

Nie marnujemy - Wymiana ubrań

1	Cele ogólne: • Poznawanie koncepcji gospodarki o obiegu zamkniętym (ekonomii cyrkularnej) • Poznawanie koncepcji gospodarki liniowej • Eksplorowanie zasad gospodarki o obiegu zamkniętym, 1) projektuj bez zanieczyszczeń, 2) zachowaj materiały w obiegu (do ponownego użycia) • Rozwijanie rozumienia systemów wspierających gospodarkę cyrkularną • Zachęcanie do formułowania przewidywań • Wzmacnianie małej motoryki • Promowanie przedsiębiorczości • Rozpoznawanie możliwości zmiany przeznaczenia materiałów w zabawie
2	Słownictwo - słowa-klucze Zmiana przeznaczenia (materiału/ surowca), odzyskiwanie, odnawianie, projektowanie, ekonomia
3	Kompetencje do zrównoważonego rozwoju • Myślenie systemowe • Kompetencje antycypacyjne • Kompetencje normatywne • Kompetencje strategiczne • Kompetencje współpracy w zespole • Myślenie krytyczne • Samoświadomość
4	Filary zrównoważonego rozwoju • Ekonomiczny • Środowiskowy • Społeczny
5	Dziedziny STEAM S, T, A, E, M



Co-funded by
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

6

Metodyka nauczania/ przebieg aktywności

Nauczyciel rozmawia z dziećmi o ubraniach, które mają na sobie:

- Z czego zrobione są nasze ubrania? Z roślin, olejów, zwierząt?
- Gdzie rosły te rośliny? Skąd pochodziły olejki? Skąd pochodziły te zwierzęta?
- Kto uprawiał te rośliny? Kto wydobywał oleje? Kto hodował zwierzęta?
- W jaki sposób materiały te stały się tkaniną?
- Kto uszył nasze ubrania? Jak te ubrania są traktowane? Co dzieje się z ubraniami, kiedy już skończymy je nosić?

Korzystając z opowiadań/odgrywania ról dramatycznych/kukielek nauczyciel wyjaśnia podstawy przemysłu odzieżowego, w jaki sposób się zmieniał, jak stał się jedną z głównych przyczyn degradacji środowiska?

Rozmowa: W jaki sposób możemy zminimalizować ilość odpadów i zanieczyszczeń pochodzących ze zużytych ubrań?

Nauczyciel wykorzystuje model inżynierski NASA jako ramy scenariusza zajęć:

- ZAPYTAJ - dzieci identyfikują problem, wymagania, które muszą być spełnione oraz ograniczenia, które należy wziąć pod uwagę.
- WYOBRAŹ SOBIE - dzieci tworzą rozwiązania i pomysły w formie burzy mózgów. Identyfikują również, co już zostało zrobione przez innych.
- ZAPLANUJ – dzieci wybierają od dwóch do trzech najlepszych pomysłów ze swojej listy burzy mózgów i szkicują możliwe projekty, ostatecznie wybierając jeden projekt jako podstawę budowania prototypu.
- ZBUDUJ - dzieci budują działający model lub prototyp, który jest zgodny z wymogami i ograniczeniami projektu.
- PRZETESTUJ - dzieci oceniają rozwiązanie poprzez testowanie prototypu; zbierają i analizują dane; podsumowują mocne i słabe strony ich konstrukcji, które ujawniły się podczas testów.
- POPRAW- Na podstawie wyników testu dzieci wprowadzają ulepszenia w swoim projekcie. Określają jakie zmiany powinny zostać wprowadzone i uzasadniają swoje poprawki.

Zamianę ubrań najlepiej przeprowadzać w Samhain (1 listopada) między równonocą jesienną a przesileniem zimowym, Imbolc (2 lutego)- między przesileniem zimowym a równonocą wiosenną lub Bealtaine (2 maja) - między równonocą wiosenną a przesileniem letnim (Uwaga: terminy z kultury Irlandii).



Co-funded by
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

7	Oczekiwane efekty uczenia się Dziecko: • planuje i realizuje zamianę ubrań z innymi; • wyjaśnia, w jaki sposób przemysł odzieżowy może stać się bardziej zrównoważony; • wyjaśnia, w jaki sposób wymiana ubrań sprzyja zmniejszeniu ilości odpadów i zanieczyszczeń w środowisku • wyjaśnia, w jaki sposób wymiana ubrań utrzymuje materiały w obiegu.
8	Ewaluacja Poszukiwanie „okazji edukacyjnych” w ciągu dnia pracy, sprzyjających badaniu relacji między ekonomią cyrkularną (zrównoważoną), a tym co nosimy na co dzień.
9	Materiały i wyposażenie potrzebne do przeprowadzenia zajęć (narzędzia, składniki itp.) aparat fotograficzny, stoły, zeszyty, torby wielokrotnego użytku, półki, wieszaki na ubrania (poczęstunki przygotowane przez dzieci - opcjonalnie)
10	Otoczenie, w którym mają być przeprowadzone zajęcia: W dowolnym miejscu - sala przedszkolna lub otoczenie zewnętrzne
11	Literatura - źródła: https://instead.com/blog/childrens-clothing-exchange/
12	Uwaga dla nauczyciela: Gospodarka o obiegu zamkniętym (ekonomia cyrkularna) to model produkcji i konsumpcji, który polega na dzieleniu się, pożyczaniu, ponownym użyciu, naprawie, odnawianiu i recyklingu istniejących materiałów i produktów tak długo, jak to możliwe. W ten sposób wydłuża się cykl życia produktów. https://www.europarl.europa.eu/news/pl/headlines/economy/20151201ST005603/gospodarka-o-obiegu-zamknietym-definicja-znaczenie-i-korzysci-wideo https://www.seasidescavenge.org/blog/the-circular-economy-designing-out-waste-and-pollution



Co-funded by
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.