

# FABLE

GA n. 2021-1-IT03-KA220-YOU-000028607

# FABLE

## FABLE местни G - хъбове за млади хора Проектен резултат 2

18 август 2023 г.

Окончателна версия



Съфинансирано от  
Европейския съюз

*Подкрепата на Европейската комисия за издаването на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.*

# FABLE

<b>Заглавие:</b>	Проект FABLE – резултат 2: Местни G-хъбове за млади хора
<b>Резултат от проекта</b>	Наръчник за създаване на местни G-хъб работилници и дейности за устойчива мода в тях
<b>Описание</b>	Описание на местните G-хъб работилници и подробно обяснение как да се извършват дейностите в тях
<b>Отговорна партньорска организация за изготвянето на този документ</b>	Хепинес Академи
<b>Дата на създаване</b>	24.04.2023
<b>Версии на документите</b>	Версия 1: 24.04.2023 Версия 2 - окончателна - 18.08.2023 г.
<b>Език</b>	Български език



Съфинансирано от  
Европейския съюз

*Подкрепата на Европейската комисия за издаването на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.*

## Съдържание

### Contents

<b>1. Основни елементи на местните G-хъбове</b> .....	<b>5</b>
1.1. Какво е местен G-хъб? .....	5
1.2. Местният G-хъб - пътеводител .....	5
<b>2. Набор от инструменти и инструментариум</b> .....	<b>7</b>
2.1. Набор от инструменти: територия на местния G-хъб .....	7
2.2. Инструментариум: Ръководство за проектиране и функциониране на местните G-хъб работилници.....	7
<b>3. Шаблони за описание на местния G-хъб - Набор от инструменти и дейности - инструментариум</b> .....	<b>9</b>
<b>4. Местни G-хъб работилници</b> .....	<b>10</b>
4.1. Творческа работилница за устойчива мода.....	10
Дейности в работилницата.....	11
4.2. Устойчива мода – Impro дебат .....	14
Дейности в работилницата.....	15
4.3. Бавна мода: Багрене на текстил с естествени багрила .....	19
Дейности в работилницата.....	21
4.4. Анализ и действия за устойчива мода.....	24
Дейности в работилницата.....	26
4.5. Устойчива мода: Маркетинг и комуникационни стратегии .....	33
Дейности в работилницата.....	35
4.6. Природата като лаборатория за създаване на модни продукти .....	38
Дейности в работилницата.....	41
4.7. Рециклиране и повторна употреба на дрехи .....	50
Дейности в работилницата.....	52
<b>Приложения</b> .....	<b>60</b>
Приложение 1 .....	60
Приложение 2 .....	60



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

Приложение 2А. Линейна икономика: Модна индустрия .....	60
Приложение 2Б. Картографиране: Модна индустрия .....	61
Приложение 2В. Инфографика: Модна индустрия .....	61
Приложение 2Г. Добри практики: Устойчива мода .....	62
Приложение 2Д. Действия за устойчива мода .....	62
Приложение 3 .....	63
Приложение 3А. Обща теория за устойчивата мода .....	63
Приложение 3Б. Материали за ролеви игри .....	63
Приложение 3В. Карти за ролеви игри .....	63



Съфинансирано от  
Европейския съюз

*Подкрепата на Европейската комисия за издаването на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.*

# FABLE

## 1. Основни елементи на местните G-хъбове

### 1.1. Какво е местен G-хъб?

Местните G-хъбове са безопасни и приобщаващи пространства за запознанства, които са създадени, за да стимулират младите хора. Те превръщат в действие ориентирания към творчество подход, разработен в рамките на резултат 1 по проект FABLE, за да се улесни организирането на дейности за младите хора, като се използва устойчивата мода като инструмент.

Основните цели на местните G-хъбове са:

- 1.1.1. да се стимулира критичното мислене, а въз основа на него и на поведенческата промяна и мотивацията за поддържане на тази поведенческа промяна;
- 1.1.2. да се насърчи придобиването на предприемачески умения от младите хора чрез устойчива мода;
- 1.1.3. да се стимулира креативността;
- 1.1.4. да се създаде чувство на принадлежност към дадена общност;
- 1.1.5. да се стимулира промяна в мисленето и гледната точка към екологичен преход и етичен подход към света на модата.

### 1.2. Местният G-хъб - пътеводител

#### 1.2.1. Подход - ценности и принципи на взаимодействие с младите хора в местния G-хъб

- **Приемане и оценяване**

На първо място трябва да бъдат приети и оценени младите хора с техните лични житейски пътища и кариери, личностни черти, характеристики, умения, силни и слаби страни в тяхното „битие“.

- **Разнообразие и приобщаване**

Всеки човек е индивидуален и неповторим: със специфичен социокултурен произход, израснал в определен исторически и географски контекст, с индивидуален житейски опит и условия на живот, с изключително индивидуален начин на мислене, действия и чувства. Местните FABLE G-хъбове приветстват и оценяват разнообразието.



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

- **Доверие**

Една от основните задачи на местните G-хъбове е да създадат безопасна и приобщаваща среда. Ето защо участието е доброволно и може да бъде прекъснато или прекратено по всяко време. Цялото обсъждано съдържание остава "в хъба" и не се предава на външни лица. Всеки участник се грижи за себе си - това означава, че той може да изрази своите нужди и желания относно процеса и съдържанието по всяко време.

- **Устойчивост**

Местните G-хъбове трябва да бъдат устойчиви в различни аспекти. От една страна, използваните материали ще бъдат устойчиви (отпадъци, рециклирани, повторно използвани материали и т.н.), а от друга страна местните G-хъбове ще бъдат проектирани така, че да бъдат евтини и лесно възпроизводими в различни среди.

- **Уважение**

Младежките работници, фасилитаторите и експертите на FABLE уважават всички хора, с които работят в хода на проекта и по време на уъркшоповете в местните G-хъбове. Дейностите на местния G-хъб се основават на етични съображения, а младежките работници, фасилитаторите и експертите проявяват етично поведение, като показват: зачитане на правата и достойнството на личността; компетентност; отговорност и почтеност.

- **Овластяване**

Подходът FABLE разглежда всички млади хора, както и групата, като експерти. Хората, с които работим, са експертите в своя живот. Те носят в себе си способността да активират вътрешния си растеж.

Под "групата е експертът" се разбира, че въпросите, темите, идеите и импулсите винаги се обсъждат в групата или възникват от нея. Ролята на учителя по FABLE е да действа като фасилитатор, да въвежда групата в дискусиата, да обединява съдържанието на дискусиите и т.н. Учителят не се възприема като йерархично по-висшестоящ или "експерт", който предава своите знания на участниците или оценява съдържанието.

- **Ориентиране към младия човек**

Подходът ни е ориентиран към взаимодействие с младите хора е насочен към тях. Младежките работници, експертите и фасилитаторите на FABLE са: открити; признателни и съпричастни; автентични и саморефлексивни. Оставяме младите хора да водят по пътя към постигане на най-доброто в нашите работилници.



Съфинансирано от  
Европейския съюз

## 2. Набор от инструменти и инструментариум

### 2.1. Набор от инструменти: територия на местния G-хъб

#### 2.1.1. Как да проектираме пространството?

Работилниците ще бъдат реализирани чрез превръщане в образователни пространства дори на места, които обикновено не са такива. Това се прави с особено внимание към възможността за мултиплициране и пренасяне на предложения модел.

Характеристики на пространството (местния G-хъб):

- Той е безопасен и приобщаващ, основан на ценностите и подхода, описани по-горе.
- Той е гъвкав. Не е задължително да е конкретно образователно пространство. Пространството на местния G-хъб е проектирано така, че да е близко до младите хора, с които искаме да работим. Трябва да можем лесно да го преместим в местно читалище или местен парк, за да можем да достигнем до целевата си група по начин, който е удобен и вдъхновяващ за тях.
- Лесен е за възпроизвеждане. Всеки заинтересован младежки работник може лесно да възпроизведе това пространство.
- Той е нискобюджетен. Необходимите ресурси и материали са евтини. Събирането им не отнема много време.
- Той е устойчив. Ценностите на устойчивостта се прилагат във всеки аспект.
- Това е образователна среда. Тя се нарича пространство, но може да бъде вътрешна, външна или онлайн. Може да бъде различно пространство за всяка работилница. Стените не го определят. Определящата му характеристика е, че насърчава ученето.

#### 2.1.2. Как да предоставим материалите?

Материалите, които ще се използват в местните G-хъбове, ще бъдат устойчиви, ще насърчават устойчивото използване на ресурсите и ще бъдат евтини. Например дейностите по FABLE могат да дадат нов живот на отпадъчни материали. Отпадъчните материали от съвременното домакинство, които могат да се намерят във всяко семейство, могат да бъдат превърнати в нови предмети, като аксесоари, чанти или игри.

Местният G-хъб за млади хора трябва да изисква ограничено количество материали (като се прилага концепция за устойчивост и рециклиране) и във всеки случай не са скъпи.

### 2.2. Инструментариум: Ръководство за проектиране и функциониране на местните G-хъб работилници

FABLE прилага цялостен подход към обучението. Иновативността на местните G-хъбове се изразява, наред с другото, в намирането на комбинация от множество подходи: обучение, основано на изкуството, творческо майсторене и устойчива мода.



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

Методологията на FABLE използва тези подходи, за да изследва устойчивата мода от различни гледни точки и да създаде осведоменост по темата за отпадъчните ресурси в местната общност. Този тип подход стимулира творчеството и мотивацията за придобиване на интердисциплинарни компетентности за бъдещето, например предприемачество и гражданска позиция, за да изградим заедно нещо, което може значително да промени ситуацията. Мотивацията на младите хора се повишава, като откриват красотата на множество дисциплини, които може да са различни от тези, с които са свикнали в официалните си образователни програми.



Съфинансирано от  
Европейския съюз

*Подкрепата на Европейската комисия за издаването на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.*





### 3. Шаблини за описание на местния G-хъб - Набор от инструменти и дейности - инструментариум

В случай че искате да разработите своя собствена работилница и дейности, ето няколко шаблона, които могат да ви бъдат от полза.

#### Шаблон за общо описание на местните G-хъб работилници

Тема на местния G-хъб уъркшоп	
Целева група, към която ще се обърнете	
Цели	
Резултати от обучението	
Съдържание	
Местата, на които ще устроите местните G-хъбове	
Други инструкции за фасилитаторите	

#### Шаблон за инструментариум на дейностите в работилницата

Тема	
ДЕЙНОСТ 1	
Цели	
Подготовка	
Обща продължителност	
Описание	
Материали	



Съфинансирано от  
Европейския съюз

*Подкрепата на Европейската комисия за издаването на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържанието в нея информация.*

## 4. Местни G-хъб работилници

### 4.1. Творческа работилница за устойчива мода

<b>Тема на местния G-хъб уъркшоп</b>	<b>Творческа работилница за устойчива мода</b>
Целевата група, към която ще се обърнете	Млади хора - на възраст 16-30 години. Оптимална е група от 10-20 младежи с един фасилитатор.
Цели	Участниците в местния G-хъб се запознават с устойчивата мода, споделят своите мисли и опит по темата и създават своя собствена концепция за нея с помощта на изкуството.
Резултати от обучението	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Участниците обсъждат темата за устойчивата мода, споделят своите мисли и най-добри практики.</li> <li>• Проучват как тази тема влияе на ежедневието им.</li> <li>• Използват отпадъчни материали, за да създават произведения на изкуството, като по този начин се научават да изразяват мислите си чрез изкуството.</li> <li>• Запознават се с идеите на своите връстници по темата и с начина, по който те подхождат към нея.</li> <li>• Развиват уменията си за общуване, креативност, себеизразяване.</li> </ul>
Съдържание	Участниците обсъждат темата за устойчивата мода и споделят свои идеи по време на открита дискусия. В резултат на дискусията те избират тема в рамките на устойчивата мода, която е най-важна за тях. Като използват отпадъчни материали, създават произведения на изкуството по тази конкретна тема, които по-късно излагат пред останалите участници. Заедно с тях разсъждават върху целия процес, като споделят мислите си и обсъждат какво са постигнали чрез него.
Местата, на които ще устроите местните G-хъбове	Затворени пространства, класни стаи, младежки центрове, където за участниците има място да седнат на маси и да творят.
Насоки за младежките работници как да събират материалите	Отпадъчните материали трябва да се събират предварително. Уверете се, че сте си предвидили достатъчно време, за да съберете всичко. Важно е материалите да са почистени преди дейността и да са в състояние, което позволява използването им по време на програмата.



# FABLE

Други инструкции за фасилитаторите	Опитайте се да включите участниците и в събирането на материали. Когато популяризирате дейността и каните участниците, насърчавайте ги да събират свои собствени материали, които могат да бъдат използвани по време на семинара. По този начин те ще бъдат по-ангажирани още преди началото на проекта и ще могат да се запознаят с нов аспект на работата с отпадъците.
------------------------------------	---

## Дейности в работилницата

Тема	Дискусия за устойчивата мода
ДЕЙНОСТ 1	Кафене за устойчива мода
Цели	Участниците обсъждат в групи мненията си за устойчивата мода, като разискват различни въпроси. По този начин темата е въведена и те могат да споделят собствените си мисли, идеи, опит по нея, като същевременно трябва да изслушват и другите. Споделят добри практики за това как правят устойчиви избори в собствения си живот и обсъждат какви възможни решения може да има по въпросите на устойчивостта.
Подготовка	Подгответе три флипчарта с по 1 въпрос на всеки. Сложете лист хартия на всяка маса и поставете равен брой столове около масите. Поставете няколко маркера на масата.
Обща продължителност	45 минути
Описание	Въведение: 5 минути Участниците сядат на масите в групи. Всяка група си избира записвач, който ще седи на една и съща маса през цялото време и ще води записки. Фасилитаторът представя дейността, темата за устойчивостта и устойчивата мода и преминава през процеса. Представят се трите въпроса, които са на масата, и се правят разяснения. Дискусионни кръгове: 30 минути. Дискусиите ще се проведат в три кръга. Всеки кръг ще отнеме около 10 минути. Участниците обсъждат въпросите, които са пред тях на листа. Те записват някои отговори - това може да бъде техен индивидуален отговор или решения, които са постигнали заедно.



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

	<p>След всеки кръг участниците се преместват на следващата маса - с изключение на водещия записки, който остава на мястото си. Когато участниците седнат, те прочитат следващия въпрос, започват дискусиата и процедурат както преди това.</p> <p>Презентация и размисъл: 10 минути</p> <p>Всеки участник представя резултатите от своята таблица. Участниците прочитат написаното на листа като отговаряйки на въпросите, подчертават най-важните моменти от дискусиите. Останалите могат да правят допълнения към тях, да ги обсъждат помежду си, ако са съгласни/несъгласни с посочените точки.</p> <p>В края на дискусиата фасилитаторът моли всеки участник да напише на лист коя е най-важната за него подтема/положение/мнение в рамките на темата за устойчивата мода, която се е появила по време на дискусиата.</p> <p>Възможни въпроси за дискусиата:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Сблъскали ли сте се с някакви предизвикателства при прилагането на устойчиви практики в модата/стила си?</li><li>2. Колко често си купувате нови дрехи? Предпочитате ли да купувате бърза мода или да инвестирате във висококачествени устойчиви модели?</li><li>3. Как да изхвърляте дрехите си, след като вече не ви трябват?</li><li>4. Смятате ли, че устойчивата мода е достъпна за всеки?</li><li>5. Какво ви мотивира да изберете устойчивата мода пред бързата?</li><li>6. Какви устойчиви практики използвате в ежедневието си в областта на модата?</li></ol>
Материали	Хартия за флипчарт, маркери

Тема	Устойчива мода - Изкуство
ДЕЙНОСТ 2	Творчески колаж
Цели	Участниците създават своя собствена концепция за устойчива мода с помощта на изкуството. Използвайки отпадъчни материали, те ще създадат свои колажни картини, които представят темата/изразяването/мнението, която са избрали в края на предишната дейност. По този начин те научават как могат да изразяват себе си и мислите си чрез изкуството и да



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

	развиват своята креативност. В края на дейността те може би ще имат и различна гледна точка по отношение на това какво представляват отпадъчните материали и за какво могат да бъдат използвани.
Подготовка	Подгответе материалите, които могат да се използват за колажите, ножици и лепила за всеки участник.
Обща продължителност	1 ч. и 30 мин.
Описание	<p>Въведение: 5 минути</p> <p>Създаване на произведения на изкуството: 45 минути</p> <p>Участниците сядат около масите и работят върху собствено произведение на изкуството по концепцията, която са избрали в края на предишната дейност. Темите, по които работят, са тайна, която не могат да споделят с останалите. Могат да се движат из стаята по всяко време, да използват всякакви материали, които намерят, но не трябва да пречат на другите да работят по собственото си произведение. Участниците създават собствено произведение на изкуството, като използват материалите. Те дават заглавие на произведението си.</p> <p>Изложба: 15 минути</p> <p>Участниците създават изложба от своите произведения на изкуството. Разглеждат творбите на другите и ги наблюдават. Записват за себе си някои бележки за творбите, като се опитват да разберат концепцията, могат да се опитат да ѝ дадат и заглавие.</p> <p>Размисъл: 20-25 минути</p> <p>Участниците споделят едно по едно своите произведения на изкуството с оригиналните им заглавия и разказват за своята концепция. Останалите могат да добавят какво са видели, какво мислят за творбите. В края на кръга фасилитаторът задава няколко въпроса относно това как са се чувствали по време на процеса, какво са научили и какво могат да пренесат в ежедневието си.</p> <p>Възможни въпроси:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Как се чувствахте по време на процеса?</li><li>2. Как възприехте другите произведения на изкуството? Какво си помислихте за тях? Беше ли трудно да намерите заглавие?</li><li>3. Какво си взехте от този семинар?</li></ol>



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

	<p>4. Има ли нещо, което бихте добавили като част от семинара?</p> <p>5. Смятате ли, че този семинар ще ви помогне в решенията ви да станете по-устойчиви в модата? Какво по-различно отпреди ще направите?</p>
Материали	Ножици, лепила за всеки участник. Отпадъчни материали, които могат да се използват за дейността като картони, вестници, найлонови торбички, текстил.

## 4.2. Устойчива мода – Impro дебат

<b>Тема на местната G-хъб работилницара</b>	<b>Устойчива мода - Impro дебат</b>
Целевата група, към която ще се обърнете	Млади хора - на възраст 16-30 години. Оптимална е група от 10-20 младежи с подкрепата на един фасилитатор.
Цели	Участниците обсъждат темата за устойчивата мода чрез театър и ролеви игри, което им позволява да се запознаят с различни гледни точки, да мислят нестандартно, като същевременно развиват способността си да изслушват и другите.
Резултати от обучението	<ul style="list-style-type: none"><li>• Участниците обсъждат теми, свързани с устойчивото развитие, задълбочават познанията си по темата.</li><li>• Изпълняват различни роли и играят ролеви игри, като по този начин могат да разгледат различни аспекти, да изследват темата от различни гледни точки.</li><li>• Упражняват слушане, наблюдение.</li></ul>
Съдържание	След като участват в енергизиращи игри, които помагат на участниците да вникнат в темата и повишават енергията им, те се включват в дебати. Някои от участниците ще бъдат "активни играчи" в този ролеви дебат и ще обсъждат темата, която им е зададена, играейки роли. "Пасивните играчи" наблюдават дискусията, като си водят бележки. Участниците разсъждават върху процеса, обсъждат впечатленията си от изиграването на ролите си или от наблюденията си.
Местата, на които ще устроите местния G-хъб	Мястото на хъба може да бъде навсякъде - затворено пространство, класна стая или младежки център, а може да се проведе и навън.



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

Други инструкции за фасилитаторите	Въпросите на дебата трябва да бъдат записани на по-големи листове хартия, за да могат всички участници да ги виждат. Преди дебатите на участниците трябва да се дадат химикалки и хартия, за да могат да записват мислите си преди и по време на дебатите. Ролите трябва да бъдат написани на по-малки листчета и да бъдат поставени в шапка/кутия, така че активните играчи да могат да избират от нея.
------------------------------------	--

## Дейности в работилницата

Тема	Дискусия за устойчивостта
<b>ДЕЙНОСТ 1</b>	<b>Бързо обсъждане</b>
Цели	Въвеждане на темата за устойчивостта, ангажиране на участниците, обсъждане, споделяне на идеи и опит в областта на устойчивостта.
Подготовка	-
Обща продължителност	20 минути
Описание	<p>Участниците застават в два кръга (вътрешен и външен), като всеки е обърнат с лице към другите. Задаваме въпроси, на които всеки участник трябва да отговори за 1 минута. Двойките разговарят помежду си. След като и двамата са отговорили на въпроса (след 2 минути), вътрешният кръг се премества с един човек. Задаваме следващия въпрос.</p> <p>Идеи за въпроси:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Какво означава устойчивост за вас?</li><li>● Какво е отношението ви към устойчивостта?</li><li>● Кой е най-големият проблем, с който се сблъскваме по отношение на устойчивостта?</li><li>● Какво би могло да бъде решението на проблемите?</li><li>● Какви препятствия имаме?</li><li>● Чия е отговорността за извършване на промени?</li><li>● Разкажете за 3 неща, които човек може да направи на индивидуално ниво.</li><li>● Как ще изглежда светът след 20 години?</li></ul>
Материали	-



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

Тема	Устойчива мода - дебат
ДЕЙНОСТ 2	Impro Дебати
Цели	Обсъждане на теми, свързани с устойчивостта. Да се научат да дебатираат, да играят роли и да разсъждават от различни гледни точки.
Подготовка	Трябва да се подготвят маси със столове, листи и химикалки. Столовете трябва да се подредят в два кръга: един вътрешен кръг с 4-5 стола (в зависимост от броя на участниците), а останалите столове се подреждат във външния кръг. Символите трябва да бъдат изписани на листчета, от които участниците по-късно да избират.
Обща продължителност	2 ч. - 2 ч. и 30 мин.
Описание	<p>Разбиване на леда: Практика на ролеви игри - <b>"Ти беше, не, не беше, кой беше?"</b></p> <p>Участниците застават в кръг. Първият, който започва играта, посочва някого и казва: "Ти беше това". След това човекът, към когото е отправено това изречение, посочва трети човек и казва "не, не бях", а след това този трети човек посочва четвърти и казва "кой беше". След това четвъртият човек посочва някого и казва "ти беше това", а после целият процес започва отначало и така нататък. След като дадем инструкциите, казваме на участниците, че тези изречения могат да бъдат казани поразличен начин! Те могат да бъдат попитани, извикани, просто казани, с леки движения, да се направи пауза и т.н. - могат да опитат всеки стил и отношение, които желаят!</p> <p><b>Дебати от типа "Аквариум" с елемент на импровизационен театър:</b></p> <p>Ще се проведат 2-3 кръга от дискусии, в които участниците ще обсъждат тема, свързана с устойчивостта. Във всеки кръг ще има "активни играчи" (4-5 души, в зависимост от броя на участниците) - участници, които ще играят роли/персонажи, обсъждайки дадения въпрос. "Пасивните участници" наблюдават дискусията, като си водят бележки.</p> <p>По време на подготовката на всеки кръг на участниците се дава тема и те трябва да се подготвят. Активните участници подготвят някои идеи, както би реагирал техният герой. Пасивните</p>



Съфинансирано от  
Европейския съюз



# FABLE

участници подготвят собствените си мнения и някои гледни точки, тъй като те ще гледат дебата от страни.

1. Кръг на разискванията: 30 минути

- подготовка на участниците - 10 минути
- активните участници седят във вътрешния кръг и обсъждат темата - като своите герои. - 20 минути
- пасивните участници наблюдават дискусията, водят си бележки

2. Кръг на разискванията: 30 минути

- пасивните преди това участници се превръщат в активни участници, те избират герои. Участниците получават нов въпрос;
- подготовка на участниците - 10 минути;
- активните участници седят във вътрешния кръг и обсъждат темата - като своите герои - 20 минути;
- пасивните участници наблюдават дискусията, водят си бележки.

В зависимост от броя на участниците може да има и повече кръгове - опитайте се да се уверите, че всички участници са във вътрешния кръг като активни играчи поне веднъж.

Възможните теми/въпроси за дебата са:

- Най-голямата заплаха за нашата планета е вярата, че някой друг ще я спаси.
- Отделният човек не може да направи нищо по отношение на изменението на климата.
- Устойчивостта е само модерна дума, докато не стане неудобна или скъпа.
- Пластмасата всъщност е полезна за света.
- Жертваме ли дългосрочното здраве на планетата и на бъдещите поколения заради краткосрочни икономически ползи?
- Не успяваме ли да се поучим от историята и повтаряме ли същите грешки, които са довели до екологични катастрофи в миналото, като например рухването на древни цивилизации?
- Дали не сме твърде оптимистични по отношение на потенциала на бъдещите технологични пробиви за решаване на климатичната криза (и дали да не предприемем действия въз основа на знанията и инструментите, с които вече разполагаме)?



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

Възможни герои:

- политически лидер, който само говори, а не действа;
- 60-годишен човек, който обича да разказва за времето, когато е бил по-млад;
- персонаж, който говори като в забавен ситком (пуска закачливи вицове, гледа към въображаема камера);
- тийнейджър със силни емоции по темата на дебата, който понякога е емоционален, докато обяснява позицията си;
- герой, който е задълбочен философ, много песимистичен/оптимистичен по отношение на позицията си и говори на стар английски език с трудни думи. (thy, thee, thou, doth);
- персонаж, който действа като детектив и се опитва да открие виновника;
- главен изпълнителен директор на международна компания, за когото най-важното е да печели;
- младеж, който работи като продавач в магазин за бърза мода;
- 40-годишен фермер, който се е преместил от големия град, за да отглежда собствена храна, и смята, че това е най-добрият начин за живот в бъдеще за всички.

Размисъл: 30-45 минути

Участниците размишляват върху своето представяне, обсъждат как са се чувствали, как им се е струвало да играят различните роли. Те сядат в кръг и фасилитаторът задава (някои от) следните въпроси на участниците. Те могат да оставят дискусиата да тече, като се уверят, че говорят за аспектите, които наистина интересуват участниците. Освен да споделят чувствата си, могат да разсъждават и върху ситуациите, за да се изяснят по-задълбочено конфликтите между различните герои.

1. Първоначално нека всеки каже една дума, която описва този дебат!
2. Какви са първите ви впечатления от дебата? Как се чувствате сега?



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

	<p>3. Как ви се струваше да изиграете своя герой, да говорите от неговата гледна точка? Лесно ли ви беше/трудно ли ви беше? Прилича ли на истинския ви персонаж? Съгласихте ли се с него?</p> <p>4. Можехте ли да съчувствате на героите? Кой според вас е най-близкият до вас герой?</p> <p>5. Как се чувствахте, когато наблюдавахте от външния кръг дебата? Как приехте, че не можахте да споделите идеите си? Искахте ли да участвате в дебата?</p> <p>6. Какво забелязахте, когато наблюдавахте дебата от външната страна? Кой според вас беше най-интересният аспект?</p> <p>7. Кои бяха най-реалистичните части от дебата? Можете ли да се сетите за ситуации, подобни на нашия дебат, които сте преживели или видели в реалния живот?</p> <p>8. Кои бяха точките, по които имаше най-голямо съгласие/несъгласие? Защо е лесно/трудно да се постигне съгласие по тези точки? Какво породило конфликтите?</p> <p>9. Какви биха могли да бъдат възможните решения? Как тези хора биха могли да стигнат до разбирателство? Как различните герои биха могли да допринесат за (приемането на) решенията?</p>
Материали	Химикалки, листове хартия, столове, маси

## 4. 3. Бавна мода: Багрене на текстил с естествени багрила

<b>Тема на местния G-хъб уъркшоп</b>	<b>Бавна мода: Багрене на текстил с естествени багрила</b>
Целевата група, към която ще се обърнете	Млади хора на възраст 18 - 30 години
Цели	Този уъркшоп е посветен на термините, техниките и материалите, използвани в процеса на естественото багрене. Всички участници ще могат да проектират и изработят текстилни образци и/или дрехи с помощта на практиките на бавната мода.



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

	<p>Участниците ще се запознаят със значението на устойчивите модни практики, с произхода на идеята за бавна мода и с различните ѝ концепции: екологична, етична, устойчива, рециклирана мода, справедлива търговия и др.</p> <p>Ще се развие творческата и предприемаческата компетентност на участниците.</p>
Резултати от обучението	<p>По време на работилницата за естествено багрене младите хора ще научат повече за устойчивата мода. Те ще бъдат мотивирани да се съобразяват с устойчивото развитие в модата и да го насърчават, както и да вземат отговорни решения за модата в ежедневието си.</p> <p>Младежите ще се информират също и за различни професии в модната индустрия и ще се вдъхновят да помислят за кариера в тази област или дори за свои собствени предприемачески идеи в тази област.</p> <p>По време на работилницата младите хора ще приложат и развият своята креативност.</p> <p>Отношението към отговорния и устойчив начин на живот ще се засили.</p>
Съдържание	<ul style="list-style-type: none"><li>● Дейност 1: Теоретична част: 30 мин.</li></ul> <p>Обучаемите ще научат факти за въздействието на бързата мода върху нашата планета. Ще им бъдат предоставени алтернативни идеи за това как да спасят природата и да създадат по-отговорна и устойчива мода.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Практическо обучение по естествено багрене: 2 часа</li></ul> <p>Учениците ще събират растителни материали за боядисване и ще изследват възможностите за получаване на различни цветове чрез естествени багрила.</p> <p>Методът съчетава творческо майсторене, обучение чрез изкуство и устойчива мода.</p>
Места, на които ще устроите местните G-хъбове	<p>(например: офиси/помещения на организации, обществени места, училища, ...)</p> <p>Работилницата може да бъде разположена на всяко място, което има следните характеристики:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● лесно достъпно е за целевата група;</li><li>● предлага спокойна и творческа атмосфера;</li><li>● има достъп до електричество (за 1 или 2 котлона) и течаща вода.</li></ul>



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

Други инструкции за фасилитаторите	Участникът трябва да участва активно и в двете дейности на този уъркшоп. В теоретичната част фасилитаторът трябва да включи аудиторията в дискусията относно техните възгледи, знания, опит и идеи за това как да се създаде устойчивост в модата. В практическата част - дейността по боядисване - младите хора трябва да бъдат предварително информирани за необходимите материали и да участват активно в набавянето на тези материали. Трябва да се подчертае основният момент на устойчивостта - да не купуваме това, което можем да намерим вече налично в рамките на нашето домакинство или общност от приятели, за да можем да го използваме и да намалим ненужното купуване и потребление.
------------------------------------	---

## Дейности в работилницата

Тема	Естествено багрено. Защо бавна мода?
ДЕЙНОСТ 1	Учебна дейност по темата за устойчива мода и естествени багрила
Цели	Въвеждане на темата за устойчивостта, ангажиране на участниците, обсъждане, споделяне на идеи и опит в областта на устойчивостта.
Подготовка	Фасилитаторът трябва да се запознае с информацията в презентационния материал и да се подготви да проведе дискусия с участниците по тази тема.
Обща продължителност	30 минути
Описание	Представени са факти и информация за: въздействието на модната индустрия върху околната среда, екологичните и социалните последици; идеята за противопоставяне на свръхконсуматорството; концепцията за "бавна мода"; поглед към автентичните прединдустриални практики за производство на текстил и боядисване; естествените източници на багрила.
Материали	За да покаже слайдовете на презентацията (вж. приложение 1), фасилитаторът се нуждае от екран, компютър (лаптоп) и проектор.

Тема	Естествено устойчиво багрено
------	------------------------------



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

<b>ДЕЙНОСТ 2</b>	<b>ЕСТЕСТВЕНО БАГРЕНЕ НА ТЕКСТИЛ</b>
Цели	Да се изследва палитрата, която предлагат местните естествени багрила и да се прилагат върху текстилни изделия или дрехи.
Подготовка	Събиране на текстилни изделия, фиксатори и естествени багрила
Обща продължителност	2 часа
Описание	<p>1. Текстилните материали се подготвят за боядисване, като първо се фиксират със стипца (калиев алуминиев сулфат) – <math>KAl(SO_4)_2</math> (или друг фиксатор, включително сол) за 30 минути. Една супена лъжица калиев алуминиев сулфат се разтваря в голям съд с вряща вода (5 L). Добавя се една лъжица оцет. Текстилният материал се потапя, предварително се намокря и се вари в продължение на 30 минути. Фиксатори са необходими главно когато се опитваме да запазим боята, така че да не се губи при пране. В случай че не разполагате с фиксатор, можете да пропуснете тази стъпка.</p> <p><i>Допълнителна стъпка: Докато трае процесът на фиксиране, фасилитаторът може да запознае участниците с теоретичната основа, като по този начин комбинира в едно занятие Дейност 1 и Дейност 2 от този уъркшоп на местния G-хъб.</i></p> <p>2. Текстилните материали се изпират с вода.</p> <p>3. Багрилата се поставят в съдове с вряща вода. Варенето продължава 10-20 минути. Правилото на естественото боядисване е, че колкото по-голямо количество багрило поставите в съда - толкова по-наситен ще бъде цветът. Можете да започнете с добавянето на 1 супена лъжица от продукта за боядисване, а по-късно да мотивирате участниците да добавят повече от продукта за багрене и да видят как съответно се променят цветовете на текстилните материали. Възползвайте се от възможността да събудите любопитството на младите хора и да ги въвличете активно в процеса на боядисване на текстил.</p> <p>4. По избор: Текстилните материали се обработват с различни техники (стегнато връзване, шибори). При стегнатото връзване се събират много малки части от материала и се завързват плътно с конец, преди платът да се потопи в багрилната баня. Шибори е японска техника за ръчно резистивно боядисване, използвана върху текстил за създаване на шарки, които се разпространяват неравномерно по плата. Вижте повече във видеоклиповете: <a href="https://www.seamwork.com/articles/shibori-dyeing">https://www.seamwork.com/articles/shibori-dyeing</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=32LgqGhAzYc">https://www.youtube.com/watch?v=32LgqGhAzYc</a></p>



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

	<p>5. Текстилните парчета се поставят в съдовете с багрила. Всеки текстил се държи в съда минимум 2-3 минути. Колкото по-дълъг е престоят им във ваната с боята, толкова по-дълбоки нюанси ще получите.</p> <p>6. Текстилните материали се изваждат, измиват се с вода и се оставят да изсъхнат.</p>
Материали	<p>1 или 2 котлона 3-6 големи купи 5-6 големи буркана ръкавици престилки големи дървени лъжици супена лъжица връв леген (по избор) дървени щипки за дрехи течаща вода естествени текстилни изделия (за предпочитане коприна, вълна, памук)</p> <p><b>Оцветители:</b> Червени и жълти люспи на лук - Allium сера Сумак (подправка) - Rhus coriaria Хена - Lawsonia inermis Куркума (подправка) - Curcuma longa Корени от мадър - Rubia tinctorum Чаени листа (използвани) - Camellia sinensis Арония (плодове) - Aronia Червено зеле - Brassica oleracea</p> <p><b>Фиксатори:</b> Стипца (калиев алуминиев сулфат) - <math>KAl(SO_4)_2</math> (може да се намери в аптеките) Меден сулфат - <math>CuSO_4</math> Железен сулфат - <math>FeSO_4</math> (горните две съединения могат да бъдат намерени в селскостопанските аптеки и може би в градинските центрове, тъй като се използват за лечение и профилактика на растенията) Оцет Сол Вж. приложение 1 - презентация "Естествено багрене. Защо бавна мода?"</p>



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

Насоки за младежките работници как да събират материалите	Всички оцветители са налични в домакинствата или магазините; някои от тях могат да се употребят, след като са били използвани в домакинството (кафе и черен чай след варене) или са готварски отпадъци (обелки от лук, моркови, остатъци от червено зеле). Оцветителите могат да бъдат закупени от агроаптека, пазар или магазин за лабораторни материали. Текстилните остатъци са отпадъчен материал при производството на облекло. В магазините за втора употреба можете да намерите дрехи, изработени от много ценни текстилни материали. Текстилтът на протеинова основа (коприна, вълна) се обработва по-добре с естествени багрила. Някои от багрилата обаче са много силни (куркума, боровинки, корени от лудо биле) и могат да имат впечатляващ ефект върху памука.
Други инструкции за фасилитаторите	Уверете се, че в процеса на подготовка на тази дейност са включени всички участници и те допринасят за намирането и събирането на необходимите материали и вещи (напр. котлони, лъжици и др.). Основният момент е да се използват вече наличните неща, а не да се купуват излишни продукти.

## 4.4. Анализ и действия за устойчива мода

Тема на местния G-хъб уъркшоп	Анализ и действия за устойчива мода
Целева група	Младежи на възраст 16-30 години. Предложената сесия би могла да работи добре с 1 фасилитатор за 8-10 участници. Ако участниците са повече, може да е полезно да се включат повече фасилитатори и да се вземат съответните мерки за управление на времето. Възможно е тези дейности да бъдат част от непрекъснат процес на разсъждения и действия в творческото младежко пространство (т.е. редовни дискусии по разглежданите въпроси в младежкия център).
Цели	Участниците разсъждават критично, определят ключовите аспекти на устойчивата мода и предлагат действие (кампания и/или социален проект в областта на модата), което би могло да им даде повече възможности.



Съфинансирано от  
Европейския съюз



<p>Резултати от обучението</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Участниците се запознават с основните социално-икономически и екологични въпроси, свързани с модната индустрия.</li> <li>● Участниците определят какво може да означава за тях устойчивата мода.</li> <li>● Участниците научават как да търсят данни и информация по темата за модата.</li> <li>● Участниците се научават да създават прости творчески идеи за кампании на тема мода.</li> <li>● Участниците експериментират с разработването на прости социални и устойчиви бизнес идеи и интервенции в областта на модата.</li> </ul>
<p>Съдържание</p>	<p>Тази конкретна сесия е посветена на критичното разглеждане на модната индустрия и устойчивата мода. Тя се опитва да разгледа структурните социално-икономически и екологични аспекти на модата и да премине отвъд "зеленото измиване" или зелена мимикрия (greenwashing - продуктът не отговаря на това, за което ни се представя). Това се постига чрез процес на разсъждения, изследване и експериментиране на нови идеи и действия, свързани със социалната икономика и устойчивата мода. Тя е разделен на 3 дейности (фази), които могат да се използват и поотделно или като комбинация (т.е. 1&amp;2, 1&amp;3, 2&amp;3) в различни сесии и условия. Комбинирането на трите дейности заедно би трябвало да даде по-цялостна и пълна представа за последиците от модата, както и за действията, които младите хора биха могли да предприемат, за да се справят с въздействието на неустойчивите модни индустрии и практики.</p>
<p>Други инструкции за фасилитаторите</p>	<p>Съобразете се с различните характеристики и нужди на участниците, тъй като може да се наложи да отделите повече време или да опростите някои от предложенията, включени в работилница.</p> <p>В зависимост от образователния ценз на участниците, дейностите могат да бъдат опростени по подходящ начин. В идеалния случай тези дейности, с изключение на първата, трябва да бъдат насочени към студенти от университети или младежки лидери, които се интересуват от подобряване на своите аналитични и организационни умения.</p> <p>Можете да използвате части от дейностите, да ги смесвате и съчетавате с предишни дейности на местния G-хъб или да</p>



	разработите нови и да създадете напълно нов FABLE местен G-хъб!
--	---

## Дейности в работилницата

Тема	Устойчива мода
Дейност 1	Случаят с модата: Социално-екологични и икономически аспекти
Цели	Участниците се запознават с основните социално-икономически и екологични въпроси, свързани с модната индустрия. Участниците установяват какво може да означава за тях устойчивата мода.
Подготовка	Не се изисква специална подготовка. Хубаво е участниците да се намират във физическо пространство, като образуват кръг или работят по двойки по всеки въпрос. Но е възможно и дейността да бъде организирана в дигитално пространство с включени камери на участниците.
Обща продължителност	30 - 45 мин (за максимум 15 участници)
Описание	<p>Фасилитаторът разделя участниците по двойки (или в по-големи групи, ако участниците са повече) и задава следните въпроси:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Какво е мода? Какво е вашето мнение за модата? (3 мин.)</li> <li>● Какъв е натискът на модната индустрия върху околната среда, обществото и икономиката, за който се сецате? (5 мин.)</li> <li>● Как бихте могли да отговорите на тези предизвикателства? Как модата може да бъде устойчива? (5 мин.)</li> </ul> <p>В пленарна зала всяка двойка (или група) докладва за основните моменти от дискусията и заедно записват общ набор от качества и практики, които описват устойчивата мода. Това ще бъдат техните ръководни принципи за работата им в творческото</p>



# FABLE

	<p>младежко пространство (например използване на по-малко природни ресурси, възобновяема енергия, етична търговия и т.н.). В зависимост от нивото на познания и опит на участниците може предварително да се предостави набор от информация и ресурси относно устойчивата мода (напр. статии, видеоклипове) или предварително да се направи обща подготовка с участниците (напр. да се гледа филм, да се прочете подходяща книга). Проверете списъка с ресурси в раздел Материали.</p> <p><i>Забележка: Ако това е началото на сесията и участниците не са се срещали никога преди това, едно разчупване на ледовете или игра с имена може да бъде още по-добър избор преди тази дейност (напр. "споделете името си и представете на групата любимия си моден артикул").</i></p>
Материали	<p>Хартия за флипчарт и маркери за записване на отговорите на участниците.</p> <p>Ресурси за устойчива мода:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Истинската цена: Кой плаща истинската цена за вашите дрехи   Документално разследване <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5-0zHqYGnlo&amp;t=1545s">https://www.youtube.com/watch?v=5-0zHqYGnlo&amp;t=1545s</a></li><li>● Бързата мода - сенчестият свят на евтините дрехи   DW Документален филм <a href="https://www.youtube.com/watch?v=YhPPP_w3kNo&amp;t=9s">https://www.youtube.com/watch?v=YhPPP_w3kNo&amp;t=9s</a></li><li>● Историята на микрофибрите <a href="https://www.youtube.com/watch?v=BqkekY5t7KY">https://www.youtube.com/watch?v=BqkekY5t7KY</a></li><li>● Историята на козметиката <a href="https://www.youtube.com/watch?v=pfq000AF1i8&amp;t=103s">https://www.youtube.com/watch?v=pfq000AF1i8&amp;t=103s</a></li><li>● Статистика за околната среда, отпадъците и рециклирането в модната индустрия <a href="https://edgexpo.com/fashion-industry-waste-statistics/">https://edgexpo.com/fashion-industry-waste-statistics/</a></li><li>● Статистика за отпадъците от мода и текстил: Фактите за дрехите в депата за отпадъци <a href="https://www.ecofriendlyhabits.com/textile-and-fashion-waste-statistics/">https://www.ecofriendlyhabits.com/textile-and-fashion-waste-statistics/</a></li><li>● Защо е толкова трудно да се рециклират дрехи <a href="https://www.bbc.com/future/article/20200710-why-clothes-are-so-hard-to-recycle">https://www.bbc.com/future/article/20200710-why-clothes-are-so-hard-to-recycle</a></li><li>● Последниците от бързата мода <a href="https://www.bu.edu/sph/news/articles/2022/the-aftermath-of-fast-fashion-how-discarded-clothes-impact-public-health-and-the-environment/">https://www.bu.edu/sph/news/articles/2022/the-aftermath-of-fast-fashion-how-discarded-clothes-impact-public-health-and-the-environment/</a></li><li>● Замърсяването с бърза мода и изменението на климата <a href="https://earth.org/fast-fashion-pollution-and-climate-change/">https://earth.org/fast-fashion-pollution-and-climate-change/</a></li><li>● Как модната индустрия замърсява водата</li></ul>



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

	<p><a href="https://www.sustainably-chic.com/blog/how-the-fashion-industry-pollutes-water">https://www.sustainably-chic.com/blog/how-the-fashion-industry-pollutes-water</a></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Защо бързата мода е проблем на социалната справедливост <a href="https://www.cfs.fashion/article/why-fast-fashion-is-a-social-justice-issue">https://www.cfs.fashion/article/why-fast-fashion-is-a-social-justice-issue</a></li><li>• Въздействието на козметичната индустрия върху околната среда и здравето <a href="https://earth.org/environmental-impacts-cosmetic-industry/">https://earth.org/environmental-impacts-cosmetic-industry/</a></li></ul>
--	--

Тема	Устойчива мода
Дейност 2	Казусът с модата: Анализ
Цели	<ul style="list-style-type: none"><li>• Участниците научават как да търсят данни и информация по темата за модата.</li><li>• Участниците се запознават с основните социално-икономически и екологични въпроси, свързани с модната индустрия.</li><li>• Участниците определят какво може да означава за тях устойчивата мода.</li></ul>
Подготовка	Физическото или цифровото пространство трябва да може да се използва за групова работа и да има достъп до интернет за събиране на данни, ако е необходимо. Фасилитаторът може също така да подготви предварително полезни ресурси, като например видеоклипове и статии, които да подпомогнат процеса на групова работа. Първата дейност "Казусът с модата: социално-екологични и икономически аспекти" може да бъде много полезна за разширяване на знанията по въпросите, които се разглеждат с тази дейност.
Обща продължителност	2 ч. 30 мин. - 3 ч. (за максимум 15 участници)
Описание	Компаниите за бърза мода популяризират своите нови етични и екологични техники, за които се предполага, че са в съответствие с устойчивото развитие. Въпреки че може да използват по-екологични материали и да ги пропагандират в маркетинговите



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

си кампании, те трябва да направят повече, за да се справят с въпроса за устойчивостта и социалната справедливост, включително да осигурят справедливо заплащане и условия на труд в своите вериги за доставки. И разбира се, трябва да се постави под въпрос тяхната идентичност като индустрия за бърза мода и моделите на свръхпотребление, които те възпроизвеждат, а не само техните практики.

С оглед на това фасилитаторите приканват участниците да се вгледат по-дълбоко в социално-икономическите и екологичните последици от свръхпроизводството и свръхпотреблението, както и да разкрият основните структурни процеси, които засилват тези последици и могат да ни отведат до корените на проблема.

Участниците се разделят на групи от по 4-5 души. Всяка група ще премине през процес от 3 стъпки, в който ще бъде помолена да разсъждава като икономически географ, анализатор на данни и социален иноватор в областта на устойчивото развитие, за да проучи и анализира модната индустрия, както и да определи перспективите за устойчива мода. Всяка група избира модни артикули, които желае да анализира, напр. дрехи, бижута, козметика. Тези артикули могат да бъдат въображаеми или действителни, които те използват или носят. За да има по-голямо разнообразие, всяка група може да работи върху различна модна категория.

## Стъпка 1. Икономически географ (45 мин.)

Всяка група трябва да разгледа следните въпроси:

- Откъде и как идват модните артикули, които ви интересуват (напр. дрехите)?
- Къде и как се произвеждат и разпространяват?
- Къде и как се продават и употребяват?
- Къде и как се изхвърлят, когато вече не могат да се използват?

Шаблонът "Линейна икономика: Модната индустрия" (**вж. приложение 2А**) може да се използва за насочване на участниците и събиране на техните отговори.

След това всяка група има 10 минути, за да създаде карта по шаблона "Картографиране: Модната индустрия" (**вж. Приложение 2Б**), която показва географския произход и местоназначението на избраните от тях модни артикули.

## Стъпка 2. Анализатор на данни (45-60 мин.)



Съфинансирано от  
Европейския съюз

Всяка група трябва да потърси конкретни данни, свързани с избраните от нея модни артикули. Ето няколко насочващи въпроса:

- Какви материали и природни ресурси се извличат и използват за производството на избраните модни артикули?
- Какъв вид и количество енергия се използва за тяхното извличане, производство и транспортиране?
- Какво е типичното количество отпадъци, свързани с модата и избория от вас вид мода?
- Какво става с емисиите?
- Какво ще кажете за химикалите и пластмасата?
- Как се произвеждат те? От кого и при какви социално-икономически условия? Какво е заплащането им? Кой печели?

Шаблонът "Инфографика: На всяка група се предоставя шаблонът "Модна индустрия" (вж. приложение 2B), който да ръководи тази стъпка. Всяка група е свободна да търси информация и данни, които я интересуват. Ресурсите и материалите, свързани с модните изделия, могат да бъдат предоставени предварително.

### Стъпка 3. Социален иноватор в областта на устойчивото развитие (30-45 мин.)

Всяка група трябва да определи, въз основа на своя опит и знания, добри практики, свързани с избраните от нея модни артикули. Ето някои насочващи въпроси:

- Какво означава устойчива мода? Как можете да разпознаете и да избегнете "зеленото измиване" (greenwashing)?
- Кои устойчиви модни практики познавате?
- Има ли устойчиви марки, които следвате? Какви са характеристиките на техните продукти?
- Има ли обществени инициативи, които разглеждат въпроса за устойчивата мода във връзка с избраните от вас артикули?
- Какво ще кажете за интервенциите в общността, които познавате или в които участвате?



# FABLE

	<p>Шаблонът "Добри практики: Устойчива мода" (<b>вж. Приложение 2D</b>) може да се използва за насочване на участниците и събиране на техните отговори.</p> <p>След като всички групи приключат с изпълнението на задачите си, всяка група ще направи кратка презентация на това, което е успяла да събере. Може да има и възможност за обобщаване, обмен на коментари и допълнителни приноси въз основа на това, какво е планирал фасилитаторът. Трябва да се отбележи, че тази дейност ще осигури на участниците солидна основа, която е важна за преминаване към следващата стъпка. Тази дейност може също и да бъде изключена, но резултатите от следващата дейност вероятно ще бъдат по незрели и по-малко информативни.</p>
Материали	Хартия за флипчарт, цветни маркери, химикалки/моливи и тетрадки, достъп до интернет и цифрови устройства, ако е необходимо.

Тема	Устойчива мода
Дейност 3	Казусът с модата: Изграждане на устойчиви алтернативи
Цели	<ul style="list-style-type: none"><li>• Участниците определят какво може да означава за тях устойчивата мода.</li><li>• Участниците се научават да създават прости творчески идеи за кампании на тема мода.</li><li>• Участниците експериментират с разработването на прости социални и устойчиви бизнес идеи или интервенции в областта на модата.</li></ul>
Подготовка	Физическото или цифровото пространство трябва да може да се използва за групова работа и да има достъп до интернет за събиране на данни, ако е необходимо. Фасилитаторът може също така да подготви предварително полезни ресурси, като връзки и статии, които да подпомогнат процеса на групова работа. Работата от предишните две дейности ще бъде важна за изграждането на техните идеи.
Обща продължителност	1 ч. и 30 мин. - цял ден или повече



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

## Описание

Участниците се разделят на по-малки групи от по 3-4 души. Всяка група решава как да подходи към въпроса за устойчивата мода. Ако желаят да създадат устойчива и социална бизнес идея, свързана с модата, те ще влязат в ролята на "творчески предприемач". Ако желаят да се застъпват за устойчивост, справедливост и равенство в модата, те ще влязат в ролята на "активисти".

Творческите предприемачи могат да използват дейността и шаблона от курса за електронно обучение на FABLE "[Устойчива творческа или модна интервенция!](#)". В зависимост от уменията на участващия фасилитатор и на организацията, която е домакин на дейността, групата може да бъде допълнително подкрепена в реализирането на идеята си чрез менторска програма (напр. социален инкубатор).

Активистите могат да използват образаца "Акция за устойчива мода" (вж. приложение 2Е), за да разработят кампания, която може да бъде допълнително осъществена от групата или подкрепена от организацията, която е домакин на дейността.

Те ще трябва да идентифицират ключови послания, да включат обосновки, да оформят посланието си според целевата аудитория и да създадат кампания с художествена форма, използвайки въображението и креативността си. Това може да бъде видеоклип, пиеса (напр. форум/уличен театър), фотоизложба, цифрова колекция от материали, всичко творческо и динамично.

Всяка група ще има на разположение около 45-60 минути, за да работи върху идеите си, след което ще се върне и ще представи резултатите си в пленарна зала. Възможно е да има място и за дебрифинг, обмен на коментари и допълнителен принос въз основа на това, което е планирал фасилитаторът.

Следва да се отбележи, че е възможно дадена група да реши да инициира конкретна общностна интервенция като част от самия местен G-хъб. Това би било крайната стъпка за овластяване на участниците. Такива интервенции на общността могат да бъдат редовни размени на дрехи, социални творчески работилници, свързани с модата (например кафенета за поправки), филмови вечери, посветени на модата, социални модни дефилета и др. В този случай фасилитаторът би могъл да подпомогне групите с практически и организационни мерки, които трябва да бъдат



Съфинансирано от  
Европейския съюз



# FABLE

	взети предвид (напр. процеси на вземане на решения и разрешаване на конфликти за групите, важни контакти и партньори, финансови и материални ресурси). Полезни биха били както процесът, така и използваните шаблони. Разбира се, действителното изпълнение на тази интервенция в общността може да се осъществи извън обхвата на тази единична дейност.
Материали	Хартия за флипчарт, цветни маркери, химикалки/моливи и тетрадки, достъп до интернет и цифрови устройства, ако е необходимо.

## 4.5. Устойчива мода: Маркетинг и комуникационни стратегии

<b>Тема на местния G-хъб уъркшоп</b>	<b>Устойчива мода: Маркетинг и комуникационни стратегии</b>
Целева група	6 - 8 (макс.) младежи (на възраст от 18 до 30 години) Възможност за работа с повече млади хора, но необходимост от повече фасилитатори и несъмнено повече време в някои от финалните сесии за обратна връзка – дискусии.
Цели	Liberittuti (партньорът, създал тази работилница) е предвидил развитието на своя местен G-хъб с цел да предостави на младите хора необходимите инструменти, за да разберат предизвикателствата на устойчивата мода и да се насочат към по-екологични кариери. Чрез тези дейности местният G-хъб има за цел: <ul style="list-style-type: none"><li>● Да се постигне разбиране за функционирането на модната индустрия като цяло, включително всички етапи на проектиране, производство и комерсиализация.</li><li>● Запознаване с различните професии, както и с финансовите, материалните и човешките изисквания на всеки етап.</li><li>● Разглеждане на различни форми на търговия, свързани с модната индустрия.</li><li>● Разработване на знания за подходите за устойчива мода.</li><li>● Възпитаване на критично мислене, особено по отношение на практиките за "зелено измиване", които понякога могат да бъдат подвеждащи.</li></ul>



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

Резултати от обучението	<p>По този начин младите хора ще могат да придобият конкретна представа за различните професии в областта на модата и предприемачеството.</p> <p>Те ще могат да развият в екип критичен поглед върху различните компоненти и фази на устойчивата мода.</p> <p>Ще могат да определят собствените си умения и предпочитания по отношение на различните модни професии.</p> <p>Ролевите игри насърчават работата в екип и принадлежността към общността.</p>
Съдържание	<p>По отношение на съдържанието семинарите предоставят теоретични познания, които позволяват да се развият знания за всички етапи на производствената верига, за предизвикателствата и изискванията, за различните професии, свързани с модата, и за перспективите за по-екологична модна индустрия.</p> <p>За да се приложат тези идеи на практика, основната идея на местния G-хъб е да направи теоретичните аспекти възможно най-интерактивни чрез дискусии и възможно най-конкретни чрез разказване на истории. Освен това, за да се усвоят тези теоретични елементи, местният G-хъб предлага практически подход, включващ ролеви игри.</p> <p>В момента се фокусираме върху дейности, свързани с маркетинга и комуникацията. Въпреки това концепцията на местния G-хъб може да бъде приложена и за други етапи от производствената верига, като например създаване на колекция, дизайн на продукта и продажби.</p>
Местата, на които ще устроите местните G-хъбове	<p>Интересно би било дейността да се развие на място, представително за етап от производствената верига (стига да е безопасно място). В тестовия случай Liberittuti са я развили във фабриката LT Factory, която е място, включващо в мрежата си шивашка работилница и складове на компания за устойчива мода.</p>
Други инструкции за фасилитаторите	<p>Помогнете на младите участници за:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Разбиране на теоретичното съдържание, представено от модния експерт;</li><li>● Разбиране и активно участие в ролевата игра;</li><li>● Определяне на целите</li></ul>



Съфинансирано от  
Европейския съюз

## Дейности в работилницата

Тема	Устойчива мода: Маркетинг и комуникационни стратегии
Дейност 1	Теория и обсъждане на устойчивата мода с акцент върху фазите на маркетинга и комуникацията на продукта.
Цели	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Да се запознаят младите хора с теоретичните познания за устойчивата мода: какво представлява тя, какви са правилата.</li> <li>• Да се разбере по-добре устойчивата мода чрез разказите на Chloé.</li> <li>• Да се запознаят с различните процеси и професии в производствената верига, с различните професионални фигури, които основно участват в тези процеси в производствената верига.</li> <li>• Да навлязат в реалността на различните възможности и ограничения, които предлага този професионален сектор.</li> <li>• Да развият критичното си усещане за реалностите на устойчивата мода.</li> </ul>
Подготовка	Подготовка на теоретичния материал с експерта по мода
Обща продължителност	1 ч. - 1 ч. и 30 мин. (колкото време е отделено за обяснения, толкова и за обсъждане)
Описание	<p>Този семинар е посветен на устойчивата мода, теоретичните познания за различните реалности на устойчивата мода от екологична и социална гледна точка. Той има за цел да запознае участниците с всички процеси в производствената верига, от замисъла до финализирането на един устойчив моден продукт.</p> <p>Основната идея е теоретичните аспекти да се превърнат във възможно най-интерактивни чрез дискусии и възможно най-конкретни чрез разказване на истории.</p> <p>Тази теоретична дейност ще даде възможност на участниците да придобият познания за съдържанието на устойчивата мода. В теоретичната част са разяснени и обсъдени следните въпроси:</p>



# FABLE

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Какво е устойчива мода?</li><li>• Как да бъдем по-наясно с околната среда и етиката?</li><li>• Разказване на истории - проучване на случая с Хлое</li><li>• Критично мислене за устойчивата мода</li><li>• Дългият път към устойчивостта</li><li>• Иновативни материали</li></ul> <p><i>По време на презентацията ще има въпроси и отговори по теоретичните аспекти, както и разсъждения за предизвикателствата и перспективите на една по-устойчива мода. Много от теоретичните въпроси се разглеждат по-задълбочено, докато се задават въпросите, за да се осигури по-интерактивен подход.</i></p>
Материали	<ul style="list-style-type: none"><li>• Отпечатани теоретични материали или представяне онлайн - <b>вж. приложение 3А Обща теория на устойчивата мода</b></li></ul>

Тема	<b>Устойчива мода: Маркетинг и комуникационни стратегии</b>
Дейност 2	<b>Практическа фаза с ролеви игри: процеси и професионални фигури в областта на продуктовата комуникация и маркетинга</b>
Цели	<p>Младежите ще трябва да разработят и представят проект за комуникация и маркетинг на предварително определен фиктивен продукт. Те ще могат да придобият следните умения:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Да се приложат на практика теоретичните знания за различните етапи на комуникацията и маркетинга чрез ролеви игри.</li><li>• Да се развие критично мислене и рефлексия в екипа.</li><li>• Да се запознаят и разберат отвътре различните етапи и професионалните фигури, участващи в етапите на маркетинга и комуникацията.</li><li>• Да работят в екип, да се включват, да създават и представят групова работа.</li><li>• Да разберат принципите, възможностите и ограниченията на работата в тази област.</li></ul>



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Да определят професиите, които са най-подходящи за техните умения и компетенции.</li></ul>
Подготовка	Две подготвителни срещи с експерта по мода и двама младежки работници за определяне и подготовка на теоретичното съдържание и графика на семинара, както и на ролите, възложени на всеки от тях.
Обща продължителност	2 часа
Описание	<p>Работилницата е посветена на устойчивата мода, в която се прилагат на практика теоретичните познания за различните реалности на устойчивата мода от екологична и социална гледна точка, с акцент върху фазите на маркетинга и комуникацията. Това практическо занимание ще даде възможност да се тестват планирано чрез ролева игра, процесите и професионалните фигури в областта на комуникацията и маркетинга на предварително определен фиктивен продукт (<b>вж. приложение 3Б: Материали за ролева игра и приложение 3В: Карти с фиктивни продукти</b>).</p> <p>Въведение: Фасилитаторът обяснява на участниците какво съдържа един маркетингов и комуникационен план, какви са неговите цели и различните стъпки, свързани с изготвянето му.</p> <p>Стъпка 1 - 10 минути: Представяне на концепцията и правилата на ролевата игра, използвана за семинара - Представяне на двата предварително определени фиктивни продукта (<b>вж. ПРИЛОЖЕНИЕ 3Б: правила на играта и ПРИЛОЖЕНИЕ 3В - продуктово лист: ОТБОР 1 - втора ръка - винтидж и ОТБОР 2 облекло за улицата - обувки за кърки</b>), които ще бъдат използвани в играта, по един продукт на отбор.</p> <p>Всеки екип ще трябва да използва материалите (правила на играта и продуктови листове - <b>вж. ПРИЛОЖЕНИЕ 3Б и ПРИЛОЖЕНИЕ 3В</b>), за да създаде комуникационна и маркетингова кампания. По отношение на продукцията те могат да подготвят само описание или дори цифров или хартиен графичен носител.</p> <p>Всеки екип ще разполага с различни професионални фигури (комуникации или маркетинг) и бюджет, за да разработи</p>



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

	<p>комуникационната кампания в рамките на реалистични ограничения.</p> <p>Стъпка 2 - 15 минути: Разпределение на работните екипи (по 3 младежи в група, възможно най-смесени) - Определяне и разпределяне на различните задачи и професионални фигури за изготвяне на маркетинговите и комуникационните планове за всеки екип.</p> <p>Стъпка 3 - 45-60 мин: Работа в екип, цел: разработване на съдържанието на маркетингов и комуникационен план за избрания фиктивен продукт.</p> <p>Стъпка 4 - 20 минути: Представяне на работата на групата в пленарна зала, обсъждане на играта в групата.</p>
Материали	<ul style="list-style-type: none"><li>● Практическа част: мобилен телефон, хартия, химикалки, лепило, ножица, принтер</li><li>● Материали за ролеви игри (вж. приложение 3Б)</li><li>● Карти за измислени продукти (вж. приложение 3В)</li></ul>

## 4.6. Природата като лаборатория за създаване на модни продукти

<b>Тема на местния G-хъб уъркшоп</b>	<b>Природата като лаборатория за създаване на модни произведения</b>
Целевата група, към която ще се обърнете	Млади хора на възраст 16-30 години или повече, които се интересуват от дейности, свързани с природата, информираността и устойчивия начин на живот.
Цели	<ul style="list-style-type: none"><li>● Осъзнато възприемане на материалите, които използваме. Насърчаване на отговорен подход към природата.</li><li>● Разширяване на социалните умения: групова работа и размисъл: насърчаване на самооценката; самоувереност и независимост; съзнателно и устойчиво използване на природата/природните материали.</li><li>● Представяне на ръчно изработените продукти и получаване на информация за цените им, възможностите за продажба.</li></ul>



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

<p>Резултати от обучението</p>	<p>Педагогическият подход, основан на опита, и педагогическият модел, ориентиран към живота, са в основата на този модул. Резултатите са в зависимост от индивидуалния опит на всеки участник. В общия случай участниците ще изработят самостоятелно бижута, аксесоари като каишки и торби.</p> <p>Участниците ще са наясно с връзката между природните и човешките продукти и процесите на тяхното получаване и ефектите/последичите върху природата, както и с предимствата и недостатъците за хората. Също така участниците ще се запознаят с това как да продават своите продукти и ще се замислят за етичните въпроси относно (ценовата) стойност на продуктите.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Участниците насочват вниманието си към природата;</li><li>● Модата като символ на статус "маркови стоки" към повторна употреба и рециклиране;</li><li>● Обсъждане/поемане на отговорност за собствените действия;</li><li>● Възможностите за всеки да даде своя принос;</li><li>● Принадлежност към групата - член на обществото;</li><li>● Способност за вземане на решения или избор.</li></ul>
<p>Съдържание</p>	<p>Зелената култура, повторната употреба, рециклирането и модата са теми, които трябва да бъдат популяризирани сред младите хора. Щадящият околната среда подход и модерното участие в обществото на нашата уникална планета е важна тема за нас, която трябва да бъде усвоена. Ето защо група експерти от Sozialwerk Dürener Christen обединиха усилията си и разработиха цялостен модул, състоящ се от 3 основни единици, които съдържат 1-3 дейности. Педагогическият подход, основан на преживяването, и педагогическият модел, ориентиран към живия свят, формират ядрото на този общ модул. Осъзнатата екскурзия в гората, изследването в местността и изостреният усет в търсенето на използваеми природни елементи или творческите уроци по занаяти ще предоставят на младите хора прозрения, които насочват към оценяване на околната среда, връзката на хората с природата, както и към алтернативни, модерни и съвременни възможности за участие.</p>



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

	<p>Цялата продължителност на модула е трудна за определяне, тъй като тя зависи от местоположението/страната, инфраструктурата, групата (динамиката), както и от мотивацията на учителите. Индивидуалните предпочитания на участниците също играят важна роля при изпълнението на този модул. Въпреки това са дадени приблизителни насоки за времето, които са реалистични след проведените тестове. Например един участник може да се интересува от изучаването и изпробването на сложен процес на плетене на възел за своята гривна, което ще отнеме много време, докато друг участник може да иска да направи например обеца, която ще бъде направена за кратко време, а от друга страна трети участник би искал да ушие допълнително торба, за което трябва да се планира повече време. Тези гъвкави и индивидуални процеси трябва да се вземат предвид при изпълнението. Дейностите на местния G-хъб могат да се извършват и отделно една от друга, както и самостоятелно в няколко сесии. Ако всички дейности се извършват заедно и наведнъж, ефектът върху участниците ще бъде по-голям. Точният подход обаче в крайна сметка се решава от учителите, участниците и не по-малко важното - от наличието на пространствен капацитет и общи ресурси.</p>
Местата, където ще устроите местния G-хъб	<p>Примери:</p> <p>Гора; парк; плаж: всяко място в природата, където можете да намерите природни елементи на земята, без да унищожавате екосистемата.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• За да създадете частите/продуктите, се нуждаете от място за работилница (на закрито или на открито) с оборудване за занаяти и инструкции за безопасност при използване на оборудването.</li><li>• Могат да се предлагат и онлайн семинари. Вместо да ходят в гората, за да търсят предмети, участниците могат да ги търсят и в домовете си. Тогава апартаментът се превръща в работна стая/работилница.</li></ul>
Други инструкции за фасилитаторите	<ul style="list-style-type: none"><li>• По отношение на размера на групата трябва да планирате такава времева рамка, че и трите метода да работят самостоятелно, но за по-голям ефект и по-добри резултати препоръчваме да приложите всяка дейност в рамките на 3-дневен семинар. Това ще доведе до</li></ul>



Съфинансирано от  
Европейския съюз



# FABLE

	<p>ефекта, че участниците ще прекарат 3 дни, съсредоточени върху темата на експеримента, и ще получат много интензивен поглед върху природата и връзките между хората. Те ще се замислят и много критично за човешкото поведение и потреблението на модата, след като видят колко реален труд, усилия и време се изразходват за създаването на един продукт и каква е справедливата му цена.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Естествените материали могат да се обработват на открито, директно в гората.</li><li>● Торбичките от плат могат да бъдат изработени предварително от друга група в шивашката работилница.</li><li>● На участниците могат да бъдат изпратени видеоклипове, в които се обясняват отделните задачи, след което те работят заедно върху продукта в онлайн среда.</li><li>● Видеоклиповете с разяснения могат да помогнат за по-практичния достъп на нашите потребители до напътствия. По този начин те имат възможност да ги гледат отново по всяко време или да ги предават на други хора в социалната си среда. По този начин участниците действат като мултипликатори.</li></ul>
--	--

## Дейности в работилницата

Тема	<b>Природата като лаборатория за създаване на модни произведения</b>
Дейност 1	<b>Събиране на материали в природата</b> Комбинируйте естествени материали с рециклирани продукти, за да създадете бижута и аксесоари. Осъзнатата екскурзия в гората, изследването на местността и изостреното чувство в търсенето на полезни природни елементи или творческите уроци по занаяти ще дадат на младите хора прозрения, които да ги насочват към оценяване на околната среда, връзката на хората с природата, както и към алтернативни, модерни и съвременни възможности за участие.
Цели	Оценяване на малките неща в живота.



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

	<ul style="list-style-type: none"><li>● Осъзнато възприемане на материалите, които използваме. Насърчаване на отговорен подход към природата.</li><li>● Осъзнато и устойчиво използване на природата/естествените материали.</li><li>● Младите участници ще научат, че те също могат да допринесат за опазването на околната среда.</li><li>● Съсредоточете се върху неща, които могат да бъдат открити в природата.</li><li>● Разширяване на социалните умения: групова работа и разсъждения.</li><li>● Създаване на собствен продукт; превръщане на старото в ново.</li><li>● Насърчаване на самостоятелността, увереността в себе си и независимостта.</li></ul>
Подготовка	<ul style="list-style-type: none"><li>● Намерете разписанието на обществения транспорт и изчислете времето за пътуване/ или си осигурете собствен транспорт/.</li><li>● Съобразете размера на групата с дейността, ако е необходимо, пътувайте в няколко малки групи.</li><li>● Разгледайте груповите динамични процеси.</li><li>● Предоставете предварително някои теоретични данни, за да оцените интереса към темата.</li><li>● Вижте обяснителните видеоклипове.</li><li>● Изпращане на покана с график до участниците.</li><li>● Създайте групи и решете кой ще ги придружава като фасилитатор/ръководител.</li></ul> <p>Моля, спазвайте принципите на устойчивост и рециклиране:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Използвайте само чисти природни материали за бижутото, уверете се, че това са естествени материали, които вече не са интегрирани в природата и могат да бъдат взети без да причиняват вреда - т.е. не чупете клони на дървета или не вземайте дървесина/листа и т.н., които все още служат за местообитание или храна на животните.</li><li>● Осъзнаване на природните взаимовръзки.</li><li>● Използвайте за по-нататъшната обработка на бижутата ленти/тел от рециклирани материали, в идеалния случай от дарени отпадъци, които вече не са необходими в производството.</li></ul>



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

Обща продължителност	Обща продължителност около 3 часа в зависимост от времето за пътуване
Описание	<p><b>1. посрещане на участниците преди тръгване към мястото на срещата</b> Пътуване до гората - с обществен или частен транспорт. Времето за пътуване се използва, за да се опознаете взаимно в групата. Идеята за рециклиране може да бъде представена в по-широк контекст. Възможно е да се проведе среща, за да се фокусира гледната точка, или игра: Виждам ..... боклук, боклуците по улиците, колко хора с колички за пазаруване се виждат, колко кофи за боклук са препълнени и т.н;</p> <p><b>2. на място сред природата - в гората</b> Попитайте участниците за техните очаквания и откъде идва интересът им към темата.</p> <p><b>3. положителна обратна връзка и преход към задачата</b> Добра идея е да се организира игра за опознаване, ако групата все още не се познава - тя дава на отделните участници чувство за сигурност и улеснява комуникацията.</p> <p><b>Задача 4</b> Подготовка: От участниците се иска да се запознаят с мястото, да се разходят, да открият място и да станат по-съзнателни. Това е възможност за трениране на сетивните възприятия - слух, усещане, мирис, зрение...</p> <p>Действителна задача: Участниците трябва да донесат 3 неща, които са намерили по време на спокойната разходка в по-конкретна зона (лаборатория) - неща, които си стоят свободно, които привличат вниманието им, които ги "привикват". Дайте на участниците предварително определено време - около 10-15 мин. След това всички се връщат в групата. Вие като фасилитатор/и, наблюдавате групата. Всеки участник има право да опише своите природни обекти и да разкаже защо ги е избрал - тук вие определяте правилата за общуване - т.е. всички слушат, въпросите се задават накрая, няма неуместни забележки, няма смях и т.н. След като всички участници са минали своя ред, поставете две кутии. Сега всеки участник ще реши кои неща да използва за изработване на бижутата си в следващата дейност. Нещата ще</p>



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

	<p>бъдат обозначени с имената на участниците и поставени в кутия 1.</p> <p>Останалите се поставят в кутия 2 и са достъпни за всеки, който иска да си ги избере. По този начин намерените неща остават ценни и получават възможност за по-нататъшна обработка. Именно тук се появява идеята за "нищо не е безполезно".</p> <p><b>1. Отражение</b></p> <p>Съберете обратна информация за процеса.</p> <p>Всеки участник може да сподели накратко какво е било добро и какво не, но конкретно и не повърхностно.</p> <p>Необходима е и вашата обратна връзка като обучители. Изкажете се. Създайте групов дух.</p> <p>Сега направете предварителен преглед на Модул 2, за да обучите и подгответе участниците за следващите стъпки.</p> <p><b>2. Съвместно пътуване на връщане</b></p>
Материали	<ul style="list-style-type: none"><li>• Самозалепващо се тиксо, химикалки (за етикети с имена и идентификация на материалите).</li><li>• Два кашона; транспортни средства (напр. автобус на организацията); видеоматериали.</li></ul>

Тема	Природата като лаборатория за създаване на модни произведения
Дейност 2	Изработване на бижута и аксесоари от природни парчета
	Версия 1: Направете огърлица Версия 2: Направете каишка Версия 3: Шиене на торба
Цели	Създаване на собствен индивидуален продукт; насърчаване на самостоятелността, увереността в собствените сили и независимостта; съзнателно и устойчиво използване на природата/естествените материали.
Резултати от обучението	Знания и умения за изработване на бижута от естествени материали; осъзнаване на природата и устойчив подход към околната среда; самостоятелна работа.
Подготовка	Подготовка на работилницата, осигуряване на работно място и необходимото оборудване за безопасност, набавяне на необходимите инструменти.



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

Обща продължителност	Обща продължителност (приблизително 1 - 3 часа)
Описание	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Обяснение на цялата процедура;</li><li>2. Провеждане на инструктаж за безопасност;</li><li>3. Запознаване с използването на необходимите инструменти;</li><li>4. Закрепване на естествения елемент в съответното устройство;</li><li>5. Пробиване на малък отвор, през който по-късно ще бъде прокарана кордата за колието;</li><li>6. Шлайфане на бижутата, ако е необходимо;</li><li>7. Боядисване на бижутата, ако е необходимо;</li><li>8. Ако е необходимо, използвайте различни техники за плетене на въже (вж. видеоклиповете по-долу);</li><li>9. Прекарване на кордата през предварително пробития отвор;</li><li>10. Завързване на кордата (ако е необходимо, използвайте специални възли, за да завържете колието) (вж. видеоклиповете по-долу);</li><li>11. Ако е необходимо, прикрепете халка за ремъка;</li><li>12. Ушийте торбички (вижте инструкциите по-долу).</li></ol>
Материали	<p>Стабилна маса, бормашина за дърво и камък, скоби за закрепване на събраните природни материали, оборудване за безопасност, шкурка, боя и четки, предпазни средства.</p> <p>Организаторите на всяка работилница могат да адаптират практическата дейност в зависимост от нуждите и наличните ресурси. Те могат да използват различни материали за изработване на бижутата или да изработят различни елементи от облеклото.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● Събрани природни материали (специално оформени парчета дърво, камъни, ядки, дървесни плодове и др.);</li><li>● Корда/конци от вълна/рециклиран паракорд (най-добре дарени остатъци от някои фабрики - попитайте подходящите фирми);</li><li>● Халки, ако е необходимо;</li><li>● Бои и четки за боядисване на дърво/камъни, моливи;</li><li>● Шкурка за дърво и камък;</li><li>● Бормашина и менгеме;</li><li>● Защитно оборудване (очила, ръкавици, престилка).</li></ul> <p><b>Видеоклипове:</b></p>



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

- Направи си сам корда - Как да си направим сами корда (Инструкции на немски)  
[https://www.youtube.com/watch?v=DSa0K9cbZ\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=DSa0K9cbZ_I)
- Как се връзва змийски възел  
<https://www.youtube.com/watch?v=n9LzgGVxEZY>
- Регулируем плъзгащ се възел - Възел за гривна и колие - 123Rice  
<https://www.youtube.com/watch?v=ds76V7DRZ6o>

## Версия 3

### Инструкции: Ушийте си проста чанта за бижута

1. Поставете двойната дясна страна на плата заедно, отбележете желаните размери и изрежете.
2. Разгънете парчето плат и го сгънете двойно в двата външни края, в горните краища към вътрешната страна, и го зашийте близо до ръба в долната част на сгъването, така че да се получи тунел в двата края.
3. Поставете плата отново с дясната страна една към друга и този път зашийте страните плътно една до друга, но само до шнурчето (не шийте над него).
4. Обърнете чантата отляво надясно.
5. С помощта на безопасна карфица прокарайте подходяща корда от дясно на ляво през горния шнур и след това от ляво на дясно през долния шнур.
6. Направете същото с корда от другата страна в обратна посока.
7. Завържете кордите в края.



Съфинансирано от  
Европейския съюз

\*Вижте обяснителните изображения под това описание.



**За повече вдъхновение и идеи от други източници:**

<https://www.liebenswert-magazin.de/steine-bemalen-die-wirkung-von-mandala-steinen-2077.html>

<https://recyclingkunst.wordpress.com/2019/04/27/neue-ideen-zum-selbermachen-von-modeschmuck-aus-holz-und-materialresten/>

[https://www.etsy.com/de/LionaHotta/listing/645233069/mandala-stein-tropfen-halskette?utm\\_campaign=Share&utm\\_medium=social\\_organic&utm\\_source=MSMT&utm\\_term=so.smt&share\\_time=1543536843000&e\\_pik=dj0yJnU9dWxjMzQxT1FZX2pfdkFRdC1oaUZBUmtzajFXWHhwQmMcD0wJm49OFVra0d3Y1ZQZWs3b3lzYjVLaWpqdyZ0PUFBQUFBR1A4emc4](https://www.etsy.com/de/LionaHotta/listing/645233069/mandala-stein-tropfen-halskette?utm_campaign=Share&utm_medium=social_organic&utm_source=MSMT&utm_term=so.smt&share_time=1543536843000&e_pik=dj0yJnU9dWxjMzQxT1FZX2pfdkFRdC1oaUZBUmtzajFXWHhwQmMcD0wJm49OFVra0d3Y1ZQZWs3b3lzYjVLaWpqdyZ0PUFBQUFBR1A4emc4)

[https://www.etsy.com/de/listing/797686225/naturlicher-anhanger-avocado-grube?gpla=1&gao=1&&utm\\_source=google&utm\\_medium=cpc&utm\\_campaign=shopping\\_en\\_b-jewelry-necklaces-pendants&utm\\_custom1=k\\_EAlaIQobChMI0tDWnIO2\\_QIVh-5RCh28wgBDEAKyCyABEgLf\\_fD\\_BwE\\_k\\_&utm\\_content=go\\_3160439\\_29\\_18221315929\\_63902677849\\_pla-](https://www.etsy.com/de/listing/797686225/naturlicher-anhanger-avocado-grube?gpla=1&gao=1&&utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=shopping_en_b-jewelry-necklaces-pendants&utm_custom1=k_EAlaIQobChMI0tDWnIO2_QIVh-5RCh28wgBDEAKyCyABEgLf_fD_BwE_k_&utm_content=go_3160439_29_18221315929_63902677849_pla-)



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

[106550431715 c 797686225dede 102852917&utm\\_custom2=316\\_043929&gclid=EAlaIqobChMI0tDWnIO2\\_QIVh-5RCh28wgBDEAkYCyABEgLf\\_fD\\_BwE](https://www.fable.eu/106550431715_c_797686225dede_102852917&utm_custom2=316_043929&gclid=EAlaIqobChMI0tDWnIO2_QIVh-5RCh28wgBDEAkYCyABEgLf_fD_BwE)

Дейност 3	Представяне на бижута за продажба
Цели	<ul style="list-style-type: none"><li>• Симулация на продажби</li><li>• Представете създаденото от вас бижу като възможен продукт за продажба.</li></ul>
Материали, необходими за вашата работилница	Собственоръчно изработени бижута, мобилни телефони, интернет връзка, хартия, плакати, химикалки, стая, магазин, приложения (вж. приложението). Материалът зависи от избраната форма на представяне.
Насоки за младежки работници	Моля, спазвайте принципите на устойчивост и рециклиране. (тоест кои материали се намират в домакинството и как те се измиват и подготвят за повторна употреба в работилницата).
Допълнителни инструкции за фасилитаторите	Ако се използват приложения, препоръчително е да ги изпробвате сами предварително.
Подготовка	Фасилитаторите трябва да подсигурят материалите, с изключение на мобилните телефони, и да ги предоставят на разположение в работната среда.
Обща продължителност	30 - 60 минути
Описание	Участниците трябва да разглеждат своите ръчно изработени бижута като продукт за продажба. 1. Фасилитаторите създават мисловна карта върху плакат по темата: "Какво мислите за "продаването"?" Следните водещи въпроси могат да ви помогнат: a. Откъде купувате продукти? b. Как се информирате за определени продукти? c. Какво ви е необходимо за пазаруване? d. Какво е важно за вас, когато пазарувате? (Вижте пример за мисловна карта в описанието на материалите)



Съфинансирано от  
Европейския съюз



# FABLE

	<p>2. Терминът "реклама" (или подобен) от мисловната карта се взема от фасилитаторите и от него се извежда темата "представяне на продукт". Участниците трябва да представят собствените си продукти, предназначени за продажба. Продажбата може да се осъществи по различни канали, поради което могат да се изберат различни възможности за представяне:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Представяне в магазина Участниците трябва да представят своите саморъчно изработени бижута за продажба в една част от магазина. Те са свободни да решат как да изглежда това представяне (напр. в легнало, висящо положение) и дали искат да добавят описание на продукта.</li><li>b. Представяне на онлайн продажби (т.е. публикации в социалните медии) чрез снимки или видео Участниците трябва да използват приложения като Stop Motion Studio, Canva, mysimpleshow (връзките са показани по-долу) или други подобни, за да създадат снимки и видеоклипове с мобилните си телефони, чрез които да представят своя продукт. Участниците трябва да тестват функциите на приложенията. Препоръчително е всички да използват едно и също приложение.</li><li>c. Представяне чрез постери Участниците трябва да създадат рекламен плакат за своя продукт. Използвайте химикалки и плакатна хартия за тази дейност. Могат да се измислят лозунги и/или описания.</li></ul> <p>Освен това може да се включи следната стъпка:</p> <p>3. Участниците трябва да помислят за цената, на която ще предлагат продукта. Следните насочващи въпроси могат да ви помогнат:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Колко работа е била необходима (в часове или минути)?</li><li>b. Каква е цената на използваните материали?</li><li>c. Колко бих платил за този продукт?</li></ul>
Материали	Домашно приготвени бижута, мобилни телефони, интернет връзка, хартия, плакати, химикалки, стая, магазин, приложения (вж. приложението).



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

	<p>Материалът зависи от избраната форма на представяне. Връзки към приложенията: <a href="https://www.canva.com/">https://www.canva.com/</a> <a href="https://www.cateater.com/">https://www.cateater.com/</a> <a href="https://simpleshows.com/plans/de/">https://simpleshows.com/plans/de/</a> Инструкции за приложенията: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=6pDL-FN0HLE">https://www.youtube.com/watch?v=6pDL-FN0HLE</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=gqgf8vP1XwY">https://www.youtube.com/watch?v=gqgf8vP1XwY</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SS7JNNer9Vg">https://www.youtube.com/watch?v=SS7JNNer9Vg</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2J9gZonUx8w">https://www.youtube.com/watch?v=2J9gZonUx8w</a> Пример за решение Мисловна карта:</p> <pre>graph TD; A((Продажба)) --- B((Онлайн продажби)); A --- C((Бизнес/магазин)); A --- D((Цена / пари)); A --- E((Реклама)); A --- F((Пазаруване)); A --- G((Клиенти)); A --- H((Различни продукти)); A --- I((Продажба/отстъпка));</pre>
--	---

## 4.7. Рециклиране и повторна употреба на дрехи

Тема на местния G-хъб уъркшоп	Поправка на стари дрехи, префасониране на стари дрехи, размяна на дрехи
Целевата група, към която ще се обърнете	Млади хора на възраст 18 - 30 години



Съфинансирано от  
Европейския съюз

Подкрепата на Европейската комисия за издаването на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.

# FABLE

Цели	Уъркшопът запознава участниците с проблема за устойчивостта в модата и работи за популяризиране на знанията за поправка на дрехите, за да ги използват и занаят, както и за това как да ги преправят или да ги използват повторно, за да удължат живота им. Участниците ще поправят стари дрехи, за да усвоят тези умения, а също така ще обменят дрехи, които все още са годни за употреба, но които не могат да си представят да използват по-нататък.
Резултати от обучението	Тази работилница учи участниците на: <ul style="list-style-type: none"><li>• Начини да поправяме и преправяме стари дрехи с умения за шиене;</li><li>• Подборка на идеи за промяна на предназначението на стари платове за дрехи за други цели;</li><li>• Творчески умения чрез промяна на дизайна на дрехите, за които смятат, че са излезли от мода или имат нужда от промяна на характера;</li><li>• Защо бързата мода не е устойчива и защо бавната мода помага за опазването на ресурсите ни.</li></ul>
Съдържание	<ul style="list-style-type: none"><li>• Участниците носят собствени стари дрехи</li><li>• Теоретична част (30 мин.) за трайността на дрехите, значението на кърпенето. На участниците се разказва за проблемите, свързани с бързата мода, и как да търсят по-здрави дрехи, които да издържат по-дълго време.</li><li>• Урок по шиене (15-30 мин.) с пробна версия.</li><li>• Фаза на обмен по избор (ако участниците имат излишни дрехи).</li><li>• Определяне на необходимите поправки и изготвяне на планове как да се извършат.</li><li>• Дейности по кърпене и преработване на избраните дрехи.</li><li>• Представяне на резултатите.</li></ul>
Местата, на които ще устроите местния G-хъб	Всяко място, което отговаря на общите насоки за местен G-хъб, както и осигурява достатъчно свободно място за маса и достъп до електричество, ако използвате шевна машина.
Други инструкции за фасилитаторите	Квалифицираните участници могат да бъдат полезни при обучението на неквалифицираните участници.



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

	<p>Завършилите участници могат да бъдат поканени да помагат на други участници или да използват останалите материали за изработване на по-малки дрънкулки.</p> <p>Разпределете в началото някои материали, които е разумно да се използват, така че да не се налага участниците да отиват до общата купчина с ресурси за всеки незначителен въпрос в началото.</p>
--	--

## Дейности в работилницата

Тема	Шиене
<b>ДЕЙНОСТ 1</b>	<b>Борса за дрехи</b>
Цели	Дейността се опитва да накара участниците да обменят и обновяват стари дрехи помежду си.
Подготовка	Фасилитаторите трябва да се постараят да се съобразят с участниците и да донесат подходящи инструменти, както и допълнителни платове и материали. Това е особено полезно, ако не се очаква участниците да имат достатъчно дрехи, за да направят разумна размяна. Опитайте се да се уверите, че предоставените материали са с добро качество и издръжливост.
Обща продължителност	3 часа
Описание	<ul style="list-style-type: none"><li>• Участниците носят собствени стари дрехи.</li><li>• Теоретична част (30 мин.) за трайността на дрехите, значението на кърпенето. На участниците се разказва за проблемите, свързани с бързата мода, и как да търсят по-здрави дрехи, които да издържат по-дълго време.</li><li>• Урок по шиене (15-30 мин.) с пробна версия.</li><li>• Фаза на обмен по избор (ако участниците имат излишни дрехи).</li><li>• Набелязване на необходимите поправки и изготвяне на планове как да се извършат.</li><li>• Дейности по поправяне и преработване на избраните дрехи.</li><li>• Представяне на резултатите.</li></ul>
Материали	Стари дрехи от участниците



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

	<p>Допълнителен текстил, конци, панделки, копчета и пластмасови ленти, предоставени от организацията</p> <p>Собствени текстилни изделия/конци, които участниците могат да искат да използват.</p> <p>Инструменти за шиене, предоставени от организацията (игли, иглички, конци, ножици, линейки/измервателни ленти, шевна машина?)</p> <p>Моливи и креда</p>
Насоки за младежките работници как да събират материалите	<p>Моля, спазвайте принципите на устойчивост и рециклиране (например: какви материали да се търсят в домакинството и как да се измият и подготвят за повторна употреба в работилницата)</p>



Съфинансирано от  
Европейския съюз

# FABLE

Галерия със снимки: Заснемане на Fable в действие



Liberitutti Società  
Cooperativa Sociale  
Italy



Съфинансирано от  
Европейския съюз

*Подкрепата на Европейската комисия за издаването на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.*

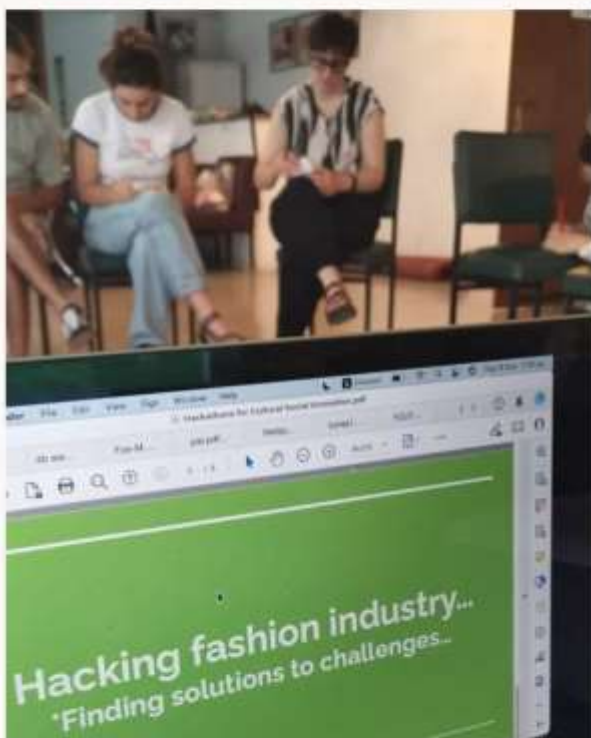
# FABLE



## Asociación Caminos Spain

Подкрепата на Европейската комисия за издаването на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.

# FABLE



## Inter Alia Greece

Подкрепата на Европейската комисия за издаването на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.



# FABLE



## ReCreativity Tarsadalmi Vallalkozas Non-Profit KFT Hungary

Подкрепата на Европейската комисия за издаването на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.

# FABLE



## Sozialwerk Dürener Christen Germany

*Подкрепата на Европейската комисия за издаването на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.*

# FABLE



Happiness Academy  
Bulgaria

*Подкрепата на Европейската комисия за издаването на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.*

## Приложения

### Приложение 1

Учебен материал "Естествено багрене. Защо бавна мода?"

[https://docs.google.com/presentation/d/1wUhyEjP7F3CmGEQNnsEy5wkTLmzHjEG4/edit?usp=drive\\_link&oid=114121851929324836213&rtpof=true&sd=true](https://docs.google.com/presentation/d/1wUhyEjP7F3CmGEQNnsEy5wkTLmzHjEG4/edit?usp=drive_link&oid=114121851929324836213&rtpof=true&sd=true)

### Приложение 2

Допълнителни материали към "Лабораторен анализ и акции за устойчива мода"

#### Приложение 2А. Линейна икономика: Модна индустрия



Съфинансирано от  
Европейския съюз

## Приложение 2Б. Картографиране: Модна индустрия

**Карта: Модна Индустрия**

Съфинансирано от Европейския съюз

**Как да картографирате жизнения цикъл на продукта си**

1. Отбележете местоположението си (къде в момента се консумира модният артикул).
2. Помислете как се произвежда и откъде могат да бъдат доставени ресурси? Отбележете и това място.
3. Къде се произвежда? Ако в производството участват няколко места, отбележете и тях.
4. Как се транспортира? Отбележете транспортните маршрути.
5. Какво се случва с отпадъците? Отбележете и тяхната дестинация.
6. Свържете маршрутите, за да се виждат на картата.
7. Какво виждате?

## Приложение 2В. Инфографика: Модна индустрия

**Инфографика: Модна индустрия**

Съфинансирано от Европейския съюз

**Трудови условия - ича ли**

- използван детски труд,
- експлоатация въз основа на полза,
- неравенство в заплащането.

- Потърсете данни, които описват важни аспекти, свързани с модната индустрия.
- Можете да прегледате наличните материали, които са ви предоставени, или да потърсите информация онлайн.
- Можете да използвате платформи за данни, статии и отчети от съответните организации.
- Създайте инфографика, за да представите събраната от вас информация.



Съфинансирано от Европейския съюз

# FABLE

## Приложение 2Г. Добри практики: Устойчива мода

**FABLE** Добри практики: Устойчива мода  Съфинансирано от Европейския съюз

Частни инициативи и практики

Публични инициативи и практики

Общностни инициативи и практики

Въз основа на вашите знания и опит, има ли местни или национални инициативи (частни, публични, общностни), които са в съответствие с вашите принципи за устойчива мода? Частни, публични и общностни инициативи се организират и управляват от частни компании, държавата и общността, въз основа на принципа на уважение.

## Приложение 2Д. Действия за устойчива мода

**FABLE** План за Устойчива мода  Съфинансирано от Европейския съюз

2. ЦЕЛОВА ГРУПА

До кого искате да достигнете, за да повлияете на техните възприятия и нагласи?

3. ОСНОВНО ПОСЛАНИЕ

Какво искате вашата целева група да обмисли, да научи, да разбере задълбочено?

4. ДЕЙНОСТИ

Какво планирате да направите, за да постигнете целта си?

1. ЦЕЛ

Каква е целта на кампанията ви?

**TAKE ACTION**

5. КОМУНИКАЦИОННА СТРАТЕГИЯ

Как планирате да достигнете до вашата целева група?

6. ОЦЕНКА & СЛЕДВАЩИ СЪПЪРКИ

Как планирате да оцените ефективността на вашата кампания? Какви биха били следващите ви стъпки?



Съфинансирано от  
Европейския съюз

Подкрепата на Европейската комисия за издаването на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.

# FABLE

## Приложение 3

**Допълнителни материали за Устойчива мода: Маркетинг и комуникационни стратегии**

### **Приложение 3А. Обща теория за устойчивата мода**

<https://drive.google.com/file/d/12RrFMZ1fF-uds-qMiolJdIS-nTg8-WX/view?usp=sharing>

### **Приложение 3Б. Материали за ролеви игри**

<https://drive.google.com/file/d/1BC5bzbjG2B-avMVWehNRYGjmSiBrOARe/view?usp=sharing>

### **Приложение 3В. Карти за ролеви игри**

<https://drive.google.com/file/d/1qrLA7UQBuw6TLv6oAK6izGGNnf-D1qlr/view?usp=sharing>



Съфинансирано от  
Европейския съюз

*Подкрепата на Европейската комисия за издаването на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите, и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.*