



Cap sur l'école inclusive  
en Europe



Fiszka pedagogiczna

**Nauka rodzajów jedzenia poprzez zabawę:**

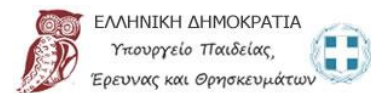
**Sugestie dla klasy włączającej z uczniami z dysleksją, deficytem uwagi ADD, autyzmem i innymi niepełnosprawnościami**

**Sekcja modułu / E**

Kontakt: Birbou Pangiota [giotabirmpou@gmail.com](mailto:giotabirmpou@gmail.com)

Instytucja: Gimnazjum Kamatero nr 1, Grecja.

Strona internetowa: <http://blogs.sch.gr/1gymkama>



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
Υπουργείο Παιδείας,  
Έρευνας και Θρησκευμάτων  
1<sup>ο</sup> Γυμνάσιο Καματερού

### **Ogólna definicja / Zarys treści**

To nieformalna metoda edukacyjna, oparta na zabawie i aktywnym udziale uczniów mającym na celu naukę rodzajów jedzenia. Ułatwia rozpoznanie, zapamiętanie i zrozumienie pojęć, myślenie krytyczne, rozwój argumentów i dyskusję.

### **Cele**

#### **A. Dotyczące wiedzy**

Uczniowie muszą:

1. Rozpoznawać i opisywać rodzaje jedzenia
2. Klasyfikować jedzenie według grupy  
(Grupa I: Nabiał, Grupa II: Mięso, Ryby, Jajka, Strączki, Grupa III: Tłuszcz, Grupa IV: Kasze i inne, Jedzenie skrobiowe, Ziemniaki, Grupa V: Świeże owoce i warzywa, Grupa VI: Cukier i słodkie produkty, Grupa VII: Napoje)

#### **B. Dotyczące procesu uczenia**

1. Rozwój umiejętności percepcyjnych, rozpoznawania i zapamiętywania w zakresie żywienia
2. Rozwijanie krytycznego i kreatywnego myślenia, prowadzącego do pewnych wniosków
3. Nabywanie umiejętności komunikacyjnych poprzez dialog i argumentację
4. Umiejętność dyskusji o wartości odżywczej żywienia
5. Rozwój umiejętności pracy w grupie i wykorzystania wiedzy i umiejętności do osiągnięcia wspólnych celów
6. Dobra zabawa w klasie

### **Wykorzystanie/dziedziny zastosowania**

- Uczniowie gimnazjum (12-15 lat)
- Liczba uczniów w klasie: 15-25
- Obszary/dziedziny wiedzy: Odżywianie, biologia i ekonomia społeczna i rodzinna
- Planowana długość zajęć 2 h

### **Zasady i podstawy teoretyczne/metodologia**

Aby to osiągnąć, potrzebujemy połączenia metod pedagogicznych, opartych na współpracy, nauce przez zabawę i odkrycia, ustalania priorytetów i dyskusji.

### **Bibliografia**

- Woolfolk, A. (2007). Εκπαιδευτική Ψυχολογία [Educational Psychology]. Ateny wyd. Ellin

### **Narzędzia**

Karty ze zdjęciami przedstawiającymi jedzenie ze wszystkich grup,

Format kart: zależy od poniższych warunków,

- 5x5 cm (dla klasy, w której nie ma uczniów z wadą wzroku)
- 10x10 cm (jeśli są uczniowie z wadą wzroku)

Źródło: zdjęcia pożywienia z powyższych grup znalezione w internecie

Koperta, w której można umieścić zdjęcia i podzielić je według grupy

Zeszyt do robienia notatek

## SUGEROWANE ĆWICZENIA

### Przeprowadzenie

#### Etap nr 1

Cel: Gracze w każdej drużynie mają rozpoznawać produkty spożywcze i grupy, do których należą produkty na kartach.

#### **Przebieg:**

I.

– Uczniów dzieli się na 5 grup

– Każda grupa ma swojego sekretarza, koordynatora, przedstawiciela i członków

– Każda grupa otrzymuje 1 lub 2 koperty odpowiadające 1 lub 2 grupom pożywienia. Upewnij się, że każda grupa ma tę samą liczbę zdjęć. Dlatego niektóre grupy mają zdjęcia dwóch grup pożywienia, żeby zgadzała się liczba zdjęć na grupę.

Krótko opisz, co znajduje się na kartach i jaki jest cel ćwiczenia

II.

– Gracze w każdej drużynie otwierają koperty, rozkładają karty i dokładnie je oglądają.

– Sekretarz każdej drużyny zapisuje pożywienie rozpoznane przez członków drużyny.

– Jeśli jest jakiś problem, np. grupa nie rozpoznaje danego pożywienia, może poprosić nauczyciela o pomoc.

– Opcjonalnie: uczniowie mogą mieć wolną rękę i samodzielnie dodawać należące do grupy jedzenie, którego nie ma na zdjęciach w kopercie.

Ranking: Pierwsza drużyna, która poprawnie rozpozna wszystkie karty, dostaje 5 punktów, kolejna 4 punkty itd.

#### Etap nr 2

Cel: Wszyscy uczniowie w klasie są w stanie rozpoznać i zapamiętać pożywienie ze wszystkich grup.

#### **Przebieg:**

Członkowie każdej drużyny wybierają spośród jedzenia na kartach to, które najtrudniej było im zidentyfikować i pokazują je innym drużynom (1 zdjęcie na grupę).

– Gracze z innych drużyn dyskutują i zapisują nazwę produktu.

Uwaga: Wszystkie drużyny, które rozpoznały produkt, dostają 1 punkt, a jeśli nikt go nie rozpoznał, punkt trafia do drużyny, która pokazała zdjęcie.

### **Etap nr 3**

Cel: Wspieranie krytycznego myślenia i nauka, jak przedstawiać argumenty w sytuacji kryzysu ekonomicznego.

#### **Przebieg:**

– Nauczyciel opowiada uczniom historię. Historia brzmi tak: „W Twoim domu są trudności finansowe, które sprawiają, że nie możesz kupić wszystkich produktów, jakie chcesz. Dlatego musisz usunąć cztery karty. Karty usuwasz na podstawie wartości odżywczej i wpływu na zdrowie, albo dlatego, że w tej samej grupie są inne produkty o dokładnie takich samych wartościach odżywczych”.

– Grupa ma zdecydować, jakich produktów chcą się pozbyć, ma je zapisać na kartce i wyjaśnić wybór przed resztą klasy. Drużyny muszą zrozumieć, że ich decyzje są ostateczne i nie będzie można ich zmienić po prezentacji.

– Przedstawiciel grupy przedstawia wybór grupy na forum klasy.

– Inne grupy słuchają argumentów przedstawiciela i, jeśli chcą, mogą się sprzeciwić i coś poprawić albo dodać argument za wyborem danego produktu.

Pamiętaj: Grupa, która poda poprawny argument, otrzyma 1 punkt za każdy produkt. Łącznie 4 punkty, za wszystkie odłożone produkty spożywcze. W przypadku błędu punkt trafia do drużyny, która udzieliła poprawnej odpowiedzi. Jeśli grupa poda poprawny argument, dostaje 1 punkt za każdy dodany argument. (Ten punkt nie wpływa na ocenę grupy przedstawiającej swoje opcje, pod warunkiem, że są one poprawne).

### **Etap nr 4**

Cel: Wspieranie krytycznego myślenia i argumentowania.

#### **Przebieg:**

– Kontynuujcie rozwiązywanie teoretycznego problemu kryzysu finansowego.

– Powtórzcie procedurę z etapu 3

Patrz: etap 3.

### **Etap nr 5**

**Etap opcjonalny:** Jeśli wystarczy czasu, powtórzcie etap 4.

Uwaga: Należy ocenić czas potrzebny na etapy 3, 4 i 5 i dostosować przebieg do ograniczeń czasowych. Na przykład uczniowie mogą a) pozbywać się większej liczby kart na raz, np. 5-7 b) pozbywać się mniejszej liczby kart, np. 3 na etap, lub c) pozbyć się 7 kart na raz i pominąć etapy 4-5. Wynik za każdym razem jest taki sam, jak liczba kart poprawnie usuniętych.

## **Etap nr 6**

Cel: Ocena gry i wyłonienie zwycięzcy na podstawie liczby punktów.

- Liczy się zebrane punkty.
- Aby potwierdzić zwycięstwo, pierwszych trzech uczniów musi ocenić, czy jedzenie, jakie posiadają, daje im wszystkie konieczne składniki odżywcze (w przeciwnym razie zabiera się punkty).

## **Etap nr 7**

(Na forum)

Cel: Podsumowanie i ocena ćwiczenia.

Dyskusja na forum bez moderatora.

Proponowane pytania

- Co podobało Ci się w tym ćwiczeniu?
- Na jakiej podstawie zdecydowałeś(-aś), jakie pożywienie nie jest dla Ciebie dobre? A jak zdecydowałeś(-aś), jakie nie jest niezbędne?
- Czy trudno było podejmować decyzje?
- Czy w grupie były spory co do tego, jakiego jedzenia nie należy kupować? Jak rozwiązaliście konflikt?
- Czy wykonując ćwiczenie po raz drugi, wybrał(a)byś te same produkty?