

1. Nazwisko nauczyciela: Adriana Masłowska
2. Wiek: 14/15 lat
3. Data: 11.2023
4. Czas trwania: 270 min.
5. Temat: Zrównoważona konsumpcja i produkcja żywności w duchu zero waste.
  
6. Cel ogólny: Uczeń potrafi budować zrównoważone wzorce konsumpcyjne i produkcyjne.
7. Cele szczegółowe: Uczeń potrafi dokonywać wyborów żywnościowych.  
Uczeń ma świadomość w zakresie zrównoważonego rozwoju i stylu życia w zgodzie z naturą.  
Uczeń wie jakie są sposoby odżywiania się.  
Uczeń potrafi wypracować zrównoważone wzorce konsumpcyjne i produkcyjne.  
Uczeń umie opracować sposoby na zmniejszenie marnowania żywności.  
Uczeń wie jak promować życie zgodnie z naturą.  
Uczeń umie selekcjonować informacje oraz opracowywać zagadnienia potrzebne do rozwiązania konkretnego problemu.  
Uczeń potrafi współpracować w grupie i decydować o priorytetach.  
Uczeń rozwija kreatywne podejście do wyznaczonych zadań.
  
8. Metody i techniki pracy: metoda zbiorowa, komunikacyjna, PBL - projektowa, dyskusja, praca w grupach/parach, burza mózgów.
  
9. Środki dydaktyczne: laptop, drukarka, kartki z kodami QR, papier kolorowy, papier, blok techniczny, przybory szkolne, kostki do gry, pionki.
  
10. Przebieg zajęć:
  1. Przywitanie w języku angielskim.
  2. Wykonanie czynności administracyjnych.
  3. Dyskusja – nauczyciel zadaje uczniom pytania dotyczące zdrowego stylu życia, produkcji żywności: Jak zmniejszyć marnowanie żywności i promować życie zgodnie z naturą? Jak wypracować zrównoważone wzorce konsumpcyjne i produkcyjne? Jak wybierać produkty żywnościowe i sposób odżywiania się? Uczniowie przeprowadzają burzę mózgów i spisują swoje pomysły na kartkach w postaci mapy myśli.
  4. Prezentacja – nauczyciel przedstawia uczniom Cele Zrównoważonego Rozwoju 2030 dotyczące w szczególności odpowiedzialnej konsumpcji i produkcji, który to cel będzie tematem przewodnim projektu uczniowskiego. Następnie pokazuje różne rodzaje gier oraz inne
  5. Realizacja – uczniowie zostają podzieleni na kilkusobowe grupy i zaczynają pracę nad swoimi projektami. Opracowują regulamin gry, wyszukują i selekcjonują pojęcia, które zostaną wykorzystane podczas gry, projektują plansze oraz karty z pytaniami. Nauczyciel monitoruje postępy pracy, zwraca uwagę na równy podział ról oraz motywuje uczniów do kreatywnego rozwiązywania problemów.
  8. Prezentacja gry edukacyjnej - nauczyciel prosi kolejno drużyny o zaprezentowanie wyników swojej pracy. Uczniowie przedstawiają zasady gry i grają w grę.
  9. Podsumowanie – uczniowie dzielą się wrażeniami po prezentacji gier edukacyjnych przez poszczególne zespoły.
  10. Pożegnanie w języku angielskim.