Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
Средняя школа №15 г. Липецка

Методическая разработка по проекту

«Бережная школа»

1 класс

на тему: «Азбука бережливости»

Составители:
Олешкевич М.А.
Юханаева С.С.
Гридько Л.В.

Липецк -2024

Здравствуйте, ребята. Мы сегодня хотим с вами поговорить на тему « Бережливости». А кто из вас может сам сказать, что же это такое – бережливость? В чем она заключается?

Молодцы ребята,а теперь я предлагаю вам поиграть. Первая наша игра называеться « Сберегайка»

Проводит Олешкевич М.А.

Технологическая карта игры «Сберегайка»

Цель:

Научить детей устанавливать причинно-следственные связи событий с использованием метода бережливого управления «5W+1H»

Необходимое оборудование:

Предметные карточки «Капля» и «Лампочка»; шесть сюжетных карточек по теме «Использование воды»; шесть сюжетных карточек по теме «Использование электричества».

Планируемый результат:

- Когда это следует сделать?

- Как это следует делать?

4. Предложить ребенку сформулировать вывод по предлагаемой ситуации

использования воды или электроэнергии.

Инструменты бережливого управления: Метод «5W+1H»

Перспектива:

1.Предложить детям составить рассказ «Как мы будем

жить без электричества или воды?»

2. Дети самостоятельно дополняют «Сберегайку» своими сюжетными картинками по теме.

Классно ребята, вы справились с этим заданием. А теперь я предлагаю поиграть нам в следующую игру, она называется- « Чудо техники».

Проводит Юханаева С.С.

1. У детей развито критическое мышление, ориентированное на поиск и выявление первопричин проблемных ситуаций.

2. Дети могут применить полученные знания в реальной жизненной ситуации.

Алгоритм организации игры:

1. Предложить детям рассмотреть сюжетные картинки и разделить их на две группы в соответствии с сигнальными карточками «капля воды» и «электрическая лампочка»;

2. Предложить выбрать одну из сигнальных карточек и подобрать к ней сюжетные картинки (карточки), которые показывают способы бережного отношения к ресурсу (воде, электричеству);

3. По каждой сюжетной картинке с нерациональным использованием ресурса предложить последовательно ответить на следующие вопросы:

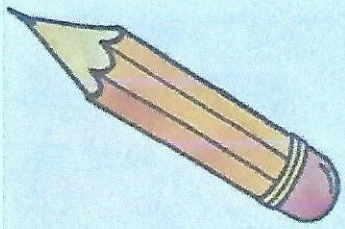
-Что нужно сделать?

- Почему это нужно сделать?

- Кто это должен сделать?

- Где это следует делать?

Технологическая карта
игра «Очевидное - невероятное»



Технологическая карта
игра «Чудо техники»

Иллюстрация
«Ошибки художника. ПДД»

Технологическая карта
игра «Бережем воду»