

# GREEN-EDU Activitate de învățare

Titlu: EU și mediul

Autor

## Rezumat

Mediul înconjurător este atmosfera în care oamenii mențin relații cu alte ființe vii și inanimate de-a lungul vieții lor. Cunoașterea mediului în care trăiesc oamenii le ușurează viața de zi cu zi.

Casa noastră este locul unde ne satisfacem nevoile de bază, cum ar fi alimentația și adăpostul. Unul dintre mediile în care ne petrecem timpul pe parcursul zilei este școala. Aici ne satisfacem nevoile de formare. În timpul rămas de la lecții ne petrecem timpul la locurile de joacă în weekenduri.

Ca urmare a activităților noastre de-a lungul zilei, generăm multe deșeuri. De exemplu, coaja fructelor pe care le mâncăm și cutia laptelui pe care îl bem sunt materiale reziduale. Nu ar trebui să aruncăm la întâmplare materiale reziduale în mediul în care trăim. În caz contrar, vom provoca poluarea mediului. Reciclarea gunoiului în produse noi reduce cantitatea de deșeuri. Reciclarea înseamnă, de asemenea, economisirea energiei și a banilor. Reciclarea asigură o utilizare economică a resurselor lumii. Multe materiale, cum ar fi aluminiul, sticla, hârtia și plasticul, sunt reciclabile.

<i>Plan de lecție</i>	
<b>Subiect</b>	<i>Green Engineering and Robotics</i>
<b>Topic</b>	<i>Propune soluții prin cercetare pentru a proteja mediul natural</i>
<b>Vârsta</b>	<i>8-10</i>
<b>Timp de pregătire</b>	<i>30 Minute</i>
<b>Timp de predare</b>	<i>40 Minute</i>
<b>Material online</b>	<a href="https://scratch.mit.edu/">https://scratch.mit.edu/</a>

Material offline

Scratch  
TABLETA

## Scopul lecției

Până la sfârșitul acestei lecții, elevii vor:

- 1) elevii să recunoască mediul în care trăiesc și să identifice problemele de mediu care există în mediul în care trăiesc
- 2) vor înțelege importanța reciclării pentru lume.
- 3) învață să creeze jocuri prin codare cu ajutorul programului Scratch
- 4) să producă și să modeleze măsuri STEM împotriva unei poluări a mediului pe care o detectează în jurul lor.

Tendențe

Învățare STE(A)M / Învățare colaborativă / Învățare bazată pe probleme

## Activities

Describe here in detail all the activities during the lesson and the time they require. Remember, that your lesson plan needs to revolve around the topic of Green education and Robotics.

Activitate	Procedee	Timp
Angajare-1	Profesorul îi salută pe elevi și le spune că îi așteaptă o zi cu multe activități. El/ea atrage atenția elevilor prin vizionarea animației "Pagube umane și globale". Profesorul le pune elevilor întrebări despre animația pe care au vizionat-o. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=4Nbbra8eYB0">https://www.youtube.com/watch?v=4Nbbra8eYB0</a>	5 min
Explore-1	<p>După ce a dat informații prealabile, "CÂT ȘTII?" sunt distribuite elevilor lucrări de activitate. Se creează un mediu de discuție prin preluarea gândurilor și ideilor elevilor cu privire la fișele de activitate. Apoi, discuția se încheie cu clasa. Elevii sunt întrebați cum să lupte împotriva poluării din fotografiile pe care le văd și se primesc răspunsuri.</p> <p>The pollution shown in the photo is just air pollution.</p> <p>In the photograph, there are air, water and soil pollution as environmental pollution.</p> <p>Misuse of the lands, water, coal, mines, lime, stone and sand quarries are an environmental problem.</p> <p>I think there are only air pollution and soil pollution as environmental problems in photography.</p> <p>In your opinion, Whoever said it is true, and Why?</p> <p>"Which you think " activity questions:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. I agree with Candy , because:</li> <li>2. I agree with Hello kitty, because:</li> <li>3. I agree with Bambam and Çakıl, because:</li> <li>4. I agree with Bugs Bunny, because:</li> </ol>	10 min
Explicție	În această secțiune, elevii sunt rugați să conceapă de la zero un joc despre poluarea mediului. În timpul proiectării jocului; -trebuie să existe o variabilă de scor în joc.	10 min

	<p>-Trebuie să existe poluare și deșeuri în joc. -Jocul trebuie să includă minimum 3 și maximum 7 deșeuri. Elevii proiectează un joc în conformitate cu limitările date. Ei pot primi ajutor din partea profesorului în acest proces.</p>	
<p>Elaborare</p>	<p>Elevii sunt rugați să explice jocul pe care l-au pregătit. În general, elevii ar trebui să fi obținut o schemă de codare după cum urmează. Pot exista completări la aceasta. În timp ce elevii explică jocul pe care l-au pregătit, profesorul oferă feedback. Se face schimb de idei despre ce se poate face pentru a îmbunătăți schema.</p> <p>NOTĂ: Dacă elevii doresc ca personajele să execute mișcări similare, trebuie să rescrie schema de codificare pentru fiecare personaj pe care l-au stabilit.</p> <p>Subiectul poate fi aprofundat prin împărtășirea cu elevii a informațiilor de mai jos.</p> <p>Este important ca mediul în care trăim să fie ordonat și curat. Ființele vii au nevoie de sol, aer și apă pentru a supraviețui. Mașinile, fabricile și gunoaiile emit diverse gaze în aer. Inhalarea acestor gaze afectează în mod negativ sănătatea ființelor vii. Poluarea aerului și a apei determină poluarea solului. Dacă alte deșeuri ajung în râuri, lacuri și oceane, acestea afectează echilibrul lor. Totul în mediul înconjurător ar trebui să fie în echilibru. Atunci când acest echilibru este rupt, apar probleme de mediu. Poluarea este principala problemă de mediu. Oamenii poluează mediul înconjurător. Oamenii ar trebui, de asemenea, să rezolve problema poluării mediului.</p>	<p>15 min</p>

## Evaluare

Completați harta conceptuală cu cuvintele date.

Mediul natural grădină excreție de grădină ființe vii  
Mediu artificial clădire clădire hrană  
Pădure loc de joacă în mișcare  
Creșterea și dezvoltarea mării alertarea și reacția  
Lacul reproducere respirație respirație

