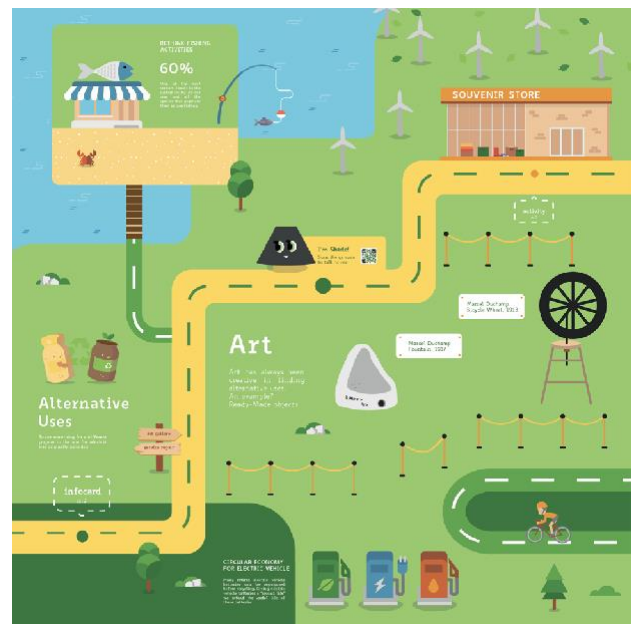
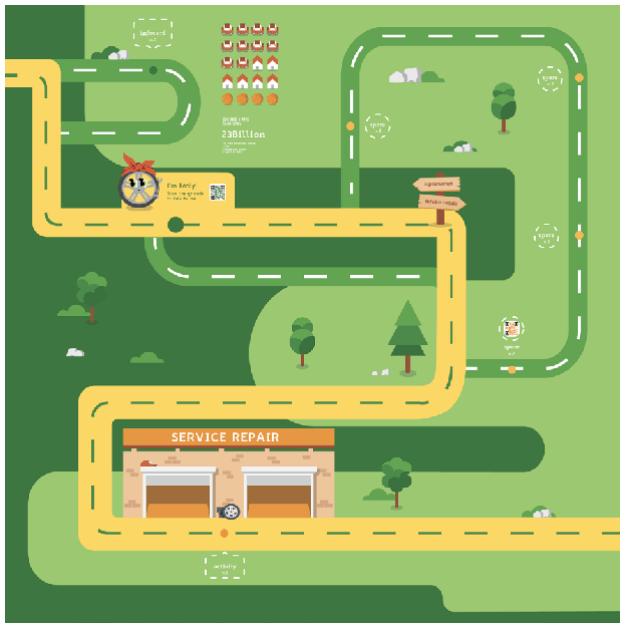


# CONSUM ȘI PRODUCȚIE RESPONSABILĂ: MUZEUL JUNKY PARK

Covoraș educațional digital și codare

START



FINAL

**Numărul proiectului:**

2023-1-IT02-KA220-SCH-000157934

Finanțat de Uniunea Europeană. Cu toate acestea, punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu le reflectă neapărat pe cele ale Uniunii Europene sau ale Agenției Executive pentru Educație și Cultură (EACEA). Nici Uniunea Europeană, nici EACEA nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.

**Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International**



# ANALIZA CONTEXTULUI



SUPERMARKET



0





8/9  
ani



## CONSUM ȘI PRODUCȚIE RESPONSABILĂ: MUZEUL JUNKY

### Configurarea programului de predare

Acest proiect se desfășoară în 4 ședințe de aproximativ o oră fiecare pentru a fi finalizate secvențial. Acest kit ilustrează indicațiile practice pentru fiecare activitate și calendarul aferent.

### Scenariu

Acest proiect se concentrează în jurul temei "7R" ai sustenabilității. Folosind o poveste fictivă captivantă, plasată într-o locație unică, Muzeul Junky Park, acest proiect invită elevii să exploreze fiecare "R" prin povești creative și activități interactive.

Povestea îl urmărește pe Robbie, un robot preocupat de problemele de mediu, care aspiră să devină ghid cu normă întreagă la Muzeul Junky Park. Conceput pentru a inspira vizitatorii, Robbie se află în ultima sa zi de probă pentru a demonstra că are ceea ce este necesar pentru a ghida oaspeții prin expozițiile muzeului despre sustenabilitate. Misiunea sa este de a educa un grup de copii cu privire la importanța gestionării mediului. Prin introducerea celor 5 "R" de bază în producția și consumul durabil, Robbie speră să-l impresioneze pe căpitanul Sorting, directorul muzeului, un tip strict, dar corect, și să-și asigure jobul ca ghid permanent.

De-a lungul aventurii lor în Muzeul Junky Park, Robbie și copiii întâlnesc diverse ajutoare, fiecare oferind perspective unice asupra rezistenței. De la Wasty, un coleg ghid specializat în reducerea deșeurilor, la Tooly, tehnicianul descurcăreț al parcului, și Shade, un vizitator implicat cu propria perspectivă asupra problemelor de mediu, aceste personaje ghidează grupul prin activități practice. La fiecare oprire, Robbie le prezintă modalități practice de integrare a principiilor Refuz, Reducere, Reutilizare, Reutilizare și Reciclare în viața de zi cu zi.

Pe măsură ce Robbie și copiii învață împreună, nu numai că se apropie de destinația lor finală, dar dobândesc și o înțelegere mai profundă a rolului lor în protejarea mediului. Până la sfârșitul călătoriei lor, elevii vor fi explorat mesajul de responsabilitate al muzeului, vor dobândi cunoștințe și s-au și distrat pe parcurs – pregătindu-i în cele din urmă să fie consumatori mai atenți și susținători ai unui viitor mai verde.

### Materii implicate



ȘTIINȚĂ



CIVICĂ



TEHNOLOGIE



ARTĂ

## Nevoi pedagogice

Acest proiect oferă o experiență dinamică, practică, care echipează copiii cu cunoștințe și abilități esențiale pentru conștientizarea problemelor de mediu și dezvoltarea personală. Iată nevoile esențiale abordate:

- Sensibilizează cu privire la problemele de mediu prin prezentarea impactului obiceiurilor de consum și încurajarea alegerilor responsabile;
- Promovează gândirea critică pe măsură ce copiii se angajează în scenarii care îi impun să facă alegeri și să aplice cei 7R în situații din viața reală;
- Încurajează empatia conectându-se la scopul lui Robbie și expunându-i la diverse perspective asupra sustenabilității prin diferite personaje;
- Dezvoltă abilitățile de lucru în echipă prin activități de grup, punând accentul pe responsabilitatea colectivă necesară pentru schimbările de mediu;

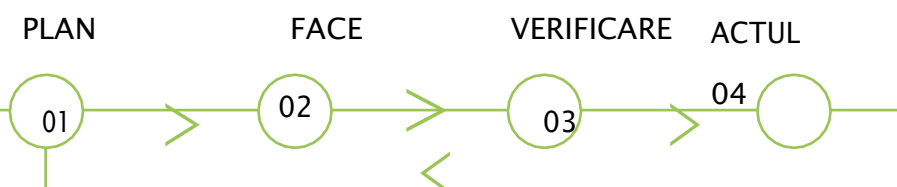
## Obiective pedagogice

Următoarele obiective asigură că copiii nu numai că învață despre sustenabilitate, ci dobândesc abilități practice și atitudini care le vor ghida alegerile viitoare și vor inspira curiozitatea continuă despre mediu.

- Copiii vor putea să definească clar fiecare dintre cei 7R și să distingă modul în care fiecare practică contribuie la sustenabilitate;
- Elevii vor identifica modul în care alegerile de zi cu zi afectează mediul;
- Până la sfârșitul proiectului, copiii vor fi practicat cel puțin o aplicație reală a celor 5R;
- Cursanții vor demonstra capacitatea de a alege opțiuni ecologice atunci când se confruntă cu decizii de consum de zi cu zi;
- Copiii vor dezvolta un sentiment de responsabilitate pentru impactul acțiunilor lor asupra planetei, făcându-i mai conștienți de rolul lor în gestionarea mediului;
- Elevii vor participa activ la sarcinile de grup, învățând să colaboreze cu alții pentru a finaliza provocările axate pe sustenabilitate;
- Proiectul va stârni interesul de a afla mai multe despre natură și ecologie, încurajând copiii să continue să exploreze subiecte de sustenabilitate în afara sălii de clasă.

## Metodologie

Cel **CICLUL DEMING (ciclul PDCA)** este o metodă de implementare a vementelor continue, testează modificările și rezolvă probleme.



**01**\_Plan și programarea unităților/activităților didactice.

**02**\_Carry activități (unități didactice; sesiuni de formare teoretică; instruire practică/sesiuni de laborator).

**03**\_Continuu să controleze că obiectivele sunt atinse și că toate Elevii au dobândit noi abilități într-un mod omogen.

**04**\_At la sfârșitul fiecărei sesiuni profesorul evaluează munca, observă și identifică problemele critice și modalitățile de implementare a acțiunilor corective pentru viitor.



# REFOLOSIȚI ȘI REDUCEȚI



SUPERMARKET



# 1

LECȚIA



Această secțiune a hărții este dedicată primei lecții.  
La nivel grafic prezintă toate elementele utile narațiunii și activități conexe.



## Obiective pedagogice

Obiectivele sunt concepute pentru a introduce elevilor conceptele fundamentale ale consumului durabil, încurajându-i să ia decizii mai bine gândite și mai ecologice în viața lor de zi cu zi. Acestea sunt:

- Identificarea principiilor cheie ale celor 7R ai consumului durabil. Elevilor li se vor prezenta trei principii de bază ale celor 7R, cu accent pe înțelegerea "Reduceți" și "Refuzați" în profunzime. Ei vor putea articula ce înseamnă fiecare principiu și de ce este esențial pentru gestionarea mediului;
- Să înțeleagă importanța reducerii achizițiilor inutile. Copiii vor învăța conceptul de "reducere" explorând impactul asupra mediului al consumului excesiv. Ei vor înțelege valoarea minimizării achizițiilor de articole inutile pentru a conserva resursele și a reduce risipa.
- Recunoașterea valorii refuzului produselor dăunătoare mediului. Prin discuții și exemple, elevii vor înțelege principiul "Refuz", învățând să facă alegeri conștiente care evită produsele dăunătoare mediului. Ei vor înțelege cum refuzul anumitor articole ajută la protejarea ecosistemelor și la reducerea poluării.

## Aspecte necesare

Povestea și activitățile sale necesită:

- un profesor care va participa activ în timpul lecției;
- un panou pe care să se afișeze harta în timpul și după citirea poveștii și să se vizualizeze videoclipurile propuse pentru unele activități;
- un computer/tabletă cu care copiii pot desfășura o parte din activitățile și programarea Scratch.

## Metodologie

### ATENȚIE:

Timpul de corecție

O greșală în STEAM este un moment fundamental: toate greșelile ne învață ceva și din ele putem învăța și îmbunătăți împreună. Eroarea trebuie corectată într-un mod pozitiv, fără nicio penalizare (muștrare, judecată negativă etc.) Corecția implică grupul în căutarea celor mai bune soluții și explicarea motivelor (învățare cooperativă – inteligență colectivă).

### **NARAȚIUNEA ȘI DISCUȚIA (PASUL 1) - 10 min**

Această fază va fi dedicată povestirii. În timpul narațiunii, profesorul va proiecta harta pe un ecran. La sfârșit, profesorul va explica subiectul lecției, prezentând un videoclip explicativ.

### **CODARE SCRATCH (PASUL 2) - PE TOT PARCURSUL LECȚIEI**

În timpul lecției, copiii vor face programare Scratch.

### **ACTIVITATEA 1 /DISCUȚIE ȘI VIDEO - 15 min**

Profesorul va începe o discuție pentru a aprofunda tema primei familii . Dacă este necesar, va fi afișat un videoclip explicativ.

### **ACTIVITATEA 2 /JOC SCRATCH - 30 min**

Profesorul îi va ajuta pe copii să participe la o verificare simulată a supermarketului. Această activitate va fi explicată în detaliu în broșura suplimentară.



## Refolosiți și reduceți

### Pasul 1

Profesorul citește cu atenție propoziția (evidențiată cu caractere cursive) copiilor, încurajându-i să participe.

Această lecție are ca scop introducerea subiectului proiectului.

În această primă fază, Profesorul va prezenta un videoclip despre cel de-al 12-lea obiectiv: Agenda 2030 pentru dezvoltare durabilă (ODD).

*Robbie este un ghid aspirant în muzeul Junky Park și voi toți (elevii) va trebui să-l ajutați să treacă testele finale înainte de a fi angajat.*

Când ajung la Muzeul Junky Park, copiii se vor aduna la "Welcome Point", principala zonă de introducere a muzeului. Aici, profesorul îi va întâmpina cu căldură și va da tonul zilei, ghidându-i prin prima parte a hărții proiectului și explicând calea pe care o vor urma.

Profesorul va introduce apoi Obiectivul 12 al Obiectivelor de Dezvoltare Durabilă (ODD) ale Națiunilor Unite din Agenda 2030: "Consum și producție responsabile". Folosind un limbaj prietenos pentru copii, Profesorul va explica că acest obiectiv se concentrează pe modul în care toată lumea – adulți și copii deopotrivă – poate face alegeri care să protejeze planeta prin reducerea deșeurilor, economisirea resurselor și luarea doar a ceea ce este necesar. Ei vor încuraja copiii să se gândească la modul în care alegerile lor zilnice, cum ar fi lucrurile pe care le cumpără și le folosesc, pot avea impact asupra mediului și ce înseamnă să fii consumator responsabil.

Pentru a face explicația mai clară, clasa va urmări un video pe YouTube despre acest subiect numit **Consum și producție responsabilă. ODD 12. Obiectivele de dezvoltare durabilă pentru copii** din 2023.



Apăsați butonul pentru a viziona videoclipul

Pentru a implica copiii în mod activ, profesorul va prezenta o scurtă discuție despre ce înseamnă "responsabilitate" în raport cu mediul.

Ei vor pune întrebări precum: "De ce crezi că este important să nu risipești lucruri?" și "Te poți gândi la ceva pe care îl ai acasă care ar putea fi refolosit în loc să fie aruncat?" Acest scurt dialog îi va încuraja pe elevi să-și conecteze experiențele personale la obiectivele mai mari ale consumului durabil și să înceapă să se gândească critic la rolul lor în a avea un impact pozitiv asupra planetei.

La sfârșitul acestui pas, copiii vor avea o înțelegere de bază a aspectului muzeului, scopul aventurii zilei și o înțelegere inițială a consumului responsabil în timp ce se pregătesc să exploreze practici durabile mai specifice în muzeu.

Apoi se deplasează la al doilea punct de interes din hartă unde este prezentat primul personaj: "Wasty", pungă de plastic și ghid expert din interiorul muzeului.

## Pasul 2

Profesorul îi ajută pe copii să realizeze programarea Scratch.

În timpul acestei lecții, clasa condusă de profesor va folosi programarea Scratch, urmând pașii explicați în primul capitol al broșurii suplimentare dedicată numită **MAT10. Competențe de codare pentru lecții.**

În această parte specifică, profesorul va oferi o scurtă explicație despre utilizarea Scratch, pentru a recrea povestea din program împreună cu copiii.

## ACTIVITATEA 1

În această fază, profesorul, după prezentarea poveștii, explică primii doi R. Dacă este necesar, copiilor li se va arăta un videoclip explicativ.

Profesorul va prezenta copiilor două dintre R de bază ale durabilitate: Refuz și reutilizare. Pentru a face conceptele captivante și ușor de identificat, Robbie, ghidul robot aspirant, va juca un rol central în a-i ajuta pe copii să conecteze aceste idei la scenariile din lumea reală.

### **Refuz: A spune nu alegerilor dăunătoare**

Profesorul va explica că a refuza înseamnă a spune nu articolelor inutile sau dăunătoare mediului, cum ar fi materialele plastice de unică folosință sau produsele fabricate cu materiale toxice. Robbie va interveni (prinț-un profesor sau un afișaj interactiv) pentru a-și împărtăși "regula de aur" de a refuza: "Dacă nu este blând cu natura, nu este pentru mine!"

Pentru a ilustra acest lucru, Profesorul îi va ghida pe copii prinț-un mini-joc de luare a deciziilor. Folosind ajutoare vizuale, cum ar fi carduri sau obiecte fizice (de exemplu, o sticlă reutilizabilă și o sticlă de plastic de unică folosință), copiii vor decide ce articole să "refuze" și de ce. Robbie îi va încuraja prin "reacție" (animații sau mesaje vesele) la răspunsuri corecte, întărind comportamentul pozitiv.

### **Reutilizare: Dând o a doua viață lucrurilor**

În continuare, Profesorul va explica Reutilizarea, subliniind modul în care articolele pot fi folosite din nou în loc să fie aruncate.

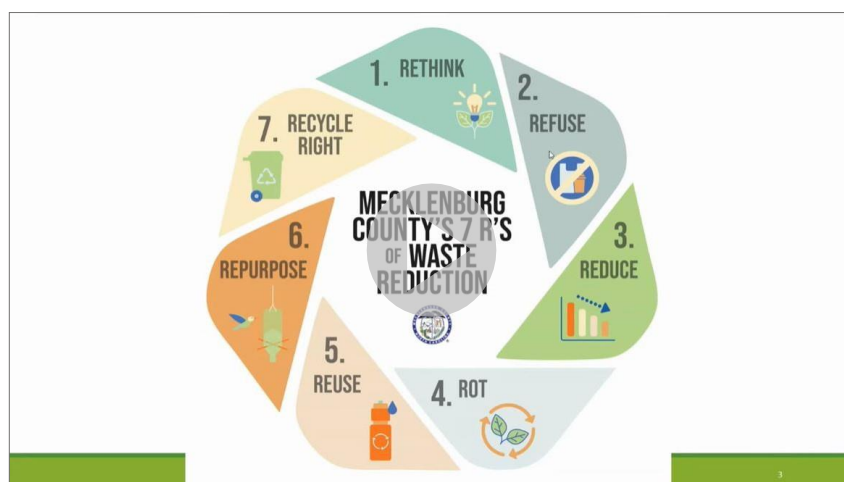
Piesele au fost refolosite de la roboți vechi. Asta înseamnă că nu sunt doar nouă, ci fac parte dintr-o poveste!» Această idee îi va ajuta pe copii să vadă reutilizarea ca pe un act creativ și semnificativ.

Pentru a consolida conceptul, copiii vor participa la o activitate practică rapidă. Li se vor oferi obiecte de uz casnic obișnuite, cum ar fi borcane, tricouri vechi sau cutii, și vor face brainstorming cu Robbie cum pot fi refolosite aceste articole în mod creativ – de exemplu, transformând un borcan într-un suport pentru creioane sau un tricou într-o geantă tote. Robbie îi va "încuraja", sărbătorind creativitatea lor.

Profesorul va lega cei doi R, arătând cum refuzul articolelor dăunătoare duce la mai puține deșeuri, în timp ce reutilizarea ajută la prelungirea duratei de viață a ceea ce avem deja. Robbie va încheia cu o masă încurajatoare : "Amintiți-vă, de fiecare dată când refuzați sau reutilizați, ne ajutați pe mine și pe Junky Park să facem planeta un loc mai curat și mai fericit!".

La sfârșitul activității, copiii nu numai că vor înțelege Refuzul și Reutilizarea, dar se vor simți și împuterniciți de povestea lui Robbie și de propria lor rezolvare creativă a problemelor. Această fundație îi pregătește pentru un angajament mai profund cu R-urile rămase pe măsură ce călătoria lor în muzeu continuă.

Dacă consideră necesar, Profesorul le poate arăta copiilor un videoclip YouTube intitulat **Cei 7 R ai reducerii deșeurilor**. Mai exact, de la min 4:45 până la min 9:30, cei 2 R, Refuz și Reducere, sunt prezentate cu precizie și cu un limbaj adecvat.



Apăsați butonul pentru a viziona videoclipul

## ACTIVITATEA 2

Activitatea prezentată aici se referă la un joc Scratch, explicat mai departe în broșura suplimentară. Profesorul va avea sarcina de a sprijini copiii pentru a-i ajuta să finalizeze jocul.

Călătoria copiilor prin Muzeul Junky Park îi duce în zona interactivă a supermarketurilor, unde sunt provocați să-și pună în practică cunoștințele despre consumul durabil. Aici, vor găsește o casă de marcat simulată de supermarket echipată cu un joc digital bazat pe Scratch, conceput pentru a-i învăța cum să facă alegeri de cumpărături ecologice.

Profesorul introduce jocul explicându-i regulile și scopul: copiii vor vedea o serie de produse apărând pe scenă.

RO – unele marcate ca fiind organice, durabile sau ecologice, iar altele ca articole convenționale cu un impact mai mare asupra mediului. Sarcina lor este să decidă ce articole ar trebui să intre în coșul de cumpărături.

Folosind mecanismul de sortare al jocului, ei vor marca produsele adecvate (de exemplu, fructe locale, recipiente reutilizabile) în negru și produsele nepotrivite (de exemplu, produse învelite în plastic, produse importate cu o amprentă mare de carbon) în roșu.

Această activitate interactivă încurajează gândirea critică, deoarece copiii analizează etichetele produselor, materialele și detaliile de producție pentru a determina impactul lor asupra mediului.

### **Personalizarea jocului**

După ce se joacă, copiii vor avea ocazia să modifice jocul în sine folosind interfața simplă de codare a lui Scratch. Ghidați de profesor, ei pot:

- Adăuga produse noi în joc, cum ar fi jucării, gustări sau rechizite școlare, împreună cu detalii despre dacă acestea sunt sustenabile ;
- Ajusta regulile sau imaginile jocului pentru a reflecta înțelegerea alegerilor ecologice.

Această fază de personalizare nu numai că le întărește înțelegerea cumpărăturilor durabile, dar îi introduce și în elementele de bază ale codării și rezolvării creative a problemelor.

Prin combinarea învățării digitale practice cu reflecția de grup, această activitate le permite copiilor să facă alegeri de cumpărături bine gândite și durabile și îi echipează cu abilități practice pe care le pot folosi în viața de zi cu zi. Amestecul de distracție, tehnologie și gândire critică face ca această experiență să fie captivantă și de impact.

# REUTILIZARE



# 2

LECȚIA



## Secțiunea hărții

Această secțiune a hărții este dedicată celei de-a doua lecții. La nivel grafic prezintă toate elementele utile narațiunii și activității conexe.



## Obiective pedagogice

Obiectivele de învățare sunt direct legate de narațiune și dezvoltă atât cunoștințele științifice, cât și conștientizarea socială.

- Copiii vor învăța importanța reutilizării ca principiu cheie al celor 7R, recunoscând modul în care darea unei noi vieți obiectelor le extinde utilitatea și reduce risipa;
- Elevii vor înțelege că reutilizarea atentă a materialelor sau obiectelor care altfel ar putea fi aruncate este o practică eficientă și durabilă pentru conservarea resurselor și reducerea poluării;
- Prin explorarea ghidată, copiii vor putea identifica exemple specifice despre modul în care obiectele de acasă, de la școală sau din comunitate pot fi reutilizate în mod creativ în loc să fie aruncate;
- Lucrând în colaborare, elevii vor face brainstorming și vor proiecta inițiative pentru a reutiliza materiale comune la școală – cum ar fi reutilizarea hârtiei pentru meșteșuguri, transformarea borcanelor în recipiente de depozitare sau crearea unui program de schimb la nivelul întregii școli pentru articole reutilizabile.

Aceste obiective asigură că elevii nu numai că învață valoarea refolosirii, ci și aplică în mod activ conceptul prin acțiuni practice, semnificative, care aduc beneficii mediului lor imediat.

## Aspecte necesare

Povestea și activitățile sale necesită:

- un profesor care va participa activ în timpul lecției;
- un panou pe care să se afișeze harta în timpul și după citirea poveștii și să se vizualizeze videoclipurile propuse pentru unele activități;
- un computer/tabletă cu care copiii pot desfășura o parte din activitățile și programarea Scratch.

## Metodologie

### ATENȚIE:

Timpul de corecție

O greșală în STEAM este un moment fundamental: toate greșelile ne învață ceva și din ele putem învăța și îmbunătăți împreună. Eroarea trebuie corectată într-un mod pozitiv, fără nicio penalizare (mustrare, judecată negativă etc.)

Corecția implică grupul în căutarea celor mai bune soluții și explicarea motivelor (învățare cooperativă – inteligență colectivă).

### **NARAȚIUNEA ȘI DISCUȚIA (PASUL 1) - 15 min**

Această fază va fi dedicată povestirii. În timpul narațiunii, profesorul va proiecta harta pe un ecran. La sfârșit, profesorul va explica subiectul lecției și, eventual, va arăta un videoclip explicativ.

### **CODARE SCRATCH (PASUL 2) - PE TOT PARCURSUL LECȚIEI**

În timpul lecției, copiii vor face programare Scratch.

### **ACTIVITATEA 1 / INIȚIATIVE NOI - 40 min**

Profesorul îi va ajuta pe copii să planifice inițiative durabile de implementare la școală pentru a-și încuraja colegii să învețe măsurarea reutilizării.

**Pasul 1**

Profesorul, împreună cu elevii, recapitulează ceea ce s-a întâmplat în lecția anterioară. Profesorul le spune copiilor ce se va întâmpla în această a doua lecție, încurajându-i să participe.

Această lecție are ca scop introducerea subiectului Reutilizării.

La sfârșitul explicației, clasa va viziona un videoclip.

Copiii, însoțiți de Robbie, trec la al treilea punct de interes. Aici o găesc pe Tooly, o fată pneumatică care lucrează la muzeu ca reparatoare.

Ea îi întâmpină pe copii în Garajul de reutilizare.

Aici sarcina copiilor este de a ajuta robotul să găsească piesele lipsă ale echipamentului său.

Robbie le explică copiilor, folosind o casetă de text, că în trecut a fost aruncată când nu mai funcționa și că nimeni nu a încercat niciodată să o repare.

Profesorul îi adună acum pe copii pentru a introduce conceptul de Reutilizare, subliniind semnificația acestuia ca al patrulea principiu al celor 7R. Printr-o explicație dinamică, ele descompun aspectele cheie ale reutilizării și ilustrează modul în care această practică ajută la reducerea deșeurilor, la conservarea resurselor și la protejarea mediului.

**Puncte cheie explicate****1. Ce înseamnă reutilizare?**

Profesorul explică faptul că reutilizarea înseamnă găsirea de noi scopuri pentru obiecte în loc să le arunci. Ei subliniază că reutilizarea nu înseamnă doar economisirea banilor, ci și reducerea cererii de noi resurse.

Exemplu: «magine un tricou vechi. În loc să-l aruncăm, l-am putea transforma într-o pungă sau cârpe de curățare. Asta e reutilizare!»

**2. De ce este importantă reutilizarea?**

Profesorul discută despre modul în care reutilizarea articolelor reduce cantitatea de deșeuri trimise la gropile de gunoi și reduce poluarea cauzată de producerea de articole noi.

Ei ar putea spune: «Când re folosim lucruri, le dăm o a doua viață. Acest lucru economisește energie și resurse care altfel ar fi folosite pentru a face ceva nou.»

**3. Exemple de zi cu zi de reutilizare**

Pentru a face conceptul relaționabil, profesorul oferă exemple practice : reutilizarea borcanelor de sticlă pentru a depozita alimente sau rechizite școlare; transmiterea cărților, jucăriilor sau hainelor vechi altora care le pot folosi;



Cântați cutii de carton pentru meșteșuguri sau depozitare.

#### 4. Reutilizare creativă

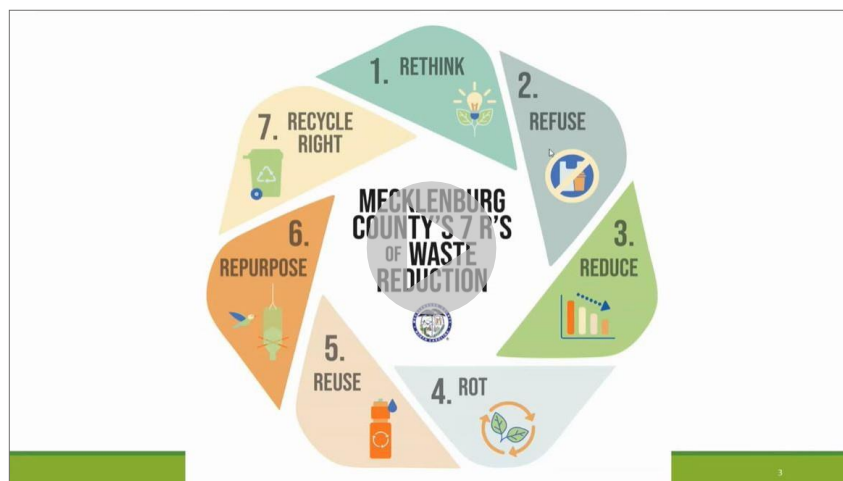
Profesorul încurajează copiii să gândească creativ, explicând că reutilizarea poate însemna și transformarea obiectelor în ceva complet diferit.

Exemplu: «O cutie goală de cereale poate deveni un suport pentru reviste sau un teatru de păpuși cu puțină imaginație!»

Pentru a face explicația interactivă, profesorul pune întrebări cum ar fi "Te poți gândi la ceva pe care l-ai refolosit înainte?" sau "Care este un articol pe care l-ai putea refolosi în loc să arunci?" De asemenea, pot împărtăși exemple din propriile vieți sau pot arăta imagini cu proiecte creative de reutilizare pentru a inspira gândirea copiilor.

Până la sfârșitul acestei explicații, copiii vor avea o înțelegere clară a ceea ce înseamnă reutilizarea, de ce contează și cum o pot practica în propriile vieți. Aceste cunoștințe fundamentale pregătesc terenul pentru activități și inițiative practice mai târziu în lecție.

Dacă consideră necesar, Profesorul le poate arăta copiilor același videoclip YouTube din lecția anterioară: **Cei 7 R ai reducerii deșeurilor**. Mai exact, de la min 12:07 până la min 13:53 este prezentat R de Reutilizare.



Apăsați butonul pentru a viziona videoclipul

#### Pasul 2

Profesorul îi ajută pe copii să realizeze programarea Scratch.

În timpul acestei lecții, clasa condusă de profesor va folosi programarea Scratch urmând pașii explicați în al doilea capitol al broșurii suplimentare dedicată numită **MAT10. Competențe de codare pentru lecții.**

## ACTIVITATEA 1

În această fază, profesorul îi va ajuta pe copii să planifice inițiative susținute pe care să le implementeze la școală. Fiecare parte a discursiunii va fi ghidată de profesor care va lăsa fiecare copil să se exprime liber.

Profesorul introduce o sarcină interesantă în care elevii colaborează pentru a proiecta inițiative de reutilizare a materialelor sau produselor în cadrul comunității școlare. Această activitate poate fi făcută în grupuri mici de dezvoltare Scratch sau ca o sesiune de brainstorming pentru întreaga clasă, în funcție de dinamica clasei și de resursele disponibile. Scopul este de a dezvolta idei creative și practice care pot fi implementate la școală pentru a reduce deșeurile și a promova sustenabilitatea.

### Pașii către activitate

#### 1. Introducere în sarcină

Profesorul începe prin a explica că clasa va lucra împreună pentru a dezvolta inițiative de reutilizare care pot face școala lor mai ecologică. Ei subliniază modul în care reutilizarea articolelor nu numai că economisește resurse, dar îi inspiră și pe alții să gândească sustenabil.

#### 2. Exemple de inițiative de reutilizare

Profesorul împărtășește exemple specifice pentru a stârni creativitatea:

- Programul de reciclare și reutilizare: Stabilirea punctelor de colectare a materialelor reciclabile, cum ar fi hârtia, plasticul și cartonul. Aceste materiale ar putea fi reutilizate în proiecte de artă sau știință sau donate centrelor locale de reciclare și organizațiilor caritabile.
- Centrul de schimb de cărți: Înființați o zonă dedicată în care studenții pot dona cărți de care nu mai au nevoie și le pot schimba cu alții. Acest lucru reduce risipa de hârtie, încurajând în același timp dragostea pentru lectură.
- Colț de schimb de papetărie: Creați un loc în care elevii pot face schimb de obiecte uzate, cum ar fi caiete, pixuri și rigle, oferind acestor materiale o a doua viață.

#### 3. Brainstorming pentru întreaga clasă

Într-o sesiune la nivel de clasă, profesorul facilitează o discuție de grup, încurajând elevii să construiască pe baza ideilor celorlalți. Ei pot folosi o tablă albă sau instrumente digitale precum Padlet pentru a înregistra sugestiile.

#### 4. Selectarea și planificarea inițiativelor

După generarea unei liste de idei, elevii votează cele mai promițătoare propuneri. Apoi creează un plan de acțiune de bază care prezintă pașii de implementare a inițiativei, cine va fi implicat și cum va fi măsurat succesul.

La finalul activității, profesorul evidențiază importanța muncii în echipă și a creativității în rezolvarea problemelor de mediu. Ei încurajează elevii să își asume inițiativele alese, amintindu-le că chiar și acțiunile mici pot avea un impact mare asupra școlii și comunității lor.

Această activitate nu numai că întărește conceptul de reutilizare, dar îi împuternicește și pe elevi să devină agenți activi ai schimbării, aplicându-și cunoștințele pentru a face o diferență tangibilă în mediul înconjurător.

# REUTILIZAREA

Marcel Duchamp  
Bicycle Wheel, 1913



SOUVENIR STORE



Marcel Duchamp  
Fountain, 1917

service repair

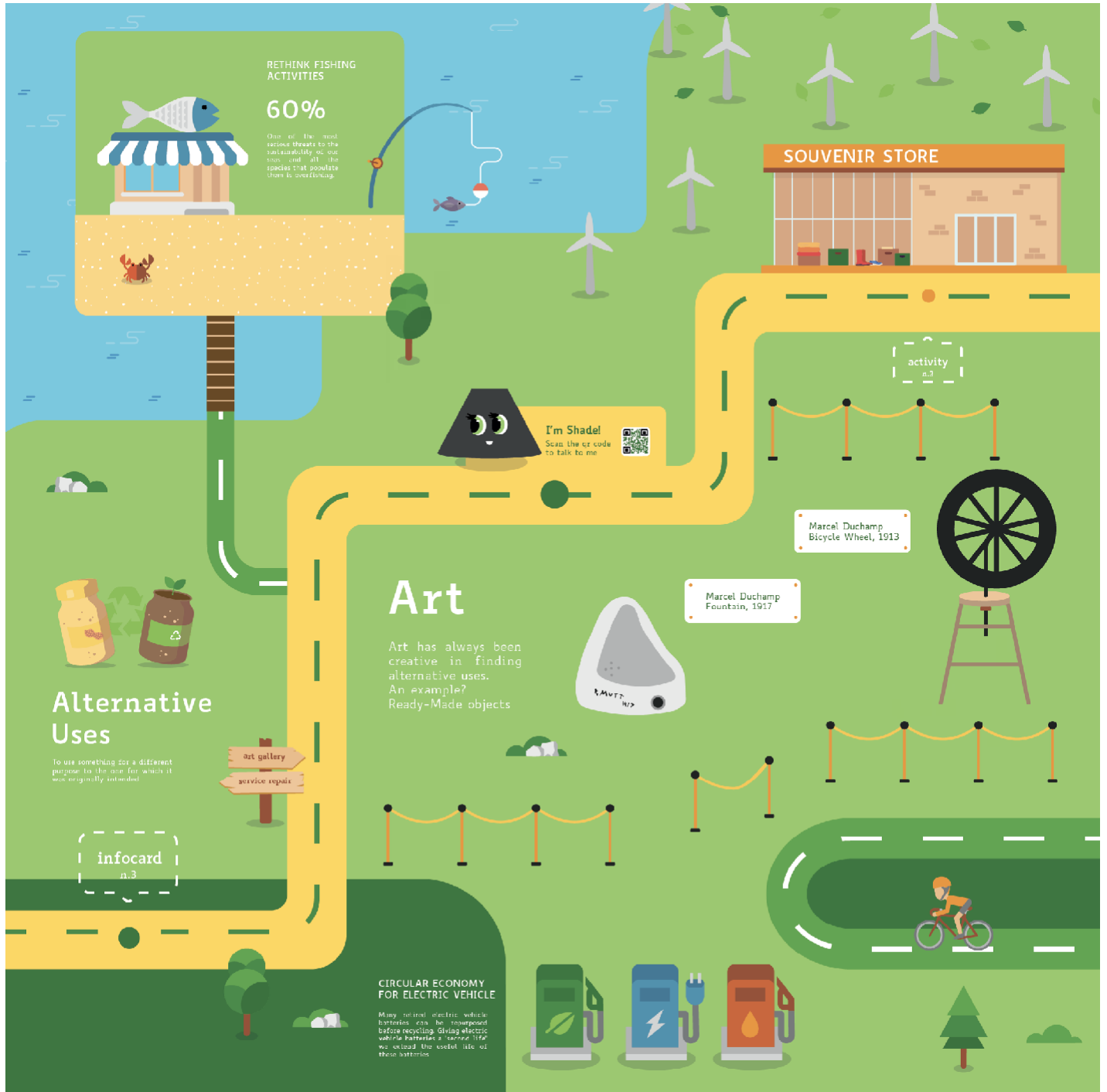
art gallery

# 3

## LECȚIA



Această secțiune a hărții este dedicată celei de-a treia lecții. La nivel grafic prezintă toate elementele utile narațiunii și activității conexe.



## Obiective pedagogice

Următoarele obiective asigură că elevii nu numai că înțeleg principiul Reutilizării, ci și dezvoltă creativitatea și abilitățile de rezolvare a problemelor necesare pentru a aplica această practică în viața lor de zi cu zi, contribuind la un viitor mai durabil:

- Copiii vor învăța că Reutilizarea înseamnă transformarea obiectelor sau obiectelor care nu pot fi refuzate, reduse sau reutilizate în ceva nou și util, ajutând la minimizarea impactului lor asupra mediului;
- Elevii vor explora modul în care reutilizarea reduce nevoia de noi resurse, previne ca deșeurile să ajungă la gropile de gunoi și contribuie la protejarea ecosistemelor naturale;
- Prin exemple și activități practice, elevii vor exersa reimaginarea modului în care obiecte precum borcane, carton sau resturi de țesătură pot fi transformate în mod creativ în articole noi, funcționale;
- Elevii vor identifica scenarii din viața reală în care poate fi aplicată reutilizarea, învățând să abordeze deșeurile ca pe o resursă mai degrabă decât ca pe o problemă;
- Prin implicarea în proiecte de colaborare, copiii își vor îmbunătăți capacitatea de a gândi inovator, re folosind articole în moduri care se aliază cu practicile durabile și respectul față de mediu.

## Aspecte necesare

Povestea și activitățile sale necesită:

- un profesor care va participa activ în timpul lecției;
- un panou pe care să se afișeze harta în timpul și după citirea poveștii și să se vizualizeze videoclipurile propuse pentru unele activități;
- un computer/tabletă cu care copiii pot desfășura o parte din activitățile și programarea Scratch;
- foi de hârtie, creioane, foarfece și lipici.

## Metodologie

### ATENȚIE:

Timpul de corecție

O greșală în STEAM este un moment fundamental: toate greșelile ne învață ceva și din ele putem învăța și îmbunătăți împreună. Eroarea trebuie corectată într-un mod pozitiv, fără nicio penalizare (mustrare, judecată negativă etc.)

Corecția implică grupul în căutarea celor mai bune soluții și explicarea motivelor (învățare cooperativă – inteligență colectivă).

### **NARAȚIUNEA ȘI DISCUȚIA (PASUL 1) - 15 min**

Această fază va fi dedicată povestirii. În timpul narațiunii, profesorul va proiecta harta pe un ecran. La sfârșit, profesorul va explica subiectul lecției și, eventual, va arăta un videoclip explicativ.

### **CODARE SCRATCH (PASUL 2) - PE TOT PARCURSUL LECȚIEI**

În timpul lecției, copiii vor face programare Scratch.

### **ACTIVITATEA 1 /DĂRUIEȘTE UN NOU SCOP - 40 min**

În această fază, copiii vor trebui să-și imagineze modul în care obiecte precum un abajur pot avea noi scopuri în diferite medii. Profesorul va ajuta fiecare copil să se exprime liber.

### Pasul 1

Profesorul, împreună cu elevii, recapitulează ceea ce s-a întâmplat în lecția anterioară. Profesorul prezintă o nouă porțiune a hârtii care va fi folosită în această a treia lecție, încurajându-i pe copii să participe.

Această lecție are ca scop introducerea subiectului Reutilizării.

La sfârșitul explicației, clasa va viziona un videoclip.

Copiii trec la al patrulea punct de interes.

Aici îl găsesc pe Shade, un abajur care vizitează Repurpose Center: a fost aruncat la gunoi pentru că suportul lămpii a fost spart, și vizitează Repurpose Center în speranța de a-și găsi un nou loc de muncă.

Le spune copiilor că cea mai mare dorință a lui este să se întoarcă pentru a oferi un mediu și le cere să-l ajute.

De asemenea, le spune că cunoaște prieteni în domeniul iluminatului care ar putea fi dispuși să o ajute dacă poate găsi o idee pentru a reamenaja un mediu.

Profesorul adună copiii pentru a introduce principiul Reutilizării, subliniind importanța acestuia în reducerea deșeurilor și protejarea mediului. Prin exemple captivante, povești și discuții interactive, profesorul evidențiază modul în care articolele care nu pot fi refuzate, reduse sau reutilizate pot avea valoare atunci când sunt transformate creativ în ceva nou.

#### Puncte cheie explicate

##### 1. Ce înseamnă reutilizare?

Profesorul începe prin a întreba: «Ai transformat vreodată ceva vechi în ceva nou? Asta numim reutilizare!» Ei explică faptul că reutilizarea înseamnă a lua un obiect sau un material și a-i găsi o nouă utilizare, chiar dacă inițial a fost destinat altceva.

Exemplu: "Un borcan de sticlă care ținea gem poate deveni un suport pentru creioane, iar un tricou vechi poate fi transformat într-o pungă de cumpărături reutilizabilă."

##### 2. De ce este importantă reutilizarea?

Profesorul explică modul în care reutilizarea ajută la reducerea deșeurilor trimise la gropile de gunoi și reduce cererea de noi resurse. Ei subliniază că reutilizarea este o modalitate creativă și distractivă de a oferi articolelor o a doua viață, ajutând în același timp planeta.

Exemplu: "Când re folosim ceva în loc să-l aruncăm, economisim energie și resurse care ar fi fost folosite pentru a face un articol nou – și păstrăm deșeurile departe de mediu!"

##### 3. Diferența dintre reutilizare și reutilizare

Profesorul clarifică distincția dintre Reutilizare și Reutilizare. În timp ce reutilizarea implică utilizarea unui articol în același scop (cum ar fi reumplerea unei sticle de apă), reutilizarea înseamnă a-i oferi o funcție complet nouă (cum ar fi

transformarea aceleiași sticle într-un ghiveci de plant).

#### 4. Exemple de reutilizare de zi cu zi

Profesorul împărtășește exemple simple de reutilizare pentru a inspira copiii:

- Transformarea cutiilor de cereale în organizatoare sau suporturi pentru reviste.
- Utilizarea cutiilor de tablă ca jardiniere pentru flori mici sau ierburi;
- Transformarea nasturilor vechi în decorațiuni unice pentru haine sau proiecte școlare.

De asemenea, pot folosi ajutoare vizuale, cum ar fi fotografiile sau videoclipuri, pentru a arăta cum obiectele aparent inutile pot fi transformate în mod creativ.

#### 5. Încurajarea creativității și rezolvarea problemelor

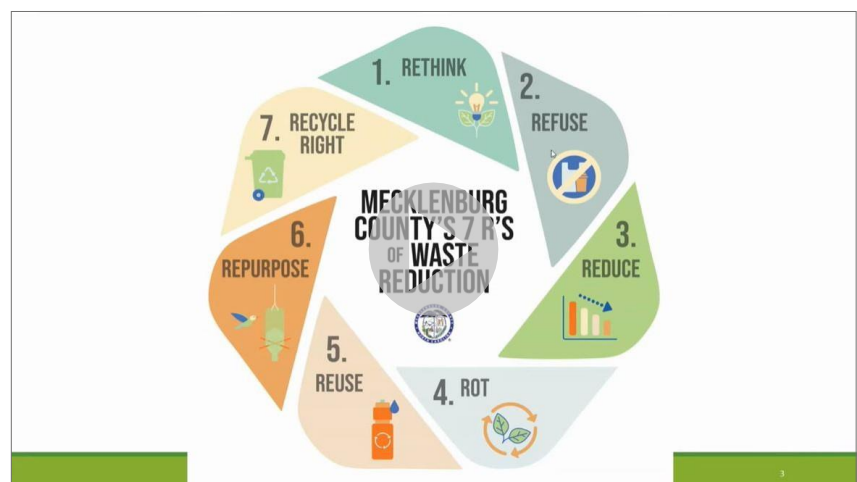
Profesorul încurajează copiii să se gândească la obiecte pe care le-au văzut acasă sau la școală și care ar putea fi refolosite. Ei ar putea întreba: «Te poți gândi la ceva pe care l-ai aruncat recent și care ar fi putut fi folosit pentru altceva?»

Ei explică modul în care reutilizarea nu numai că ajută mediul, dar și hrănește creativitatea și abilitățile de rezolvare a problemelor, provocându-ne să vedem posibilități în locuri neașteptate.

Pentru a întări aceste puncte, profesorul ar putea invita copiii să facă brainstorming cu idei pentru reutilizarea obiectelor comune sau să prezinte un "obiect misterios" (de exemplu, o cutie veche de pantofi sau un scaun spart) și să întrebe: "Ce nouă utilizare am putea găsi pentru asta?". Această discuție interactivă implică imaginația copiilor și conectează conceptul de Repurpose cu viața lor de zi cu zi.

Până la sfârșitul acestei explicații, copiii vor înțelege importanța reutilizării, simțindu-se inspirați să se gândească creativ la modul în care pot transforma deșeurile în articole utile și inovatoare.

Dacă consideră necesar, profesorul le poate arăta copiilor același videoclip YouTube din lecțiile anterioare: **Cei 7 R ai reducerii deșeurilor**. Mai exact, de la min. 13:53 până la min. 15:42 este prezentat R-ul Repurpose.



Apăsați butonul pentru a viziona videoclipul

## Pasul 2

Profesorul îi ajută pe copii să realizeze programarea Scratch.

## ACTIVITATEA 1

În această fază, fiecare copil va fi încurajat de profesor să-și exprime liber creativitatea. Profesorul va ghida fiecare fază, în special faza de recuperare a creierului, pentru a păstra ordinea în clasă.

În timpul acestei lecții, clasa condusă de profesor va folosi programarea Scratch urmând pașii explicați în al treilea capitol al broșurii suplimentare dedicată numită **MAT10. Competențe de codare pentru lecții.**

În această activitate creativă și imaginativă, copiii vor explora principiul Repurpose prin proiectarea unor modalități prin care Shade, personajul din poveste, poate remobiliza sau transforma un spațiu. Această activitate permite elevilor să gândească inovator, vizualizând modul în care obiecte precum un abajur pot avea noi scopuri în diferite medii.

### **Pasul 1: Introducere și brainstorming**

Profesorul începe prin a introduce activitatea, amintindu-le studenților de personajul lui Shade din poveste – un abajur dornic să găsească noi modalități de a lumina lumea. Profesorul explică că sarcina este de a imagina și de a desena un context în care Shade ar putea ajuta la reamenajarea creativă a unui spațiu.

### **Pasul 2: Benchmarking și colaj de inspirație**

Pentru a-i ajuta pe copii să-și vizualizeze ideile, ei lucrează în grupuri sau individual pentru a crea un colaj digital sau fizic folosind Canva (sau instrumente similare). Acestea adună imagini din diferite contexte în care sunt utilizate abajururi, cum ar fi case, birouri, spații de evenimente sau zone exterioare.

Colajul servește drept punct de referință, stârnind creativitatea și oferind studenților inspirație pentru modelele lor.

### **Pasul 3: Desenarea și proiectarea propunerilor**

Cu inspirația în mână, copiii încep să-și schițeze ideile. Fiecare elev sau grup desenează Shade într-un context specific, adăugând detalii despre cum ar arăta spațiul și cum ar funcționa noul rol al lui Shade.

Elevii sunt încurajați să gândească în afara cutiei, luând în considerare modul în care Shade ar putea colabora cu alte obiecte (de exemplu, un amplificator de lumină sau o suprafață reflectorizantă) pentru a transforma spațiul. Ei pot folosi markere, creioane colorate sau instrumente de desen digital pentru a-și aduce ideile la viață.

### **Pasul 4: Partajare și prezentare**

Odată ce desenele sunt finalizate, fiecare copil sau grup prezintă designul lor pentru clasă.

Ei explică conceptul lor, spațiul pe care l-au imaginat și modul în care modernizarea Shade contribuie la mediul sau la atmosfera spațiului. Colegii sunt invitați să pună întrebări sau să ofere feedback pozitiv, încurajând colaborarea și gândirea critică.



### **Rezultate ale învățării**

Prin această activitate, copiii vor:

1. Aplicați conceptul de Repurpose într-un mod creativ și tangibil;
2. Dezvoltarea abilităților de brainstorming, colaborare și design;
3. Explorați importanța contextului în design și modul în care obiectele pot fi transformate pentru a satisface noi nevoi;
4. Exersează prezentarea ideilor clar și cu încredere colegilor lor;
5. Această activitate captivantă nu numai că îmbunătățește înțelegerea de către elevi a reutilizării, dar le permite și să vadă obiectele de zi cu zi ca surse de posibilități și creativitate nesfârșite.

# RECICLARE

# 4

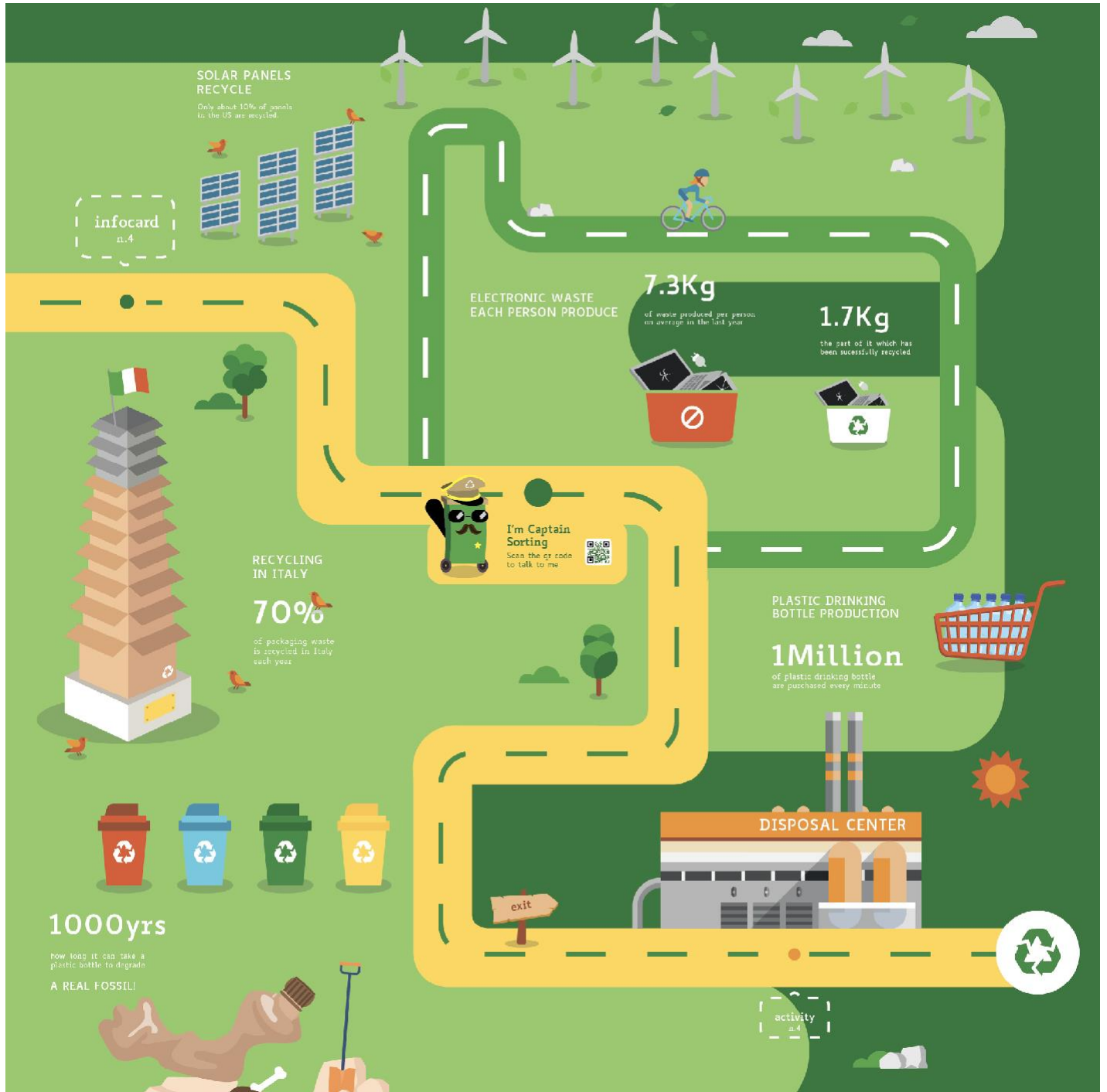
LECȚIA

DISPOSAL CENTER

exit



Această secțiune a hărții este dedicată celei de-a patra lecții. La nivel grafic prezintă toate elementele utile narațiunii și activității conexe.



## Obiective pedagogice

Următoarele obiective asigură că elevii nu numai că înțeleg aspectele tehnice ale reciclării, ci și internalizează importanța acesteia ca practică cheie în consumul durabil, echipându-i cu cunoștințele și obiceiurile necesare pentru a face alegeri responsabile față de mediu. Acestea sunt:

- Copiii vor învăța că reciclarea este procesul de separare a deșeurilor în fluxuri și de transformare a materialelor care și-au îndeplinit deja scopul în produse noi, ajutând la conservarea resurselor naturale și la reducerea impactului asupra mediului;
- Elevii vor înțelege modul în care reciclarea ajută la reducerea deșeurilor de la groapa de gunoi, la economisirea energiei și la minimizarea poluării, făcându-l o parte esențială a protejării mediului;
- Prin exemple practice, studenții vor fi introduși în procesul de sortare a deșeurilor în categorii precum hârtie, plastic, sticlă și materie organică pentru a se asigura că materialele sunt reciclate în mod corespunzător;
- Elevii vor învăța cum materialele reciclate sunt procesate și reutilizate în produse noi, dobândind o perspectivă asupra ciclului mai larg al articolelor de zi cu zi;
- Copiii vor exersa identificarea materialelor reciclabile în viața lor de zi cu zi și vor învăța cum să încorporeze obiceiurile de reciclare acasă, la școală și în comunitățile lor;

## Aspecte necesare

Povestea este structurată în blocuri și necesită:

- un profesor care va participa activ în timpul lecției;
- un panou pe care să se afișeze harta în timpul și după citirea poveștii și să se vizualizeze videoclipurile propuse pentru unele activități;
- un computer/tabletă cu care copiii pot desfășura o parte din activitățile și programarea Scratch.
- produse ambalate uzate (cum ar fi cutii de cereale, iaurturi etc.);
- foi de hârtie, creioane, foarfece și lipici.

## Metodologie

### ATENȚIE:

Timpu de corecție

O greșeală în STEAM este un moment fundamental: toate greșelile ne învață ceva și din ele putem învăța și îmbunătăți împreună. Eroarea trebuie corectată într-un mod pozitiv, fără nicio penalizare (mustrare, judecată negativă etc.) Corecția implică grupul în căutarea celor mai bune soluții și explicarea motivelor (învățare cooperativă – inteligentă colectivă).

### **NARAȚIUNEA ȘI DISCUȚIA (PASUL 1) - 15 min**

Această fază va fi dedicată povestirii. În timpul narațiunii, profesorul va proiecta harta pe un ecran. La sfârșit, profesorul va explica subiectul lecției și, eventual, va arăta un videoclip explicativ.

### **CODARE PE SCRATCH (PASUL 2) - PE TOT PARCURSUL LECȚIEI**

În timpul lecției, copiii vor face programare Scratch.

### **ACTIVITATEA 1 /DESCOPERĂ ETICHETE - 40 min**

În această fază copiii vor trebui să citească și să înțeleagă etichetele unor pachete. Apoi, profesorul va facilita o discuție și la final clasa va crea un poster sau o diagramă care ilustrează ceea ce au învățat. Dacă se consideră necesar, profesorul va folosi alte resurse online, cum ar fi video sau site științific.

### Pasul 1

Profesorul, împreună cu elevii, recapitulează ceea ce s-a întâmplat în lecția anterioară.

Profesorul prezintă o nouă porțiune a hârtii care va fi folosită în această a patra lecție, încurajând copiii să participe.

Această lecție are ca scop introducerea subiectului reciclării.

La sfârșitul explicației, clasa va viziona un videoclip.

Copiii se mută la ultimul punct de interes, unde îl întâlnesc pe căpitanul Sorting, directorul muzeului, precum și cu o găleată strictă de gunoi.

El le arată copiilor un ghid pentru citirea instrucțiunilor de diferențiere a produselor conținute pe spatele ambalajului.

La finalul activității, directorul îi va felicita pe copii, mulțumindu-le pentru că au învățat ceva util pentru întreaga lume și pentru oamenii viitorului.

Robbie le mulțumește copiilor pentru că l-au ajutat să obțină slujba pe care și-a dorit-o dintotdeauna și, de asemenea, pentru că au reparat-o.

În această sesiune, profesorul prezintă Recycle, al șaptelea principiu al celor 7R ale consumului durabil, subliniind importanța sa în conservarea resurselor și reducerea daunelor aduse mediului. Prin explicații interactive, exemple practice și discuții captivante, profesorul îi ajută pe elevi să înțeleagă aspectele cheie ale reciclării și rolul acesteia într-un stil de viață durabil.

### Puncte cheie explicate

#### 1. Ce înseamnă reciclare?

Profesorul începe cu o definiție simplă: "Reciclarea este procesul de transformare a deșeurilor în materiale sau produse noi." Ei explică faptul că reciclarea implică sortarea deșeurilor în categorii precum hârtie, plastic, sticlă și metal, astfel încât aceste materiale să poată fi procesate și reutilizate.

Exemplu: «Imaginați-vă o cutie veche de suc. În loc să-l arunce, poate fi topit și transformat într-o cutie nouă!»

#### 2. De ce este importantă reciclarea?

Profesorul explică beneficiile reciclării pentru mediu:

- Reducerea nevoii de materii prime precum copaci, minerale și petrol.
- Reducerea consumului de energie în comparație cu producerea articolelor de la zero.
- Scăderea cantității de deșuri trimise la gropile de gunoi și prevenirea poluării.

Pentru a-i implica pe copii, profesorul pune o întrebare: «Ce se întâmplă să arunci gunoi dacă nu este reciclat? Unde crezi că se duce?»

### 3. Ciclul de viață al materialelor reciclate

Folosind imagini, profesorul ilustrează cum funcționează reciclarea:

- Colectare: Materialele sunt separate în fluxuri de deșeuri (de exemplu, hârtie, sticlă, materiale plastice);
- Procesare: Articolele sunt curățate și descompuse în unele brute Materiale;
- Creație: Se fac produse noi, cum ar fi transformarea hârtiei vechi în caiete sau a sticlelor de plastic în fibre de îmbrăcăminte.

Exemplu: «Știați că unele bănci de parc sunt fabricate din sticle de plastic reciclate? Reciclarea poate transforma din nou deșeurile în ceva util!»

### 4. Cum se reciclează corect

Profesorul explică faptul că reciclarea corectă începe cu sortarea deșeurilor în coșurile potrivite. Ei subliniază importanța curățării articolelor reciclabile pentru a evita contaminarea și a ști ce materiale pot sau nu pot fi reciclate în sistemele locale.

Exemplu: «Dacă aruncați cutii de pizza groase în coșul de hârtie, poate strica întregul lot de reciclare! Verificați întotdeauna dacă este curat și adecvat pentru reciclare.»

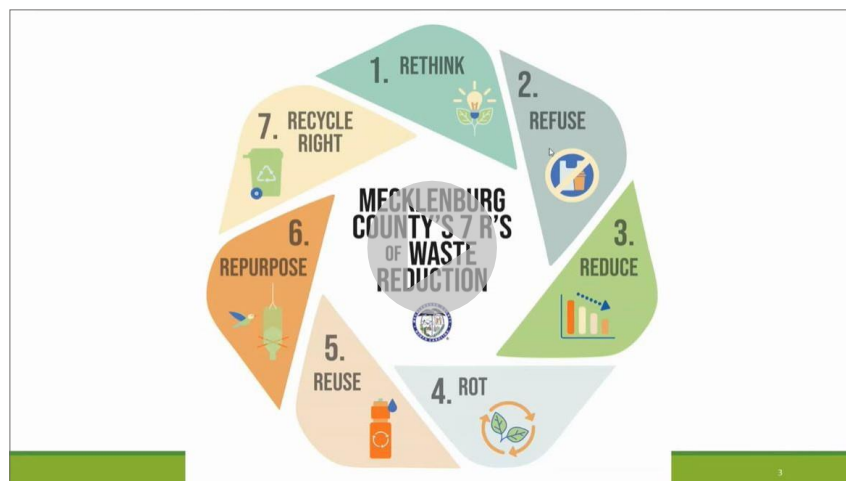
### 5. Provocările reciclării

Pentru a crește gradul de conștientizare, profesorul abordează pe scurt provocările, cum ar fi contaminarea în fluxurile de reciclare sau dificultatea de a recicla anumite materiale, cum ar fi materialele plastice mixte.

Pentru a face explicația interactivă, profesorul folosește recuzită sau imagini, cum ar fi exemple de articole reciclabile și nereciclabile. Ei ar putea cere elevilor să ghicească din ce categorie aparține un obiect, ceea ce a dus la o discuție despre motivul pentru care unele materiale sunt mai ușor de reciclat decât altele.

Profesorul încheie subliniind că reciclarea este un pas esențial în reducerea deșeurilor, conservarea resurselor și protejarea planetei. Ei încurajează elevii să se gândească la reciclare ca la o responsabilitate comună, spunând: "Când reciclăm, devenim cu toții parte dintr-o echipă care lucrează pentru a oferi materialelor o a doua șansă și pentru a menține mediul nostru curat." Această explicație fundamentală îi pregătește pe elevi pentru activități practice de reciclare și îi încurajează să adopte practici de reciclare în viața lor de zi cu zi.

Dacă consideră necesar, profesorul le poate arăta copiilor același videoclip YouTube din lecțiile anterioare: **Cei 7 R ai reducerii deșeurilor**. Mai exact, din minutul 15:42 până la sfârșit este prezentat R-ul reciclării.



Apăsați butonul pentru a viziona videoclipul

## Pasul 2

Profesorul îi ajută pe copii să realizeze programarea Scratch.

## ACTIVITATEA 1

Această ultimă fază necesită participarea activă a copiilor care vor trebui să citească și să înțeleagă etichetele unor ambalaje. Profesorul va ghida întreaga activitate și, dacă este necesar, o va extinde folosind linkurile sugerate la final.

În timpul acestei lecții, clasa condusă de profesor va folosi programarea în bloc pe Scratch urmând pașii explicați în al patrulea capitol al broșurii suplimentare dedicate numită **MAT10. Competențe de codare pentru lecții.**

Profesorul începe prin a-i invita pe copii să scoată pachetele cu alimente pe care le-au adus de acasă. Fiecare pachet are o poveste de spus – nu doar despre conținutul său, ci și despre ce se întâmplă cu el după ce este gol. Profesorul explică faptul că ambalajul fiecărui produs conține informații importante, inclusiv conținutul său nutrițional și potențialul său de reciclare.

### 1. Descoperirea etichetelor:

Copiii sunt îndrumați să localizeze simbolul de reciclare pe ambalaj. Profesorul demonstrează modul în care aceste simboluri indică materialul ambalajului (de exemplu, plastic, sticlă, hârtie) și explică care dintre aceste materiale pot fi reciclate în comunitatea locală.

### 2. Etichete nutriționale:

Apoi, profesorul trece la etichetele nutriționale. Copiii sunt introduși în termeni precum calorii, grăsimi, proteine și zaharuri. Profesorul subliniază modul în care citirea acestor etichete ne poate învăța să facem alegeri alimentare mai sănătoase.

### 3. Practică practică de lectură:

Lucrând în perechi sau în grupuri mici, copiii strâng pe rând etichetele cu voce tare și indică atât informațiile nutriționale, cât și detaliile de reciclare. Ei identifică simbolurile, discută despre ce înseamnă și împărtășesc orice descoperiri surprinzătoare.

#### 4. Conectarea reciclării la imaginea de ansamblu:

Profesorul facilitează o scurtă discuție despre legătura dintre nutriție, deșeuri și mediu. De exemplu: "Ce se întâmplă dacă nu reciclăm această sticlă de plastic? Cum ne ajută alegerile alimentare sănătoase să avem grijă de planetă?"

Pentru a termina activitatea, copiii creează un poster sau o diagramă care ilustrează ceea ce au învățat. Fiecare grup ar putea crea un ghid colorat cu exemple de materiale de ambalare comune și cum să le recicleze, alături de un memento pentru a verifica etichetele nutriționale pentru o alimentație mai sănătoasă.

Dacă consideră necesar, Profesorul le poate arăta copiilor un videoclip captivant pe YouTube numit **The Food Label and You: Game Show Review (Are You Smarter Than A Food Label?) (Historical PSA)** care arată într-un mod amuzant importanța subiectului.



Apăsați butonul pentru a viziona videoclipul

Această unitate didactică, în special pentru partea referitoare la etichetele produselor de pe piață, poate fi îmbogățită folosind multe resurse online. Sub unele dintre ele.

#### Etiquetado nutricional de los alimentos: Guía definitiva para aprender a leerlo

Alimentación y salud



Apăsați butonul pentru a accesa site-ul web al unui nutriționist



**FOOD**  
a fact of life

3 - 5 Years   5 - 7 Years   **7 - 11 Years**   11 - 14 Years   14 - 16 Years   Pupils with additional needs   Recipes

7 - 11 Years

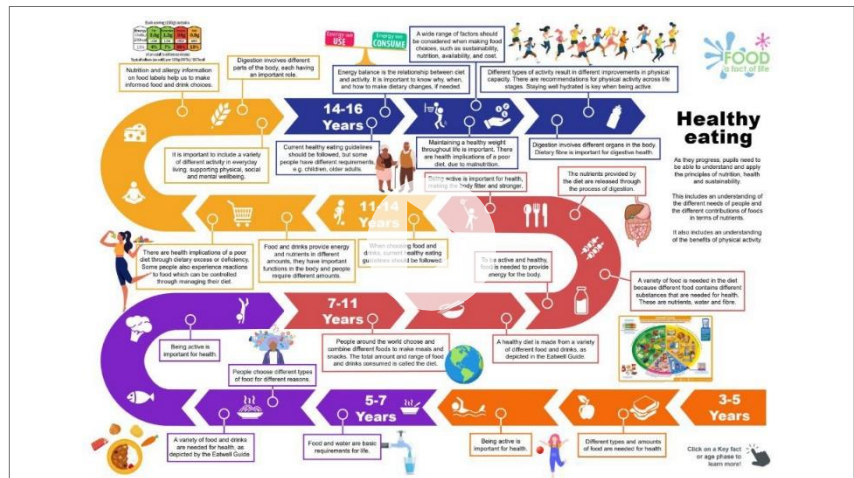
Home > 7 - 11 Years

Healthy eating (7-11 Years)  
Cooking (7-11 Years)  
Where food comes from (7-11 Years)  
Food commodities (7-11 Years)  
Knowledge organisers (7-11 Years)  
Activity packs (7-11 Years)

**7 - 11 Years**

Welcome to the 7-11 Years area, which builds on the learning you have done in the 5-7 Years area. Here you'll find activity ideas and resources to support the learning with children. They have been developed to be used by teachers and pupils with interest in food, as well as support the curriculum.

Apăsați butonul pentru a accesa site-ul științific



Apăsați butonul pentru a accesa foaia de parcurs interactivă

# PARTENERI



5



## Parteneri principali



### SPANIA

**Esciencia** este un IMM cu sediul în Zaragoza, înființat în 2006 ca un spin-off al Universității din Zaragoza. Esciencia Eventos Científicos S.L. este dedicată managementului și organizării proiectelor de diseminare a științei. Compania oferă atât servicii de consultanță, cât și proiectarea de programe educaționale.



### ITALIA

**Universitatea Sapienza din Roma, (Departamentul de Planificare, Proiect, Tehnologie Arhitecturii)**. Sapienza a fost fondată de Papa Bonifaciu al VIII-lea în 1303. Este una dintre cele mai vechi universități din lume și a doua cea mai mare universitate din UE, cu 11 facultăți, 63 de departamente, 111.000 de studenți și peste 4.700 de profesori.

## Toți partenerii



### ITALIA

**The CISL Scuola (Confederazione Italiana Sindacati Lavoratori - Scuola)** este uniunea personalului din școlile primare și grădinițe, școlile secundare și formarea profesională a CISL. A fost fondată în 1997 de către uniunea SINASCEL (Școala Elementară a Uniunii Naționale) și SISM (Uniunea Italiană a Școlilor Gimnaziale).



### ITALIA

**Pixel** este o instituție de educație și educație cu sediul în Florence (Italia). Pixel a fost fondată în 1999. Misiunea Pixel este de a promova o abordare inovatoare a educației, formării și culturii, acest lucru se realizează în mare parte prin încercarea de a exploata cel mai bun potențial al TIC pentru educație și formare.



### ROMÂNIA

**Școala primară EuroEd** include o grădiniță și o școală primară. Ambele sunt acreditate de Ministerul Educației din România. Promovează dimensiunea UE a educației și, de asemenea, încurajează multiculturalismul și multilingvismul prin furnizarea de educație copiilor de diferite naționalități sau grupuri etnice.



### PORTUGALIA

**Agrupamento de Escolas Miguel Torga** este o școală situată în Bragança, Portugalia, un oraș din interiorul țării. Școala este formată din trei clădiri, două pentru grădiniță și școală elementară și una pentru gimnaziu și liceu. Există 88 de profesori, 2 psihologi și, de asemenea, un logoped



### BULGARIA

**Zinev Art Technologies Ltd.** este o companie care dezvoltă, implementează și gestionează proiecte europene și oferă consultanță în domeniile a culturii, artei, activităților și educației bazate pe internet, EFP, e-learning și dezvoltarea educației școlare, precum și dezvoltarea regională.

