



SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA KLAS 1-3



CELE MINISTERYJNE

- Promocja zdrowego trybu życia w szkole.
- Rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia i rozpoznawania fałszywych przekazów medialnych.

CELE SZCZEGÓŁOWE

Zajęcia rozwijają świadomość zdrowego stylu życia, uczą krytycznego myślenia i kształtują postawy prozdrowotne poprzez zabawę i współpracę.

WPROWADZENIE

„Detektyw prawdy” – gra na rozgrzewkę

Nauczyciel mówi:

Dzisiaj będziemy detektywami! Ale nie będziemy szukać złodziei ani skarbów... tylko PRAWDY. Bo czasem ktoś próbuje nas oszukać – na przykład reklama!

POMOCE

- karta pracy nr 1,
- taśma lub magnesy do przyklepienia kartek do tablicy,
- lupa (symboliczna, dla klimatu).

Przebieg zabawy:

Nauczyciel pokazuje i czyta po kolei hasła z kartek i przyklepia je na tablicy.

Dzieci pokazują kciuk w górę (prawda) lub w dół (fałsz). Po każdej rundzie nauczyciel komentuje i krótko tłumaczy.

- „Baton SuperMoc – pełen energii dla każdego ucznia!” (dzieci pokazują kciuki).
Komentarz:
Tak, daję energię, ale tylko na chwilę – z cukru! Potem czujemy się zmęczeni. Więc to nie taka dobra energia, jak mówią.
- „Woda – najczystsze źródło mocy!”
Komentarz:
To prawda! Woda naprawdę pomaga, bo nawadnia i nie ma cukru.
- „Sok Leśna Energia, 100% smaku”
Komentarz:
Brzmi pysznie, prawda? Ale „100% smaku” to nie to samo, co „100% soku”. Czasem w środku jest tylko 15% soku i dużo cukru oraz wody. Dlatego warto sprawdzić skład!



10 MINUT

WPROWADZENIE

- „Płatki śniadaniowe pełne witamin!”

Komentarz:

Brzmi jak dobre dla zdrowia, ale często takie płatki mają dużo cukru. Witaminy są dodane, ale cukier psuje cały efekt. Dlatego warto sprawdzić cały skład!

- „Jabłko – naturalna moc witamin!”

Komentarz:

To prawda. Jabłko nie potrzebuje reklamy – naprawdę jest dobre dla zdrowia!

Nauczyciel mówi:

Świetna robota, detektywi! Już wiecie, że reklamy często brzmią pięknie, ale nie zawsze mówią całą prawdę.

Dziś nauczymy się, jak rozpoznawać takie reklamowe pułapki i jak podejmować mądre decyzje – jak prawdziwi detektywi faktów!

TEMAT 1: REKLAMOWE CZARY-MARY

POMOCE

- kredki, flamastry itp.,
- puste kartki A4 dla uczniów (po 1 na parę).

WPROWADZENIE

Nauczyciel mówi:

Czasem wystarczy kilka magicznych słów, by wszystko brzmiało cudownie: super, fit, 100%, magiczny smak, pełen energii! Ale... czy to naprawdę czary?

PRZEBIEG ZABAWY

Nauczyciel zapisuje na tablicy dwa hasła obok siebie i czyta na głos:

- "Zwykła marchewka"
- "Super marchewka 100% mocy, turbo zdrowa!"

Pyta:

Którą marchewkę chcielibyście kupić?

A czy druga na pewno jest lepsza?

WNIOSEK

Słowa mogą zmieniać to, jak coś odbieramy. Ale dziś nauczymy się, jak nie dać się zaczarować reklamom.

NAUCZYCIEL MÓWI

A teraz spróbujcie sami stworzyć swoje reklamowe czary! Wymyślcie hasło reklamowe do czegoś zupełnie zwykłego – np. wody z kranu, jabłka, kanapki, ołówka...

ORGANIZACJA PRACY

Nauczyciel rozdaje kartki i kredki lub flamastry. Gdy wszyscy uczniowie są gotowi, rozpoczyna się zabawa:

- uczniowie pracują w parach,
- każda para ma 2-3 minuty, by wymyślić krótkie hasło reklamowe (jedno zdanie lub kilka słów),
- wymyślone hasła uczniowie zapisują na karcie pracy nr 2 lub na kartce.

PREZENTACJA

Nauczyciel prosi uczennicę/ucznia z każdej ławki po kolei, by przeczytał własne hasło reklamowe (jeśli klasa jest duża to np. 3 wybrane chętne pary).

PODSUMOWANIE

Widzicie? Zwykłe rzeczy też mogą brzmieć magicznie! Ale nie zawsze to, co brzmi lepiej, naprawdę jest lepsze.



10 MINUT

TEMAT 2: FAKTY NA TALERZU – CO TU JEST NIE TAK?

POMOCE

- karta pracy nr 2 „Co tu jest nie tak?”
(do wycięcia dla 4 grup)
Przykład 1: Muffinki MOCY
Przykład 2: Napój Mega Fit Cola
Przykład 3: Chipsy Zielony Bohater
Przykład 4 (opcjonalnie dla starszych klas): Reklama internetowa ZdrowoApp Junior – aplikacja, która wie wszystko o zdrowiu!



20 MINUT

PRZEBIEG ZABAWY

Nauczyciel mówi:

Reklamy potrafią czarować! Czasem coś wygląda zdrowo albo prawdziwie, a jednak nie do końca takie jest.

Dzisiaj pobawimy się w tropicieli marketingowych sztuczek i poszukamy, co w reklamach może nas wprowadzać w błąd.

PRACA W GRUPACH

1. Klasa zostaje podzielona na **3-4 grupy**.
2. Każda grupa otrzymuje **kartę pracy nr 2 (po jednym przykładzie na grupę)**.
3. Zadanie uczniów:
 - przeczytać hasło i skład,
 - znaleźć **1-2 elementy, które mogą wprowadzać w błąd** (np. barwniki, konserwanty, aromat identyczny z naturalnym, obrazek owoców, których nie ma w składzie),
 - zapisać, **dlaczego** są mylące,
 - wymyślić **uczciwe hasło reklamowe**, które mówi prawdę.

PRZYKŁADOWE OCZEKIWANE ODPOWIEDZI:

1. Przykład 1: Muffinki MOCY

„Naturalny smak czekolady” – to tylko aromat, nie prawdziwa czekolada.

„Witaminami dla każdego ucznia” – nie ma w składzie żadnych witamin.

„Idealne na drugie śniadanie” – zawierają dużo cukru i tłuszczu.

Dlaczego są mylące?

Reklama sprawia wrażenie, że muffinki są zdrowe i pełne wartości, a w rzeczywistości mają dużo cukru i tłuszczów, więc nie są dobrym codziennym wyborem.

Wymyśl uczciwe hasło:

„Muffinki MOCY – gdy masz ochotę na coś słodkiego, nie codziennie.”

„Muffinki MOCY – smakołyk na wyjątkowe okazje.”

2. Przykład 2: Reklama internetowa ZdrowoApp Junior – aplikacja, która wie wszystko o zdrowiu!

„Wie wszystko o zdrowiu” – żadna aplikacja nie wie wszystkiego.

Kolorowe owoce i słowo „magiczna” – mają zachęcić do kliknięcia.

Przycisk „zgadzam się” – nie wiadomo, na co się zgadzamy (np. na udostępnienie danych).

TEMAT 2: FAKTY NA TALERZU – CO TU JEST NIE TAK?

Dlaczego są mylące?

Reklama udaje, że aplikacja jest mądra i pomocna, ale może zbierać dane lub dawać błędne porady.

Wymyśl uczciwe hasło:

„ZdrowoApp Junior – aplikacja, która podpowiada, ale warto zapytać dorosłego.”

„ZdrowoApp Junior – ciekawostki o zdrowiu, nie magiczne odpowiedzi.”

PREZENTACJA

Każda grupa wybiera jedną rzecz, która najbardziej „oszukała” i przedstawia ją całej klasie.

Nauczyciel notuje przykłady na tablicy, dzieląc ją na **trzy kolumny** i zapisuje:

1. hasło reklamowe,
2. co w nim nie tak,
3. jak powiedzieć prawdę.

Przykładowy zapis na tablicy:

Hasło reklamowe

Muffinki MOCY – idealne
na drugie śniadanie!

Co w nim nie tak?

Dużo cukru i tłuszczu,
nie są dobre dla zdrowia
na co dzień

Jak powiedzieć prawdę?

Dobre od święta na deser,
nie codziennie
na śniadanie

PODSUMOWANIE NAUCZYCIELA

Świetna praca! Teraz już wiecie, że reklamy często pokazują tylko to, co brzmi dobrze. Ale prawdziwa moc to wiedza – kiedy wiemy, co kupujemy i dlaczego!

KARTA PRACY NR 1

BATON SUPERMOC –

PEŁEN ENERGII DLA KAŻDEGO UCZNIA!

WODA – NAJCZYSTSZE ŹRÓDŁO MOCY!

SOK LEŚNA ENERGIA, 100% SMAKU

PŁATKI ŚNIADANIOWE PEŁNE WITAMIN!

JABŁKO – NATURALNA MOC WITAMIN!

KARTA PRACY NR 2

INSTRUKCJA

Przeczytaj hasło reklamowe i obejrzyj skład produktu (lub zobacz obrazek). Twoim zadaniem jest:

- znaleźć 1-2 rzeczy, które mogą wprowadzać w błąd,
- napisać, dlaczego są mylące,
- wymyślić uczciwe hasło reklamowe, które mówi prawdę.



Co może wprowadzać w błąd:

Dlaczego:

Uczciwe hasło:

KARTA PRACY NR 2



Co może wprowadzać w błąd:

Dlaczego:

Uczciwe hasło:

KARTA PRACY NR 2



Co może wprowadzać w błąd:

Dlaczego:

Uczciwe hasło:

KARTA PRACY NR 2



Co może wprowadzać w błąd:

Dlaczego:

Uczciwe hasło:

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 yellow rectangular background.A circular arrangement of various vegetables including a corn cob, leafy greens, a purple eggplant, a red chili pepper, a carrot, a tomato, and a potato, surrounding a central brown circle.

FAKTY NA TALERZU

KONKURS PLASTYCZNY DLA KLAS 1 - 3

1. Wykonaj wraz z uczniami zadanie konkursowe:

stwórzcie kreatywną Reklamę Waszej Szkoły! Może mieć formę plakatu - ważne, aby miała swoje reklamowe hasło, największe zalety Waszej szkoły oraz - przede wszystkim - kolorowy, zachęcający rysunek! A może uda Wam się też dorysować Was samych? Niech poniesie Was reklamowa wyobraźnia!

2. Zarejestruj swoją placówkę na gotuj sienazmiany.pl

i prześlij poprzez formularz zdjęcie obrazka 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:

TANIA KSIĄŻKA | ALLEGRO | EMPIK

Konkurs trwa od 14.10.2025 do 04.11.2025. Regulamin konkursu znajduje się na stronie gotuj sienazmiany.pl/regulaminy