



SCENARIUSZE

**zajęć lekcyjnych
dla zerówek i oddziałów
przedszkolnych**

2022/2023

TEMAT: NA TROPIE ELEKTROŚMIECI

CELE OGÓLNE:

Wprowadzenie pojęcia elektrośmieci. Poznanie zasad postępowania z elektrośmieciami.

ZABAWA PIERWSZA: CZYM SĄ ELEKTROŚMIECI?

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- książeczka „Na tropie elektrośmieci”
- zdjęcia przedstawiające sprzęt elektryczny i elektroniczny
- zdjęcia zwykłych przedmiotów (np. piłka, obrus, krzesło, talerz, sweter)
- kartki z namalowanym śmietnikiem lub altanką śmieciową i kartki z symbolem przekreślonego kosza w ilości o jedna mniej niż ilość zdjęć przedstawiających sprzęt elektryczny i elektroniczny i zdjęć zwykłych przedmiotów łącznie (np. jeśli liczba wszystkich zdjęć to 25, to liczba wszystkich odpowiadających im kartek to 24)
- piosenka „Ach te elektrośmieci” (do pobrania ze strony programu)

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Przedszkolaki siedzą w kole. Nauczyciel czyta opowiadanie „Niezwykłe odkrycie” z książki „Na tropie elektrośmieci”.

Czytając, pokazuje ilustracje. Następnie zadaje pytania:

- Dokąd wybrali się Filip, Julka, Kacper i Zuzia?
- Co takiego EkoDrużyna znalazła w lesie?
- Na jaki pomysł wpadł Filip?

2. Nauczyciel raz jeszcze sięga po książkę i pokazuje dzieciom ilustracje przedstawiające sprzęt elektryczny i elektroniczny.

Ich zadaniem jest rozpoznać widniejące na zdjęciu urządzenia. Dzieci próbują samodzielnie ustalić, co łączy wszystkie przedmioty. (Odpowiedź: działają na prąd lub na baterie). Nauczyciel tłumaczy, że zużyty – czyli niepotrzebny lub zepsuty – sprzęt elektryczny lub elektroniczny nazywamy elektrośmieciami. Wyjaśnia, że szkodliwe dla środowiska mogą być także baterie i świetlówki. Pokazuje symbol przekreślonego kosza i pyta dzieci, czy wiedzą, co oznacza. W razie potrzeby tłumaczy zagadnienie.

3. Przedszkolaki stają w kole.

Na zewnątrz koła nauczyciel umieszcza kartki z namalowanym śmietnikiem/altanką śmieciową i kartki z symbolem przekreślonego kosza. Każde z dzieci otrzymuje zdjęcie przedstawiające sprzęt elektryczny i elektroniczny lub zdjęcie, na którym widnieje zwykły przedmiot. Dzieci krążą dookoła sali w takt piosenki „Ach te elektrośmieci”. Gdy nauczyciel zatrzymuje muzykę, muszą jak najszybciej stanąć przy właściwych kartkach. Dziecko, które nie zdąży zająć właściwego miejsca oraz te dzieci, które staną przy niewłaściwej kartce, odpadają, a nauczyciel usuwa tyle kartek z namalowanym śmietnikiem/altanką śmieciową i tyle z symbolem przekreślonego kosza, by łączna ilość właściwych kartek nadal była mniejsza o jeden od liczby odpowiadających im zdjęć. Zabawa kończy się w momencie, gdy na środku zostanie jedno dziecko i jedna kartka. Zabawę można powtarzać wielokrotnie, rozdając dzieciom inne zdjęcia.

ZABAWA DRUGA: DLACZEGO ELEKTROŚMIECI TO NIE SĄ ZWYKŁE ŚMIECI?

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- książeczka „Na tropie elektrośmieci”
- gra „Śmieci w lesie” (gra on-line jest dostępna na stronie programu w zakładce „Zeszyty dla przedszkolaków”)

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Przedszkolaki siedzą w kole. Nauczyciel czyta opowiadanie „Uwaga, niebezpieczeństwo!” z książki „Na tropie elektrośmieci”.

Podczas czytania pokazuje ilustracje. Następnie zadaje pytania:

- Dlaczego EkoDrużyna uważała, że elektrośmieci nie wolno wyrzucać gdzie popadnie?
- Czy pomysł Kacpra, by rozłożyć radio na części, był dobry? Dlaczego?
- W jaki sposób dzieci postanowiły przenieść radio?

2. Nauczyciel przypomina/wyjaśnia, że elektrośmieci zawierają mnóstwo substancji, które mogą być trujące lub szkodliwe dla ludzi i środowiska, takich jak: ołów, kadm, brom, rtęć, nikiel, freon.

Dlatego nie wolno ich wyrzucać byle gdzie, zwłaszcza w lesie czy na łące. Substancje mogą wtedy przedostać się do gleby albo wody i zaszkodzić nie tylko zwierzętom, roślinom, ale i ludziom. Elektrośmieci nie należy również samemu demontować, bo można uwolnić szkodliwe substancje, co jest groźne dla zdrowia.

3. Następnie dzieci grają w grę „Śmieci w lesie” (w przypadku braku tablicy multimedialnej można ją wydrukować jako kartę pracy).

4. Na koniec nauczyciel dzieli dzieci na dwie grupy.

Każda grupa staje w jednym końcu sali w szerokim rozkroku (jedno dziecko za drugim). Na hasło nauczyciela: „Uwaga, kadm!” przedszkolaki, które stoją na końcu swoich rzędów, muszą jak najszybciej przejść pod nogami stojących przed nimi dzieci i ustawić się na początku rzędu. Wtedy nauczyciel podaje nowe hasło, za każdym razem zmieniając nazwę substancji (np. „Uwaga, brom!”). Zabawa kończy się w momencie, gdy oba rzędy dojdą do końca sali.

ZABAWA TRZECIA – JAK NALEŻY POSTĘPOWAĆ Z ELEKTROŚMIECIAMI

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- książeczka „Na tropie elektrośmieci”
- kartka z symbolem przekreślonego kosza
- arkusz A3 z napisem „Punkt zbierania elektrośmieci”
- kartka z namalowanym śmietnikiem lub altanką śmieciową
- podkład piosenki „Ach te elektrośmieci” (do pobrania ze strony programu)
- klocki w dwóch różnych kolorach (jeden kolor oznacza elektrośmieci, drugi zwykłe odpady)
- spektakl „Ekodrużyna. Misja Elektrośmieć!” (dostępny na stronie programu)

PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. Przedszkolaki siedzą w kole. Nauczyciel czyta opowiadanie „Tajemniczy PSZOK” z książki „Na tropie elektrośmieci”.



Podczas czytania pokazuje ilustracje. Następnie zadaje pytania:

- Co EkoDrużyna postanowiła zrobić z radiem?
- Czym był tajemniczy PSZOK?
- Kogo dzieci spotkały przed wejściem do PSZOK-u?

2. Dzieci siedzą w kole. Nauczyciel raz jeszcze pokazuje im symbol przekreślonego kosza i przypomina, co oznacza.

Wyjaśnia, że jeśli chcą być jak EkoDrużyna, powinni zapamiętać, że sprzętu elektrycznego lub elektronicznego, baterii i świetlówek nie można wyrzucać do zwykłego kosza. Podkreśla raz jeszcze, że elektrośmieci należy oddawać do punktów ich zbierania lub pozostawiać w sklepie przy zakupie nowych urządzeń. Baterie i świetłówki można także wyrzucać do specjalnych pojemników znajdujących się w niektórych szkołach, przedszkolach, sklepach czy miejscach pracy.

3. Następnie przedszkolaki uczą się piosenki „Ach te elektrośmieci”.

Nauczyciel umieszcza na końcu sali arkusz z napisem „Punkt zbierania elektrośmieci”. Każde dziecko otrzymuje klocek w jednym kolorze (należy poinformować dzieci, który kolor co oznacza). Następnie nauczyciel włącza podkład „Ach te elektrośmieci”, a dzieci śpiewając i trzymając swoje klocki, spacerują po sali. Kiedy nauczyciel zatrzymuje muzykę, dzieci które mają klocek „elektrośmieć”, muszą jak najszybciej zanieść go do „punktu zbierania”. Pozostałe dzieci zanoszą swój klocek „odpad” do „altanki śmieciowej”. Na koniec wszyscy sprawdzają, czy w punkcie/altance znalazły się wyłącznie właściwe klocki. Zabawę można zmodyfikować, układając klocki na podłodze, zamiast wręczać je dzieciom. Wtedy, gdy muzyka cichnie, zadaniem dzieci jest zebrać wyłącznie „elektrośmieci”, które ktoś porzucił w lesie i zanieść je do „punktu zbierania”. W takim wypadku liczba „elektrośmieci” powinna odpowiadać liczbie dzieci, by każde mogło wziąć jeden klocek.

PODSUMOWANIE

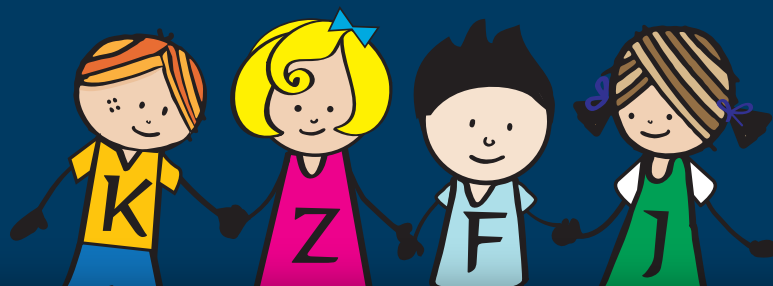
W ramach podsumowania wiadomości dzieci oglądają przedstawienie teatralne „Eko-Drużyna. Misja Elektrośmieć!” dostępne na stronie programu.



ZADANIE:

Nauczyciel wspólnie ze swoją grupą organizuje na terenie przedszkola zbiórkę elektrośmieci. Jeśli zorganizowanie zbiórki jest niemożliwe, przygotowuje tablicę informacyjną na temat elektrośmieci albo gazetkę informacyjną i rozsyła ją rodzicom. Może także zorganizować wycieczkę do punktu zbierania elektrośmieci. To dobry moment na przedstawienie zasad działania Funduszu Oświatowego i zachęcenie większej grupy osób do zbierania punktów na rzecz przedszkola.





MOJE MIASTO BEZ ELEKTROŚMIECI
Ogólnopolski program edukacyjny

www.moje-miasto-bez-elektrosmieci.pl