**Odpowiedzialna konsumpcja.**

Scenariusz do zajęć salowych.

Czas zajęć: 4 godziny.

Grupa wiekowa: edukacja wczesnoszkolna.

**Cele ogólne:**

- poszerzanie wiedzy na temat roli zakupów;

- wzmacnianie świadomej i odpowiedzialnej konsumpcji, poszerzanie wiedzy na temat konsumpcjonizmu;

- rozwijanie umiejętności kreatywnej pracy współpracy w grupie rówieśniczej;

- zapoznanie uczniów z technikami plastyczno - recyklingowymi;

- wdrażanie do umiejętności wykorzystania różnych materiałów w tworzeniu pracy plastycznej.

**Cele szczegółowe:**

- uczennica/uczeń analizuje swoje postawy konsumenckie;

 - uczennica/uczeń potrafi wskazać podstawowe rodzaje grup produktów;

- uczennica/uczeń zna znak recyklingu, potrafi wyjaśnić swoimi słowami, co on oznacza i odnaleźć go na opakowaniach;

- uczennica/uczeń opisuje cykl produkcji gazety;

- uczennica/uczeń wyjaśnia swoimi słowami hasło „kupuj lokalnie”;

- uczennica/uczeń potrafi wskazać działania wiążące się z odpowiedzialną konsumpcją;

-uczennica/uczeń wymienia zalety korzystania z wielorazowych toreb na zakupy;

- uczennica/uczeń potrafi współdziałać w grupie rówieśniczej;

- uczennica/uczeń własnoręcznie tworzy zabawki i prezenty.

**Metody pracy:**

- gry i zabawy integracyjno-ruchowe;

- pogadanka;

-dyskusja;

-prace plastyczne.

**Formy pracy:**  indywidualna, zbiorowa, grupowa.

**Narzędzia dydaktyczne:**

- gra „Pajączek”;

- rysunki z Nazca;

- kartki papieru, stare plakaty, pudełka, materiały plastyczne;

- wizerunki 3 zwierząt;

- chusta klanzy, piłeczka;

- układanka „Życie gazety”;

- znak recyklingu, odpady opakowaniowe;

- filmiki animowane: „Kupuj lokalnie”, „Supermarket bags”, „Romancing the bag”.

**Podstawa programowa**

**SP klasa I:**

**1.Edukacja polonistyczna:** 1c) uczestniczy w rozmowie na tematy związane z życiem rodzinnym i szkolnym;

2a) rozumie sens kodowania oraz dekodowania informacji; odczytuje uproszczone rysunki, piktogramy, znaki informacyjne i napisy.

**4.Edukacja plastyczna:** 1) wypowiada się w wybranych technikach plastycznych na płaszczyźnie i w przestrzeni; posługuje się takimi środkami wyrazu plastycznego jak kształt, barwa, faktura.

**5.Edukacja społeczna:** 2) współpracuje z innymi w zabawie, w nauce szkolnej i w sytuacjach życiowych.

**6. Edukacja przyrodnicza**: 1h) wie, że należy segregować śmieci; rozumie sens stosowania opakowań ekologicznych.

**7. Edukacja matematyczna**: 1c) klasyfikuje obiekty: tworzy kolekcje np. zwierzęta, zabawki, rzeczy do ubrania.

**10. Wychowanie fizyczne:** 1) uczestniczy w zajęciach rozwijających sprawność fizyczną, zgodnie z regułami.

**SP 1-3**

**1. Edukacja polonistyczna:** 1a) uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z przekazywanych informacji;

3c) uczestniczy w rozmowach: zadaje pytania, udziela odpowiedzi i prezentuje własne zdanie; poszerza zakres słownictwa i struktur składniowych.

**4. Edukacja plastyczna:** 2a) podejmuje działalność twórczą posługującą się takimi środkami wyrazu plastycznego, jak: kształt, barwa, faktura, w kompozycji na płaszczyźnie i w przestrzeni (stosując określone materiały, narzędzia i techniki plastyczne);

2b) realizuje proste projekty w zakresie form użytkowych, w tym służące kształtowaniu własnego wizerunku i otoczenia oraz upowszechnianiu kultury w środowisku szkolnym (stosując określone narzędzia i wytwory przekazów medialnych).

**6. Edukacja przyrodnicza:** 6) podejmuje działania na rzecz ochrony przyrody w swoim środowisku.

**9. Zajęcia techniczne:** 1a) orientuje się w sposobach wytwarzania przedmiotów codziennego użytku („jak to zrobiono?”): meble, domy, samochody, sprzęt gospodarstwa domowego;

2a) przedstawia pomysły rozwiązań technicznych: planuje kolejne czynności, dobiera odpowiednie materiały (papier, drewno, metal, tworzywo sztuczne, materiały włókiennicze) oraz narzędzia;

2b) rozumie potrzebę organizowania działania technicznego: pracy indywidualnej i zespołowej;

2c) posiada umiejętności:

- odmierzania potrzebnej ilości materiału,

- cięcia papieru, tektury itp.,

- montażu modeli papierowych i z tworzyw sztucznych, korzystając z prostych instrukcji i schematów rysunkowych, np. buduje latawce, makiety domów, mostów, modele samochodów, samolotów i statków;

**10. Wychowanie fizyczne:** 3) w zakresie sportów całego życia i wypoczynku:

c) bierze udział w zabawach, mini grach i grach terenowych, zawodach sportowych, respektując reguły i podporządkowując się decyzjom sędziego,

**Przebieg zajęć:**

1. **Przywitanie, zapoznanie się z uczniami (5 minut)**

Prosimy każdą osobę o przedstawienie się i opowiedzenie jednego zdania na swój temat, np. w jakim jestem dzisiaj nastroju; co lubię, czego nie lubię, jakie mam hobby, jakie są moje marzenia itp.

1. **Zabawy integracyjne (10 minut)**

„Po mojej prawej ręce…”
Grupa stoi w kręgu i po prawej ręce miejsce prowadzącego jest puste i wypowiada formułę: Po moje prawej ręce miejsce jest puste i zapraszam np. Wiktorię. Osoba, która ma wolne miejsce po swojej stronie zaprasza inną osobę i każda następna postępuje tak samo.

„Odliczanie”

Siadamy w kręgu. 1 osoba zaczyna liczyć. Bez wskazywania, kto następny, poszczególne osoby odliczają po kolei, tak, by dojść do 20.

Gdy dwie osoby w tym samym czasie wypowiedzą daną cyfrę lub ktoś się pomyli, grupa zaczyna odliczanie od początku. I tak aż do skutku – aż grupa doliczy wspólnie do 20.

1. **Zawarcie kontraktu (10 minut)**

Tworzymy z grupą kontrakt, który będzie obowiązywał przez całe zajęcia. Uczniowie i uczennice zgłaszają kolejne punktu kontraktu – mają one dotyczyć zasad, jakie mają obowiązywać podczas zajęć. Zasady zapisujemy na karcie i wywieszamy w widocznym dla wszystkich miejscu.

1. **Mapa zakupów (30 minut)**

Podziel dzieci na kilka grup, rozdaj duże płachty papieru (np. stare plakaty), poproś o narysowanie mapy zakupów – co kupują sami/same, co z rodzicami, co ludzie kupują codziennie, co kupuje się od czasu do czasu, a co bardzo rzadko. Następnie grupy prezentują swoje mapy. Rozpocznij z nimi dyskusję na temat różnych kategorii przedmiotów (żywność, ubrania, elektronika, meble, kosmetyki itd.). Zapytaj dzieci, jak robią zakupy, kto o nich decyduje, jakie emocje towarzyszą zakupom, czy lubią robić zakupy czy zakupy są ważne i dlaczego.

1. **Życie gazety (15 minut)**

Rozdaj dzieciom układankę (załącznik nr 1), sprawdźcie kolejność, omówcie kolejne etapy życia gazety. Zastanówcie się, co można zrobić z krótkim życie gazety, jak oszczędzać papier (oddawać do recyklingu, pożyczać sobie gazety, książki, czytać/wypożyczać w bibliotece). Czy z innymi rzeczami można zrobić podobnie? Z jakimi i co?

1. **Połącz zdania z obrazkami (15 minut)**

Karty pracy (załącznik nr 2) można wykorzystać na kilka sposobów. Młodsze dzieci mogą korzystać z samych ilustracji i słownie opisywać, co przedstawiają oraz pokolorować rysunki. Dzieci, które potrafią dobrze czytać, mogą połączyć obrazki ze zdaniami. Najtrudniejsza wersja to samodzielne opisanie wybranego obrazka.

1. **Filmiki animacyjne (10 minut):**

**„Kupuj lokalnie”** [**http://vimeo.com/5487422**](http://vimeo.com/5487422)

**„Supermarket bags”** [**https://www.youtube.com/watch?v=gBZdUA8zxJ0**](https://www.youtube.com/watch?v=gBZdUA8zxJ0)

**„Romancing the bag” https://www.youtube.com/watch?v=VzsQwwnqSGo**

Po każdym z filmików porozmawiaj z dziećmi – co się wydarzyło, o czym jest ten film (wyjaśnij tytuł filmu i angielski komentarz), co możemy zrobić po obejrzeniu tego filmu.

1. **Znak recyklingu** (10 minut)

Pokaż znak recyklingu, wytłumacz, co oznacza.

Podziel klasę na grupy i każdej z nich daj pakiet różnych opakowań, na których może znajdować się znak. Poproś, żeby poszukali tego znaku na opakowania i zastanowili się, dlaczego ten znak się na nich znalazł.

1. **Pajączek (25 minut)**

Po ułożeniu nóg pajączka, omów z dziećmi kilka przykładów odnoszących się do zakupów.

1. **Zabawa z hustą klanzy na podwórku (jeśli jest pogoda) lub zabawy salowe (20 minut).**

**Zabawa w wyobraźnię**

Zaproponuj dzieciom zabawę z wyobraźnią. Przygotuj zestaw rysunków z Nazca lub skorzystaj z prezentacji. Ćwiczenie możesz przeprowadzić indywidualnie, w kilkuosobowych zespołach lub całą grupą. Jeśli chcesz korzystać z rysunków na papierze, wydrukuj dla każdej osoby lub grupy komplet fragmentów rysunków z Nazca z załącznika nr 3. Rozdaj lub wyświetl fragmenty rysunków oraz papier do rysowania (np. makulaturę jednostronnie zadrukowaną) i ołówki. Poproś, aby dzieci wymyśliły, czego elementem może być fragment, który dostały. Co może to przedstawiać? Swoje pomysły mają za zadanie opisać na kartce, mogą również położyć obrazek w dowolnym miejscu kartki i dorysować ciąg dalszy rysunku, tak by powstała całość. Możesz rozdać dzieciom różne obrazki lub każdej osobie dać kilka. Po zakończeniu poproś o zaprezentowanie prac. Na koniec poproś o odnalezienie posiadanych wcześniej fragmentów na oryginalnych rysunkach z Nazca.
Starszym dzieciom wyjaśnij, że wykorzystane przed chwilą rysunki zostały stworzone przez Indian mieszkających na skalistym płaskowyżu w Peru co najmniej tysiąc, a może nawet więcej niż dwa tysiące lat temu (pomiędzy rokiem 300 p.n.e. a 900 n.e.). Powstały poprzez wykopanie i usunięcie z powierzchni czerwonego żwiru i odsłonięcie jaśniejszej, żółtobiałej gleby. Rysunki są ogromne i jest ich mnóstwo. Pająk ma 40-metrowe odnóża, kondor ma aż 120 metrów. Rozmiar obrazów spowodował, że chociaż ludzie widzieli linie na ziemi, to nie zdawali sobie sprawy, że układają się one w jakieś obrazki. Dopiero kiedy patrzy się na nie z samolotu, można dostrzec kształty zwierząt, roślin i figur takich jak kwadraty czy trójkąty. Znajdziemy tam m.in. małpę, kondora, pelikana, kolibra, psa, papugę, jaszczurkę, lamę, wieloryba, drzewo.

**Sowa, wilk czy żaba?**

Przygotuj wizerunki (zdjęcie, rysunek) 3 zwierząt (sowy, wilka i żaby – możesz wybrać innych zestaw). Zaprezentuj fotografie zwierząt i ustalcie, jakie dźwięki wydaje każde z tych zwierząt. Poproś dzieci, żeby wydały te dźwięki. Podziel dzieci na dwie grupy, ustaw je w dwóch szeregach, jedno za drugim. Stań między szeregami przy dzieciach, które stoją na końcu obu szeregów (przy ostatniej parze). Ostatniej parze pokaż zdjęcie jednego zwierzęcia. Dzieci przekazują osobom przed nimi sygnał dotykowy – dotykają je we wcześniej ustalone miejsce na plecach np. prawe ramię/łopatka oznacza sowę, środek pleców wilka, lewe ramię/łopatka żabę. Dzieci w szeregu po kolei przekazują sobie sygnały. Kiedy sygnał dotrze do dziecka na początku szeregu, wydaje ono dźwięk danego zwierzęcia. Drużyna, która zrobi to pierwsza i bezbłędnie dostaje punkt. Zmiana – dzieci z początku szeregu przechodzą na jego koniec. Powtarzamy sytuację.

1. **Do It Yourself – zabawki i prezenty (w grudniu mogą to być ozdoby świąteczne, opcjonalnie malowanie toreb)**

**Wariant I Dno morza (60 minut)**

Przed zajęciami należy przygotować odpowiednią liczbę kartonów (troszkę większe niż pudełka po butach). Po jednym pudełku na 4-5 osób. Kartony sklejamy u góry i w jednym dłuższym boku np. nożem tapicerskim wycinamy dziurę mniejszą niż rozmiary boku – po wycięciu dziury mamy karton przypominający telewizor starego typu. Nożem tapicerskim nacinamy „sufit” kartonu i robimy 2-3 cięcia wzdłuż dłuższego boku.

Przygotuj: nożyczki, papier, kredki, bibułę, guziki, włóczkę/nić.

Opcjonalnie: skrawki materiałów, różne elementy dekoracyjne, kamyki, muszelki etc.

Każda grupa projektuje i wykonuje swoje dno morza – dekoruje wnętrze kartonu, rysuje i wycina rośliny i zwierzęta morskie. Zwierzęta, np. ryby, można przykleić/przypiąć do sznurka, sznurek przeciągnąć na zewnątrz przez nacięcie wykonane w „suficie”, drugi koniec sznurka przywiązać do guzika, guzik położyć na „suficie” – dzięki temu narysowane elementy „pływają” i można je przemieszczać, przesuwając sznurek z guzikiem.

Po wykonaniu zadania dzieci opowiadają o swoich projektach. Poproś o opowiedzenie o emocjach towarzyszących pracy – czy wspólne robienie zabawek jest przyjemne?; co czuli i jak to odbierali?; czy fajna zabawa wymaga kupowania?

**Wariant II**

**Maski zwierząt**

**Potrzebne rzeczy:** tektura lub brystol, farby lub kredki, gumka kapeluszowa, dziurkacz lub zszywacz, szablon baza z wykrojem oczu, w przypadku młodszych dzieci szablony masek zwierząt.

**Komplementownik**

**Potrzebne rzeczy:** grubszy kolorowy papier (brystol), cyrkiel, nożyczki, nożyk do papieru, pisaki, oraz nit (lub pinezka i kawałek korka lub gumki lub mulina i igła oraz dwa guziki), ewentualnie napisy z gazet oraz ozdoby, kwiatki z papieru, wstążka, guziki, małe zdjęcie, brokat itp.

Wytnij z papiery dwa koła o średnicy 10-15 cm, przy czym koło wierzchnie powinno być o ok. 1 cm mniejsze (na rysunku jest pomyłkowo odwrotnie). W wierzchnim kole wy-tnij otwór, w którym – podczas obracania – pojawiać się będą napisy z dolnego koła. Ozdób górne koło, przygotuj odpowiedni napis w zależności, kto jest obdarowanym i w jakiej formie będą napisy w okienku. Następnie przyklej napisy na dolnym kółku, zwróć uwagę by były w takim miejscu by przy obracaniu połączonych kół wpasowywały się w otwór górnego koła. Napisy zamiast przyklejać możesz wpisać już po zmontowaniu kół. Połącz oba koła nitem, pinezką i gumką lub muliną/kordonkiem. Jeśli wybierzesz ten ostatni sposób, przełóż nić przez obydwa koła, następnie przez jedną i drugą dziurkę guzika, a następnie znów przez obydwa koła (przez tą samą dziurkę). Zabezpiecz całość przeciągając dwa końce nici przez drugi guzik i zawiąż.

****

1. **Zakończenie zajęć – podsumowanie, przypomnienie i utrwalenie wiedzy zdobytej podczas zajęć.**

W scenariuszu wykorzystane zostały materiały:

 **- Stowarzyszenia Grupa EFTE Warszawa; Fundacji Kupuj Odpowiedzialnie (materiały edukacyjne „Akademia 3R”);** Ośrodka Działań Ekologicznych "Źródła".