

Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

Scenariusz 4

Temat lekcji: Znaczenie warzyw w technologii gastronomicznej – metoda GBL

Przedmiot: Technologia gastronomiczna klasa I

Czas trwania lekcji: 90 minut

Cele lekcji:

- Zrozumienie znaczenia warzyw w technologii gastronomicznej.
- Poznanie różnych technik kulinarnych z wykorzystaniem warzyw.
- Uświadomienie znaczenia zdrowej żywności i roli warzyw w diecie.
- Wzmocnienie umiejętności bazujących na grach i aktywnym uczeniu się.

Materiały:

Gra planszowa, karty z pytaniami i odpowiedziami, prezentacja multimedialna, warzywa, receptury,

Przygotowanie:

- Przygotowanie planszy do gry, na której będą umieszczone pola z pytaniami i zadaniami.
- Przygotowanie kart z pytaniami i zadaniami dotyczącymi grup warzyw
- Przygotowanie odpowiedzi i rozwiązania dla każdego pytania .

Przebieg lekcji:

Wprowadzenie (10 minut):

- Powitanie uczniów i przedstawienie celu lekcji.
- Wyjaśnienie, że lekcja będzie miała formę gry bazującej na uczeniu się, w której uczniowie będą mieli okazję pogłębić swoją wiedzę na temat warzyw i ich znaczenia w technologii gastronomicznej.

Scenariusze lekcji opracowane w ramach projektu „Dokształcanie nauczycieli poprawą jakości pracy w szkole „ w ramach projektu ERASMUS +

Część teoretyczna – prezentacja 20 minut

Przypomnienie podziału warzyw, wartości odżywczej, procesów technologicznych.

Część praktyczna -gra (40 minut):

- Uczniowie zostają podzieleni na grupy po 3-4 osoby, każda grupa dostaje grę planszową oraz karty z pytaniami i zadaniami.
- Każda grupa będzie przesuwać się po planszy, odpowiadając na pytania i wykonując zadania. Poprawne odpowiedzi będą nagradzane punktami.
- Nauczyciel pełni rolę sędziego, kontroluje poprawność odpowiedzi oraz przyznaje punkty.
- Grupy mają określony czas na odpowiedź na pytanie lub wykonanie zadania.
- Przesunięcie po planszy następuje, gdy grupa odpowie poprawnie lub wykona zadanie.

Podsumowanie i dyskusja (20 minut):

- Po zakończeniu gry jest czas do podsumowania i dyskusji.
- Podczas gry uczniowie zdobyli nowe informacje i kompetencje na temat:
 - współpracy w grupach i wymiany informacji
 - znaczenia warzyw w technologii gastronomicznej.
 - technik kulinarnych wykorzystanych podczas przygotowania warzyw, takich jak: gotowanie, smażenie, duszenie, pieczenie,
 - roli warzyw w codziennej diecie.
- Przeprowadzona lekcja metodą GBL ma za zadanie zachęcić uczniów do korzystania w codziennej diecie z różnych grup warzyw. Do dzielenia się swoimi spostrzeżeniami i doświadczeniami związanymi z warzywami i technologią gastronomiczną. Powinna zachęcić uczniów do eksperymentowania z warzywami w kuchni i rozwijania swoich umiejętności kulinarnych.
- Dziękuje uczniom za udział i zaangażowanie w lekcję.