



Grupa wiekowa

Dzieci przedszkolne oraz uczniowie I etapu edukacyjnego.

Czas trwania zajęć

Wedle uznania nauczyciela i możliwości organizacyjnych/ percepcyjnych grupy wiekowej, z którą zajęcia są przeprowadzane (materiał może być rozłożony nawet na kilka dni lub na projekt edukacyjny).

Cel główny

Kształtowanie nawyku wyrzucania elektrośmieci do przeznaczonych do tego pojemników.

Cele szczegółowe

Dziecko/uczeń:

- wie, co to są elektrośmieci i jakim znakiem są oznaczane,
- zna znak oznaczający miejsce wyrzucania elektrośmieci,
- potrafi odróżnić elektrośmieci od innych odpadów.

Przygotowanie do zajęć

Przeanalizuj multimedialne zasoby związane z tematem (umieszczone na platformie <https://bezpieczna.energa-operator.pl/>) oraz wybierz ekrany z ćwiczeniami multimedialnymi odpowiednimi do wieku i możliwości dzieci, z którymi będziesz prowadzić zajęcia. Wprowadzeniem do lekcji może być animacja tematyczna z e-learningu pn. Elektrośmieci (ekran 2 - Co to są elektrośmieci, ekran 3 - Jak oznakowane są elektrośmieci, ekran 4- Jak postępować z elektrośmieciami), a wybrane ćwiczenie multimedialne może być jej uzupełnieniem (np. poprzez wprowadzenie trudnego słownictwa, podsumowanie zajęć, sprawdzenie zdobytej wiedzy, stopnia zrozumienia animacji itp.).

Zabawy badawcze

Przygotuj materiały potrzebne do zabaw:

- ilustracja ze znaczkiem kosza na elektrośmieci – do wierszyka początkowego,
- ilustracje przedstawiające elektrośmieci/oznaczenia elektrośmieci,
- ilustracje przedstawiające śmieci,
- nagrania elektrodźwięków,
- szablony domów (lub szarfy), ilustracje mebli, urządzeń domowych oraz elektrośmieci,
- ilustracje mebli, urządzeń domowych oraz elektrośmieci, 2 pojemniki (jeden oznaczony znakiem elektrośmieci, drugi nie), stoper,
- wszelkie dostępne materiały (mogą być to również śmieci – np. stare rurki od papieru toaletowego, gazety, zużyte butelki plastikowe) do budowy Elektrośmiecioludka.

Proponowany przebieg zajęć

- I. Rozpoczęcie zajęć (np. rytuał, zabawa integracyjna).
- II. Zabawy dydaktyczne.
- III. Wybrane ćwiczenia i zabawy z wykorzystaniem multimediiów.
- IV. Zabawy ruchowe.
- V. Kącik plastyczny.
- VI. Zakończenie zajęć.



I. Rozpoczęcie zajęć

Zabawa animacyjna.

Naucz dzieci rymowanki. Podczas mówienia pokaż im znak oznaczający miejsce wyrzucania elektrośmieci. Możesz wcześniej rozdać dzieciom ilustracje z przedmiotami, o których mowa w rymowance. Zabawa będzie podwójna – dzieci będą reagować na tekst mówiony, podnosząc odpowiedni obrazek w odpowiednim momencie. Tekst musi być wtedy czytany w takim tempie, by dzieci zdążyły zareagować (tak też go zapisano).

*Wiedzą o tym nawet dzieci,
Czymże są elektrośmieci:
telefony
i żarówki,
odkurzacze
i lodówki,
i żelazka,
i tostery,
pralki
oraz komputery.
I baterie stare wszelkie!
(czy małe, czy te wielkie)*

*Od dziś nawyk taki mamy:
Mądrze się ich pozbywamy!
Znaczek ten nam pokazuje.
Gdzie ich miejsce się znajduje.*

A.Stankiewicz, M. Zielińska-Miętkiewicz

Na koniec przedstaw dzieciom temat dzisiejszych zajęć.

II. Zabawy dydaktyczne

Elektroporządki

- Ukryj w różnych miejscach w sali zestaw wydrukowanych ilustracji przedstawiających śmieci (w tym elektrośmieci).
- Dzieci można podzielić na drużyny – szukanie na sygnał, na czas.
- Gdy odnajdziecie już wszystkie elementy, można oszacować, kto zebrał więcej (lub która drużyna zebrała więcej). Niech każdy (lub każda drużyna) przedstawi, co udało się znaleźć i do czego to służyło.
- Wygrywa nie ta grupa, która zebrała więcej śmieci, tylko ta, która zebrała w określonym czasie więcej elektrośmieci, pozostałe wyrzucając do innego pojemnika.

Na koniec przypomnij dzieciom temat dzisiejszych zajęć.

Elektrodźwięki

- Przygotuj nagrania sprzętów, które po zużyciu będą podlegały utylizacji jako elektrośmieci (pralka, telefon komórkowy, radio, tv i inne, które wydają charakterystyczny dźwięk).
- Włączaj poszczególne dźwięki, dzieci je poznają – ćwiczenie słuchowe.
- Po rozpoznaniu mogą spróbować naśladować dany dźwięk.



III. Materiał multimedialny

- Poproś dzieci, aby usiadły wygodnie przed tablicą interaktywną, rzutnikiem lub komputerem.
- Odtwarzaj wybrane wcześniej ekrany z animacjami i ćwiczeniami multimedialnymi. Rzeczy niezrozumiałe wyjaśniajcie wspólnie.
- Materiału interaktywnego jest dużo – można go rozłożyć na kilka zajęć.
- Ćwiczenia multimedialne, jak i propozycje zabaw zostały przygotowane z myślą o dzieciach w wieku wczesnoszkolnym i starszym przedszkolnym, jednak poziom ćwiczeń na poszczególnych ekranach jest dość zróżnicowany. Przed rozpoczęciem zajęć upewnij się, że jest on dopasowany do wieku dzieci, z którymi pracujesz. Wybierz te ekrany, który będą dla Twojej grupy optymalne.

IV. Zabawy ruchowe

Porządki w sali

Z jednej strony sali przygotuj domy (zrób je za pomocą szarfy lub narysowanych konturów na szarym papierze – tyle domków, ile będzie grup). W każdym domu rozłóż ilustracje przedstawiające różne meble oraz urządzenia domowe (elektrośmiecici oraz przedmioty nie będące elektrośmieciami). Podziel dzieci na kilkusobowe grupy.

Grupy siadają z przeciwnej strony sali niż domy. Koło nich stoją kosze z oznaczeniem elektrośmiecici.

Pierwsze osoby z grupy biegną, wybierają jedną ilustrację, zabierają ją ze sobą i wyrzucają do kosza.

Gdy wyrzucą, do domu biegnie następna osoba.

Wyścigi wygrywa grupa, która jako pierwsza „posprząta” swój dom z elektrośmieciami.

Możesz urozmaicić wyścigi i zadawać dzieciom utrudnienia (bieg tyłem, bieg na czworaka, skakanie na jednej nodze).

Elektrośmiecici? Akcja - utylizacja!

Przygotuj kosz (pojemnik) z ilustracjami elektrośmiecici oraz innych przedmiotów nie będących elektrośmieciami.

Po przeciwnych stronach sali postaw dwa pojemniki – jeden oznaczony jako elektrośmiecici, drugi nie.

Dzieci ustawiają się przed Tobą w rzędzie. Gdy włączysz stoper (zdecyduj, ile czasu będzie potrzebne, w zależności od liczby i wieku dzieci), pierwsze dziecko podbiega do Ciebie, losuje ilustrację, biegnie wyrzucić ją do właściwego kosza i staje na końcu rzędu. Kiedy do rzędu dobiegnie kolejna osoba, osoba stojąca teraz jako pierwsza podbiega do Ciebie i losuje kolejną ilustrację. Zobaczcie, czy uda się posprzątać wszystko w wybranym czasie.

Powtórzcie zabawę kilka razy.

V. Zabawa plastyczna

Elektrośmiecicioludek

Przygotujcie duży karton i ilustracje przedstawiające elektrośmiecici (np. z darmowych gazetek sklepów ze sprzętem elektronicznym). Naklejcie ilustracje na karton. To będzie tułów Elektrośmiecicioludka.

Następnie z dostępnych materiałów (mogą być to również śmieci – np. stare rurki od papieru toaletowego, gazety, zużyte butelki plastikowe) stwórzcie resztę jego ciała. Ozdóbcie go najpiękniej, jak potraficie.

Pamiętajcie, aby podczas tworzenia zostawić w Elektrośmiecicioludku otwór do wrzucania starych baterii i innych drobnych elektrośmiecici. To może być klasowy zbieracz takich odpadków. Opróżniać go można, wychodząc na spacer (i szukając pojemników na elektrośmiecici).



VI. Zakończenie zajęć

- Na zakończenie powtórzcie rymowankę poznaną na początku zajęć.
- Zapytaj dzieci, co je dziś zdziwiło najbardziej? Co było dla nich całkiem nowego?
- Podziękuj dzieciom za wspólną zabawę i naukę, pochwal je za wkład i zaangażowanie.
- Jeśli macie jeszcze czas, zorganizuj zabawy stolikowe „metodą stacji” – kilka gier stolikowych znajdziesz w materiałach dodatkowych.
- Wręcz dzieciom wydruki do domu, np. gry do grania z domownikami – będzie to okazja, by mogły opowiedzieć, czego się dziś nauczyły lub nauczyć domowników czegoś nowego.

Aktywności dodatkowe

Elektrośmieci w domu

Zrób listę domowych sprzętów, które w przyszłości, gdy się zepsują, będą elektrośmieciami. Porozmawiaj z rodzicami albo nauczycielami, gdzie najbliżej w Twojej okolicy znajdują się pojemniki na elektrośmieci.

Zbiórka elektrośmieci

Zorganizujcie w szkole/przedszkolu zbiórkę elektrośmieci (np. baterii, telefonów). Możecie do niej wykorzystać Elektrośmiecioludka.

Materiały dodatkowe

Nauczycielu, karty pracy mogą służyć do:

- ozdoby sali,
- organizacji zajęć różnego typu (np. plastyczne),
- organizacji metody stacji (różne gry stolikowe w mniejszych grupach, później zamiana stolika)
- lub przeniesienia tematu do domu – np. zachęcenia do opowiedzenia, czego się dziś nauczyłem – można to zrobić, grając z kimś z domowników w dobble lub Piotrusia.

Od Ciebie zależy, jaka forma wykorzystania materiałów jest dla Twojej grupy najlepsza.

Załączniki

- Karta pracy 1 – rymowanka i ilustracje elektrośmieci
- Karta pracy 2 – gra domino
- Karta pracy 3 – gra Piotruś