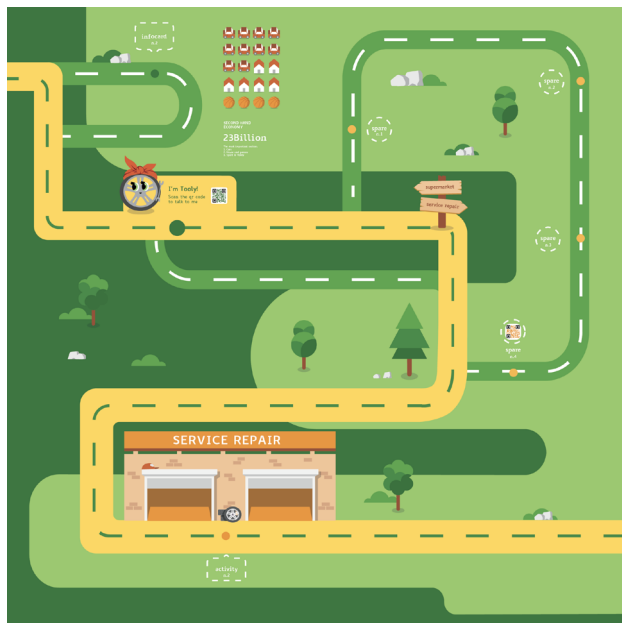


ОТГОВОРНА КОНСУМАЦИЯ И ПРОИЗВОДСТВО: МУЗЕЙ ПАРК НА ВЕХТОРИИТЕ

Дигитален образователен мат & кодиране

НАЧАЛО



КРАЙ

Номер на проекта:

2023-1-IT02-KA220-SCH-000157934

Финансиран от Европейския съюз.
Изразените възгледи и мнения обаче
са само на автора(ите) и не отразяват
непременно тези на Европейския съюз
или Европейската изпълнителна
агенция за образование и култура
(EACEA). Нито Европейският съюз,
нито EACEA могат да носят
отговорност за тях.

**Attribution-NonCommercial-
ShareAlike 4.0 International**



АНАЛИЗ НА КОНТЕКСТА



SUPERMARKET



0





8/9 з.



ОТГОВОРНА КОНСУМАЦИЯ И ПРОИЗВОДСТВО: МУЗЕЙ ПАРК НА ВЕХТОРИИТЕ

Структура на обучителната програма

Сценарий

Този проект е разработен в 4 срещи по около един час всяка завършени последователно. Този документ илюстрира практическите указания за всяка дейност и свързаното с нея време.

Този проект се съсредоточава около темата за „7R“ на устойчивостта – Отказ, Намаляване, Повторна употреба, Повторно предназначение, Рециклиране, Възстановяване и Преосмисляне. Използвайки увлекателна измислена история, която се развива на уникално място, музея Парк на вехториите, този проект приканва младите учащи да изследват всяко „R“ чрез творческо разказване на истории и интерактивни дейности.

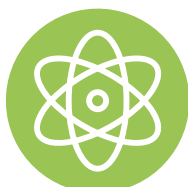
Историята проследява Роби, надежден, екологичен робот, който се стреми да стане гид на пълен работен ден в музея Парк на вехториите. Създаден да вдъхновява посетителите, Роби е в последния си пробен ден, за да докаже, че има всичко необходимо, за да напътства гостите през експозициите на музея относно устойчивостта. Неговата мисия е да образува група деца относно важноста на опазването на околната среда. Чрез въвеждането на 5-те основни „R“ в устойчивото производство и потребление, Роби се надява да впечатли капитан Сортинг, строгият, но справедлив директор на музея, и да си осигури мястото на постоянен гид.

По време на приключението си в музея Парк на вехториите Роби и децата срещат различни помощници, всеки от които предлага уникални прозрения за устойчивостта. От Уейсти, колега водач, който се специализира в намаляването на отпадъците, до Туули, находчивият техник на парка, и Шейд, ангажирана посетителка със собствена гледна точка по въпросите на околната среда, тези герои водят групата чрез практически дейности. На всяка спирка Роби ги запознава с практически начини за интегриране на принципите на отказ, намаляване, повторно използване, повторно предназначение и рециклиране в ежедневието.

Докато Роби и децата учат заедно, те не само се приближават до крайната си дестинация, но и придобиват по-задълбочено разбиране за ролята си в опазването на околната среда. До края на своето пътуване учениците ще са проучили посланието на музея за отговорност, ще са придобили знания и ще се забавляват по пътя – в крайна сметка ще ги подготвят да бъдат по-внимателни потребители и защитници на по-зелено бъдеще.

Този проект използва историята на Роби, за да създаде смислено, структурирано учебно изживяване в четири увлекателни урока, всеки от които е посветен на изследване на един или повече от 5R. Тези уроци са предназначени да бъдат интерактивни, провокиращи мисълта и запомнящи се, внушавайки на младите учащи се знания, които надхвърлят класната стая и в реалния свят.

Включени предмети



ПРИРОДНИ
НАУКИ



ГРАЖДАНСКО
ОБРАЗОВАНИЕ



ТЕХНОЛОГИИ



ИЗКУСТВО

Педагогически потребности

Този проект предлага динамично, практическо изживяване, което предоставя на децата основни знания и умения за осъзнаване на околната среда и личностно израстване. По-долу са разгледани основните нужди:

- Изгражда осведоменост по проблемите на околната среда, като показва въздействието на потребителските навици и насърчава отговорния избор;
- Насърчава критичното мислене, докато децата участват в сценарии, които изискват от тях да направят избор и да приложат 7Rs в ситуации от реалния живот;
- Насърчава съпричастност, като се свързва с целта на Роби и ги излага на различни гледни точки за устойчивост чрез различни герои;
- Развива умения за работа в екип чрез групови дейности, наблюдайки на колективната отговорност, необходима за промяна на околната среда;
- Подсилва устойчивите концепции чрез практически дейности, свързани с всяко от 5R, правейки ученето интерактивно и запомнящо се;
- Създава трайни устойчиви навици чрез многократно въвеждане на 7Rs по забавни, структурирани начини, които децата могат да прилагат в ежедневието;
- Насърчава любопитство към околната среда, докато децата изследват изложбите на Парк на вехториите и научават как техните избори влияят на света.

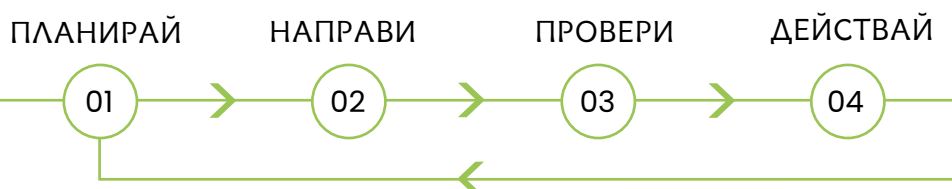
Педагогически цели

Следните цели гарантират, че децата не само научават за устойчивостта, но също така придобиват практически умения и нагласи, които ще ръководят бъдещите им избори и ще вдъхновяват продължаващото любопитство към околната среда.

- Децата ще могат ясно да дефинират всеки от 7R и да разграничат как всяка практика допринася за устойчивостта;
- Учениците ще определят как ежедневните избори влияят на околната среда;
- До края на проекта децата ще са упражнили поне едно прилагане на 5R в реалния живот;
- Учениците ще демонстрират способността си да избират екологично чисти опции, когато са изправени пред ежедневни решения за потребление;
- Децата ще развият чувство за отговорност за въздействието на действията си върху планетата, което ще ги накара да осъзнаят по-добре своята роля в управлението на околната среда;
- Учениците ще участват активно в групови задачи, като се учат да си сътрудничат с другите, за да изпълняват предизвикателства, фокусирани върху устойчивостта;
- Проектът ще предизвика интерес към научаване на повече за природата и екологията, насърчавайки децата да продължат да изследват темите за устойчивост извън класната стая.

Методология

ЦИКЪЛЪТ НА ДЕМИНГ (цикъл PDCA) е метод за внедряване на непрекъснати подобрения, тестване на промени и решаване на проблеми.



01_Планиране и насрочване на учебни единици/дейности.

02_Извършване на дейностите (учебни единици; теоретични занятия; практическо обучение/лабораторни занятия).

03_Непрекъснат контрол, че целите са постигнати и че всички ученици са придобили нови умения по хомогенен начин.

04_В края на всяка сесия учителят оценява работата, наблюдава и идентифицира критични проблеми и начини за прилагане на коригиращи действия за в бъдеще.

ОТКАЗ И НАМАЛЯВАНЕ



SUPERMARKET



1
УРОК



Този раздел от картата е посветен на първия урок.

На графично ниво той представя всички елементи, полезни за разказване на историята и свързаните с тях дейности.



Педагогически цели

Целите са предназначени да запознаят учениците с основните концепции за устойчиво потребление, като ги насърчават да вземат по-обмислени, екологични решения в ежедневието си. Това са:

- Идентифициране на ключовите принципи на 7R на устойчивото потребление. Учениците ще бъдат запознати с три основни принципа на 7Rs, с акцент върху разбирането на „Намаляване“ и „Отказ“ в по-голяма дълбочина. Те ще могат да формулират какво означава всеки принцип и защо е от съществено значение за управлението на околната среда;
- Осъзнаване на важността на намаляването на излишните покупки. Децата ще научат концепцията за „Намаляване“, като изследват въздействието на свръхконсумацията върху околната среда. Те ще разберат стойността на минимизирането на покупки на ненужни артикули за запазване на ресурсите и намаляване на отпадъците;
- Признаване стойността на отказа от продукти, вредни за околната среда. Чрез дискусия и примери учениците ще разберат принципа „Отказ“, като се научат да правят съзнателни избори, които избягват продукти, вредни за околната среда. Те ще разберат как отказът от определени предмети помага за защитата на екосистемите и намаляването на замърсяването.

Необходими аспекти

Историята и нейните дейности изискват:

- педагог, който ще участва активно по време на урока;
- дисплей, на който да се показва картата по време и след четене на историята и да се гледат видеоклиповете, предложени за някои дейности;
- компютър/таблет, с който децата могат да извършват част от дейностите и програмирането на Scratch (безплатна среда за програмиране, с графичен език за програмиране).

Методология

ВНИМАНИЕ:

Време на корекция

Грешка в STEAM е основен момент: всички грешки учат на нещо и от тях можем да се учим и подобряваме заедно.

Грешката трябва да бъде коригирана по положителен начин без никакво наказание (порицание, отрицателна преценка и т.н.)

Корекцията включва цялата група в търсене на най-добрите решения и обясняване на причините (кооперативно учене, колективна интелигентност).

РАЗКАЗ (СТЪПКА 1) – 10 мин

Преподавателят ще прочете историята. По време на разказа картата ще бъде прожектирана на екран и децата ще бъдат насърчавани да участват.

КОДИРАНЕ В SCRATCH (СТЪПКА 2) – ПРЕЗ ЦЕЛИЯ УРОК

Тази част има за цел да въведе блоково програмиране в Scratch. Всички дейности ще се ръководят от учителя.

ДЕЙНОСТ 1 / ДИСКУСИЯ И ВИДЕО – 15 мин

Педагогът ще започне дискусия, за да задълбочи темата на първия урок. Ако е необходимо, ще бъде показан обяснителен видеоклип.

ДЕЙНОСТ 2 / ИГРА В SCRATCH – 30 мин

Педагогът ще помогне на децата да участват в симулирана каса в супермаркет. Тази дейност ще бъде допълнително обяснена в допълнителната брошура.

Стъпка 1

Педагогът чете внимателно историята на децата, като ги насърчава да участват.

Този урок има за цел да въведе темата на проекта. В тази първа фаза преподавателят ще покаже видеоклип за 12-та цел от Програмата до 2030 г. за устойчиво развитие.

Роби е амбициозен водач в музея Парк на вехториите и всички вие (учениците) ще трябва да му помогнете да премине последните тестове, преди да бъде нает.

Когато пристигнат в музея Парк на вехториите, децата ще се съберат в „Welcome Point“, основната зона за представяне на музея. Тук преподавателят ще ги посрещне топло и ще им даде тона за пътуването през деня, като ги преведе през първата част от картата на проекта и очертае пътя, който ще следват.

След това преподавателят ще представи Цел 12 от Целите на ООН за устойчиво развитие (SDGs) от Дневен ред 2030: „Отговорно потребление и производство“. Използвайки лесен за деца език, преподавателят ще обясни, че тази цел се фокусира върху това как всеки – както възрастни, така и деца – може да направи избор, който да защити планетата чрез намаляване на отпадъците, спестяване на ресурси и вземане само на необходимото. Те ще насърчат децата да мислят за това как ежедневните им избори, като нещата, които купуват и използват, могат да повлияят на околната среда и какво означава да си отговорен потребител.

За да стане обяснението по-ясно, класът ще гледа видео в YouTube по тази тема, наречено **Отговорно потребление и производство. SDG 12. Цели за устойчиво развитие за деца** от 2023 г.



Натиснете бутона, за да гледате видеоклипа

За да ангажира децата активно, преподавателят ще представи кратка дискусия за това какво означава „отговорност“ по отношение на околната среда.

Те ще задават въпроси като: „Защо смятате, че е важно да не губите нещата?“ и „Можете ли да се сетите за нещо, което имате у дома, което може да се използва повторно, вместо да се изхвърли?“ Този кратък диалог ще насърчи учениците да свържат личния си опит с по-големите цели на устойчивото потребление и да започнат да мислят критично за ролята си в оказването на положително въздействие върху планетата.

В края на тази стъпка децата ще имат основно разбиране за оформлението на музея, целта на приключението за геня и първоначално схващане за отговорно потребление, докато се подготвят да изследват по-конкретни устойчиви практики в музея.

След това се придвижват до втората интересна точка на картата, където е представен първият герой: „Уейсти“, найлонова торбичка и експертно ръководство в музея.

Стъпка 2

Педагогът помага на децата да изпълнят блоковия програмен код на Scratch.

По време на този урок класът, воден от преподавателя, ще използва блоково програмиране в Scratch, следвайки стъпките, обяснени в първата глава на специалната допълнителна брошура, наречена **МАТ10. Грамотност за кодиране за уроците**. Задачите за изпълнение са изброени по-долу.

В тази специфична част педагогът ще даде кратко обяснение за използването на Scratch, за да пресъздаде заедно с децата историята по програмата.

ДЕЙНОСТ 1

В тази фаза преподавателят, след като представи историята, обяснява първите две Rs. При необходимост на децата ще бъде показан и обяснителен видеоклип.

Преподавателят ще запознае децата с две от основните R на устойчивостта: отказ и повторна употреба. За да направи концепциите привлекателни и свързани с тях, Роби, амбициозният робот водач, ще играе централна роля в подпомагането на децата да свържат тези идеи със сценарии от реалния свят.

Отказ: Да кажем „Не“ на вредните избори

Учителя ще обясни, че отказ означава да кажеш „не“ на предмети, които са ненужни или вредни за околната среда, като пластмаса за еднократна употреба или продукти, направени от токсични материали. Роби ще се включи (чрез преподавател или интерактивен дисплей), за да сподели своето „златно правило“ за отказ: „Ако не е добро към природата, не е за мен!“

За да илюстрира това, педагогът ще води децата през мини игра за вземане на решения. Използвайки визуални помагала като флаш карти или физически обекти (напр. бутилка за многократна употреба и пластмасова бутилка за еднократна употреба), децата ще решат кои предмети да „откажат“ и защо. Роби ще ги насърчи, като „реагира“ (весели анимации или съобщения) на правилни отговори, засилвайки положителното поведение.

Повторно използване: даване на втори живот на нещата

След това учителят ще обясни повторната употреба, като подчертава как предметите могат да бъдат използвани отново, вместо да бъдат изхвърлени. Роби ще сподели личен анекдот (чрез разказ на истории): „Когато ме строиха, някои

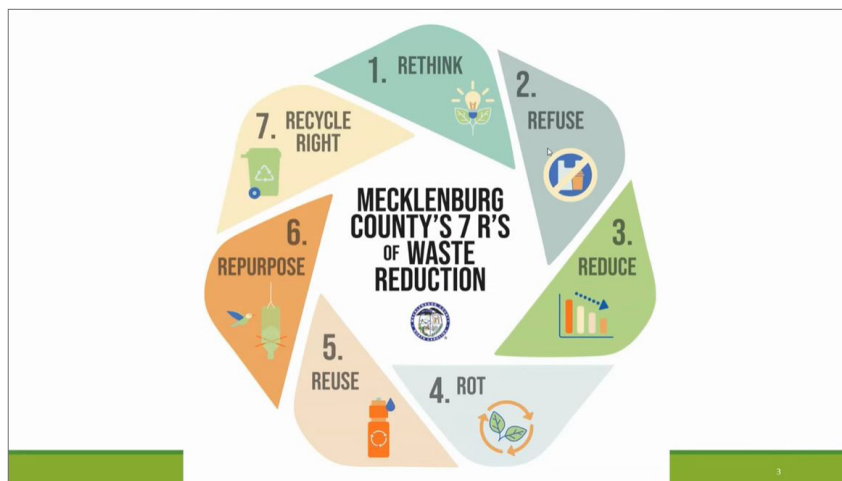
от моите части бяха използвани повторно от стари работи. Това означава, че не съм просто нов – аз съм част от една история!" Тази идея ще помогне на децата да видят повторната употреба като творчески и смислен акт.

За да затвърдят концепцията, децата ще участват в бърза практическа дейност. Ще им бъдат дадени обикновени предмети от бита, като буркани, стари тениски или кутии, и ще обмислят с Роби как тези предмети могат да бъдат повторно използвани творчески – например превръщане на буркан в поставка за моливи или тениска в голяма чанта. Роби ще ги „развесели“, отпразнувайки тяхната креативност.

Преподавателят ще свърже двете R заедно, като покаже как отказът от вредни предмети води до по-малко отпадъци, докато повторното използване помага да се удължи живота на това, което вече имаме. Роби ще завърши с насърчително послание: „Запомнете, всеки път, когато откажете или използвате повторно, вие помагате на мен и Парка на вехториите да направим планетата по-чисто и по-щастливо място!“

В края на заниманието децата не само ще разберат Отказ и повторно използване, но и ще се почувстват овластени от историята на Роби и собственото си творческо решаване на проблеми. Тази основа ги подготвя за по-дълбоко ангажиране с останалите Rs, докато тяхното музейно пътуване продължава.

Ако сметне за необходимо, преподавателят може да покаже на децата видеоклип в YouTube, озаглавен The 7 R's of Waste Reduction. По-конкретно, от мин. 4:45 до мин. 9:30, 2-те R, отказ и намаляване, са представени точно и с подходящ език.



Натиснете бутона, за да гледате видеоклипа

ДЕЙНОСТ 2

Дейността, представена тук, се отнася до Scratch игра, обяснена допълнително в допълнителната брошура. Педагогът ще има за задача да подкрепя децата, за да им помогне да завършат играта.

Пътешествието на децата през музея Парк на вехториите ги отвежда в интерактивната зона на супермаркетите, където те са изправени пред предизвикателството да приложат знанията си за устойчиво потребление на практика. Тук те ще намерят симулирана каса за супермаркет, оборудвана с дигитална игра, базирана на Scratch, предназначена да ги научи как да правят екологични избори за пазаруване.

Преподавателят представя играта, като обяснява нейните правила и цел: децата ще видят поредица от продукти, които се появяват на екрана – някои

маркирани като органични, устойчиви или екологични, а други като конвенционални продукти с по-голямо въздействие върху околната среда. Тяхната задача е да решат кои артикули да влязат в пазарската им количка.

Използвайки механизма за сортиране на играта, те ще маркират подходящи продукти (напр. местни плодове, контейнери за многократна употреба) в черно и неподходящи продукти (напр. опаковани в пластмаса стоки, вносни продукти с голям въглероден отпечатък) в червено.

Тази интерактивна дейност насърчава критичното мислене, докато децата анализират етикетите на продуктите, материалите и детайлите на производството, за да определят тяхното въздействие върху околната среда.

Персонализиране на играта

След като играят, децата ще имат възможност да променят самата игра, използвайки простия интерфейс за кодиране на Scratch. Ръководени от учителя, те могат:

- Да добавят на нови продукти към играта, като играчки, закуски или ученически пособия, заедно с подробности за това дали са устойчиви;
- Да коригират правилата или визуалните елементи на играта, за да отразяват тяхното разбиране за екологични избори.

Тази фаза на персонализиране не само засилва разбирането им за устойчиво пазаруване, но и ги запознава с основите на кодирането и творческото решаване на проблеми.

Чрез комбиниране на практическо дигитално обучение с групов размисъл, тази дейност дава възможност на децата да правят обмислен, устойчив избор при пазаруване и ги снабдява с практически умения, които могат да използват в ежедневието си. Комбинацията от забавление, технология и критично мислене прави това увлекателно и въздействащо изживяване.



ПОВТОРНА УПОТРЕБА



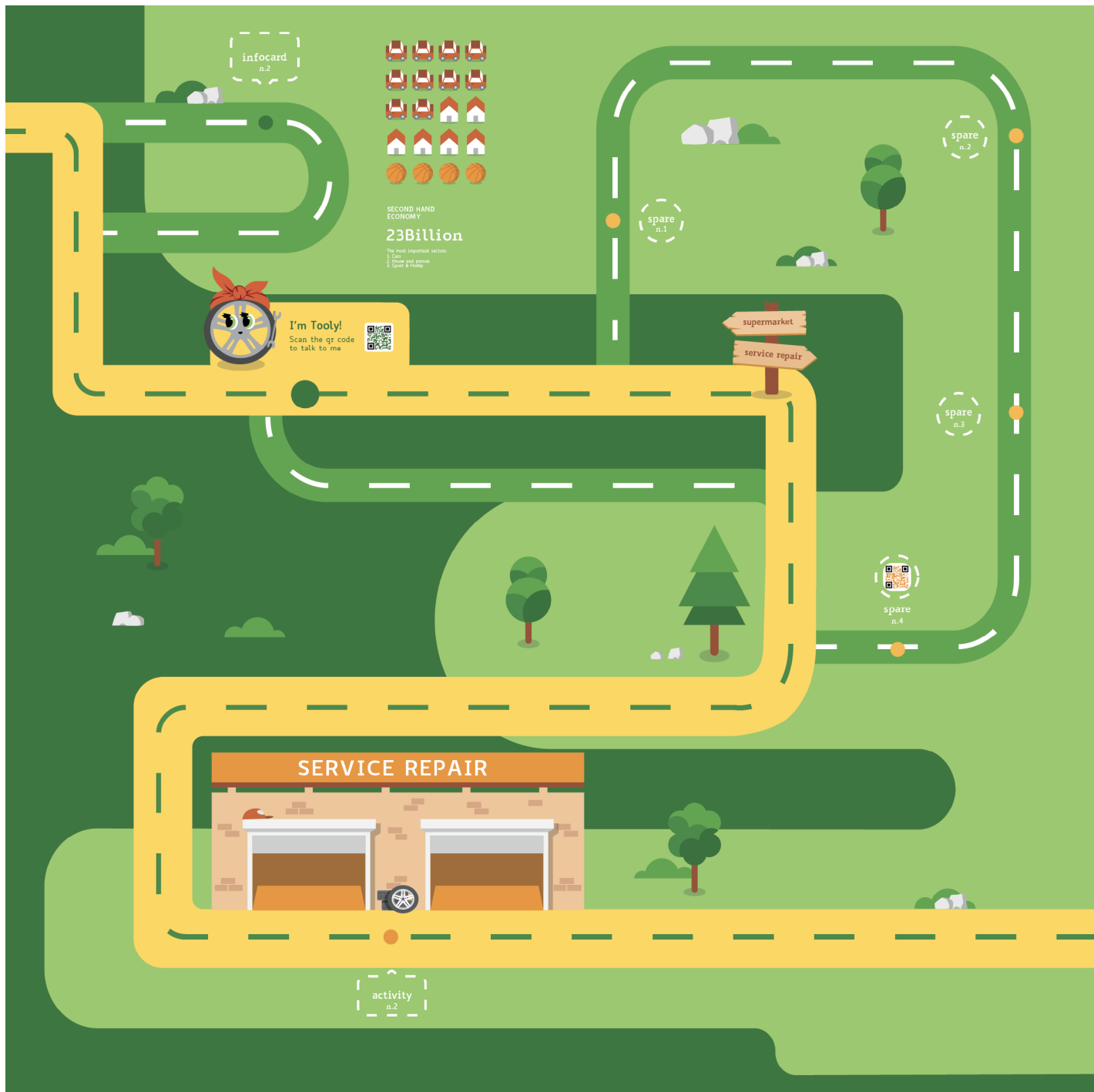
2

УРОК



Този раздел от картата е посветен на втория урок.

На графично ниво той представя всички елементи, полезни за разказване на историята и свързаните дейности.



Педагогически цели

Учебните цели са пряко свързани с разказа на проекта и имат за цел да развият както научни познания, така и социално съзнание.

- Децата ще научат значението на повторната употреба като ключов принцип на 7R, като разпознават как даването на нов живот на предметите разширява тяхната полезност и намалява отпадъците;
- Учениците ще разберат, че внимателното повторно използване на материали или предмети, които иначе биха могли да бъдат изхвърлени, е ефективна и устойчива практика за опазване на ресурсите и намаляване на замърсяването;
- Чрез насочвано изследване децата ще могат да идентифицират конкретни примери за това как предмети у дома, в училище или в общността могат да бъдат креативно използвани повторно, вместо да бъдат изхвърлени;
- Работейки съвместно, учениците ще обмислят и проектират инициативи за повторна употреба на обичайни материали в училище – като преизползване на хартия в занаяти, превръщане на буркани в контейнери за съхранение или създаване на програма за обмен на предмети за многократна употреба в цялото училище.

Тези цели гарантират, че учениците не само научават стойността на повторната употреба, но и активно прилагат концепцията чрез практически, смислени действия, които са от полза за тяхната непосредствена среда.

Необходими аспекти

Историята и нейните дейности изискват:

- преподавател, който ще участва активно по време на урока;
- екран, на който да се показва картата по време и след четене на историята и да се гледат видеоклиповете, предложени за някои дейности;
- компютър/таблет, с който децата да извършват част от дейностите и програмирането на Scratch (безплатна среда за програмиране, с графичен език за програмиране);

Методология

ВНИМАНИЕ:

Време на корекция

Грешка в STEAM е основен момент: всички грешки учат на нещо и от тях можем да се учим и подобряваме заедно.

Грешката трябва да бъде коригирана по положителен начин без никакво наказание (порицание, отрицателна преценка и т.н.)

Корекцията включва цялата група в търсене на най-добрите решения и обясняване на причините (кооперативно учене, колективна интелигентност).

РАЗКАЗ (СТЪПКА 1) – 15 мин

Преподавателят ще прочете историята. По време на разказа картата ще бъде прожектирана на екран и децата ще бъдат насърчавани да участват.

КОДИРАНЕ В SCRATCH (СТЪПКА 2) – ПРЕЗ ЦЕЛИЯ УРОК

По време на урока децата ще правят блоково програмиране в Scratch.

ДЕЙНОСТ 1 / НОВИ ИНИЦИАТИВИ – 40 мин

Педагогът ще помогне на децата да планират устойчиви инициативи, които да приложат в училище, за да насърчат връстниците си да научат значението на повторната употреба.

Стъпка 1

Преподавателят заедно с учениците, повтаря случилото се в предишния урок.

Учителят казва на децата какво ще се случи във втория урок, като ги насърчава да участват. Този урок има за цел да въведе темата за повторната употреба. В края на обяснението класът ще гледа видео.

Децата, придружени от Роби, се придвижват до третата интересна точка. Тук намират Тули, пневматично момиче, което работи в музея като механик.

Тя приветства децата в гаража за повторна употреба.

Тук задачата на децата е да помогнат на робота да намери липсващите части от екипировката си.

Роби обяснява на децата, използвайки текстово поле, че в миналото всичко е било изхвърляно, когато вече не е работело и че никой никога не се е опитвал да го поправи.

Сега учителят събира децата, за да представи концепцията за повторна употреба, като подчертава нейното значение като четвъртия принцип на 7R. Чрез динамично обяснение те разбиват ключовите аспекти на повторната употреба и илюстрират как тази практика помага за намаляване на отпадъците, опазване на ресурсите и защита на околната среда.

Обяснени ключови точки

1. Какво означава повторно използване?

Учителят обяснява, че повторната употреба означава намиране на нови цели за предметите, вместо изхвърлянето им. Той подчертава, че повторното използване не е само за спестяване на пари, но и за намаляване на търсенето на нови ресурси.

Пример: "Представете си стара тениска. Вместо да я изхвърляме, можем да я превърнем в чанта или парцали за почистване. Това е повторно използване!"

2. Защо повторното използване е важно?

Учителят обсъжда как повторното използване на предмети намалява количеството отпадъци, изпращани в депата, и намалява замърсяването от производството на нови предмети.

Той може да каже: „Когато използваме повторно нещата, ние им даваме втори живот. Това спестява енергия и ресурси, които иначе биха били използвани за създаване на нещо ново.“

3. Ежедневни примери за повторна употреба

За да направи концепцията свързана, учителят предоставя практически примери: повторно използване на стъклени буркани за съхранение на храна или училищни пособия; предаване на стари книги, играчки или дрехи на други, които

могат да ги използват; повторно използване на картонени кутии за занаяти или съхранение.

4. Творческо повторно използване

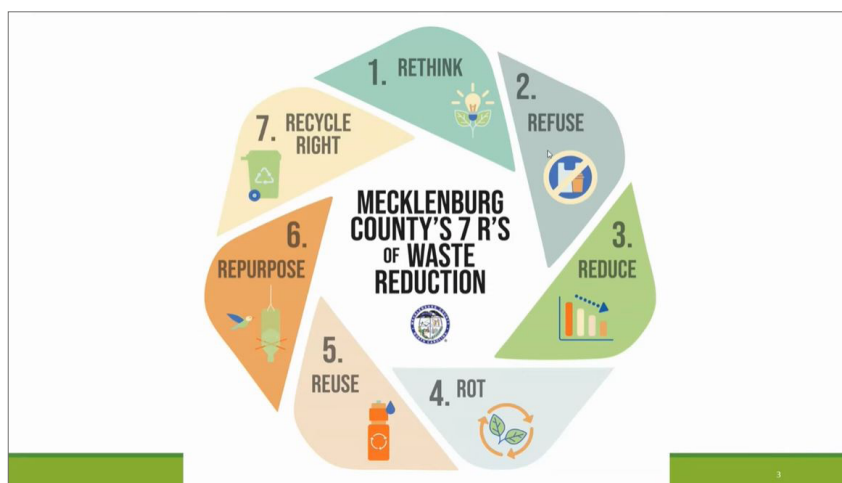
Учителят насърчава децата да мислят креативно, обяснявайки, че повторното използване може също да означава трансформиране на предмети в нещо съвсем различно.

Пример: "Една празна кутия от зърнена закуска може да стане поставка за списание или куклен театър с малко въображение!"

За да направи обяснението интерактивно, учителят задава въпроси като „Сещате ли се за нещо, което сте използвали повторно преди?“ или „Какъв предмет бихте могли да използвате повторно, вместо да изхвърлите?“ Той може също така да сподели примери от собствения си живот или да покаже изображения на творчески проекти за повторно използване, за да вдъхнови мисленето на децата.

До края на това обяснение децата ще имат ясно разбиране какво означава повторно използване, защо има значение и как могат да го практикуват в собствения си живот. Това фундаментално знание поставя основата за практически дейности и инициативи по-късно в урока.

Ако сметне за необходимо, преподавателят може да покаже на децата същия видеоклип в YouTube от предишния урок: **7-те R's за намаляване на отпадъците**. По-конкретно, от мин. 12:07 до мин. 13:53 е представен R на повторната употреба.



Натиснете бутона, за да гледате видеоклипа

Стъпка 2

Педагогът помага на децата да изпълнят блоковия програмен код на Scratch.

По време на този урок класът, воден от преподавателя, ще използва блоково програмиране в Scratch, следвайки стъпките, обяснени във втората глава на специалната допълнителна брошура, наречена **МАТ10. Грамотност за кодиране за за уроците**.

О ДЕЙНОСТ 1

В тази фаза преподавателят ще помогне на децата да планират устойчиви инициативи, които да приложат в училище.

Всяка част от дискусията ще бъде ръководена от педагога, който ще позволи на всяко дете да се изразява свободно.

Преподавателят представя вълнуваща задача, при която учениците си сътрудничат, за да измислят инициативи за повторна употреба на материали или продукти в тяхната училищна общност. Тази дейност може да се извърши в малки групи за разработка в Scratch или като мозъчна атака на цял клас, в зависимост от динамиката на класната стая и наличните ресурси. Целта е да се насърчат творчески, практични идеи, които могат да бъдат приложени в училище за намаляване на отпадъците и насърчаване на устойчивостта.

Стъпки към дейността

1. Въведение в задачата

Учителят започва, като обяснява, че класът ще работи заедно за разработване на инициативи за повторна употреба, които могат да направят училището им по-екологично. Те подчертават как повторното използване на предмети не само спестява ресурси, но и вдъхновява групите да мислят устойчиво.

2. Примери за инициативи за повторна употреба

Преподавателят споделя конкретни примери, за да разпали креативността на учениците:

- Програма за рециклиране и повторна употреба: Създайте пунктове за събиране на рециклируеми материали като хартия, пластмаса и картон. Тези материали могат да бъдат използвани повторно в художествени или научни проекти или дарени на местни центрове за рециклиране и благотворителни организации.
- Център за обмен на книги: Създайте специална зона, където учениците могат да даряват книги, от които вече не се нуждаят, и да ги разменят за други. Това намалява отпадъците от хартия, като същевременно насърчава любовта към четенето.
- Ъгъл за размяна на канцеларски материали: Създайте място, където учениците могат да обменят внимателно използвани артикули като тетрадки, химикалки и линийки, давайки втори живот на тези материали.
- Творческа работилница за повторна употреба: Организирайте редовни сесии за изработка, където учениците преназначават материали като кутии, остатъци от плат или стари плакати в нови, полезни предмети като държачи за химикалки, чанти или декорации за училище.

3. Мозъчна атака на целия клас

В сесия за целия клас преподавателят улеснява групова дискусия, насърчавайки учениците да надграждат взаимно идеите си. Те могат да използват бяла дъска или цифрови инструменти като Padlet, за да записват предложения.

4. Избор и планиране на инициативи

След като генерират списък с идеи, учениците гласуват за най-обещаващите предложения. След това те създават основен план за действие, очертаващ стъпките за изпълнение на инициативата, който ще бъде включен и как ще се измерва успехът.

В края на заниманието преподавателят подчертава значението на екипната работа и креативността при решаването на екологични проблеми. Те насърчават учениците да поемат отговорност за избраните от тях инициативи, като им напомнят, че дори малки действия могат да имат голямо въздействие върху тяхното училище и общност.

Тази дейност не само затвърждава концепцията за повторна употреба, но също така дава възможност на учениците да станат активни агенти на промяната, прилагайки знанията си, за да направят осезаема разлика в заобикалящата ги среда.

НОВО ПРЕДНАЗНАЧЕНИЕ

Marcel Duchamp
Bicycle Wheel, 1913



Marcel Duchamp
Fountain, 1917

SOUVENIR STORE

service repair

art gallery

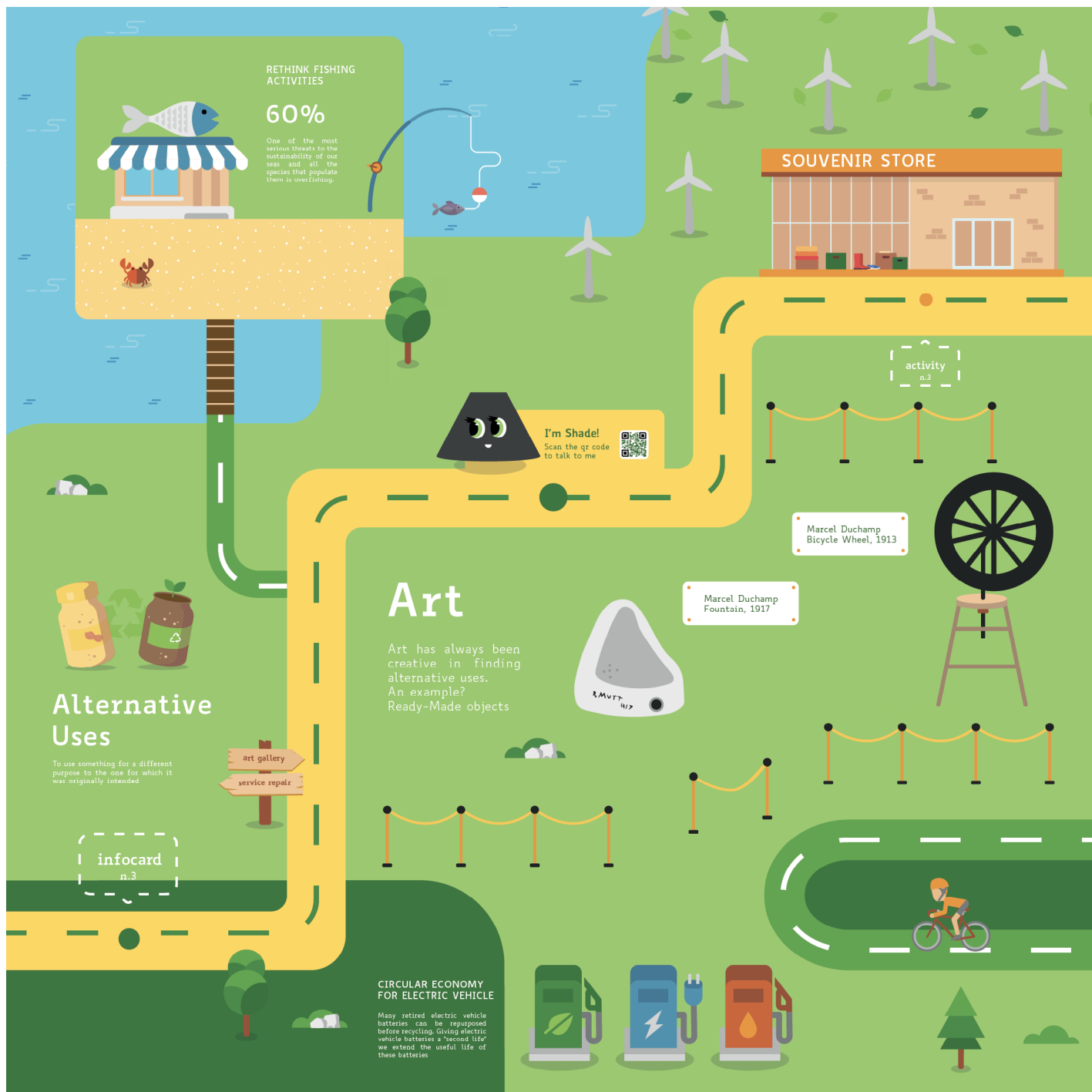
3

УРОК



Този раздел от картата е посветен на третия урок.

На графично ниво той представя всички елементи, полезни за разказване на историята и свързаните дейности.



Педагогически цели

Следните цели гарантират, че учениците не само разбират принципа на Новото предназначение, но и развиват креативността и уменията за решаване на проблеми, необходими за прилагане на тази практика в ежедневието им, като допринасят за по-устойчиво бъдеще:

- Децата ще научат, че новото предназначение означава трансформиране на предмети или отпазъци, които не могат да бъдат премахнати, свити или използвани повторно, в нещо ново и полезно, което помага да се сведе до минимум тяхното въздействие върху околната среда;
- Учениците ще проучат как пренасочването намалява нуждата от нови ресурси, предотвратява попадането на отпазъците в депата и допринася за опазването на естествените екосистеми;
- Чрез примери и практически дейности учениците ще се упражняват да си представят как предмети като буркани, картон или парчета плат могат да бъдат креативно трансформирани в нови, функционални предмети;
- Учениците ще идентифицират сценарии от реалния живот, където може да се приложи повторно предназначение, като се научат да подхождат към отпазъците като ресурс, а не като проблем;
- Като участват в съвместни проекти, децата ще подобрят способността си да мислят иновативно, преназначавайки предмети по начини, които са в съответствие с устойчивите практики и зачитането на околната среда.

Необходими аспекти

Историята и нейните дейности изискват:

- учител, който ще участва активно по време на урока;
- екран, на който да се показва картата по време и след четене на историята и да се гледат видеоклиповете, предложени за някои дейности;
- компютър/таблет, с който децата могат да извършват част от дейностите и програмирането в Scratch (безплатна среда за програмиране, с графичен език за програмиране).
- хартия, моливи, ножици и лепило.

Методология

ВНИМАНИЕ:

Време на корекция

Грешка в STEAM е основен момент: всички грешки учат на нещо и от тях можем да се учим и подобряваме заедно.

Грешката трябва да бъде коригирана по положителен начин без никакво наказание (порицание, отрицателна преценка и т.н.)

Корекцията включва цялата група в търсене на най-добрите решения и обясняване на причините (кооперативно учене, колективна интелигентност).

РАЗКАЗ (СТЪПКА 1) – 15 мин

Тази фаза ще бъде посветена на разказването на истории. По време на разказа преподавателят проектира картата на екран. В края той/тя ще обясни темата на урока и евентуално ще покаже обяснителен видеоклип.

КОДИРАНЕ В SCRATCH (СТЪПКА 2) – ПРЕЗ ЦЕЛИЯ УРОК

Тази част има за цел да въведе блоково програмиране в Scratch.

ДЕЙНОСТ 1 / ДАВАНЕ НА НОВА ЦЕЛ – 40 мин

В тази фаза децата ще трябва да си представят как предмети като абажур могат да придобият ново предназначение в различни среди. Педагогът ще помогне на всяко дете да се изразява свободно.

Стъпка 1

Педагогът, заедно с учениците, припомня случилото се в предишния урок.

Педагогът представя нова част от картата, която ще се използва в този трети урок, като насърчава децата да участват.

Този урок има за цел да въведе темата за повторното предназначение. В края на обяснението класът ще гледа видео.

Децата се придвижват до четвъртата интересна точка.

Тук те намират Шейд, абажур, която посещава Центърът за повторно предназначение: тя е бил изхвърлена на боклука, защото държачът на лампата ѝ е счупен, и посещава Центъра с надеждата да си намери нова работа.

Казва на децата, че най-голямото ѝ желание е да се върне, за да преобзавее обстановката, и ги моли да ѝ помогнат.

Тя също така им казва, че познава приятели в областта на осветлението, които може да са готови да ѝ помогнат, ако тя намери идея за обновяване на околната среда.

Учителят събира децата, за да представи принципа на новото предназначение, като подчертава значението му за намаляване на отпадъците и опазване на околната среда. Чрез увлекателни примери, истории и интерактивна дискусия, учителят подчертава как предмети, които не могат да бъдат отказани, намалени или повторно използвани, все още могат да имат стойност, когато са творчески трансформирани в нещо ново.

Обяснени ключови точки

1. Какво означава даването на ново предназначение?

Учителят започва с въпроса: "Превръщали ли сте някога нещо старо в нещо ново? Това е, което наричаме ново предназначение!" Той обяснява, че да дадеш ново предназначение означава вземеш обект или материал и да намериш нова употреба за него, дори ако първоначално е бил предназначен за нещо друго. Пример: "Стъклен буркан, който е съхранявал сладко, може да стане поставка за молив, а стара тениска може да се превърне в пазарска чанта за многократна употреба."

2. Защо е важно повторното предназначение?

Учителят обяснява как повторното предназначение помага за намаляване на отпадъците, изпращани на депата, и намалява търсенето на нови ресурси. Той подчертава, че повторното предназначение е креативен и забавен начин да се даде втори живот на предметите, като същевременно се помага на планетата.

Пример: "Когато пренасочваме нещо, вместо да го изхвърляме, спестяваме енергия и ресурси, които биха били използвани за направата на нов артикул — и пазим отпадъците от околната среда!"

3. Разликата между повторно използване и новото предназначение

Учителят изяснява разграничението между повторно използване и повторно предназначение. Докато повторното използване включва използване на артикул за същата цел (като пълнене на бутилка с вода), повторното предназначение означава

да му се даде изцяло нова функция (като превръщането на същата тази бутилка в саксия за растения).

4. Ежедневни примери за повторно предназначение

Учителят споделя прости, сравними примери за пренасочване, за да вдъхнови децата:

- Превръщане на кутии със зърнени храни в органайзери или поставки за списания.
- Използване на тенекии като саксии за малки цветя или билки;
- Използване на стари копчета в уникални декорации за грехи или училищни проекти.

Той може също така да използва визуални средства, като снимки или видеоклипове, за да покаже как привидно безполезни обекти могат да бъдат творчески трансформирани.

5. Насърчаване на креативността и решаването на проблеми

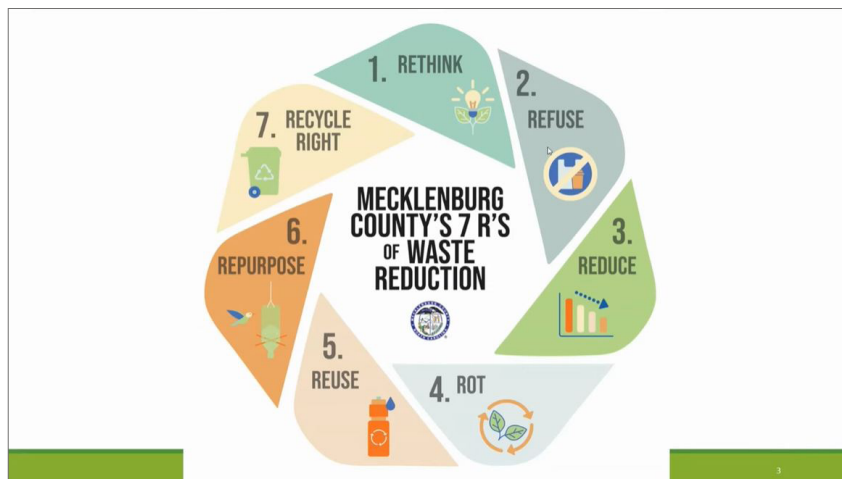
Учителят насърчава децата да мислят за предмети, които са виждали у дома или в училище, които могат да бъдат преназначени. Той може да попита: „Сещате ли се за нещо, което сте изхвърлили наскоро, което би могло да се използва за нещо друго?“

И обяснява как пренасочването не само помага на околната среда, но също така подхранва креативността и уменията за решаване на проблеми, като ни предизвиква да виждаме възможности на неочаквани места.

За да затвърди тези точки, учителят може да покани децата да обмислят идеи за пренареждане на често срещани предмети или да представят „мистериозен предмет“ (напр. кутия за обувки или счупен стол) и да попитат: „Какво ново приложение можем да намерим за това?“ Тази интерактивна дискусия ангажира въображението на децата и свързва концепцията за ново предназначение с тяхното ежедневие.

До края на това обяснение децата ще разберат смисъла и важността на преназначаването, ще се почувстват вдъхновени да мислят творчески за това как могат да превърнат отпадъците в полезни и иновативни предмети.

Ако сметне за необходимо, преподавателят може да покаже на децата същия видеоклип в YouTube от предишните уроци: **7-те R's за намаляване на отпадъците**. По-конкретно, от мин. 13:53 до мин. 15:42 е представен R на новото предназначение.



Натиснете бутона, за да гледате видеоклипа

Стъпка 2

Педагогът помага на децата да изпълнят блоковия програмен код на Scratch.

ДЕЙНОСТ 1

В тази фаза всяко дете ще бъде насърчавано от педагога да изразява свободно своята креативност.

Педагогът ще ръководи всяка фаза, особено фазата на мозъчната атака, за да запази реда в класната стая.

По време на този урок класът, воден от преподавателя, ще използва блоково програмиране в Scratch, следвайки стъпките, обяснени в третата глава на специалната допълнителна брошура, наречена **МАТ10. Грамотност за кодиране за уроците**.

В тази творческа и въображаема дейност децата ще изследват принципа на Повторното предназначение, като проектират начини, по които Шейд, героинята на абажура от историята, може да обзаведе или трансформира пространство. Тази дейност позволява на учениците да мислят иновативно, визуализирайки как предмети като абажур могат да придобият нови цели в различни среди.

Стъпка 1: Въведение и мозъчна атака

Преподавателят започва с представяне на дейността, напомняйки на учениците за героинята на Шейд в историята – абажур, нетърпелива да намери нови начини да озари света. Учителят обяснява, че задачата е да си представите и нарисувате контекст, в който Шейд може да помогне за креативно обзавеждане на пространство.

За да вдъхнови идеи, преподавателят фасилитира сесия за мозъчна атака:

- Подтикващи въпроси като „Къде сте виждали използвани абажури преди?“, „Какви видове пространства биха могли да се възползват от помощта на Шейд?“ или „Как Шейд може да се комбинира с други обекти, за да се създаде нещо необикновено?“
- Примери: Уютен кът за четене в библиотека; изложбена зала, изпълнена с уникални светлинни дисплеи; стадион за лека атлетика, осветен с усилен версия на светлината на Шейд.

Стъпка 2: Сравнителен анализ и колаж за вдъхновение

За да се помогне на децата да визуализират своите идеи, те работят в групи или индивидуално, за да създадат цифров или физически колаж, използвайки Canva (или подобни инструменти). Те събират изображения на различни контексти, където се използват абажури, като домове, офиси, места за събития или открити площи. Колажът служи като еталон, предизвиква креативност и дава на учениците вдъхновение за техните дизайни.

Стъпка 3: Изготвяне и проектиране на предложения

Въоръжени с вдъхновение децата започват да скицират своите идеи. Всеки ученик или група рисува Шейд в конкретен контекст, добавяйки подробности за това как ще изглежда пространството и как ще работи новата роля на Шейд. Учениците се насърчават да мислят креативно, като обмислят как тя може да си сътрудничи с други обекти (напр. светлинен усилвател или отразяваща повърхност), за да трансформира пространството. Те могат да използват маркери, цветни моливи или цифрови инструменти за рисуване, за да вдъхнат живот на своите идеи.

Стъпка 4: Споделяне и представяне

След като рисунките са готови, всяко дете или група представя своя дизайн пред класа.

Те обясняват своята концепция, пространството, което са си представяли, и как модернизацията на Шейд допринася за околната среда или атмосферата на пространството. Връстниците са поканени да задават въпроси или да предоставят положителна обратна връзка, насърчавайки сътрудничеството и критичното мислене.

Резултати от обучението

Чрез тази дейност децата ще:

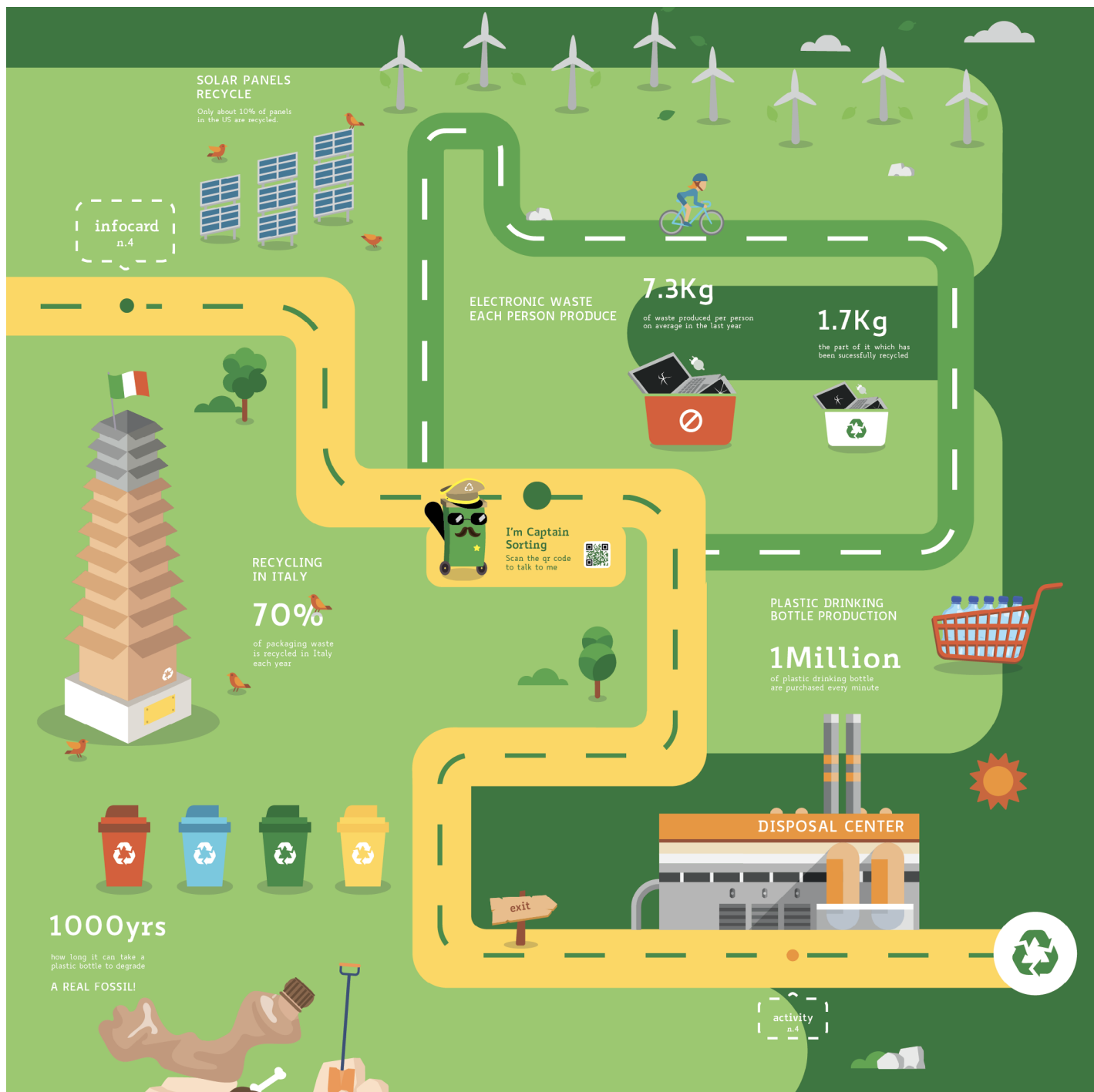
1. Приложат концепцията за Repurpose по креативен и осезаем начин;
2. Развият умения за мозъчна атака, сътрудничество и дизайн;
3. Проучат значението на контекста в дизайна и как обектите могат да бъдат трансформирани, за да отговорят на нови нужди;
4. Упражняват представяне на идеи ясно и уверено на своите връстници;
5. Тази увлекателна дейност не само подобрява разбирането на учениците за повторното предназначение, но също така им дава възможност да виждат ежедневните предмети като източници на безкрайни възможности и творчество.

РЕЦИКЛИРАНЕ



Този раздел от картата е посветен на четвърти урок.

На графично ниво той представя всички елементи, полезни за разказване на историята и свързаните дейности.



Следващите цели гарантират, че учениците не само разбират техническите аспекти на рециклирането, но също така интернализират значението му като ключова практика в устойчивото потребление, като им дават знания и навици да правят екологично отговорни избори. Това са:

- Децата ще научат, че рециклирането е процес на разделяне на отпадъците на потоци и трансформиране на материали, които вече са служили на предназначението си, в нови продукти, помагайки за опазване на природните ресурси и намаляване на въздействието върху околната среда;
- Учениците ще разберат как рециклирането помага за намаляване на отпадъците в сметищата, спестява енергия и минимизира замърсяването, което го прави критична част от опазването на околната среда;
- Чрез практически примери учениците ще бъдат запознати с процеса на сортиране на отпадъците в категории като хартия, пластмаса, стъкло и органични вещества, за да се гарантира правилното рециклиране на материалите;
- Учениците ще научат как рециклираните материали се обработват и преназначават в нови продукти, придобивайки представа за по-широкия жизнен цикъл на ежедневните предмети;
- Децата ще се упражняват да идентифицират рециклируемите материали в ежедневието си и ще се научат как да внедряват навици за рециклиране у дома, в училище и в своите общности;
- Като участват в дейности, насочени към рециклиране, децата ще изградят чувство за отговорност за своите отпадъци и ще разберат колективното въздействие на усилията за рециклиране върху околната среда.

Историята и нейните дейности изискват:

- учител, който ще участва активно по време на урока;
- екран, на който да се показва картата по време и след четене на историята и да се гледат видеоклиповете, предложени за някои дейности;
- компютър/таблет, с който децата могат да извършват част от дейностите и програмирането на Scratch (безплатна среда за програмиране, с графичен език за програмиране).
- използвани пакетирани продукти (като кутии от зърнени храни, кисело мляко и др.);
- хартия, моливи, ножици и лепило.

ВНИМАНИЕ:

Време на корекция

Грешка в STEAM е основен момент: всички грешки учат на нещо и от тях можем да се учим и подобряваме заедно.

Грешката трябва да бъде коригирана по положителен начин без никакво наказание (порицание, отрицателна преценка и т.н.)

Корекцията включва цялата група в търсене на най-добрите решения и обясняване на причините (кооперативно учене, колективна интелигентност).

РАЗКАЗ (СТЪПКА 1) – 15 мин

Тази фаза ще бъде посветена на разказването на истории. По време на разказа преподавателят проектира картата на екран. В края преподавателят ще обясни темата на урока и евентуално ще покаже обяснителен видеоклип.

КОДИРАНЕ В SCRATCH (СТЪПКА 2) – ПРЕЗ ЦЕЛИЯ УРОК

Тази част има за цел да въведе блоково програмиране в Scratch.

ДЕЙНОСТ 1 / ОТКРИВАНЕ НА ЕТИКЕТИ – 40 мин

В тази фаза децата ще трябва да четат и разбират етикетите на някои опаковки. След това учителят ще улесни дискусията и накрая класът ще създаде плакат или диаграма, илюстрираща какво са научили.

Ако сметне за необходимо, преподавателят ще използва други онлайн ресурси като видео или научен уебсайт.

Стъпка 1

Педагогът, заедно с учениците, припомня случилото се в предишния урок.

Педагогът представя нова част от картата, която ще се използва в този четвърти урок, като насърчава децата да участват. Този урок има за цел да въведе темата за рециклирането. В края на обяснението класът ще гледа видео.

Децата се придвижват до последната интересна точка, където срещат капитан Сортинг, директора на музея, както и строга кофа за боклук. Той показва на децата ръководство за четене на инструкциите за разграничаване на продуктите, съдържащи се на гърба на опаковката.

В края на заниманието директорът ще поздрави децата, като им благодари, че са научили нещо полезно за целия свят и хората на бъдещето.

Роби благодари на свой ред на децата, че са му помогнали да получи работата, която винаги е искал, а също и че са го ремонтирали.

В тази сесия учителят представя Рециклирането, сегмия принцип от 7Rs на устойчивото потребление, като подчертава значението му за опазване на ресурсите и намаляване на вредите за околната среда.

Чрез интерактивни обяснения, практически примери и увлекателни дискусии, учителят помага на учениците да разберат ключовите аспекти на рециклирането и неговата роля в устойчивия начин на живот.

Обяснени ключови точки

1. Какво означава рециклиране?

Учителят започва с проста дефиниция: „Рециклирането е процесът на превръщане на отпадъците в нови материали или продукти.“ Те обясняват, че рециклирането включва сортиране на отпадъци в категории като хартия, пластмаса, стъкло и метал, така че тези материали да могат да бъдат преработени и използвани повторно.

Пример: "Представете си стара кутия от газирана напитка. Вместо да се изхвърля, може да се претопи и да се превърне в чисто нова кутия!"

2. Защо рециклирането е важно?

Учителят обяснява екологичните ползи от рециклирането:

- Намаляване на нуждата от суровини като дървета, минерали и масло.
- Намаляване на потреблението на енергия в сравнение с производството на артикули от нулата.
- Намаляване на количеството отпадъци, изпращани на депата и предотвратяване на замърсяването.

За да ангажира децата, учителят задава въпрос: „Какво се случва с боклука, ако не бъде рециклиран? Къде мислите, че отива?“

3. Жизненият цикъл на рециклираните материали

Използвайки визуални материали, учителят илюстрира как работи рециклирането:

- Събиране: Материалите се разделят на потоци от отпадъци (напр. хартия, стъкло, пластмаса);
- Обработка: Предметите се почистват и разграждат на някои суровини;
- Създаване: Създават се нови продукти, като превръщането на стара хартия в тетрадки или пластмасови бутилки във влакна за грехи.

Пример: "Знаете ли, че някои паркови пейки са направени от рециклирана пластмаса. Рециклирането може да превърне отпадъците в нещо полезно!"

4. Как да рециклирате правилно

Учителят обяснява, че правилното рециклиране започва със сортирането на отпадъците в правилните кофи. Той подчертава важността на почистването на рециклируеми предмети, за да се избегне замърсяване и на знанието какви материали могат или не могат да бъдат рециклирани в местните системи.

Пример: "Ако хвърлите мазни кутии от пица в кошчето за хартия, това може да съсипе цялата партида за рециклиране! Винаги проверявайте дали предметът е чист и подходящ за рециклиране."

5. Предиизвикателствата на рециклирането

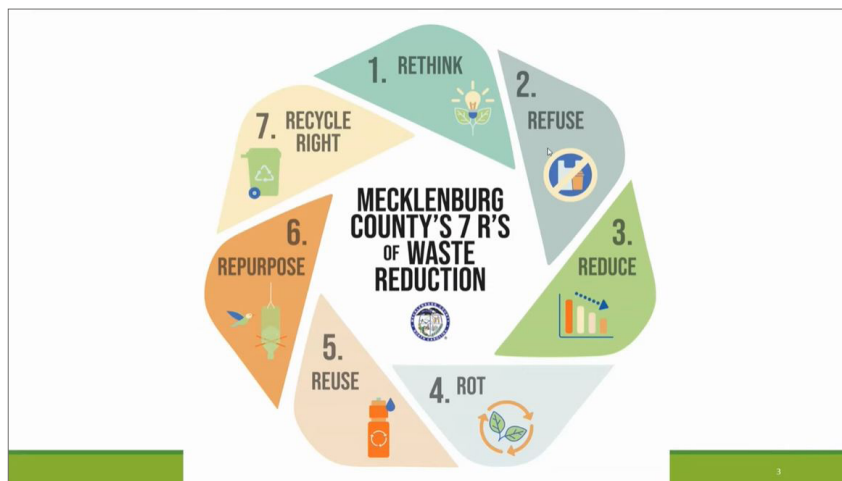
За да изгради осведоменост, учителят засяга накратко предиизвикателствата, като замърсяване в потоците за рециклиране или трудността при рециклирането на определени материали като смесени пластмаси.

Той насърчава учениците да мислят за решения, като питат: „Какво можем да направим, за да направим рециклирането по-лесно или по-ефективно?“

За да направи обяснението интерактивно, учителят използва реквизити или визуални материали, като например примери за обичайни рециклируеми и nereциклируеми елементи. Той може да помоли учениците да отгатнат към коя категория принадлежи даден предмет, което да подтикне към дискусия защо някои материали се рециклират по-лесно от други.

Учителят завършва, като подчертава, че рециклирането е важна стъпка за намаляване на отпадъците, опазване на ресурсите и защита на планета. Той насърчава учениците да мислят за рециклирането като за споделена отговорност, като казва: „Когато рециклираме, всички ставаме част от екип, който работи, за да даде втори шанс на материалите и да запази околната среда чиста.“ Това основно обяснение подготвя учениците за практически дейности по рециклиране и ги насърчава да възприемат практики за рециклиране в ежедневието си.

Ако сметне за необходимо, преподавателят може да покаже на гецата същия видеоклип в YouTube от предишните уроци: **7-те R's за намаляване на отпадъците**. По-конкретно, от минута 15:42 до края се представя R на рециклирането.



Натиснете бутона, за да гледате видеоклипа

Стъпка 2

Педагогът помага на децата да изпълнят блоковия програмен код на Scratch.

По време на този урок класът, воден от преподавателя, ще използва блоково програмиране в Scratch, следвайки стъпките, обяснени в четвъртата глава на специалната допълнителна брошура, наречена **MAT10. Грамотност за кодиране за уроците.**

ДЕЙНОСТ 1

Тази последна фаза изисква активно участие на децата които ще трябва да четат и разбират етикетите на някои опаковки.

Обучителят ще ръководи цялата дейност и, ако е необходимо, ще я разшири, като използва връзките, предложени в края.

Педагогът започва, като кани децата да извадят пакети с храна, които са донесли от вкъщи. Всеки пакет има история за разказване – не само за съдържанието му, но и за това какво се случва с него, след като е празен. Преподавателят обяснява, че опаковката на всеки продукт съдържа важна информация, включително хранителното съдържание и потенциала му за рециклиране.

1. Откриване на етикетите:

Децата се насочват да намерят символа за рециклиране върху опаковката. Учителят демонстрира как тези символи показват материала на опаковката (напр. пластмаса, стъкло, хартия) и обяснява кои от тези материали могат да бъдат рециклирани в тяхната местна общност.

2. Хранителни етикети:

След това преподавателят преминава към етикетите за хранителните стойности. Децата се запознават с термини като калории, мазнини, протеини и захари. Преподавателят подчертава как четенето на тези етикети също може да ни научи как да избираме по-здравословна храна.

3. Практична практика за четене:

Работейки по двойки или малки групи, децата се редуват да четат етикетите на глас и да посочват както хранителната информация, така и подробностите за рециклирането. Те идентифицират символите, обсъждат какво означават и споделят всякакви изненадващи открития.

4. Свързване на рециклирането с по-голямата картина:

Учителят повдига кратка дискусия за връзката между храненето, отпазците и околната среда. Например: „Какво ще стане, ако не рециклираме тази пластмасова бутилка? Как изборът на здравословна храна ни помага да се грижим за планетата?“

За да завършат дейността, децата създават плакат или диаграма, илюстрираща какво са научили. Всяка група може да създаде цветно ръководство, включващо примери за обичайни опаковъчни материали и как да се рециклират, заедно с напътяване за проверка на хранителните етикети за по-здравословно хранене.

Ако сметне за необходимо, преподавателят може да покаже на децата увлекателен видеоклип в YouTube, наречен ***The Food Label and You: Game Show Review (Are You Smarter Than A Food Label?) (Исторически PSA)***, който показва по забавен начин важността на темата.



Натиснете бутона, за да гледате видеоклипа

Тази учебна единица, особено за частта, свързана с етикетите на продуктите на пазара, може да бъде обогатена с помощта на много ресурси онлайн.

Ето няколко отолу.

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

Alimentación y salud



Натиснете бутона, за да посетите сайта на експерт в областта на храненето



[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)

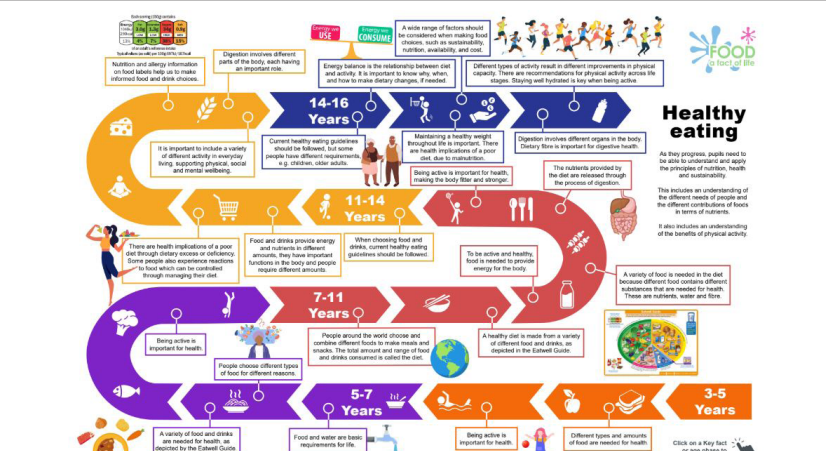
Activity packs (7-11 Years)



7 - 11 Years

Welcome to the 7-11 Years area, which builds on the learning from 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 parents, to support interest in food, as well as support the curriculum.

Натиснете бутона, за да посетите този научен сайт



Healthy eating

14-16 Years

- Use the traffic light system to help you choose healthy food and drink.
- Read the nutrition and energy information on food labels to help you make informed food and drink choices.
- Digestion involves different parts of the body, each having an important role.
- Energy balance is the relationship between diet and activity. It is important to know why, when and how to make dietary changes, if needed.
- A wide range of factors should be considered when making food choices, such as sustainability, nutrition, availability, and cost.
- Different types of activity result in different improvements in physical capacity. There are recommendations for physical activity across the lifespan. Playing well hydrated is key when being active.
- Maintaining a healthy weight throughout life is important. There are health implications of a poor diet, due to malnutrition.
- Being active is important for health, making the body fitter and stronger.
- Digestion involves different organs in the body. Dietary fibre is important for digestive health.
- As they progress, people need to be able to understand and apply the principles of nutrition, health and sustainability.
- This includes an understanding of the different needs of people and the different contributions of foods in terms of nutrients.
- It also includes an understanding of the benefits of physical activity.

11-14 Years

- It is important to include a variety of different activity in everyday living supporting physical, social and mental wellbeing.
- Current healthy eating guidelines should be followed, but some people have different requirements e.g. children, older adults.
- Food and drink provide energy and nutrients in different amounts. They have important functions in the body and people require different amounts.
- When choosing food and drink, current healthy eating guidelines should be followed.
- To be active and healthy food is needed to provide energy for the body.
- The nutrients provided by the diet are released through the process of digestion.
- A variety of food is needed in the diet because different food contains different nutrients that are needed for health. These are nutrients, water and fibre.

7-11 Years

- There are health implications of a poor diet through dietary excess or deficiency. Some people also experience reactions to food which can be controlled through managing their diet.
- Being active is important for health.
- People choose different types of food for different reasons.
- People around the world choose and combine different foods to make meals and snacks. The total amount and range of food and drink consumed is called the diet.
- A healthy diet is made from a variety of different food and drink, as depicted in the Eatwell Guide.
- Being active is important for health.
- Different types and amounts of food are needed for health.

5-7 Years

- A variety of food and drink are needed for health, as depicted by the Eatwell Guide.
- Food and water are basic requirements for life.
- Being active is important for health.

3-5 Years

- Click on a 'Key fact' or 'Sign of life' to learn more!

Натиснете бутона, за да преминете през интерактивната карта

33

ПАРТНЬОРИ



5





ИСПАНИЯ

Esciencia е МСП със седалище в Сарагоса, създадено през 2006 г. като клон на университета в Сарагоса. Esciencia Eventos Científicos S.L. е посветен на управлението и организацията на проекти за разпространение на науката. Компанията предлага както консултантски услуги, така и изготвяне на образователни програми.



ИТАЛИЯ

Университет Сапиенца в Рим, (Катедра по планиране, дизайн, технология на архитектурата). Sapienza е основан от папа Бонифаций VIII през 1303 г. Това е един от най-старите университети в света и вторият по големина университет в ЕС, с 11 факултета, 63 отдела, 111 000 студенти и повече от 4 700 професори.



ИТАЛИЯ

CISL Scuola (Confederazione Italiana Sindacati Lavoratori - Scuola) е съюз на персонала на детските градини, началните и средните училища и професионалното обучение на CISL. Основан е през 1997 г. от съюза на SINASCEL (Национален съюз на началното училище) и SISM (Италиански съюз на средното училище).



ИТАЛИЯ

Pixel е институция за образование и обучение, базирана във Флоренция (Италия). Pixel е основана през 1999 г. Мисията на Pixel е да популяризира иновативен подход към образованието, обучението и културата, като това се прави най-вече чрез опит да се използва най-добрият потенциал на ИКТ за образование и обучение.



РУМЪНИЯ

Основно училище EuroEd включва детска градина и основно училище. И двете са акредитирани от румънското министерство на образованието. Той насърчава европейското измерение на образованието и също така насърчава мултикултурализма и многоезичието, като предоставя образование на деца от различни националности или етнически групи.



ПОРТУГАЛИЯ

Agrupamento de Escolas Miguel Torga е училище, разположено в Браганса, Португалия, град във вътрешността на страната. Училището се състои от три сгради, две за предучилищна и начална и една за средно и средно училище. Има 88 учители, 2 психолози и логопед.



БЪЛГАРИЯ

Зинев Арт Технологии ЕООД е компания, разработваща, изпълняваща и управляваща европейски проекти и предоставяща консултации в сферата на културата, изкуството, интернет базираните дейности и образование, професионалното образование и обучение, електронното обучение и развитието на училищното образование, както и регионалното развитие.

