

Propozycja Programowa „Świadomie” metodyka H - skrót

WSTĘP

Podstawą pracy w metodyce harcerskiej jest, jak wiadomo, gra oraz zdobywanie sprawności, dlatego też ta część naszej Propozycji, którą stworzono z myślą o harcerkach i harcerzach, oparta została o stworzoną przez nas sprawność Strażnika Ochrony Środowiska.

Podczas pierwszej zbiórki harcerze dowiadują się, że na świecie istnieje zespół wyspecjalizowanych Strażników, których zadaniem jest dbanie o naszą planetę i edukowanie ludzi w kwestii ochrony środowiska. Żeby móc do nich dołączyć harcerze muszą wykazać się odpowiednią wiedzą i umiejętnościami, dlatego też w tym celu każdy z nich stworzy swoją kartę postaci - siebie, jako przyszłego Strażnika. Każdy kolejny zrealizowany punkt ze sprawności to kolejny level, jaki osiąga harcerz, z czego połowa punktów będzie zrealizowana podczas zbiórek a druga połowa w postaci zadań międzyzbiórkowych. Osoba, która będzie obecna na wszystkich zbiórkach z cyklu oraz wykona wszystkie zadania międzyzbiórkowe, może uzyskać maksymalnie level 10 swojej postaci, a żeby dołączyć do grona Strażników trzeba mieć, co najmniej, level 8. Każdy zdobyty level harcerze zaznaczają na swoich kartach postaci.

Im wyższy level osiągnie postać, tym więcej będzie miała mocy, by chronić Ziemię i dzięki temu stanie się lepszym Strażnikiem, dlatego należy zachęcić harcerzy do zrealizowania możliwie wszystkich punktów ze sprawności. Jeśli harcerz nie mógł być na zbiórce i przez to nie miał możliwości zrealizowania punktu sprawności wraz z resztą drużyny, to należy umożliwić mu nadrobienie zaległości w postaci dodatkowego zadania np. stworzenia plakatu omawiającego zagadnienie ze sprawności i przedstawienie go reszcie drużyny.

SPRAWNOŚĆ „S.O.Ś. – Strażnik Ochrony Środowiska”

- 1) Wie, czym jest ochrona środowiska i co można robić, żeby ta ochrona była bardziej skuteczna.
- 2) Wprowadził/-a w życie min. 2 nawyki, które pomogą mu/jej chronić środowisko.
- 3) Wie, czym są surowce nieodnawialne i dlaczego nie należy marnować.
- 4) Wie, jaki surowiec jest najbardziej marnowany w jego/jej domu oraz ma pomysł, jak można by to zmniejszyć.
- 5) Wie, dlaczego pochodzenie produktów, które używa jest istotne oraz w jaki sposób może je sprawdzić.
- 6) Odnalazł/-a w swoim domu przedmioty pochodzące z co najmniej 5 różnych krajów i wie, gdzie te kraje się znajdują.
- 7) Potrafi wyjaśnić pojęcia recykling, upcykling i zero waste oraz wskazać różnice pomiędzy nimi.
- 8) Wykonał/-a w domu własny przedmiot zgodnie z upcyklingiem a następnie wykorzystał/-a zgodnie z jego nowym przeznaczeniem.
- 9) Wie, czym jest konsumpcjonizm i jakie zagrożenia z niego wynikają.
- 10) Stworzył/-a listę 5 zasad, które pomogą jego/jej rodzinie w walce z nadmiernym konsumpcjonizmem na co dzień.

PODSUMOWANIE

Po zakończeniu cyklu zbiórek przeznaczonego dla metodyki harcerskiej należy podsumować z uczestnikami ilość zdobytych leveli przez ich postacie oraz zakończyć realizację sprawności Strażnik Ochrony Środowiska, poprzez nadanie jej osobom, którym udało się wykonać wystarczającą liczbę zadań.



1. NASZA JEDYNA PLANETA [120 min]

OPIS

Podczas zbiórki uczestnicy dowiedzą się, co w dzisiejszych czasach zagraża naszej planecie oraz jak można przyczynić się do ochrony środowiska.

Przed przeprowadzeniem zbiórki należy zapoznać się z materiałami źródłowymi oraz załącznikami, a także ze wstępem do propozycji i zadaniami ze sprawności „Strażnik Ochrony Środowiska”.

POTRZEBNE RZECZY:

- klej
- kartki,
- szary papier
- markery, pisaki, kredki
- długopisy
- telefon
- materiały z załączników

CELE

- ✓ Wyrównanie wiedzy z zakresu ochrony środowiska.
- ✓ Przedstawienie różnych sposobów na dbanie o naszą planetę.
- ✓ Stworzenie kart postaci jako motywu przewodniego propozycji dla metodyki harcerskiej.

REALIZOWANY PUNKT SPRAWNOŚCI

- 1) Wie, czym jest ochrona środowiska i co można robić, żeby ta ochrona była bardziej skuteczna. (ZBIÓRKA)
- 2) Wprowadził/-a w życie min. 2 nawyki, które pomogą mu/jej chronić środowisko. (ZADANIE MIĘDZY-ZBIÓRKOWE)

PRZEBIEG

Wstęp – co zagraża naszej planecie?

Szukanie fragmentów obrazków z sytuacjami zagrażającymi Ziemi oraz dyskusja na temat tych i innych zagrożeń dla naszej planety.

Ochrona środowiska – co to takiego?

Mapa myśli z motywem przewodnim „ochrona środowiska” oraz dyskusja na temat wymyślonych haseł.

Nasza okolica – nasze środowisko

Krótki zwiad po okolicy miejsca zbiórki w celu zaobserwowania potencjalnych zagrożeń dla Ziemi i możliwych form jej ochrony.

Co możemy zrobić, by ochronić Ziemię?

Stworzenie kampanii na rzecz ochrony środowiska i naszej planety w formie scenek i zaprezentowanie ich na forum drużyny.

Karta postaci – zostań Strażnikiem!

Przedstawienie zarysu fabuły propozycji programowej dla metodyki H (wstęp) i sprawności „Strażnik Ochrony Środowiska” + stworzenie przez harcerzy kart postaci.

Zakończenie

- a) Obejrzenie filmiku promującego ochronę Ziemi
- b) Stworzenie napisu „OCHRONMY ZIEMIĘ” w formie 3D + pamiątkowe zdjęcie.
- c) Uzupełnienie kart postaci + przedstawienie zadania międzyzbiórkowego.

ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE

Wprowadził/-a w życie min. 2 nawyki, które pomogą mu/jej chronić środowisko.

2. SUROWCE [110 min]

OPIS

Surowców nieodnawialnych jest na świecie coraz mniej. Dlatego poprzez grę logistyczną, pragniemy informacje o nich. Jako element podsumowujący zbiórkę zahaczamy o podział surowców i ich wyrobów.

Przed przeprowadzeniem zbiórki należy zapoznać się z materiałami źródłowymi oraz załącznikami,

POTRZEBNE RZECZY:

- kartki
- szary papier
- markery kolorowe
- materiały z załączników

CELE

- ✓ Zdefiniowanie czym są surowce.
- ✓ Przedstawienie problemu związanego z ciągłym wydobywaniem.
- ✓ Przedstawienie w jaki sposób można dbać o surowce

REALIZOWANY PUNKT SPRAWNOŚCI

3) Wie czym są surowce nieodnawialne i dlaczego nie należy marnować. (ZBIÓRKA)

4) Wie jaki surowiec jest najbardziej marnowany w jego/jej domu oraz ma pomysł, jak można by to zmienić. (ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE)

PRZEBIEG

Wstęp

Odgadywanie zagadek o surowcach nieodnawialnych.

Gra właściwa

Rywalizacja pomiędzy zastępami – zadaniem harcerzy jest zdobycie jak największej ilości pót z surowcami odnawialnymi i nieodnawialnymi poprzez wykonywanie zadań rozwieszonych na kartkach na terenie zbiórki. Oprócz wykonywania zadań zastępy zdobywają informację o surowcach potrzebne do dalszego etapu zajęć.

Zakończenie

- a) Zastępy czytają informacje zdobyte podczas gry i decydują do jakiej kategorii dany surowiec należy – odnawialnych, nieodnawialnych czy innych.
- b) Harcerze wspólnie próbują ułożyć definicję surowca odnawialnego i nieodnawialnego na podstawie wiedzy zdobytej podczas zbiórki.
- c) Uzupelnienie kart postaci + przedstawienie zadania międzyzbiórkowego.

ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE

Wie, jaki surowiec jest najbardziej marnowany w jego/jej domu oraz ma pomysł jak można to zmienić.

AUTORKA ZBIÓRKI: hm. Marta Barejko-Wróbel

3. PRODUKT VS. GLOBALIZACJA [120 min]

OPIS

Podczas zbiórki uczestnicy zostaną zapoznani z takimi pojęciami jak produkt i jego pochodzenie, kod kreskowy oraz symbole i oznaczenia na etykietach produktów.

Przed przeprowadzeniem zbiórki należy zapoznać się z materiałami źródłowymi oraz załącznikami.

POTRZEBNE RZECZY:

- szary papier, kartki
- markery, pisaki
- taśma klejąca
- koska do gry
- telefony
- produkty spożywcze lub kosmetyczne
- materiały z załączników

CELE

- ✓ Zapoznanie się z pojęciami: produkt, kod kreskowy, symbol oraz etykieta.
- ✓ Zdobycie umiejętności analizowania kodów kreskowych na produktach.
- ✓ Poznanie symboli i oznaczeń na produktach.
- ✓ .Zrozumienie, dlaczego warto analizować etykiety produktów przed ich zakupem.

REALIZOWANY PUNKT SPRAWNOŚCI

5) Właściwe pochodzenie produktów, które używa jest istotne oraz w jaki sposób może je sprawdzić. (ZBIÓRKA)

6) Odnalazł/-a w swoim domu przedmioty pochodzące z co najmniej 5 różnych krajów i wie, gdzie te kraje się znajdują. (ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE)

PRZEBIEG

Wstęp – czym jest produkt?

a) Krótka dyskusja co oznacza słowo „produkt”, jakie jest jego zadanie oraz jaki powinien być.

b) Wspólne uzupełnianie krzyżówki z hasłami opisującymi „produkt” – odpowiedzi uzyskuje się przy pomocy rzutów kostką do gry.

Produkty w życiu codziennym

Przedstawienie przykładów produktów w życiu codziennym – rywalizacja na zasadach gry w TABOO.

Skąd pochodzi dany produkt?

a) Krótka dyskusja o pochodzeniu produktu oraz o tym jakie informacje można znaleźć w kodzie kreskowym.

b) Analizowanie pochodzenia produktów codziennego użytku przyniesionych z domu przez harcerzy.

Jaki znak twój? – symbole na produktach

Poznanie symboli umieszczanych na produktach poprzez grę opartą na rywalizacji zastępów oraz podsumowanie co dane symbole oznaczają.

Zakończenie

a) Projektowanie etykiety swojego zastępu w formie plakatu na podstawie wiedzy zdobytej podczas zbiórki.

b) Uzupełnienie kart postaci + przedstawienie zadania międzyzbiórkowego.

ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE

Odnalazł/-a w swoim domu przedmioty pochodzące z co najmniej 5 różnych krajów i wie, gdzie te kraje się znajdują.

4. ZACZNIJMY OD NOWA [120 min]

OPIS

Podczas zbiórki zostaną wytłumaczone oraz omówione różnice pomiędzy recyklingiem, upcyklingiem oraz zasadą zero waste, a także przedstawione ich potencjalne zastosowania w życiu codziennym.

Przed przeprowadzeniem zbiórki należy zapoznać się z materiałami źródłowymi oraz załącznikami, a także wybrać sposób realizacji zadań, który najbardziej będzie odpowiadał naszej drużynie – część zadań posiada kilka wersji do wyboru.

POTRZEBNE RZECZY:

- karteczki, pisaki, markery, szary papier
- materiały z załączników
- telefon
- taśma klejąca i worki na śmieci LUB pojemniki na odpady (zależy od wersji)
- materiały potrzebne do wykonania przedmiotów w technice upcyklingu

CELE

- ✓ Zapoznanie się z pojęciami: recykling, upcykling oraz zero waste.
- ✓ Przypomnienie zasad prawidłowej segregacji odpadów.
- ✓ Zapoznanie się z terminem „drugie życie produktu”.
- ✓ Poznanie sposobu na ponowne wykorzystanie zużytych produktów.

REALIZOWANY PUNKT SPRAWNOŚCI

7) Potrafi wyjaśnić pojęcia recykling, upcykling i zero waste oraz wskazać różnice między nimi. (ZBIÓRKA)

8) Wykonał/-a w domu własny przedmiot zgodnie z upcyklingiem a następnie wykorzystał/-a zgodnie z jego nowym przeznaczeniem. (ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE)

PRZEBIEG

Wstęp – drugie życie produktu

Krótką dyskusja o tym, co dzieje się produktem po jego użyciu oraz formach jego ponownego wykorzystania.

Recykling

Przypomnienie zasad prawidłowej segregacji odpadów.

(wersja 1) Tworzenie plakatów 3D z pojemnikami do segregacji odpadów.

(wersja 2) Tworzenie nowych opisanych pojemników do segregacji odpadów w harcówce.

(wersja 3) Wścigi rzędów polegające na wrzuceniu karteczek z nazwami odpadów do kolorowych worków.

Upcykling

Przypomnienie terminu upcykling i idei ponownego wykorzystania odpadów.

(wersja 1) Tworzenie przedmiotów z technice upcyklingu z odszukanych materiałów ukrytych na terenie.

(wersja 2) Tworzenie przedmiotów z technice upcyklingu materiałów „kupionych na straganie”.

(wersja 3) Tworzenie przedmiotów z technice upcyklingu z materiałów zdobytych podczas gry w kalambury.

Zero waste

Debata nad tym, co można zrobić by obóz harcerski był bardziej zero waste + tworzenie mapy myśli.

Zakończenie

a) Gra „Ewolucja śmiecia” wg filmiku z materiałów źródłowych.

b) Uzupelnienie kart postaci + przedstawienie zadania międzyzbiórkowego.

ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE

Wykonał/-a w domu własny przedmiot zgodnie z upcyklingiem a następnie wykorzystał/-a go zgodnie z jego nowym przeznaczeniem.

5. KONSUMPCJONIZM [110 min]

OPIS

Zbiórka ma na celu wskazanie jak działa konsumpcjonizm w naszym codziennym życiu – jako forma przebiegu zbiórki została wybrana gawęda-scenariusz.

Przed przeprowadzeniem zbiórki należy zapoznać się z dostępnymi materiałami źródłowymi.

POTRZEBNE RZECZY:

- mapa wyspy (narysowana)
- kartki A6, szary papier, karteczki
- długopisy, markery
- klej, nożyczki
- gazety reklamowe

CELE

- ✓ Zdefiniowanie co znaczy konsumpcjonizm.
- ✓ Harcerz będzie wiedział jak oszczędzać czas.

REALIZOWANY PUNKT SPRAWNOŚCI

9) Wie czym jest konsumpcjonizm i jakie zagrożenia z niego wynikają. (ZBIÓRKA)

10) Stworzył/-a listę 5 zasad, które pomogą jego/jej rodzinie w walce z nadmiernym konsumpcjonizmem na co dzień. (ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE)

PRZEBIEG

Wstęp

Gawęda + tworzenie listy (uszeregowanie przedmiotów według ich przydatności) rzeczy najbardziej potrzebnych podczas podróży na bezludną wyspę.

Przebieg

(podróż na wyspę) – gra horror – gra polegająca wyłonieniu spośród uczestników gracza, który gra przeciwko wszystkim pozostałym.

(bezludna wyspa)

a) Zadanie mające na celu stworzenie zasad optymalizacji czasu poprzez analizę przykładów z życia codziennego.

b) Gra kupcy vs. handlarze – gra ekonomiczna, podczas której wygra ten uczestnik, który ma jak najwięcej potrzebnych rzeczy i zostało mu najwięcej pieniędzy.

Zakończenie

Dyskusja na temat konsumpcjonizmu i tworzenie plakatu zachęcającego do świadomego kupowania.

ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE

Stworzył/-a listę 5 zasad, które pomogą jego/jej rodzinie w walce z nadmiernym konsumpcjonizmem na co dzień.

AUTORKA ZBIÓRKI: hm. Marta Barejko-Wróbel