

Propozycja Programowa „Świadomie” metodyka Z - skrót

1. SUROWCE [90 min]

OPIS

Zbiórka porusza zagadnienie wykorzystania poszczególnych surowców w życiu codziennym.

POTRZEBNE RZECZY:

- Projektor/ laptop
- Internet
- Bristole (tyle ile jest szóstek)
- Kredki
- Pisaki
- Przygotowana gawęda drużynowego na podstawie filmiku

CELE

- ✓ Zapoznanie się z dostępnymi rzetelnymi źródłami
- ✓ Zuch wie, co kryje się pod pojęciem - "surowiec"
- ✓ Każdy zuch wie, jakie są podstawowe surowce, wykorzystywane przez człowieka
- ✓ Zuch umie wymienić przynajmniej 5 zastosowań danego

PRZEBIEG

1. **Rozpoznanie nazwy i dyskusja:**
Krótka rozmowa na temat, czy zuchy spotkały się kiedyś ze słowem „surowce”, co o nich myślą i gdzie mogli o nich usłyszeć.
2. **Oglądanie filmu z opowiadaniem:**
 - a. Obejrzenie fragmentu filmu bez dźwięku, z opowiadaniem przygotowanym przez drużynowego.
 - b. Drużynowy może przygotować opowiadanie na podstawie fabuły filmu, tworząc własny tekst lub tłumacząc oryginalną wersję.
3. **Zagadki i ruch**
Rozwiązanie zagadek przez zuchy poprzez wstawanie, obieganie kręgu, klaskanie, a następnie udzielanie odpowiedzi. Element ruchowy połączony z logicznym myśleniem.
4. **Edukacyjna zabawa z surowcami:**
 - a. Losowanie surowca przez każdego z uczestników.
 - b. Rysowanie przedmiotów wykonanych z danego surowca na dużym brysolu.
 - c. Konkurencja polegająca na wymyślaniu jak największej liczby zastosowań danego materiału.
5. **Zabawa w murarza:**
 - a. Ustawienie przestrzeni podzielonej na dwa pola, z linią reprezentującą mur.
 - b. Złapywanie uczestników przez "murarza", którzy następnie dotaczają do "murze".
 - c. Element rywalizacyjny i aktywność fizyczna.
6. **Podsumowanie i dyskusja końcowa:**
 - a. Krąg rady podsumowuje zbiórkę.
 - b. Pytania pomocnicze dotyczące ważności surowców i zdobytej wiedzy.
 - c. Zadanie międzyzbiórkowe, które skupia się na praktycznym zastosowaniu zdobytej wiedzy w codziennym życiu.

2. WODA [90 min]

OPIS

Zbiórka porusza zagadnienie odpowiedzialnego wykorzystywania i oszczędzania wody.

CELE

- ✓ Zuch wie, czym jest obieg wody w przyrodzie
- ✓ Zuch umie powiedzieć, czym różni się woda słodka od stonej i gdzie występują oba rodzaje wody
- ✓ Zuch zna sposoby oszczędzania wody na co dzień

POTRZEBNE RZECZY:

- Projektor/ laptop
- Internet
- Bristol
- Kredki
- Pisaki
- Kolorowe karteczki
- Kubek dla każdego zucha
- Woda z kranu i woda z butelki

PRZEBIEG

1. **Gra 5 sekund**
Gra na podstawie gry „5 sekund”, zmodyfikowana o hasła związane z surowcami - wprowadzenie uczestników do tematu.
2. **Filmik o obiegu wody:**
 - a. Obejrzenie filmu przedstawiającego zamknięty obieg wody w przyrodzie.
 - b. Krótkie omówienie związane z filmem poprzez pytanie o to, co działo się na filmie z wodą.
3. **Zabawy ruchowe i kreatywne związane z wodą:**
 - a. Seria zabaw, w tym ruchowych i kreatywnych, związanych z różnymi stanami wody (ciekłej, stałej, gazowej).
 - b. Kreatywne zadanie polegające na wymyśleniu i zilustrowaniu opowiadania z perspektywy kropelki wody w obiegu.



4. **Edukacja i dyskusja o wodzie:**
 - a. Rysowanie skojarzeń związanych z wodą przez każdego zucha.
 - b. Ciekawostki i informacje na temat wody przekazywane przez drużynowego.
 - c. Grupowa dyskusja na temat skojarzeń z wodą i jej znaczenia w różnych aspektach życia.
5. **Oszczędzanie wody i test smaku:**
 - a. Wyzwanie dla zuchów polegające na zapisaniu sposobów oszczędzania wody.
 - b. Test smaku, w którym zuchy próbują rozpoznać, która woda pochodzi z kranu, a która z butelki.
 - c. Krótka dyskusja na temat zalet i wad różnych rodzajów wód oraz ilości zużywanych plastikowych butelek.
6. **Podsumowanie i zadanie międzyzbiórkowe:**
 - a. Krąg rady podsumowuje zbiórkę.
 - b. Pytania pomocnicze dotyczące ważności wody, nowych informacji oraz zadania międzyzbiórkowego związane z nawykami oszczędzania wody.

3. PLASTIK (90 min)

OPIS

Zbiórka ma na celu poszerzanie świadomości na temat konsumpcjonizmu. Poprzez grę oraz krótkie dyskusje zostanie przybliżona kwestia samego terminu, a także tego, jak kupować, czyli co zrobić, żeby ograniczyć nabywanie niepotrzebnych rzeczy.

CELE

- ✓ Wzrost świadomości na temat wagi i realności problemu dotyczącego pozornie niekończących się surowców
- ✓ Pokazanie dzieciom czasu rozkładu poszczególnych surowców
- ✓ Zapoznanie z terminem "ocean śmieci" i jego znaczeniem
- ✓ Pokazanie sposobów na wykorzystanie zużytych materiałów takich jak plastik
- ✓ Zapoznanie się ze sposobami ograniczenia plastiku w życiu codziennym

POTRZEBNE RZECZY:

- Laptop, projektor
- Różnego rodzaju śmieci plastikowe
- Przybory plastyczne: kleje, taśmy, pisaki, kredki, farby
- Internet
- Duże bristole niebieskie (tyle ile jest szóstek)
- Długopisy
- Kartki

PRZEBIEG

1. **Świadomość czasu rozkładu surowców:**
 - a. Każdy zuch ocenia czas rozkładu plastikowej butelki na małej karteczce.
 - b. Wprowadzenie tematu trwałości surowców.
2. **Edukacja poprzez film i dyskusję:**
 - a. Obejrzenie filmu o czasie rozkładu różnych surowców.
 - b. Dyskusja na temat zaskoczeń związanych z czasem rozkładu oraz pytań o ratowanie oceanów.
3. **Tworzenie listów/przeprosin dla wieloryba:**
 - a. Zuchy piszą listy/przeprosiny dla wieloryba, przeprasząc za zanieczyszczenie oceanów plastikami.
 - b. Promowanie empatii i odpowiedzialności za środowisko.
4. **Tworzenie projektu oceanu z plastiku:**
 - a. Każda szóстка otrzymuje materiały do stworzenia projektu oceanu z plastiku.
 - b. Prezentacja i ocena projektów, zwracając uwagę na kreatywność i świadomość problemu plastiku w oceanach.
5. **Gra edukacyjna "Zamknięty obieg plastiku":**
 - a. Gra oparta na zasadach "Papier-kamień-nożyce" ukazująca zamknięty obieg plastiku.
 - b. Edukacja poprzez zabawę na temat ewolucji plastiku i jego różnych form.
6. **Plakaty z propozycjami działań antyplastikowych:**
 - a. Zuchy wymieniają pomysły na ograniczenie użycia plastiku, tworząc plakaty.
 - b. Prezentacja i dyskusja nad możliwościami wprowadzenia tych działań w życie codzienne.
7. **Podsumowanie i postanowienia antyplastikowe:**
 - a. Krąg rady podsumowuje zbiórkę, skupiając się na zaskoczeniach i refleksji związanej z plastikami.
 - b. Zadanie międzyzbiórkowe dotyczące przestrzegania postanowień antyplastikowych i tworzenia czegoś nowego z odpadów.
8. **Finalne podsumowanie i zadanie międzyzbiórkowe:**
 - a. Ostateczne krąg rady podsumowuje zbiórkę, zwracając uwagę na refleksje zuchów.
 - b. Powtórzenie zadania międzyzbiórkowego z akcentem na realizację postanowień i tworzenie nowych rzeczy z odpadów.

4. KONSUMPCJONIZM (90 min)

OPIS

Zbiórka dotyczy problemu konsumpcjonizmu w Polsce i na świecie..

POTRZEBNE RZECZY:

- Laptop/ rzutnik
- Internet
- Kartki w kolorach śmietników
- Woreczki ze śmieciami (jeden na szóstkę)
- Folia aluminiowa
- Szklane stoiki
- Zapalniczka
- Lód



CELE

- ✓ Zaznajomienie zuchów z zasadą 3R - wyjaśnienie, na czym polega i jak ją stosować
 - ✓ Nauczenie zuchów jak odpowiednio segregować śmieci i dlaczego jest to ważne
- Pokazanie zuchom, na czym polega zasada zero waste i jak wiele rzeczy można ponownie wykorzystać do innych celów

PRZEBIEG

1. Escape room

Gra przygotowana w formie typu escape room. W PP przygotowano 10 zagadek, szczegółowo opisanych wraz z potrzebnymi załącznikami.

2. Produkty codziennego użytku

Podsumowanie zbiórki razem z uczestnikami, przy wykorzystaniu aplikacji Zdrowe Zakupy oraz Cruelty Cutter na przyniesionych przez nich produktach Następnie dyskusja, do której przygotowano pytania pomocnicze.

5. PODSUMOWANIE [90/120 min]

OPIS

Zbiórka ma za zadanie podsumować dotychczas poruszane tematy. Po wstępie do problemu przychodzi czas na działanie. Celem tej zbiórki będzie zaplanowanie, wraz z drużyną, projektu starszoharcerskiego*, będącego ciągłym działaniem, prowadzącym do większej służby/akcji.

*PP stworzona była jeszcze na „starych” zasadach. W nowym SIMie projekt starszoharcerski zastępują Tropy

CELE

- ✓ Podsumowanie cyklu „Świadome”
- ✓ Zaplanowanie projektu starszoharcerskiego*
- ✓ Znalezienie pola służby dotyczącego poruszanego tematu

PRZEBIEG

W przedstawionym podsumowaniu opisano wskazówki dot. projektu starszoharcerskiego oraz propozycje tematów

