



ALFABET NIEMARNOWANIA

SCENARIUSZ ZAJĘĆ PRZEDSZKOLNYCH



CELE MINISTERIALNE

- Promocja zdrowego trybu życia w szkole – kształtowanie postaw i zachowań prozdrowotnych.

CELE SZCZEGÓŁOWE

- Kształtowanie umiejętności podejmowania świadomych decyzji zakupowych.
- Wprowadzanie zasad 3R (refuse, reduce, rethink) w codziennych sytuacjach związanych z zakupami i korzystaniem z produktów.

POMOCE POTRZEBNE DO ZAJĘĆ:

- koszyki lub papierowe torby na zakupy,
- puste, czyste opakowania (papier, plastik, szkło),
- trzy pojemniki oznaczone: papier, plastik, szkło,
- karta pracy nr 1,
- karta pracy nr 2 (kilka sztuk do wycięcia),
- bajka edukacyjna „Alfabet niemarnowania” (Lulek.tv).

WPROWADZENIE

Nauczyciel zaprasza dzieci do kręgu i inicjuje krótką rozmowę na temat zakupów, zadając proste pytania:

- **Gdzie chodzimy na zakupy?**
- **Co zabieramy ze sobą do sklepu?**
- **Czy wszystko, co widzimy w sklepie, trzeba kupić?**

Po wysłuchaniu odpowiedzi nauczyciel wyjaśnia:

Do sklepu chodzimy po to, żeby kupić to, czego naprawdę potrzebujemy. Czasem w sklepie jest bardzo dużo różnych produktów i opakowań, ale nie wszystko musimy wkładać do koszyka. Dziś nauczymy się, jak kupować z głową, czyli mądrze wybierać produkty i dbać o to, żeby jedzenie się nie marnowało. Sprawdzimy też, z czego są zrobione opakowania i co należy z nimi zrobić po użyciu.

Nauczyciel zapowiada temat zajęć:

Za chwilę obejrzymy bajkę o Alfabetcie niemarnowania, a potem pobawimy się w sklep i sami spróbujemy dokonać mądrych wyborów.



5 MINUT

Temat 1:

Bajka edukacyjna „Alfabet niemarnowania”



10 MINUT

PRZEBIĘG ZABAWY

- Dzieci oglądają bajkę edukacyjną „Alfabet niemarnowania”.
- **Po seansie nauczyciel w prosty sposób wyjaśnia:**
W bajce literki alfabetu opowiadają o różnych produktach i pokazują, że jedzenie nie zawsze musi wyglądać idealnie, żeby było dobre. Nawet z produktów, które są bardzo dojrzałe albo mają nierówną skórkę można przygotować coś smacznego.
Nauczyciel podkreśla, że niemarnowanie zaczyna się już w sklepie: warto kupować tyle, ile naprawdę potrzebujemy.
- **Nauczyciel zachęca dzieci do przypomnienia przykładów z bajki, zadając pytania:**
 - Jaką literkę zapamiętaliście?
 - Jaki produkt pojawił się w bajce?
 - Co można było z nim zrobić zamiast go wyrzucić?
- Dzieci podają przykłady (np. B – banan..., J – jabłko...).
- **Nauczyciel podsumowuje:**
Kiedy kupujemy mądrze i nie bierzemy za dużo, łatwiej jest wykorzystać jedzenie do końca i nic się nie marnuje.
- Rozdaje dzieciom karty pracy nr 1 inspirowane bajką „Alfabet niemarnowania” i tłumaczy instrukcje. Karta pracy utrwała treści z bajki i przygotowuje dzieci do dalszej zabawy w sklep.

Temat 2

Z czego jest opakowanie?



PRZED ZAJĘCIAMI NAUCZYCIEL:

- przygotowuje trzy pojemniki (lub kosze/pudełka), oznaczone symbolami lub napisami:
 - papier,
 - plastik,
 - szkło,
- gromadzi czyste, bezpieczne opakowania z tych trzech materiałów (np. kartonik, plastikowa butelka, słoik),
- ustawia pojemniki w widocznym miejscu w sali.

PRZEBIEG ZABAWY

- Dzieci wspólnie z nauczycielem oglądają różne opakowania (papierowe, plastikowe, szklane).
- **Nauczyciel mówi:**
Każdy produkt w sklepie ma opakowanie. Opakowania mogą być zrobione z różnych materiałów.
- **Nauczyciel pokazuje opakowania i pyta:**
Czy to jest papier, plastik czy szkło?
- Dzieci odgadują, a chętni uczniowie odkładają opakowania do odpowiednich pojemników.
- **Następnie nauczyciel krótko i jasno wyjaśnia, co to znaczy segregować:**
Segregowanie to odkładanie opakowań do właściwych pojemników. Dzięki temu opakowania mogą dostać drugie życie i być jeszcze raz wykorzystane.
- **Nauczyciel nie wchodzi w szczegóły, tylko podsumowuje:**
Jeśli wiemy, z czego jest opakowanie, łatwiej jest zdecydować, co z nim zrobić po użyciu.

Temat 3:

Zabawa w sklep – „Kupuję z głową”



15 MINUT

PRZED ZAJĘCIAMI NAUCZYCIEL PRZYGOTOWUJE:

- **stacje zakupowe**
 - 2 lub 3 stacje zakupowe (w zależności od możliwości sali),
 - na stacjach znajdują się wydrukowane karty z ilustracjami produktów.

POTRZEBNE MATERIAŁY

- **Karty pracy nr 2**

Zestaw 2a – Banany

- karta: dużo bananów,
- karta: mało bananów.

Zestaw 2b – Pieczywo

- karta: dużo pieczywa,
- karta: mało pieczywa.

Zestaw 2c – Opakowanie

- karta: produkt w opakowaniu szklanym,
- karta: ten sam produkt w opakowaniu plastikowym.

Karty należy wydrukować w kilku egzemplarzach, aby kolejne pary mogły dokonywać wyboru.

- **Koszyki lub papierowe torby – po jednym na parę dzieci.**

PRZEBIĘG ZABAWY

- **Nauczyciel mówi:**

Teraz pobawimy się w sklepik. Waszym zadaniem będzie zrobić mądre zakupy, czyli wybrać tylko to, co naprawdę potrzebne.

- **Dzieci pracują w parach:**

- pary kolejno podchodzą do stacji zakupowych,
- na każdej stacji:
 - dzieci oglądają dwie karty, rozmawiają,
 - wybierają jedną kartę, która ich zdaniem jest lepszym wyborem,
 - wkładają kartę do koszyka jako symbol swojego wyboru.

- **Nauczyciel wspiera dzieci pytaniami:**

- **Czy potrzebujecie aż tyle?**
- **Czy wystarczy mniejsza ilość?**
- **Które opakowanie można wykorzystać jeszcze raz.**

PODSUMOWANIE

- Po zakończeniu zabawy dzieci siadają w kręgu z koszykami.

Nauczyciel pyta wybrane pary:

- **Co wybraliście?**
- **Dlaczego właśnie to?**

- **Na zakończenie nauczyciel mówi:**
Mądry koszyk to taki, w którym jest tylko to, co naprawdę potrzebne. Kiedy wybieramy mniejsze ilości i opakowania, które można wykorzystać ponownie, łatwiej jest nie marnować jedzenia i dbać o planetę.

Karta pracy 1

Instrukcja:

Przypomnij sobie bajkę „Alfabet niemarnowania”, a następnie popatrz na obrazki i zastanów się, co można zrobić z produktami, żeby ich nie wyrzucać. Zaznacz dobre odpowiedzi.



Co można zrobić z bardzo dojrzałego banana?



Wyrzucić do kosza



Przygotować chlebek bananowy lub deser



Co można zrobić ze skórką cytryny?



Wyrzucić do kosza



Wykorzystać do ciasta lub napoju



Co można zrobić z wczorajszym pieczywem?



Wyrzucić do kosza



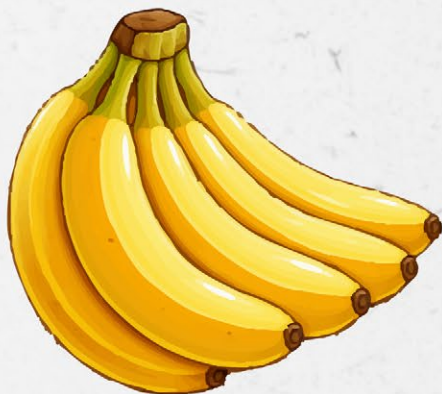
Przygotować grzanki lub bułkę tartą

Karta pracy 2

Wytnij obrazki. W czasie zabawy w sklepik wybierz te produkty, które są mądrym wyborem i włóż je do koszyka.

ZESTAW 2A – BANANY

Dużo bananów



Mało bananów



ZESTAW 2B – PIECZYWO

Dużo pieczywa



Mało pieczywa



ZESTAW 2C – OPAKOWANIA

Produkt w opakowaniu szklanym



Produkt w opakowaniu plastikowym





KONKURS PLASTYCZNY DLA PRZEDSZKOLI

1. Wykonaj wraz z grupą przedszkolaków zadanie konkursowe:

Zaprojektujcie wspólnie własny sklep, wraz ze wszystkimi alejkami i produktami, które są w nim sprzedawane. Gdzie będą kasy, a gdzie będą lodówki? Wszystko zależy od Waszej wyobraźni! Nie zapomnijcie też o nazwie ;)

2. Zarejestruj swoją placówkę na gotuj sienazmiany.pl

i prześlij poprzez formularz zdjęcie projektu 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