert seg, hvorfor de har plassert seg slik. Elevene har lov til å flytte på seg hvis de endrer mening etter å ha hørt på andres begrunnelser. Eksempler på relevante påstander er:

- Barn og ungdom er for opptatte av klesmoter og merkeklær.
- Det er mulig å være lykkelig selv om man er fattig på materielle goder.
- Det er mulig å kjøpe seg trygghet.
- Menneskene er i bunn og grunn egoistiske og selvopptatte.
- Å ha er viktigere enn å være.
- Andres velferd er avhengig av at jeg ofrer noe.
- Forbrukerne er ansvarlige for å la produsentene vite hva slags produkter de gjerne vil kjøpe.

### 4. SPESIELLE TALL

Et ark med tall slik eksemplet nedenfor viser, gis til hver elev.

	3	12	4
11	20	2	100
1	14	5	8
10	7	0	

*Eksempler på aktuelle spørsmål:*

Finn tallet som tilsvarer

- gatenummer på huset der du bor
- antall fjernsyn som finnes i hjemmet
- ca antall par sko du har
- ca antall videofilmer du har sett den siste uken
- antall ganger du har klaget over innkjøp som ikke holdt mål
- antall ganger du har vært utsatt for ulykker i hjemmet (store eller små)
- antall ganger du har kjøpt ting over Internett

Hver elev vandrer rundt i rommet blant de andre elevene og prøver å finne noen som kan svare på ett eller flere av spørsmålene ovenfor med et tall som finnes på arket. Når eleven har funnet en som kan svare med ett av tallene, settes det kryss på tallet og eleven går videre inntil han/hun finner andre som har en tilknytning til et av de andre tallene, osv. Det kan tilføyes nye tall (= svar) i de to ledige rutene på arket, dersom det trengs.

### **5. SANNHETER?**

En “sannhet” er skrevet på kort (et ord på hvert kort). Kortene deles ut til elevene, og de får beskjed om at de skal sette ordene sammen til en meningsfylt påstand. Oppgaven er først ferdig når samtlige kort er brukt. Det finnes flere måter å gjennomføre leken på.

- 1) En “sannhet” er skrevet i så mange eksemplarer som er nødvendig for at alle kan delta.
- 2) Flere sannheter er skrevet og delt ut samtidig, slik at elevene må sortere tekstene selv.
- 3) Elevene deles i like store grupper. De får blanke kort (antall kort tilsvarer antall gruppedeltakere), og de lager egne, forbrukerrelaterte “sannheter” som de skriver på kortene. Kortene blandes og deles ut til en annen gruppe som prøver å løse oppgaven. Hvis aktiviteten brukes på småskoletrinnet, kan ordene “start” og “slutt” skrives bakpå kortene som starter og avslutter “sannhetene”.

Eksempler på forbrukerrelaterte “sannheter” kan være:

**UNGDOM-ØNSKER-Å-ETTERLIKNE-LIVSSTILEN  
TIL-POPMUSIKERE-OG-FILMSTJERNER**

**STØRRE-VELSTAND-HAR-IKKE-BIDRATT-TIL  
AT-FLERE-FØLER-SEG-LYKKELIGE**

### **6. SPØRSMÅL OG SVAR**

Spørsmålene som foreslås her, kan stilles til grupper av elever eller til enkelte elever. Etter at de har funnet så mange svar som mulig, setter de svarene i prioritert rekkefølge i forhold til deres egne inntrykk av hva som er de hyppigste svarene.

Hvor mange fritidsaktiviteter kan dere nevne som koster lite eller ingen penger?

Eksempler på forslag til svar som noen barn har kommet med:

- gå en tur i byen
- gå en tur i skogen
- besøke kunstgallerier, utstillinger
- spille kort, spill med familie eller venner
- lage skuespill, pantomime, tegnefilm
- male, tegne, sy, snekre, bake, skrive
- gå på fisketur
- trene, idrett
- lese
- danse
- hoppe strikk

## **7. PÅSTANDER**

Nedenfor finnes noen eksempler på påstander og fakta om forbruk som kan brukes til å sette i gang en diskusjon hos elevene. Påstandene må begrunnes.

- 1 Forbruk er en sykdom.
- 2 Forbruk er den nye religionen.
- 3 Man er det man har.
- 4 Visse former for forbruk er unødvendige.
- 5 Alt kan styres av vilje.
- 6 Det kan aldri bli nok underholdning og sex.
- 7 Det finnes intet problem (verken stort eller lite) som vi ikke kan kjøpe oss fri fra.
- 8 Den som har lite, tenker hele tiden på hva ting koster.
- 9 Forbruk avgjør om man har det gode livet.
- 10 Materiell velstand tilfredstiller ikke.

## Hovedmomenter i forhold til delmål i Veiledning i forbrukerlære for grunnskolen

### **Personlig økonomi:**

*Dette området handler om kunnskaper og ferdigheter som gjør elevene i stand til å håndtere og ta ansvar for sin egen og sin framtidige families økonomi, og til å forstå forholdet mellom privat forbruk og samfunnets økonomi.*

*Opplæringen skal bidra til at elevene utvikler sin evne til å:*

- se viktigheten av å planlegge sin egen økonomi
- kunne sette opp budsjett og føre regnskap
- kunne ta ansvar for egen økonomi og ta del i familiens planlegging med hensyn til inntekter og utgifter
- utvikle et økonomisk og miljøbevisst perspektiv på ulike utgifter i hjemmet
- kunne forstå forbindelsen mellom långiver og låntaker
- kjenne til forholdet mellom samfunnets økonomi og den enkelte husholdnings økonomi
- vite hvor og hvordan man kan få råd og hjelp med egen økonomi
- kunne sammenlikne priser og vurdere pris og kvalitet
- kunne bruke moderne teknologi som databasert informasjonssystem, bank- og bibliotekjeneste, m.m..

Forslag til aktiviteter som kan brukes i forhold til personlig økonomi:

### **1. FORBRUKERBINGO**

Bingo er et populært bordspill som egner seg godt til formidling og innøving av kunnskap. Spillene kan lages i forhold til alderstrinnet som skal spille. Utgangspunktet er x antall brett som har 25 ruter med ulike ord og uttrykk skrevet på. (Husk at den midterste ruten er ledig). Hvert ord eller uttrykk på brettene har en definisjon som ropes opp etter hvert

av den som leder spillet. Følgende ord/uttrykk passer bra til forbrukerbingo relatert til personlig økonomi:

- |                               |                                |                                |
|-------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| <b>1</b> budsjett             | <b>13</b> kreditt              | <b>25</b> urimelige kostnader  |
| <b>2</b> finansieringsformer  | <b>14</b> obligasjoner, aksjer | <b>26</b> terminer             |
| <b>3</b> betalingsformer      | <b>15</b> avbetaling           | <b>27</b> sparing              |
| <b>4</b> reklamasjon          | <b>16</b> kausjonist           | <b>28</b> pant                 |
| <b>5</b> skatt                | <b>17</b> renter               | <b>29</b> forsinkelsesrenter   |
| <b>6</b> kjøpsloven           | <b>18</b> massemedia           | <b>30</b> bytterett            |
| <b>7</b> markedsføringsloven  | <b>19</b> trendsettere         | <b>31</b> bonustap             |
| <b>8</b> angrefristloven      | <b>20</b> reklamekostnader     | <b>32</b> morarenter           |
| <b>9</b> kredittkjøpsloven    | <b>21</b> markedspris          | <b>33</b> nøktern levestandard |
| <b>10</b> gjeldsordningsloven | <b>22</b> skjult reklamer      | <b>34</b> kjøpekortlån         |
| <b>11</b> valuta              | <b>23</b> a konto              |                                |
| <b>12</b> forsikring          | <b>24</b> aksjefond            |                                |

Eksempel på et forbrukerbingobrett:

	<b>B</b>	<b>I</b>	<b>N</b>	<b>G</b>	<b>O</b>
<b>1</b>	aksjefond	markedspris	valuta	skatt	reklamasjon
<b>2</b>	renter	bonustap	å konto	pant	terminer
<b>3</b>	morarenter	kredit	X	skult reklame	trendsetter
<b>4</b>	forsikring	bytterett	kausjonist	markedspris	kjøpelånkort
<b>5</b>	angrefrist	avbetaling	obligasjoner	budsjett	finansierings- former

## **2. SANNHETER?**

Se forklaringen på side 19.

Eksempler på forbrukerrelaterte “sannheter” som kan brukes:

**DET KOSTER Å BRUKE BANKKORT**

**DU KAN SPARE PENGER VED Å SLÅ AV FJERNSYNET  
NÅR DET IKKE BRUKES.**

## **3. SPØRSMÅL OG SVAR**

Spørsmålene som foreslås her, kan stilles til grupper av elever eller til enkeltelever. Etter at de har funnet så mange svar som mulig, setter de svarene i prioritert rekkefølge i forhold til deres egne inntrykk av hva som er de hyppigste svarene.

Hvorfor skulle jeg gidde å budsjettere pengene mine?

Eksempler på forslag til svar som noen barn har kommet med:

- for å vite hvor pengene blir av
- for å ha penger for å kjøpe ting som jeg ønsker
- for å kunne planlegge å gjøre ting som jeg gjerne vil
- for å unngå å låne fra venner
- for å slippe å være flau over å ha for lite penger
- for å ha færre krangler om penger
- for å ha bedre kontroll over eget liv
- for å unngå fremtidige gjeldsproblemer
- for å motvirke impuls kjøp
- for å kunne spare

## **4. INNKJØPSDAGBOK**

Ofte bruker barn og ungdom penger uten å reflektere over hvorfor. Dagbøker er en lettvinnt måte å hjelpe elever til å registrere hvorfor de kjøper det de gjør. Her er to måter å føre dagbok på.

## HVOR BLIR DET AV PENGENE MINE?

Noter alt som du har kjøpt i løpet av en uke.

<b>Mandag</b>	Hva kjøpte jeg?	Hva kostet det?	Hvorfor kjøpte jeg det?
<b>Tirsdag</b>	Hva kjøpte jeg?	Hva kostet det?	Hvorfor kjøpte jeg det?
<b>Osv.</b>			

## HVA SKAL JEG VELGE Å GJØRE?

Beslutning som har med penger å gjøre	Hvordan skal jeg gjøre det?	Gode resultater	Dårlige resultater	Konsekvenser
<b>Eks:</b> Låne 100 kroner i bursdagsgave?	Jeg må låne av familien	Godt resultat: Min venn blir glad.	Dårlig resultat: Må betale tilbake, har ikke penger til andre ting.	Konsekvensen er at jeg kjøper et kort og en liten gave i stedet for en til 100 kroner.

## **5. PÅSTANDER**

Nedenfor finnes noen eksempler på påstander og fakta om forbruk som kan brukes til å sette i gang en diskusjon hos elevene. Påstandene må begrunnes.

- 1 Butikker bør være åpne 24 timer i døgnet, sju dager i uken.
- 2 Livet er arbeid, og arbeide gjør vi for å skaffe oss penger.  
Penger har vi for å kjøpe ting.
- 3 Kjøpefesten er over!
- 4 Forbruksmønstre er et individuelt ansvar.
- 5 Å kjøpe på salg, er alltid den beste måte å kjøpe ting billig.
- 6 Å røyke er ikke så dyrt.
- 7 Penger dukker alltid opp fra ett eller annet sted.
- 8 Det koster mer å reparere ting enn å kjøpe nytt.
- 9 Å starte en byttering blant venner, er en lettvinnt måte å spare penger på.
- 10 I Norge bruker hver innbygger ca 50 kilo skrive- og trykkepapir (ikke avis-papir) årlig.

## **6. MULIGHETENES KVALER**

Elevene deles i grupper. Hver gruppe skal ha et navn:

- 1 Herr Blå
- 2 Fru Rød
- 3 Frøken Grønn
- 4 Ungkar Brun

Gruppene skal prøve å finne ut hva det individet som gruppen har fått navnet til, mest sannsynlig ville bruke 500 kroner på. Gruppene må begrunne valgene sine. (Hvis de ikke vet hva ting koster, kan de undersøke det etter skoletid og aktiviteten kan deles, slik at siste delen gjennomføres dagen etter).

Til slutt kommer gruppene sammen og forteller hverandre hva Herr Blå, Fru Rød, Frøken Grønn og Ungkar Brun ville ha brukt pengene på, og hvorfor. La klassen diskutere gruppens resultater. Er alle enige i hvordan pengene ble foreslått brukt? Har noen andre forslag?

# 6 RETTIGHETER OG PLIKTER

## Hovedmomenter i forhold til delmål i Veiledningen i forbrukerlære for grunnskolen

### ***Forbrukernes rettigheter og plikter:***

*Elevene skal få kunnskap om og kunne bruke sine rettigheter, og være bevisste i forhold til sine plikter som forbrukere.*

*Opplæringen skal bidra til at elevene utvikler sin evne til å:*

- kjenne til innholdet i de viktigste lovene og forskriftene som berører forbrukernes rettigheter og plikter.
- vite noe om hvordan internasjonal handel påvirker våre rettigheter og plikter som forbrukere
- forstå elementære regler i forhold til avtaler
- kjenne til de regler som gjelder finansierings- og betalingsformer for husholdningen
- kjenne til regler som gjelder merking av produkter

Forslag til aktiviteter som kan brukes i forhold til forbrukerrettigheter og plikter:

### **1. RETTIGHETSLEK**

Elever deles i grupper med fem stykker i hver gruppe. Læreren presenterer begrepet “rettigheter” og noen eksempler som elevene kanskje ville komme med (for eksempel “retten til et sted å leke”, “retten til å se på fjernsyn”, osv). Deretter ber læreren elevene om å ha en idédugnad over hvilke rettigheter de mener bør gjelde for barn. Forslagene noteres på et stort ark og sorteres etterpå i kategorier. Gruppen prøver å finne en måte å oppsummere de forslagene som tilhører hver kategori, slik at de får beskrivende titler på kategoriene. Etterpå presenterer læreren FNs konvensjon om barns rettigheter. Gruppene oppfordres til å lage tilleggskonvensjoner som inneholder ti rettigheter til i hver (en tilleggskonvensjon per gruppe). For å gjøre dette, skal de ta utgangspunkt i titlene på samlekategoriene de har laget. Noen av kategoriene vil kanskje bli endret, andre utelatt. Når dette er gjort, presenterer gruppene sine tilleggserklæringer til barnas rettigheter og sammenlikner resultatene.

Arbeidet videreføres på to måter:

- 1 Læreren introduserer forskjellige forbrukerrettigheter og spør i hvilken grad disse er dekket av gruppenes forslag (for eksempel retten til ren natur med et mangfold av dyr og flora).
- 2 Læreren trekker elevenes oppmerksomhet bort fra deres eget utgangspunkt som medlemmer i velstandssamfunnet, til det å være medlem av et verdenssamfunn som ikke gir like muligheter til alle.

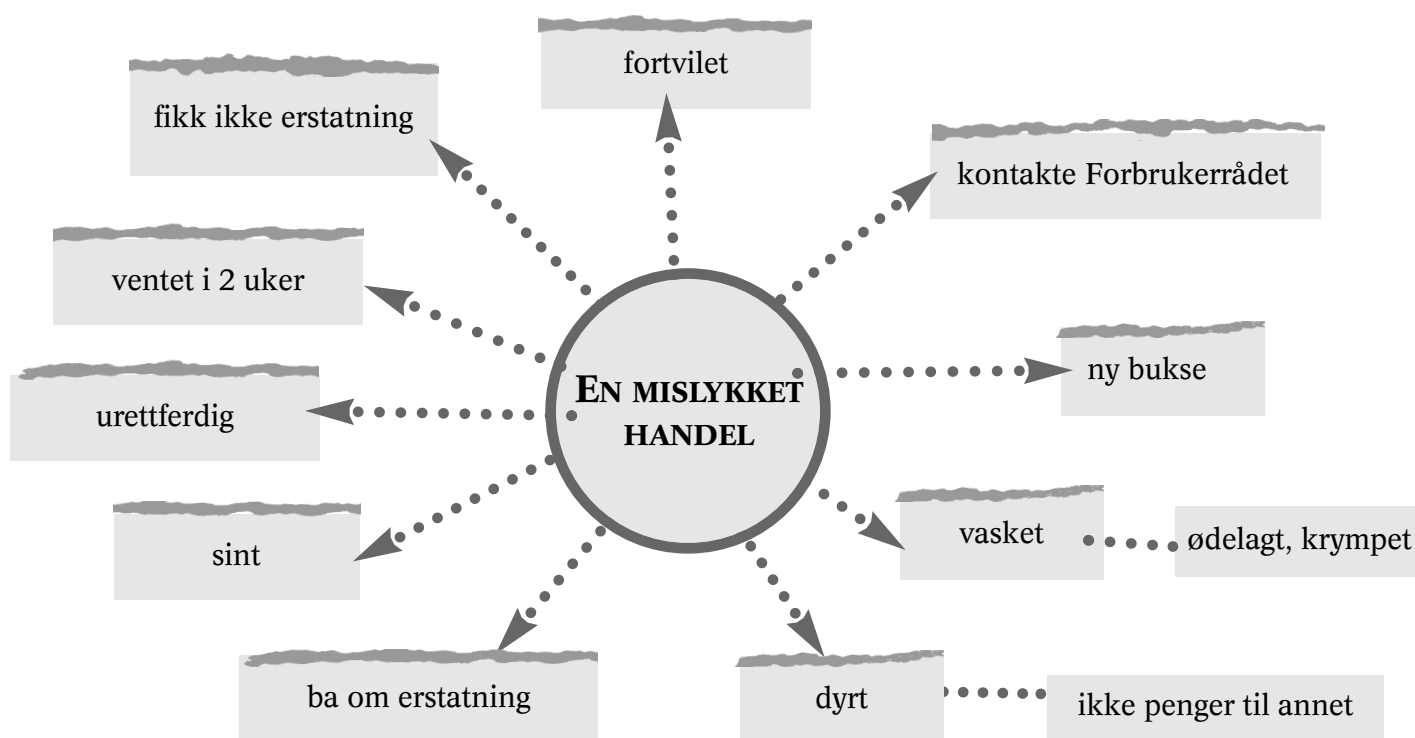
## 2. ASSOSIASJONSKART

Når en lager et assosiasjonskart, noterer man alle tanker og idéer som kommer opp som har tilknytning til temaet på en eller annen måte, og deretter, i trinn to, organiserer man innholdet. De to trinnene som brukes for å skape assosiasjonskart, kan eksemplifiseres på følgende måte:

Hovedtema kan være *“En mislykket handel”*.

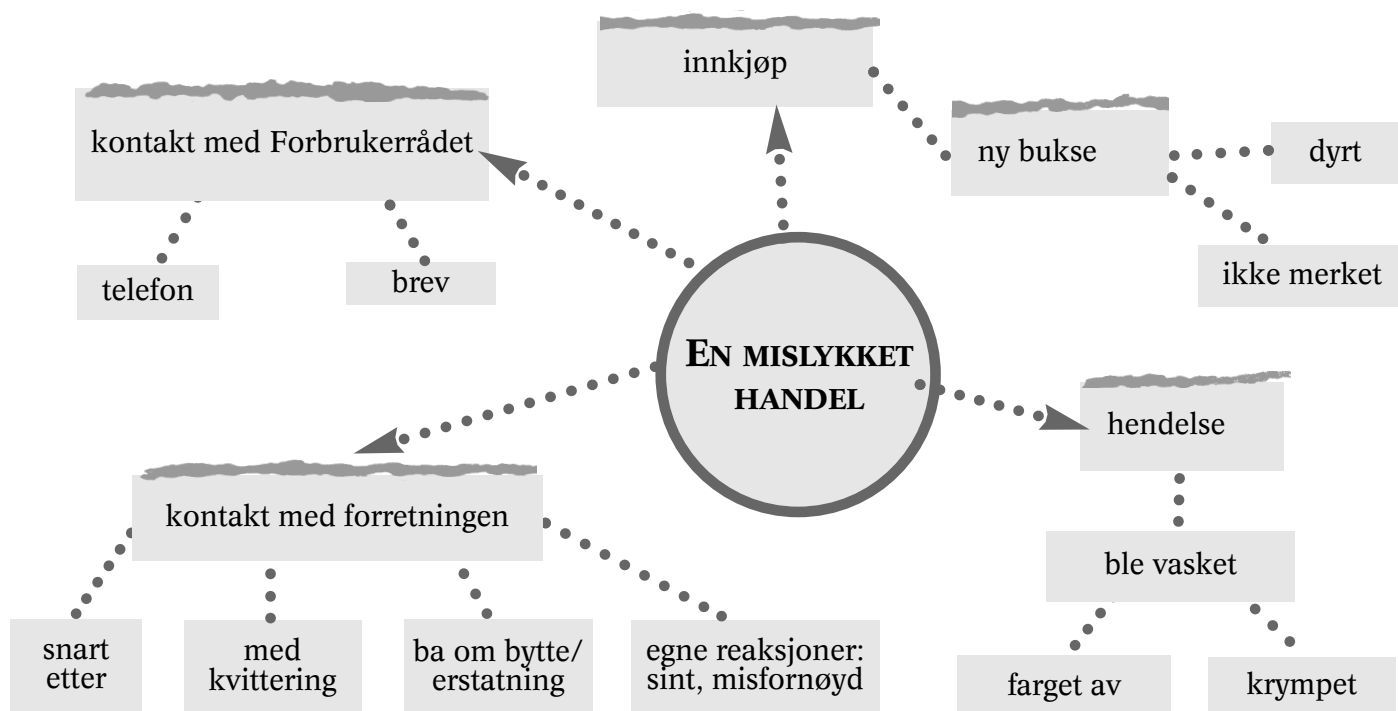
Dette skrives på midten av et ark og elevene blir bedt om å komme med assosiasjoner.

Disse noteres etter hvert som de blir sagt, i forhold til det som gav assosiasjonen.



Bearbeidelsen foregår ved at elevene og lærerne prøver å finne fram til overordnede kategorier som kan beskrive naturlige sammenhenger mellom de elementene som er foreslått. Arbeidet med trinn to bidrar til å utvide elevenes bevissthet om de konkrete tingenes sosiale betydninger. Som nevnt tidligere, er innsikt i tingenes sosiologiske og psykologiske symbolverdi vesentlig for å være en kritisk, selvstendig forbruker.

Et bearbejdet assosiasjonskart over “En mislykket handel” kan se slik ut:



### 3. TA STANDPUNKT

Se forklaringen på side 18.

Eksempler på relevante påstander:

- Å eie ting og tjene penger er en menneskerett.
- Henvendelser om telefonsalg burde ikke være tillatt.
- Barn under 13 år skal ha lov til å få bankkort.
- Handel på Internettet trenger ikke internasjonale regler.
- Produkter laget av arbeidere som jobber under uverdige forhold, burde ikke selges Norge.
- Alle produkter skal være miljømerket.
- Tilgodelapper i butikker bør være gyldige lenger enn tre år.
- Å kreve kvittering ved bytte av varer, burde ikke være nødvendig.

#### **4. SANNHETER?**

Se forklaringen på side 19.

Eksempler på forbrukerrelaterte “sannheter” som kan brukes:

**DU HAR RETT TIL Å VITE HVA PRODUKTER  
ER LAGET AV**

**HAR DU NOE Å KLAGE PÅ, SKAL DU SI FRA  
TIL SELGEREN SNAREST MULIG**

#### **5. PÅSTANDER**

Nedenfor finnes noen eksempler på påstander og fakta om forbruk som kan brukes til å sette i gang en diskusjon hos elevene. Påstandene må begrunnes.

- 1 Man kan alltid stole på holdbarhetsmerkingen av matvarer.
- 2 Enhver forbruker har rett til å slippe å få reklame i postkassen.
- 3 Du er i din fulle rett til å angre på et kjøp, hvis du har handlet med norske nettbutikker.
- 4 Du binder deg for minst ett år dersom du inngår autogiroavtaler.
- 5 Bonuskort brukes av bedrifter hovedsakelig for å kartlegge hvilke varer forbrukeren kjøper mest av.
- 6 Produsenten velter ansvaret for eventuelle ødeleggelse av tekstiler ved rengjøring over på renseriene ved å merke stadig flere plagg med at rensing er nødvendig.
- 7 Det er ingen skjulte utgifter knyttet til internetthandel.
- 8 Kjøpsloven gir deg rett til å bytte en vare som ikke har mangler.

#### **6. FORBRUKERLOTTO**

To sett med kort trengs. Det ene skal være merket med rødt, det andre med grønt. På de røde kortene, som er like på baksiden, noteres mangler som kan oppstå på varer eller i forbindelse med tjenester. På de grønne kortene skrives rettighetene som forbrukeren har. Alle kort plasseres med tekstsiden ned mot bordflaten. Første spiller snur to kort opp (ett rødt kort og ett grønt) og vurderer om mangel og rettighet hører sammen. Dersom de gjør det, tar spilleren kortene og trekker en gang til. Dersom kortet som beskriver mangelen og kortet som beskriver rettighetene ikke hører sammen, snus kortene tilbake og det er neste spillers tur. Når alle mangelkort er brukt, slutter spillet.

### **Mangelkort:**

- produktet har ingen mangel, du har bare ombestemt deg og liker det ikke lenger
- en feil som reduserer salgsverdien
- en vesentlig mangel, slik at forskjellen mellom det en får og det som var forventet, er stor
- mangel som påfører forbrukeren økonomisk tap
- mangel som påfører forbrukeren fysisk skade
- produktet oppfyller ikke sikkerhetskrav og forskrifter
- produktet kan ikke brukes til formålet som det er laget til
- etter gjentatt bruk, oppstår det mindre mangler

### **Rettighetskort** (NB! Lag to eksemplarer av hvert kort):

- du har rett til å få avslag i prisen
- du har rett til å heve kjøpet
- du har rett til erstatning
- du har rett til å bytte produktet med ett som er likt, men uten mangler
- du har rett til å få en tilgodelapp i samme butikk
- du har ingen reklamasjonsrett

## **7. KLÆR OG TEKSTILER**

Tekstiler er viktige for alle. I dag finnes det et mangfold av tekstiler som har forskjellige egenskaper. Kjøpsloven gir forbrukeren viktige rettigheter når man kjøper klær og tekstiler, men forbrukeren må ha kunnskap om de forskjellige fibre, deres bruksområder og hvordan de skal behandles.

### **KORTSPILL**

Leken baserer seg på tre kortstokker som lages av læreren. Den første kortstokken inneholder tre sett: plantefibrer, animalske fibrer, og kunstfibrer. Et kort (det som tilsvarer "Svarte-Per") er et kort som beskriver gjenvunne eller resirkulerte fibrer. I de tre andre settene finnes følgende:

Plantefibrer: bomull, lin, jute, rami, manilla, sisal, henequen, maguey, kapok, kokos.

Animalske fibrer: silke, ull, geit (kasjgora og kasjmir), kanin (angora), kamel (vikunja, lama, alpakka, guanako), storfe (jak).

Kunstfiber: viskose, lyocell, modal, cupro, acetat, triacetat, polyamid, polyester, akryl, modakryl, elastan, polyklorid, aramid, karbon.

Spillet spilles ved at hver gang en spiller får tre kort fra samme sett, kan disse legges på bordet. Den som sitter igjen med "Svarte-Per", vinner.

## SYMBOLSPILL

Læreren lager små kort med bilder av symboler for vedlikehold av tekstiler (se Forbrukerrådets småbokserie *Tekstiler til klær og interiør* for eksempler). Læreren lager også et fasitark med de samme symbolene, men også med forklaringer. En av elevene er dommer, de andre fordeler seg i to lag. En fra første lag trekker et kort og prøver å beskrive symbolet. Hvis svaret er riktig, får laget ett poeng og kan trekke på nytt. Er svaret feil, trekker det andre laget et kort.



# 7 KOMMERSIELL PÅVIRKNING

## Hovedmomenter i forhold til delmål i Veiledningen i forbrukerlære for grunnskolen

### ***Kommersiell påvirkning:***

*Elevene bør ha innsikt i reklamens formål og kunne tolke, analysere og kritisk granske reklamebilder og andre kommersielle budskap.*

*Opplæringen skal bidra til at elevene utvikler sin evne til å:*

- kjenne til massemedienes rolle i samfunnet
- lære seg å identifisere reklame og forstå forskjellen mellom informasjon og reklame
- ha kjennskap til lover og regelverk som regulerer reklamen
- kunne analysere, tolke og kritisk granske innhold, budskap og språkbruk i kommersielle bilder
- kjenne til bruken av elektroniske medier som TV, video, datamaskiner, modem, CD-rom og annen viktig teknologi som formidler informasjon og underholdning
- kunne utnytte elektroniske informasjonstjenester på en kritisk og reflektert måte
- forstå hvordan mediene skaper ulike livsstiler som gjenspeiles bl. a. i bestemte kjønnsroller og kroppsideal

Forslag til aktiviteter som kan brukes i forhold til emnet kommersiell påvirkning:

### **1. TA STANDPUNKT**

Se forklaringen på side 18.

Eksempler på relevante påstander:

- Skolen bør være en reklamefri sone.
- For å selge de fleste produkter, er man nødt til å referere til sex i reklamen.
- Småbarn er en viktig målgruppe for reklame.
- Det er bra at Norge forbyr reklame for alkoholholdige drikker.
- Produkter må holde det som reklamen lover.
- Det burde ikke være tillatt å sette opp store reklameskilt overalt.
- Reklame kommer ofte med overdrivelser eller tvilsomme påstander.

## **2. SANNHETER ?**

Se forklaringen på side 19.

Eksempler på forbrukerrelaterte “sannheter” som kan brukes:

**REKLAME PÅVIRKER HVORDAN VI TROR  
ANDRE VIL AT VI SKAL VÆRE**

**REKLAME SKAL IKKE UTNYTTE BARNES  
OG UNGES UVITENHET**

## **3. PÅSTANDER**

Nedenfor finnes noen eksempler på påstander og fakta om forbruk som kan brukes til å sette i gang en diskusjon hos elevene. Påstandene må begrunnes.

- 1 Reklame er kjøpepress.
- 2 Forbrukeren har ikke fornuft til å stå imot kommersiell påvirkning.
- 3 Forbruk er ubevisst atferd styrt av strukturelle forhold utenfor individets kontroll.
- 4 Barn ønsker å spise på McDonald's på grunn av lekene og gavene som de får der.
- 5 Fjernsyn og dataspill kan med rette kalles “plug in drugs”.
- 6 Barn blir aldri reddet av å se vold på skjermen.
- 7 Fjernsynet er en fin barnevakt.
- 8 Elever sover i timene fordi de får ser på tv og video sent på kvelden.
- 9 Reklamen forteller barn og ungdom hvordan de bør oppføre seg for å være populære.
- 10 Voldelige filmer og reklame skaper voldelige barn og ungdom.

## **4. PROPAGANDA**

Elevene deles i grupper, og hver gruppe får tildelt en av følgende propagandateknikker:

- blendende generalisering: overdrevne påstander om produktet i vage eller uspesifikke kontekster
- vitnesbyrd: individuelle uttalelser om egne erfaringer med produktet
- blandede kort: produktet presenteres ved bruk av bl.a. følgende metoder: generaliseringer, vitnesbyrd, sammenligninger, livsstilsassosiasjoner.

Ved hjelp av den propagandateknikk som gruppen har fått tildelt, prøver elevene å overbevise resten av klassen om

- 1 å se på en ny film
- 2 å spise en ny type mat
- 3 å reise med familien til Kilimanjaro

Gruppene arbeider sammen først, og hvis de trenger å innhente informasjon, kan aktiviteten forsette neste dag. Etter at gruppen er enig om hvordan de skal overbevise klassen, kommer alle gruppene sammen.

## **5. PROSJEKTARBEID**

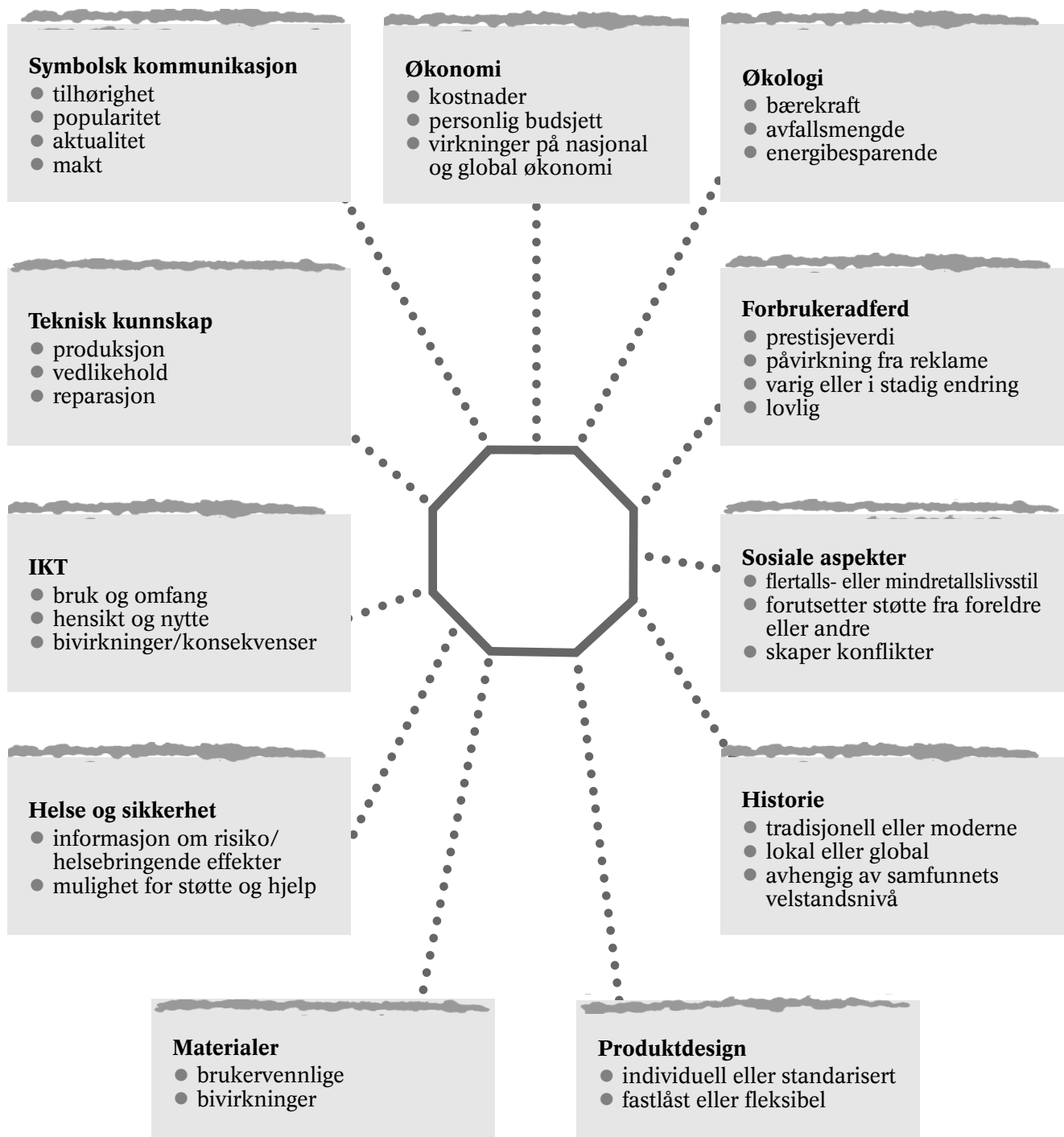
Prosjektarbeid er en metode som grunnskolen, videregående skole og lærerutdanningen i følge læreplanene, skal bruke for å trene opp selvstendig tenkning, utvikle vitenskapelige arbeidsmetoder og kreativitet. Prosjektarbeid er en arbeidsform der elevene velger et problemområde, en problemstilling eller en aktuell oppgave som de definerer og jobber målrettet med fra idé fram til et ferdig produkt, et konkret resultat eller en praktisk løsning. Selv om produktet er viktig, er hensikten med prosjektarbeid læringsprosessen som elevene gjennomgår. Prosjektarbeid gir mulighet for at erfaringer og kunnskaper kan bearbeides og til slutt presenteres for andre. Planlegging, gjennomføring og vurdering av arbeidet er elevenes hovedansvar, men skal foregå i nært samarbeid med læreren. I de fleste tilfeller er prosjektarbeid definert som strukturert gruppearbeid, men individuelt prosjektarbeid er både mulig og i visse situasjoner å anbefale. Prosjektarbeid er en arbeidsform som kan tilpasses elevenes individuelle kunnskaps- og utviklingsnivå. På småskoletrinnet oppnår en de beste resultatene ved at omfanget av arbeidet tydeliggjøres og krav om dokumentasjon av læringsprosessen minskes (men ikke fjernes!).

På neste side finnes noen forslag til rammer for prosjektarbeid knyttet til kommersiell påvirkning.

# PROSJEKTARBEID

## Kommersiell påvirkning

- Læringsmål for prosjektgruppen:
- komme fram til en felles forståelse av oppgaven
- bestemme en passende arbeidsplan
- oppnå enighet om .....
- innhente og vurdere informasjon om forskjellige former for markedsføring
- ta felles beslutninger om hvorfor gruppen mener noen former for markedsføring er å foretrekke



## **FORBRUKERBINGO**

Antatt tid: en skoletime

Se forklaringen på side 21.

Følgende ord/uttrykk passer godt til forbrukerbingo om kommersiell påvirkning:

- 1** passivisering
- 2** kroppsspråk
- 3** sponing
- 4** holdningskampanjer
- 5** prestisjeannonser
- 6** ikke-verbal kommunikasjon
- 7** bildesnitt
- 8** perspektiv
- 9** konnotasjoner
- 10** denotasjoner
- 11** symbolverdi
- 12** reklamekostnader
- 13** hovedbudskap
- 14** skjulte budskap
- 15** falsk flagg
- 16** klassisk reklame
- 17** reklame uten reklame
- 18** polarisering
- 19** utelatelser
- 20** overdrivelser
- 21** tvilsomme påstander
- 22** idolpåvirkning
- 23** forbilder
- 24** modell-læring
- 25** motivasjon
- 26** "teaser"-reklame
- 27** "teaser"-film

## Hovedmomenter i forhold til delmål i Veiledning i forbrukerlære for grunnskolen

### **Forbruk og miljø**

*Temaet handler om å bli bevisst den påvirkningen eget forbruk kan ha på miljøet. Elevene bør kritisk kunne bedømme ulike livsstiler og forbruksmønstre fra et miljøsynspunkt, og utvikle et miljøbevisst atferdsmønster i forhold til forbruk.*

*Opplæringen skal bidra til at elevene utvikler sin evne til å:*

- forstå hvordan vårt forbruk påvirker miljøet
- kjenne til miljøtilpasset produksjon og hvorfor det kalles det
- være bevisst menneskets rolle som forbruker og som en del av naturen
- kjenne til hva ulike miljømerkinger står for, og lære seg å bruke dem
- kunne velge et riktig sammensatt måltid med hensyn til helse, velbefinnende og miljø
- kunne gjøre bruk av kildesortering
- være klar over hvordan vi bør oppføre oss for å redusere sløsing med ressurser
- reflektere over ressursbruk og ressursfordeling
- kjenne til farer for miljøet fra industri, landbruk, transport og husholdning.

Forslag til aktiviteter som kan brukes i forhold til tema forbruk og miljø:

### **1. TA STANDPUNKT**

Se forklaringen på side 18.

Eksempler på relevante påstander:

- En husholdning på fire personer kan årlig spare naturen for 600 kilo søppel.
- Dyre- og plantearter utrykkes på grunn av menneskers fysiske inngrep i naturen.
- Det er omtrent umulig å redusere emballasjemengden når forbruket hele tiden øker.
- Forbrukeren bør slutte å kjøpe varer som inneholder miljøgifter.
- I Norge rammes et økende antall personer av luftforurensning over faregrensene.
- Lokal Agenda 21 gir muligheter for å delta i viktige lokale miljøbevarende prosjekter.
- Dersom vi får redusert ett kjerneproblem, får vi i neste omgang også redusert andre problemer, som i en kjedereaksjon.

## **2. SANNHETER ?**

Se forklaringen på side 19.

Eksempler på forbrukerrelaterte “sannheter” som kan brukes:

**INGEN BEGIKK EN STØRRE FEIL ENN HAN SOM IKKE  
GJORDE NOE, FORDI HAN KUNNE GJØRE SÅ LITE**

**VI KAN HINDRE AT AVFALL OPPSTÅR**

## **3. SAMMENHENGER**

En lager et sett med bilder som tar opp et sentralt tema om forbruk og miljø. Bildene legges i konvolutter, og konvoluttene blandes. Elevene deles i grupper med like mange medlemmer som antall bilder i ett sett. Elevene får tildelt hver sin konvolutt med et bilde i. Elevene skal, uten å snakke, ta fram bildet sitt og se på det i to minutter. Etterpå legges bildet tilbake i konvolutten, og elevene går rundt til de andre i sin gruppe og beskriver bilde sitt (uten å se på det igjen). Etterpå diskuterer gruppemedlemmene hvilken rekkefølge bildene bør ha. Når de er blitt enige, tar de bildene ut av konvoluttene og legger dem på et bord eller på gulvet i den rekkefølgen gruppen var enig om. Når dette er blitt gjort, kan gruppen diskutere om rekkefølgen bør justeres. Resultatene presenteres for de andre gruppene.

En måte å videreføre denne aktiviteten på, er å be gruppen om å diskutere hva de tror vil skje videre og tegne tre bilder som beskriver dette. De kan også bes om å diskutere og tegne det som de ønsker kunne skje.

## **4. FORBRUKERBINGO**

Se forklaringen på side 21.

Følgende ord/uttrykk passer bra til forbrukerbingo knyttet til tema om forbruk og miljø:

- 1 næringsmiddeltilsetninger
- 2 avskoging
- 3 advarselsmerking
- 4 gjenbruk
- 5 kildesortering

- 6 gjenvinning
- 7 tilsetningsstoffer
- 8 genmodifiserte planter
- 9 miljømerking
- 10 merking av tekstiler
- 11 allergi
- 12 ernæringsråd
- 13 drivhuseffekt
- 14 solceller
- 15 miljøgifter
- 16 sur nedbør
- 17 kunstgjødsel
- 18 spesialavfall
- 19 radioaktivitet
- 20 overfiske
- 21 vannmangel
- 22 jorderosjon
- 23 biologisk mangfold
- 24 ozonlag
- 25 ozonnedbrytende stoffer
- 26 energisparing

## **5. PÅSTANDER**

Nedenfor finnes noen eksempler på påstander og fakta om forbruk som kan brukes til å sette i gang en diskusjon blant elevene. Påstandene må begrunnes.

- 1 Myndighetene bør satse mer på skatter fra energi- og ressursbruk enn fra arbeidsinntekt.
- 2 Kollektivtransport er rimeligere og mer miljøvennlig enn privat transport.
- 3 Å redusere romtemperaturen, har nesten ingen virkning på energiforbruket.
- 4 99,9 % av alle arter som har eksistert på jorden, er nå utryddet.
- 5 Hvert år forbruker vi bomull som krever et dyrkningsområde tilsvarende 10 % av Norges jordbruksareal.
- 6 Korrekturlakk, medisiner, datautstyr, batterier og neglelakk er spesialavfall som husstander må kvitte seg med på en forsvarlig måte.
- 7 Dryppende vannkraner kan gi opptil 7000 liter vannsløsing i året.
- 8 Sigarettøyking er den største kilden til helseskadelig inneluft i hjemmene.
- 9 Den enkleste måten å minske naturødeleggelse på, er å kjøpe mindre.
- 10 Å unngå tomgangskjøring, sparer miljøet for mye forurensing.

## 6. HOS OSS

Elevene deles i grupper. Hver gruppe skal prøve å finne fram til minst fem konkrete tiltak som kan gjennomføres for å bidra til et bedre miljø. Gruppene får tildelt hver sin “virkekrets”:

- skole
- vennekrets
- nabolag
- gård eller bygdemiljø
- byen

For å komme i gang, kan det nevnes noen eksempler på tiltak, som: en bilfri dag, kompostering, osv.. Hvis nødvendig, kan gruppene ha som lekse å se seg omkring i hjemmet, nabolaget, bygda eller byen for å få idéer til aktiviteten. Gruppene må regne ut hvor mye tid de foreslåtte tiltak vil ta, og hvilke utgifter som er forbundet med tiltakene. Dersom det er nødvendig med offentlig godkjenning for å gjennomføre noen av tiltakene, må gruppen beskrive hvordan dette ordnes.

Gruppene presenterer sine løsninger for klassen og lager en utstilling over forslagene.



**Hovedmomenter i forhold til delmål i Veiledning i forbrukerlære for grunnskolen*****Kosthold***

*Elevene bør kunne velge og lage til ernæringsmessig riktig mat. De skal også vite hvordan matvaner påvirker helse, arbeidsevne og økonomi.*

*Opplæringen skal bidra til at elevene utvikler sin evne til å:*

- innse kostholdets betydning for helse og livskvalitet
- kunne vite hva veiledende priser er, og kunne anvende dem ved innkjøp av mat
- kunne behandle og ta vare på mat ut fra økonomiske og hygieniske hensyn
- forstå hvilke konsekvenser matforbruk har for miljøet

Forslag til aktiviteter som kan brukes i forhold til emnet kosthold:

**1. EMNEKART**

Et emnekart er en måte å analysere produkter på, som trekker fram aspekter ved produktene som ikke alltid er åpenbare for elever/studenter. Det fokuseres på varens produksjon, fordeling, bruk og avfall, i tillegg til dens sosiologiske og psykologiske symbolverdi. I motsetning til assosiasjonskart, er strukturen på emnekartet gitt på forhånd. Elevene deltar i å svare på spørsmålene som tilhører følgende kategorier: helse, økonomi, sikkerhet, rettslige forhold og miljø.

Det moderne forbrukersamfunnet er et globalt samfunn preget av avhengighet på tvers av nasjonale grenser. Et emnekart kan bidra til forståelse av de globale forbindelser varer og tjenester som vi bruker hos oss, har. Bruken av emnekart kan også synliggjøre forbrukerens etiske ansvar i forhold til globale problemstillinger, skapt på grunn av våre forbruksmønstre.

Et emnekart kan brukes i forhold til alle mulige produkter. Følgende egner seg bra utfra grunnskoleelevers interesser: sjokolade, is, hamburgere, tyggegummi, osv..

Følgende er et eksempel på et emnekart:

## ET EMNEKART

### Helse

- Er den helsefarlig  
Hvordan?
- Er den sunn?
- Er den næringsrik?

- Har dens produksjon ført til sykdom blant arbeiderne?
- Er den laget under hygieniske forhold?
- Hva slags virkninger har den på menneskers sosiale helse?
- Undergraver den helse-systemet?

### Miljø

- Forurensrer den?
- Skaper den et avfallsproblem?
- Hvordan blir jeg kvitt den?
- Er emballasjen biologisk nedbrytbar?

- Bidrar den til ørkenspredning?
- Hvilke ressurser blir brukt under produksjonen?
- Er farlig avfall et biprodukt av produksjonen?

- Er det farer for arbeiderne i produksjonsprosessen?

### Sikkerhet

- Er den tilsatt kjemikalier?
- Er ingrediensene av akseptabel kvalitet?

### Økonomi

- Trenger jeg den?
- Har jeg råd til den?
- Vil min livsstil eller min økonomi bli endret hvis jeg kjøper den?
- Finnes det alternativer?

- Hvordan er den produsert?
- Hvem produserer den, og hvor?
- Hvordan og hvor er den distribuert?
- Har arbeiderne akseptable arbeids- og pensjonsordninger? Får de en del av profitten?
- Hvordan påvirker den landets utenlandsgjeld/overskudd?

### Rettslige forhold

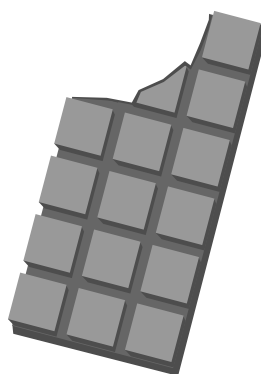
- Er den merket?
- Har den holdbarhetsdato?
- Hvis datomerking mangler, kan jeg returnere den?

- Er produksjonen utført i forhold til gjeldende sikkerhetsbestemmelser
- Respekterer bedriften arbeidernes rettigheter?
- Er den "dumpet" i andre land?

### Sosiale forhold

- Er reklamen for den til å stole på?
- Har markedsføringen påvirket meg til å kjøpe den? Har den skapt et behov hos meg?
- Har den undergravid mine verdier?

- Har reklamen for den endret samfunnets livsstil? Har den skapt nye sosiale problemer? Har den ført til nye verdier?
- Ble den laget med bruk av barn som arbeidskraft?
- Hva er de sosiale kostnadene ved å produsere og markedsføre dette produktet?



SJOKOLADE

## **2. TA STANDPUNKT**

Se forklaringen på side 18.

Eksempler på relevante påstander:

- For å få seg en kjæreste, må man være slank og pen.
- Syntetisk mat (mat som inneholder kunstige tilsetningsstoffer) er helseskadelig.
- Pizza og pølse er bedre for kroppen enn frukt og grønnsaker.
- Det er best å kjøpe mat som er produsert lokalt.
- Grunnen til at gjennomsnittsnordmannen veier mer i dag enn tidligere, er at han får mindre mosjon enn før.
- Det er viktig for helsen vår at vi spiser frukt og grønt minst fem ganger daglig.
- Forbrukeren har krav på informasjon, merking og kontroll av mat som finnes i butikkene.
- Det burde være forbudt å sende reklame om nye slankemidler i posten til barn.
- Sigarettøyking påvirker ikke spisevaner.

## **3. SANNHETER?**

Se forklaringen på side 19.

Eksempler på forbrukerrelaterte "sannheter" som kan brukes:

**FOR Å REDUSERE MILJØBELASTNINGEN  
FRA FORBRUK AV MAT, KAN FORBRUKEREN  
VELGE ØKOLOGISKE MATVARER**

**ALLE KAN BIDRA TIL REDUKSJON ELLER  
GJENVINNING AV MATAVFALL**

## **4. PÅSTANDER**

Nedenfor finnes noen eksempler på påstander og fakta om forbruk som kan brukes til å sette i gang en diskusjon hos elevene. Påstandene må begrunnes.

- 1 Det mest naturvennlige er å drikke vann fra springen.
- 2 Fire av fem nordmenn foretrekker økologisk mat, men mangel på informasjon, dårlig tilgjengelighet og høy pris er årsakene til at forbrukeren ikke kjøper økologisk mat.
- 3 Gjennomsnittlig drakk hver nordmann 132 liter brus i 1999.
- 4 Å unngå ferdigmat (hel- og halvfabrikata) er sunt for kroppen og bra for naturen.

- 5 For å motvirke moderne livsstilssykdommer, bør vi spise mindre fett og velge riktige fettyper, mindre sukker og mer fiberrik kost.
- 6 Overspising bidrar til økt brutto nasjonalinntekt fordi det fører til vekst i helsestudio-industrien.
- 7 Bærekraftig kosthold betyr blant annet at vi spiser mindre kjøtt og mer vegetabilsk mat.
- 8 Å spise frukt og grønnsaker som finnes lokalt i sesongen, vil redusere behovet for transport, bearbeiding og lagring.
- 9 Barna bestemmer over matvalget i de fleste norske hjem.

### **5. REST ER BEST!**

Det er god økonomi å ta vare på rester. La elevene lage egne oppskrifter for retter laget av rester. Del klassen i grupper, og gi hver gruppe sin mattype:

- fisk
- kjøtt
- grønnsaker
- brød
- ost

Sett oppskriftene sammen til en selvlaget oppskriftsbok. Dersom det er praktisk mulig, kan elevene lage noen av rettene, ta fotografier av dem og servere dem til foreldre eller til andre klasser. Fotografiene kan settes inn i oppskriftsboken.

### **6. HOLDER ELLER HOLDER IKKE?**

Oppbevaring av matvarene er av stor betydning for holdbarheten, både i butikkene og hjemme. Elevene kan utføre undersøkelser i hjemmene og i lokale butikker, og kartlegge i hvilken grad matvarer blir oppbevart slik de burde. La først elevene finne ut hvordan bestemte varer burde oppbevares (ved hvilken temperatur, med riktig lufting, i passende emballasje og på passende steder.) Dette kan gjøres individuelt eller i grupper. Deretter blir elevene delt i grupper som får utlevert lister over ti matvarer. Gruppene skal kontrollere i lokalbutikkene og hjemme hvordan maten blir oppbevart.

## Hovedmomenter i forhold til delmål i Veiledningen i forbrukerlære for grunnskolen

### **Produktsikkerhet/sikkerhet:**

*Elevene trenger å være bevisste den risiko som finnes i hjemmet og det øvrige miljøet og ha kunnskap om og kunne vurdere produktenes sikkerhet, samt utvikle ansvar for egen sikkerhet.*

*Opplæringen skal bidra til at elevene utvikler sin evne til å:*

- forstå informasjon og merking angående produkters sikkerhet
- vite hvordan man behandler farlige stoffer, f.eks. vanlige kjemikalier og brannfarlige stoffer
- lære seg hvordan ulykker hjemme og i nærmiljøet - på skolen, i fritiden, på arbeidsplassen - kan forebygges
- kjenne til viktig sikkerhetsutstyr for barn i aktivitet
- kjenne til sikkerhetsforskrifter for apparater hjemme og på skolen
- kunne håndtere vanlige tekniske hjelpemidler hjemme og på skolen og kjenne til hvordan de skal sikres overfor barn
- kjenne til mulige farer forbundet med leketøy

Forslag til aktiviteter som kan brukes i forhold til emnet sikkerhet:

### **1. TA STANDPUNKT**

Se forklaringen på side 18.

Eksempler på relevante påstander:

- Når man driver med risikofylte aktiviteter, har man selv plikt til å vise ansvar overfor seg selv og andre.
- Redningsaksjoner bør betales av den forulykkede ved basehopping og liknende.
- Fordi risikoen for å skade seg er så stor, burde det ikke være tillatt å selge eller bruke rullebrett i Norge.
- Det er ikke nødvendig å være elektriker for å installere elektrisk utstyr i et hus.
- Produkter bør kontrolleres nøyer av myndighetene før de selges.
- Produsenter bør stå ansvarlige dersom noen skader seg fordi produktet ikke holdt mål.

## **SANNHETER?**

Se forklaringen på side 19.

Eksempler på forbrukerrelaterte sannheter som kan brukes:

**SIKKERHETSUTSTYR BØR ALLTID BRUKES**

**DE FLESTE ULYKKER SKJER I KJØKKENET**

### **3. PÅSTANDER**

Nedenfor finnes noen eksempler på påstander og fakta om forbruk som kan brukes til å sette i gang en diskusjon hos elevene. Påstandene må begrunnes.

- 1 Godt vedlikehold av sykkelen er viktig.
- 2 I 1997 skadet 30 000 barn seg i skoletiden.
- 3 Bindinger på slalåmski bør løse seg ut hvis man faller.
- 4 Det kan være farlig å låne slalåmutstyr av venner, dersom dere ikke bruker akkurat samme størrelse.
- 5 Hver tredje ungdom skader seg i en ulykke i forbindelse med fritidsaktiviteter.
- 6 Den som kommer bakfra i skianlegget, har ansvar for å unngå kollisjon.
- 7 Ridning er noe av det farligste man kan drive med.
- 8 Rullebrett er ikke egnet for barn under 12 år.
- 9 "Blades"- og rullebrettbrukere burde bruke hjelm, albue-, håndledd- og knebeskyttere og tannbeskyttelse.
- 10 Hvis noen skjærer seg ved å bruke en speiderkniv, er det produsentens ansvar.

### **4. KONKRETE SAMMENHENGER**

Et sett med store legoklosser (Duplo) lånes. Ord eller små tegninger som beskriver ord, lages på små, gule klistrelapper som lett kan festes til sidene på legoklossene.

Ordene/bildene beskriver sammenhenger mellom å vite om og følge sikkerhetsforskrifter, og konsekvensene det kan ha dersom en gjør det, eller lar være å gjøre det, (se eksemplene nedenfor). Legoklossene med bilder/ord på blandes. Elevene skal sette legoklossene sammen på et bord eller på gulvet i den rekkefølgen gruppen var enig om, og som virker mest logisk utfra tekst/bilder. Resultatene kan være mangfoldige og koble flere konsekvenser sammen. Resultatene presenteres for de andre gruppene.

Eksempler:

- Sykkelhjelm beskytter mot ansikts- og hodeskader hvis man faller av sykkelen eller kolliderer med noen.
- Sand og skitt i skibindingen eller mellom støvelen og bindingen kan føre til at bindingen ikke virker som den skal.
- Hvis man sykler i mørke uten lykt eller refleks, er risikoen stor for å kjøre på noe eller selv bli påkjørt.



# 11

## INTERNASJONAL BEVISSTHET

“Strømmene mellom nasjonene – av tanker og teknologi, av penger og produkter, av utstyr, materiell og maskiner - er blitt stadig mer omfattende, sterke og uavvendelige. Vår natur rammes av andre lands forurensinger, vårt arbeidsliv er underkastet verdensmarkedets konkurranse, moderne massemedia formidler et trykk av nyheter og opplevelser som treffer alle på samme tid... Den internasjonale kunnskapskulturen knytter menneskeheten sammen gjennom utvikling og bruk av viten for å bedre levekårene. De voksne som lever, og de unge som vokser opp i dag, må få vidsyn og viten som rustet dem til å bidra til slike felles anstrengelser – og særlig det som kan hjelpe verdens fattige folk.” L-97 s.39

Forslag til aktiviteter:

### **1. STANDPUNKT**

Se forklaring på side 18.

Eksempler på relevante påstander:

- Forbrukerbeskyttelsen må ikke svekkes på grunn av internasjonale forventninger til handelsfrihet.
- Forbrukeren skal kunne kreve å få vite hvordan produktet ble laget og solgt videre (rettferdig handel).
- Norge bør satse mer for å få til en mer rettferdig fordeling av verdens ressurser.
- Multinasjonale selskaper og internasjonalt næringsliv må få en mer etisk forsvarlig styring.
- Verdens ørkener utvider seg, og dette har betydning for Norge selv om det ikke finnes ørkener her.

### **MITT? DITT? VÅRT?**

Dagens forbrukervaner fører til økt internasjonalisering. Musikk, klesmote, matretter og mye annet som før tilhørte ett land, er nå blitt vanlig i andre land. Aktiviteten går ut på å hjelpe elevene til å reflektere over hvilke ting/aktiviteter/vaner som er typiske for andre lands kulturer, og som har erstattet de norske. Be elevene om å arbeide i par eller grupper.

Hvert par får tildelt 30 papirlapper. Først skal de skrive 15 ting som de mener har vært særpreget norsk, og som representerer den tradisjonelle norske måten å leve på. (En ting skrives på hver papirlapp). Deretter skal de gjør det samme med 15 ting/levemåter som finnes i andre land. Til slutt skal de blande de to bunkene med papirlapper slik at de velger ut 15 ting som de mener representerer ting/levemåter som finnes i Norge i dag. Parene(gruppene) presenterer sine resultater for de andre, og alle diskuterer forslagene.

### **3. SANNHETER?**

Se forklaring på side 19.

Eksempler på forbrukerrelaterte “sannheter” som kan brukes:

**EN GJENNOMSNITTLIG ÅRSINNTEKT  
I AFRIKA ER 2362 KRONER.**

**DET ER MULIG Å KJØPE VARER SOM SIKKER  
PRODUSENTEN I U-LAND EN RETTFERDIG BETALING**

### **4. GLOBALE FORBINDELSER**

Denne aktiviteten egner seg bra til aldersblanding. Grupper kan settes sammen av elever fra mellomtrinnet og småskoletrinnet. Elevene tar en tur i byen for å skaffe informasjon til en brosjyre som de skal lage, og som skal vise hvordan byen er knyttet til resten av verden. Elevene skal lete i butikkvinduer etter ting som kommer fra andre steder enn Norge. De kan besøke

- lokale industrier og spørre om eksport og import av varer og tjenester
- videregående skole og høyskoler/universiteter for å finne ut hvilke forbindelser institusjonene har til utlandet (lærer- og studentutveksling, osv.)
- biblioteket for å se hvilke utenlandske blad og aviser som finnes der
- turistinformasjonen for å få vite hvor mange turister byen har, og hvor de kommer fra
- sykehus, skoler, andre institusjoner for å høre om de har ansatte fra andre land og hvor de kommer fra

Etter at de har samlet informasjonen, lager klassen en brosjyre.

## **5. VERDEN I KLESSKAPET**

- Del 1** Elevene undersøker klærne som de har i klesskapet sitt hjemme. De skriver en liste over hvor klærne produseres (ut fra informasjon på merkelappene på klærne) og hva klærne er laget av.
- Del 2** Elever forsker på hvor råmaterialene i klærne kommer fra (bomull fra f.eks. India, ull fra Skottland).
- Del 3** Et stortverdenskart tas fram og monteres slik at det er mulig å feste fargede ulltråder fra Norge og bort til hvert av landene der noen i klassen har klær eller råmaterialer til klærne sine fra.

## **6. PÅSTANDER**

Nedenfor finnes noen eksempler på påstander og fakta om forbruk som kan brukes til å sette i gang en diskusjon hos elevene. Påstandene må begrunnes.

- 1** Hvert barn født i Norge, vil forurense verden ca. 30 – 50 ganger så mye som et barn født blant de fattigste.
- 2** I Kina har bare ett av hundre mennesker sin egen bil.
- 3** Verden må redusere utslippene av CO<sup>2</sup> med 60% for å stabilisere CO<sup>2</sup> i atmosfæren og motvirke drivhuseffekten.
- 4** Overfiske i havene fører til utrydding av fiskeslag.
- 5** Vannmangel og jorderosjon er to av de største utfordringer det internasjonale samfunnet står overfor.
- 6** Å ha katt i Norden koster eieren ca. 1600 kroner i året, mens ca. 1,2 milliarder mennesker lever for under 2 500 kroner i året.
- 7** Malaria krever årlig 1,1 millioner menneskeliv, og det ville koste sju milliarder kroner å halvere dette tallet. Det er samme sum som konsernet Pfizer hvert år tjener på salg av potenspillen Viagra.
- 8** Luftforurensing fra veitrafikk dreper 80 000 mennesker i Europa årlig. 50% av verdens befolkning lever uten vann av tilstrekkelig kvalitet.

# FRAMTIDSPERSPEKTIVER

# 12

“ Elevene må lære å se ting i sammenheng og bevare overblikk – lære å skue framover i livet og utover i verden. Undervisning må vekke deres tro på at solidarisk handling og felles innsats kan løse de store globale problemene.” L-97 s.48

Forslag til aktiviteter:

## **1. ALTERNATIVE STIER**

Elevene arbeider i mindre grupper og skriver på et stort ark (to A2- ark limt sammen). På den venstre siden av arket skriver de en problemstilling som for eksempel:

- Hvordan kan vi vite at maten vi spiser, er sunn?
- Hvordan kan vi unngå å havne i gjeld?
- Hva kan gjøres for å forebygge ulykker i nærmiljøet?
- Hvordan kan man sikre seg mot misbruk av kredittopplysninger i forbindelse med handel på Internett?

Gruppen tegner på arket ved hjelp av piler alternative prosesser som kunne føre til løsninger av problemet. Det er viktig at elevene legger merke til at forskjellige løsninger noen ganger er avhengig av del-løsninger på en annen sti (eller framgangs måte), se eksempel nedenfor. Etter at gruppene er ferdige med å skrive ut alternative stier, presenterer de stiene for de andre gruppene og diskuterer løsningene. (For eksempel se vedlegg).

## **2. MULIGE FRAMTIDSLØSNINGER**

*Framtiden i våre hender* har tatt initiativ i forhold til flere tiltak der skoleelever og studenter har kunnet komme med innspill om hva slags framtidig samfunn de kunne tenke seg. Men det finnes fremdeles mange elever og studenter som aldri har fått øvelse i å koble kunnskap om samfunnets behov med utfordringer til fantasien sin, for å se på hva slags alternativer som kunne eksistere. En slik øvelse bidrar til konstruktive holdninger og motvirker oppgitthet, depressive reaksjoner og problemorienterte diskusjoner. La elevene ta en idédugnad om blant annet følgende emner:

- alternative måter å informere forbrukerne om deres rettigheter og plikter
- nye måter å bruke fjernsyn, radio, pc, internett
- alternativ underholdning til konkurranseidrett
- alternative økonomiske systemer
- nye måter å redusere forbrukerens avhengighet av eksperter
- alternativer til “bruk og kast”- mentalitet
- nye belønningssystemer for økologisk bevisste bedrifter
- nye måter å gjøre hjemmene mindre ulykkesbelastet
- nye måter å markedsføre alternative livsstiler
- alternative måter å bruke lommepenger

Etter at klassen har hatt idédugnaden, kan gruppene ordne idéene. (Se avsnitt om assosiasjonskart på s. 14 og emnekart på s. 41).

### **3. TVIL OG HÅP**

Antatt tid: 1 skoletime

Aktiviteten har fire faser:

- A** “Å tenke det verste som kan skje”
- B** “Det kommer ikke til å skje fordi...”
- C** “Det blir en bedre framtid fordi...”
- D** “Fra idéer til handling”

Elevene sitter i en ring med god plass til sidemannen. Hver elev får fire blanke kort eller små ark og noe å skrive med.

- 1** Læreren forklarer at på det første arket skal alle skrive en eller to setninger som begynner noenlunde slik:

“Det som bekymrer meg mest om framtiden, er...”

“Det som skremmer meg med hensyn til verden i dag, er...”

“Noe som jeg helst ikke vil tenke på, som kan skje, er...”

Unngå å gi eksempler. Tre eller fire minutter brukes til å skrive. Ingen skriver navnet sitt på arkene. Etter at elevene er ferdige med å skrive, samler læreren inn arkene, blander dem og leser høyt. Det er ikke tillatt å kommentere.

- 2** På det andre arket skal elevene skrive et par setninger som begynner slik:

“Det blir ikke (sult og fattigdom\*) på jorden fordi...”

“Problemene med (vold og drap\*) vil bli løst fordi...”

\* Her kan det brukes eksempler fra det elevene skrev i den første fasen.

Det er tillatt å komme med morsomme svar. Etter fire - fem minutter, samles arkene inn, de blandes, og forslagene leses høyt. Igjen er ingen diskusjon eller kommentarer tillatt.

- 3 På det tredje arket skal elevene skrive et par setninger som begynner slik:  
“Verden blir et bedre sted om femten år, fordi...”  
Arkene samles inn, blandes og leses høyt.
- 4 Hovedproblemstillinger noteres på en flip-over eller tavle, og gruppen bes om å ha en idédukt om hva individet selv kan gjøre for å løse problemene.  
“Ting som JEG kan gjøre for å bidra til en bedre verden i forhold til...”

Hensikten med aktiviteten er å la elevene snakke om sine bekymringer for framtida, og også se at positive løsninger kan finnes. Det er viktig at stemningen omkring denne aktiviteten er lett og at både alvorlige og morsomme idéer får komme fram. Vanligvis er problemstillinger som blir foreslått, konsekvenser av forskjellige forbrukerrelaterte tema. Dette er ikke alltid selvfølgelig for elevene til å begynne med, men blir tydeligere etter hvert som aktiviteten utvikler seg og elevene begynner å tenke på konkrete løsninger.

#### **4. PÅSTANDER**

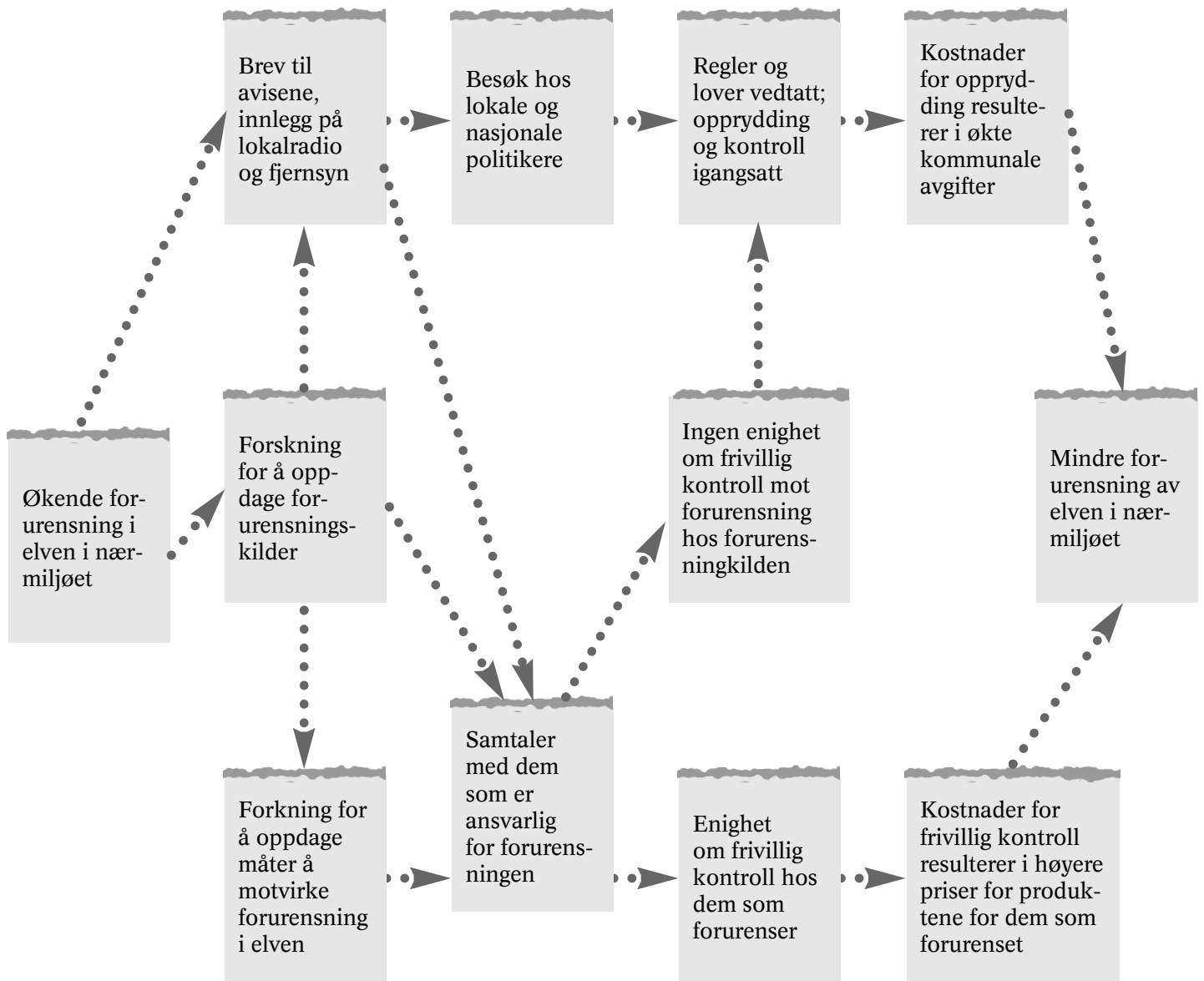
Nedenfor finnes noen eksempler på påstander og fakta om forbruk som kan brukes til å sette i gang en diskusjon hos elevene. Påstandene må begrunnes

- 1 Vi bør bare produsere avfall som kretsløpet kan bryte ned i tide.
- 2 Genmanipulering av planter, dyr og mikroorganismer kan forstyrre økosystemet og føre til spredning av smittsomme sykdommer.
- 3 Gjennom å spare strøm, kan vi bidra til å forsyne våre naboland med energi slik at de kan avskaffe atomkraftverk.
- 4 Sur nedbør kan reduseres blant annet ved mindre bilkjøring.
- 5 Ikke-fornybare ressurser i naturen bør få være i fred og ikke brukes opp.
- 6 Beskatning av forbruk istedenfor av inntekt, kan forandre forbrukets status som sosial prestisjegivende virksomhet.
- 7 Det burde innføres en handlefri dag i uken utenom søndager.
- 8 Alle flaskepantautomater bør være slik at panten gis til en veldedig organisasjon.

#### **5. MERKER FOR MORGENDAGEN**

Etter å ha sett på og diskutert forskjellige typer merking av mat, tekstiler, filmer, osv., bes elevene om å arbeide sammen i grupper og foreslå merker som kunne trengs i framtiden. Når gruppene presenterer tegningene av merkene som de har funnet på, må de forklare hvorfor de mener merkene er nødvendige, og hva slags effekt merkingen kan ha. Resultatene kan presenteres som en utstilling på skolen.

**EKSEMPEL FOR AKTIVITET  
ALTERNATIVE STIER**



## VIKTIGE ADRESSER PÅ INTERNETT

### “Veiledning. Forbrukerlære i grunnskolen”:

[skolenettet.ls.no/html/veil/forbruker/](http://skolenettet.ls.no/html/veil/forbruker/)

### Veiledning i Informasjonsteknologi:

[skolenettet.ls.no/html/veil/it](http://skolenettet.ls.no/html/veil/it)

### Nettstedet for forbrukerlære i grunnskolen:

[skolenettet.ls.no/forbruk/](http://skolenettet.ls.no/forbruk/)

### Forbrukerrådets nettsted:

[www.forbrukerradet.no/](http://www.forbrukerradet.no/)

### Heftet «Viktige forbrukerlover» ligger på

[www.forbrukerradet.no/](http://www.forbrukerradet.no/)

### Yomag (europeisk nettmagasin for ungdom):

[www.yomag.net/](http://www.yomag.net/)

### Miljøvern:

Miljøheimevernet: [www.gronnguide.no](http://www.gronnguide.no)

Schrödingers Katt: [www.nrk.no/katta](http://www.nrk.no/katta)

Grid, Arendal: [www.grida.no](http://www.grida.no)

Fremtiden i våre hender: [www.fi.no](http://www.fi.no)

Forbrukertest: Sammenlikne eget forbruk med hva andre mennesker i verden har å leve for.  
Forslag til en mer rettferdig fordeling i verden.

[www.undp.org/hdro](http://www.undp.org/hdro)

United Nations Development Programmes årlige rapport om menneskelig utvikling.

**Globus** er et metodisk tidsskrift med stoff om internasjonalisering og globalisering tilpasset de ulike trinnene i grunnskolen. Det inneholder undervisningsopplegg og oppdaterte statistikker og fakta. Mer informasjon: [www.fn-sambandet.no/](http://www.fn-sambandet.no/)

### Statens institutt for forbruksforskning:

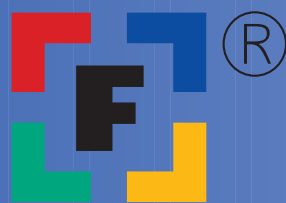
[www.sifo.no/](http://www.sifo.no/)

**The World Game** (Klotspelet) er en CD-rom på engelsk, svensk og finsk som inneholder et interaktivt spill om forbrukerens valgsituasjoner og konsekvensene våre valg har på miljøet. Produsert av blant annet Konsumentverket i Finland: [www.kuluttajavirasto.fi](http://www.kuluttajavirasto.fi)

**Ung Forbruger** er et dansk undervisningsopplegg som finnes på nettet. Det tar først og fremst for seg spørsmål vedrørende mat og ernæring, hygiene, forbrukerjus og forbruk og miljø. Adressen for undervisningsmateriellet er [www.fi.dk/boernunge/](http://www.fi.dk/boernunge/). Andre idéer om dansk materiell til forbrukerundervisningen kan man få ved å skrive til [Skoletjenesten@fi.dk](mailto:Skoletjenesten@fi.dk)

## LITTERATURLISTE

- Brown, L.R. m.fl.  
*Jordens tilstand*  
(State of the World)  
Oslo: Aschehoug, 1997
- Finseth, Asle  
*Men gleden er et annet sted. Kjøpekulturen*  
Kirkens Nødhjelp, 1994
- Foros, Per Bjørn  
*Har vi råd til vekst?*  
s. 147–160  
Cappelen Akademisk Forlag, 1996
- Hansejordet, H;  
Nordkvelle, Y; Solheim, K  
og Stranden, T  
*Den globale skolen*  
s. 64–76, s.89–128  
Samlaget, 1994
- Hareide, D.  
*NaturligVis*  
Håndbok for en miljø-  
vennlig hverdag  
Oslo: Gyldendal/Miljø-  
heimevernet, 1996
- Hernes, Sigrunn og  
Harman, Bjørg  
*Mat-kultur-helse*  
Bergen: Fagbokforlaget,  
2000
- Klepp, K.I.& Aaro, L.  
*Ungdom, livsstil og  
helsefremmende arbeid*  
Oslo: Universitetsforlaget,  
1991
- Kringlebotn, Å.  
*Mat og ernæring*  
Oslo: Universitetsforlaget,  
1994
- Mortensen, E. & Welz, H.  
*Familieøkonomi og sosiale  
tjenester*  
Oslo: NKS-Forlaget, 1995
- Nettverk for Miljølære  
Læringscenteret.
- Norum, K.  
*Ernæring, kosthold og helse*  
Oslo: Cappelen forlag, 1994
- Ottosen, R. & Steineger, E.  
*Miljø og konflikter*  
Grunnbok i miljø- og  
ressurskunnskap  
Oslo: Cappelen, 1994
- Pike, G & Selby, D.  
*Global Teacher, Global  
Learner*  
London: Hodder og  
Stoughton, 1992
- Rapport nr. 11  
*Bærekraftig matforbruk*  
SIFO, Statens institutt for  
forbruksforskning, 1998
- Smedsvig Hansen, H.; Leer  
Salvesen, P. og Aasen, A.  
*Økoetikk*  
Oslo: Universitetsforlaget,  
1996
- Steigen A.  
*Framtida kommer uansett*  
Oslo: Ad Notam Gyldendal,  
1993
- Wego & Trandem  
*Den grønne forbruker-  
guiden*  
Oslo: Cappelen forlag, 1992
- Materiell fra  
Forbrukerrådet :**
- Jeg lar meg ikke lure*  
(nytt hefte under  
utarbeidelse)
- Viktige forbrukerlover*  
(nettversjon)
- Kjøpsloven* (folder)
- Kredittkjøpsloven* (folder)
- Angrerettloven* (folder)
- Behandling av klager*  
(folder)
- Klær – tenk før du handler*  
(folder)
- Lov og rett for forbrukeren*  
(bok)
- Personlig økonomi – gode  
råd for bedre råd* ( bok)
- Tekstiler til klær og interiør*  
(bok)
- Faktablader*
- Forbrukerrapporten*



**Forbrukerrådet**

Internett: [www.forbrukerradet.no](http://www.forbrukerradet.no)

E-post: [post@forbrukerradet.no](mailto:post@forbrukerradet.no)

Post: Postboks 4594 Nydalen, 0404 Oslo

Telefon: 23 40 05 00

Telefaks: 23 40 05 04

ISBN 82-7166-146-0

QF 0458