

WINIARY

**Gotuj się
na
Zmiany**
RAZEM Z **WINIARY**



SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA DZIECI W KLASACH 1–3



CELE MINISTERYJNE:

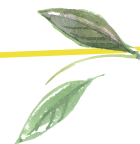


- Kierunek II: Wspomaganie wychowawczej roli rodziny poprzez pomoc w kształtowaniu u wychowanków i uczniów stałych sprawności w czynieniu dobra, rzetelną diagnozę potrzeb rozwojowych dzieci i młodzieży, realizację adekwatnego programu wychowawczo-profilaktycznego oraz zajęć wychowania do życia w rodzinie.
- Kierunek VIII: Wspieranie rozwoju umiejętności cyfrowych uczniów i nauczycieli, ze szczególnym uwzględnieniem bezpiecznego poruszania się w sieci oraz krytycznej analizy informacji dostępnych w Internecie. Poprawne metodycznie wykorzystywanie przez nauczycieli narzędzi i materiałów dostępnych w sieci, w szczególności opartych na sztucznej inteligencji.



CELE OGÓLNE:

- Zaznajomienie uczniów z etykietami oraz tym, jak odczytywać etykiety na produktach spożywczych.
- Przedstawienie znaczenia etykiet produktowych w codziennym życiu.



TEMAT: EKSPERCI OD SPRAW ETYKIET

Pomoce:

- wycięte etykiety różnych produktów spożywczych,
- karta A.



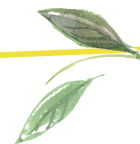
Czas: 15 min

PRZEBIEG ZABAWY

1. Nauczyciel przed lekcją wyklada na stolik sporą liczbę etykiet spożywczych (minimum tyle, aby na każdego ucznia przypadła chociaż jedna).

Podpowiedź: etykiety nie muszą zostać wycięte z produktów fizycznych, można je równie dobrze pobrać korzystając z wyszukiwarki internetowej i wydrukować.

2. Uczniowie po wejściu do sali zostają zaproszeni do stolika. Ich zadaniem jest odkryć, co zostało na nim umieszczone.
3. Po uzyskaniu poprawnej odpowiedzi nauczyciel wyjaśnia, że etykiety są istotne, bo dostarczają konsumentom (czyli nam wszystkim) informacji o kupowanych produktach, zwiększają bezpieczeństwo nabywców i ułatwiają im dokonywanie świadomych wyborów zakupowych.
4. Następnie uczniowie wybierają sobie po jednej etykiecie i siadają w ławkach, a nauczyciel rozpoczyna dyskusję na temat elementów etykiet.
5. W tym samym czasie nauczyciel zapisuje na tablicy w formie mapy mentalnej to, na co wskazują uczniowie, a uczniowie tworzą własne mapy myśli.
6. Nauczyciel omawia poszczególne elementy:
 - **Nazwa produktu:** zazwyczaj jest umieszczana na szczycie etykiety, aby ułatwić identyfikację.
 - **Marka:** jeśli produkt jest częścią konkretnej marki, jej nazwa może być widoczna na etykiecie.
 - **Składniki:** lista składników produktu, zwykle umieszczana na odwrocie etykiety, jeśli ta jest dwustronna. W przypadku żywności składniki są wymieniane od tych znajdujących się w niej w największej ilości do tych znajdujących się w najmniejszej ilości.
 - **Data przydatności do spożycia (DPS):** data minimalnej trwałości, poprzedzona określeniem „najlepiej spożyć przed”, wskazuje, do kiedy żywność zachowuje odpowiednią jakość. Termin przydatności do spożycia, poprzedzony określeniem „należy spożyć do”, wskazuje, do kiedy spożycie danego produktu jest bezpieczne.
 - **Informacja o alergenach:** jeśli produkt zawiera alergeny, takie jak orzechy, mleko, soja itp., będą one wyraźnie zaznaczone na liście składników, np. podkreślone albo pogrubione.
 - **Instrukcja przechowywania:** etykieta zawiera zalecenia dotyczące temperatury przechowywania, wilgotności i innych warunków, które pomagają zachować produkt w dobrej kondycji.
 - **Instrukcja użytkowania:** w przypadku produktów, które wymagają określonego sposobu przygotowania przed spożyciem, etykieta musi zawierać informacje na ten temat.
 - **Instrukcja dotycząca recyklingu:** informacje o tym, jak prawidłowo utylizować lub recyklingować opakowanie albo produkt.



- **Kody kreskowe:** kody kreskowe, takie jak EAN, albo kod QR są umieszczane na etykiecie w celu ułatwienia skanowania i identyfikacji produktu.
 - **Dane kontaktowe producenta:** etykieta zawiera dane producenta lub dystrybutora, niezbędne w przypadku pytań i reklamacji.
 - **Ostrzeżenia dotyczące bezpieczeństwa:** jeśli produkt może być niebezpieczny w jakikolwiek sposób, na etykiecie muszą zostać zamieszczone ostrzeżenia w tym zakresie.
 - **informacje żywieniowe:** w przypadku żywności etykieta musi zawierać informacje dotyczące wartości odżywczej: kaloryczności, zawartości tłuszczów, białka, węglowodanów i soli.
7. Nauczyciel wyjaśnia, że elementy etykiety mogą się różnić w zależności od rodzaju produktu i przepisów obowiązujących w danej branży, a nawet w kraju.

**Dane dotyczące elementów etykiet w Polsce
można sprawdzić na rządowej stronie:**

(jeśli jest taka możliwość, warto wyświetlić uczniom powyższą stronę na rzutniku lub tablicy multimedialnej)

TEMAT: CZAS NA PRODUKCJĘ

Pomoce:

- kolorowe pisaki,
- tektura,
- blok techniczny,
- cekiery,
- koraliki,
- drucziki kreatywne,
- dowolne ozdoby.



Czas: 35 min

PRZEBIĘG ZABAWY

1. Nauczyciel wprowadza uczniów do zabawy – wyjaśnia, że teraz sala zamieni się w halę produkcyjną i każdy z nich jest odpowiedzialny za stworzenie dowolnego produktu spożywczego.
2. Uczniowie samodzielnie tworzą modele własnych produktów spożywczych (muszą to być modele 3D, stąd potrzebny blok techniczny, dzięki któremu uda się stworzyć odpowiednie bryły). Nadają im nazwy oraz wykonują ich etykiety, posługując się stworzonymi wcześniej mapami myśli.
3. Po skończonej pracy uczniowie biorą produkty i siadają z nimi w kole. Następnie każdy prezentuje na środku lub ze swojego miejsca stworzony przez siebie model.
4. Uczniowie weryfikują z mapą myśli opracowaną przez nauczyciela na tablicy, czy wszystkie informacje znalazły się na etykiecie.

TEMAT: ETYKIETOWI MILIONERZY

Pomoce:

- karteczki z nazwami drużyn,
- dowolny poręczny instrument (np. marakasy, trójkąt, dzwonek),
- karta B.

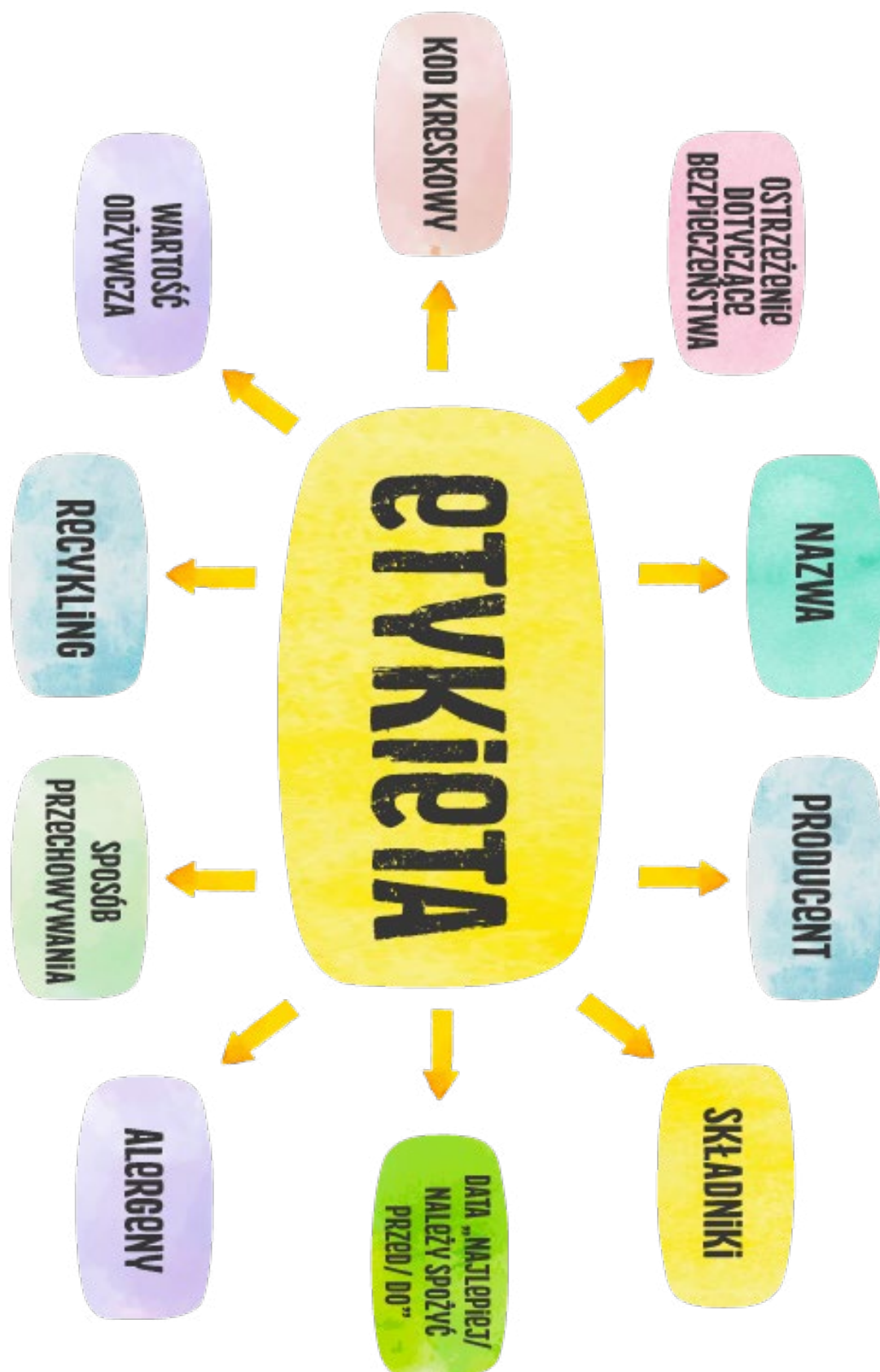


Czas: 10 min

PRZEBIĘG ZABAWY

1. Nauczyciel dzieli klasę na drużyny czteroosobowe (np. organizując losowanie karteczek, na których będą elementy z etykiet: kod kreskowy, składniki, data przydatności, producent etc.).
2. Każda drużyna otrzymuje czystą kartkę i siada przy jednym stoliku przodem do nauczyciela.
3. Nauczyciel wyjaśnia zasady gry. Rozgrywka polega na tym, że on czyta pytanie wraz z możliwymi odpowiedziami, a drużyny zapisują na kartkach przy odpowiednim numerze pytania odpowiedź A, B lub C. Zespoły podnoszą kartki, odsłaniając swoje odpowiedzi, gdy usłyszą dźwięk instrumentu.
4. Uczniowie mają na zastanowienie się 30 sekund przy każdym pytaniu.

Przykładowa mapa mentalna:





KARTA B

GRUPA:



1. Co to są składniki?
2. Które zdanie o dacie ważności jest prawdziwe?
3. Pierwszy na liście składników jest składnik...
4. Tabela wartości odżywczych produktów zawiera informację:
5. informacje o zawartości alergenów:
6. Czym jest kod kreskowy?
7. Dlaczego warto czytać etykiety?

1. Co to są składniki?

- a) Składniki to substancje, z których produkt jest zrobiony.
- b) Składniki to informacje o kaloriach w produkcie.
- c) Składniki to dane na temat rozmiaru opakowania.

2. Które zdanie o dacie ważności jest prawdziwe?

- a) Data ważności nie może być podana wyłącznie na prośbę kupującego.
- b) Data ważności musi znajdować się na etykiecie produktu.
- c) Data ważności nie jest obowiązkowa na produktach spożywczych.

3. Pierwszy na liście składników jest składnik...

- a) którego jest najmniej.
- b) którym chce się pochwalić producent.
- c) którego jest najwięcej.

4. Tabela wartości odżywczych produktów zawiera informację:

- a) tylko o kaloryczności.
- b) o kaloryczności, a także zawartości składników pokarmowych, takich jak białko, czy węglowodany.
- c) tylko o witaminach i składnikach mineralnych zawartych w produkcie.

5. Informacje o zawartości alergenów:

- a) muszą być zawsze podane na etykiecie, niezależnie od jej wielkości.
- b) to informacje dobrowolne.
- c) to informacje, które znajdziemy tylko na dużych etykietach.

6. Czym jest kod kreskowy?

- a) Kod kreskowy to unikalny kod używany m.in. w sklepach do skanowania produktów.
- b) Kod kreskowy to numer seryjny produktu.
- c) Kod kreskowy to nazwa firmy wytwarzającej produkt.

7. Dlaczego warto czytać etykiety?

- a) Nie ma powodu, by czytać etykiety, to strata czasu.
- b) Etykiety zawierają jedynie reklamy produktów.
- c) Czytanie etykiet pomaga w wyborze odpowiednich dla nas produktów.

The logo for Winiary, featuring the word "WINIARY" in a stylized, bold, sans-serif font. The letters are white with a red outline, set against a red background that is part of a larger yellow rectangular frame.

dziewczyno, chłopaku



KONKURS PLASTYCZNY DLA KLAS 1–3 SZKÓŁ PODSTAWOWYCH

1. Wykonaj wraz z uczniami zadanie konkursowe

„Nasz sklep spożywczy”, korzystając z modeli 3D produktów spożywczych wykonanych zgodnie z instrukcją ze scenariusza (w zadaniu CZAS NA PRODUKCJĘ).
Ustawcie je jak na ekspozycji sklepowej i zróbcie zdjęcie.

2. Zarejestruj swoją placówkę na gotuj sienazmiany.pl

i prześlij poprzez formularz zdjęcie w formacie PDF.

3. NAGRODY:

Autorom 5 najciekawszych prac wręczymy vouchery
o wartości 500 zł*.

* W zależności od potrzeb Waszej placówki do wyboru będą vouchery do sklepów:

MOJE BAMBINO | MEDIA MARKT | TANIA KSIĄŻKA

Konkurs trwa od 1.03.2024 r. do 31.03.2024 r. Regulamin konkursu znajduje się na stronie gotuj sienazmiany.pl/regulaminy.