jestem z GDAŃSKA
kocham morze

PROGRAM EDUKACJI MORSKIEJ W GDAŃSKU

KLASY 0-III

Materiały szkoleniowe Klubu Edukacji Morskiej

2017 – 2019

spis treści

1. Wstęp s. 2
2. Obszar 1: Gdańska historia z piratami w tle s. 4
3. Obszar 2: Budujemy port morski s. 12
4. Obszar 3: Zwierzęta morskie. Nie takie straszne jak je malują s. 20
5. Obszar 4: Dziennik pokładowy s. 36
6. Obszar 5: Miasto hanzeatyckie s. 41
7. Obszar 6: Latarnia na morzu s. 53
8. Obszar 7: 10 w skali Beauforta s. 59
9. Obszar 8: Akcja nawigacja s. 64
10. Obszar 9: Turystyka wodna Gdańska – pobawmy się na plaży s. 76
11. Obszar 10: Poznajmy zmieraczka s. 87

wstęp

Jeśli chcesz zbudowac statek,
nie gromadź ludzi, by zbierali drewno
i rozdzielali obowiązki,
ale wzbudź w nich tesknotę
za rozległym i niekończacym się morzem

Antoine de Saint-Exupéry

Materiały dydaktyczne tworzące Program Edukacji Morskiej przeznaczone są dla nauczycieli prowadzących w szkołach kluby, świetlice szkolne, czy też zajęcia pozalekcyjne. Mogą być one wykorzystywane również podczas lekcji przedmiotowych. Scenariusze skonstruowane są tak, aby zajęcia mogły mieć charakter warsztatowy – aktywizować ucznia, a nauczyciela uczynić przewodnikiem i organizatorem procesu edukacyjnego. Proponowane tu metody aktywizujące angażują różne zmysły i zachęcają do podejmowania działań przez dzieci i młodzież. Nauczyciel nie znajdzie tu metod podawczych, wykładów i treści do podyktowania do zeszytu. Mottem tego programu są słowa Antoine de Saint-Exupery'ego: „Jeśli chcesz zbudować statek, nie gromadź ludzi, by zbierali drewno i rozdzielali obowiązki, ale wzbudź w nich tęsknotę za rozległym i niekończącym się morzem." Dlatego założeniem tego programu jest rozbudzenie ciekawości poznawczej, zainteresowania Morzem Bałtyckim, Gdańskiem i jego historią oraz najbliższym środowiskiem społeczno-kulturalno-przyrodniczym. Konstruując poszczególne materiały dydaktyczne i opisując scenariusze przebiegu spotkań, chcieliśmy zainspirować zarówno nauczycieli, jak i uczniów do własnych poszukiwań, zadawania pytań, rozwijania pasji.

wstęp

Cele edukacyjne:

1. poszerzanie wiedzy o morzu i regionie;
2. poznawanie środowiska i morskiej specyfiki regionu;
3. poznawanie i propagowanie tradycji morskich, zwyczajów oraz etykiety żeglarskiej;
4. rozwój kompetencji kluczowych potrzebnych do samorealizacji i samorozwoju.

Cele wychowawcze:

1. żeglarstwo jako środek współczesnego oddziaływania wychowawczego;
2. kształtowanie postaw osobowościowych uczniów, m.in. koleżeńskości, sumienności, rzetelności, punktualności, dokładności, posłuszeństwa;
3. umiejętności radzenia sobie w trudnych sytuacjach, kreowanie umiejętności pracy w zespole;
4. kształtowanie szacunku dla pracy, w tym dla pracy „ludzi morza";
5. profilaktyka alternatywna przeciw uzależnieniom, nudzie i agresji;
6. integracja ze społecznością żeglarską;
7. budzenie szacunku do morza.

Efekty realizacji programu:

1. rozwinięcie pasji związanych z morzem;
2. pogłębienie wiedzy o morzu, Pomorzu, dziedzictwie kulturowym oraz morskiej wspólnocie kulturowej;
3. wzmocnienie poczucia tożsamości regionalnej;
4. rozwinięcie kompetencji kluczowych przydatnych do dalszych etapach kształcenia i w dorosłym życiu.

OBSZAR 1 | GDAŃSKA HISTORIA Z PIRATMI W TLE

"Żaden wiatr nie sprzyja temu,
kto nie ma wyznaczonego portu."

Montaigne

AUTORZY:
Izabela Banaszczyk, Magdalena Buda

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

- **czas zajęć:** 90 minut
- **materiały dydaktyczne:** karty pracy: A, B1,B2, C1, C2, czarny papier, zszywacz, guma tekstylna, sznurek, kredki, pastele, mazaki, papierowa taśma klejąca

CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
15 min	**Oko pirata – praca techniczno-plastyczna** Nauczyciel przynosi czarny papier, zszywacz oraz gumę tekstylną kupowaną na metry. Za ich pomocą razem z dziećmi robi przepaski na oczy. Następnie zbiera ich pomysły. Zadaje pytanie, kto mógłby nosić takie przepaski.	czarny papier zszywacz guma tekstylna	na forum
10 min	**Legenda o czterech wiatrach** Nauczyciel może przeczytać "Legendę o czterech wiatrach", którą znajdzie na stronie www.piewca.pl		na forum
20 min	**Na maszcie powiewa bandera** Nauczyciel zadaje pytanie dzieciom co może oznaczać zdanie: „Statek pływał pod obcą banderą". Tłumaczy im, co to jest bandera i co może się na niej znajdować. Następnie każde dziecko projektuje swoją banderę. Dzieci prezentują swoje prace i przyczepiają do sznurka rozwieszonego w sali.	karta pracy A kredki pastele mazaki sznurek	praca indywidualna na forum
20 min	**Aż włos się jeży – czyli trudne morskie słowa** Nauczyciel dzieli dzieci na grupy. Każda grupa dostaje po 6 wyrazów. Nauczyciel czyta definicje wyrazów. Zadaniem dzieci jest dopasować wyraz do definicji. Uwaga: W przypadku, gdy mamy bardzo dobrze czytającą grupę, dzieci czytają samodzielnie.	karta pracy B1 karta pracy B2	praca w grupach trzyosobowych

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
25 min	**„Biegnij, majtku, biegnij" – biegane dyktando** W różnych miejscach sali nauczyciel rozwiesza cztery kopie tego samego tekstu. Kopie otrzymują również uczniowie. Różnią się one tym, że umieszczono w nich luki. Jeden uczeń z grupy odczytuje zdania z kartki zawieszonej na ścianie, wraca do stolika i dyktuje to, co należy uzupełnić drugiej osobie. Trzecia osoba z grupy sprawdza ich poprawność ortograficzną lub biega na zmianę z pierwszą. Grupa, która pierwsza skończy, dostaje dodatkowy punkt. Od tego momentu odliczamy minutę do końca zadania. Można później sprawdzać dyktando razem. **Uwaga!** Musimy pamiętać, by odległości między kartkami na ścianie, a poszczególnymi stolikami były podobnej długości.	karta pracy C1 karta pracy C2 papierowa taśma klejąca	praca w grupach trzyosobowych

Karta pracy A

BANDERA

KAPER

ABORDAŻ

SZYPER

KORSARZ

ŻEGLARZ

Karta pracy B2

Bałtycki marynarz, który w czasach wojen morskich na zlecenie władcy lub bogatego kupca okradał statki nieprzyjaciela.

Człowiek pływający na statku, ale takim, który ma żagle i jest napędzany siłą wiatru.

Flaga, którą można wywiesić na rufie okrętu, kiedy cumuje on w porcie lub na czubku masztu, gdy płynie po morzu.

Sposób walki stosowany podczas bitew morskich polegający na zetknięciu się ze sobą dwóch okrętów. Dzięki temu załoga jednego statku przeskakiwała na pokład drugiego, aby ze sobą walczyć.

Kapitan niewielkiego statku, najczęściej pływającego po wodach przybrzeżnych.

Pirat działający na zlecenie władcy w czasie wojny lub pokoju. Za swoją działalność mógł w całości przejąć zrabowane łupy. Dzięki tym piratom władcy nie musieli wydawać pieniędzy na okręty wojenne.

Do portu wpłynął okręt pod obcą banderą.
Szyper naszego statku dostrzegł na niej białą czaszkę.
Uwaga!
To korsarze!
Wszyscy żeglarze wybiegli na pokład i chwycili za broń.
Piraci tymczasem przygotowywali się do abordażu.
To nie byli zwykli piraci, tylko kaprowie. Ich trudno jest pokonać!

Do portu wpłynął okręt pod obcą
.....
..... naszego statku
dostrzegł na niej białą czaszkę.
Uwaga!
To .....!
Wszyscy .....
wybiegli na pokład
i chwycili za broń.
Piraci tymczasem przygotowywali się
do .....
To nie byli zwykli piraci, tylko
.....
Ich trudno jest pokonać!

BUDUJEMY PORT MORSKI

"Żaglowiec ociera się bardzo blisko o strefę ciszy wszechświata, która uwalnia ludzi od powszednich trosk i kłopotów, jak gdyby widnokrąg, co ich otacza, był magicznym pierścieniem rzuconym na morze."

Józef Conrad-Korzeniowski

AUTORZY:
Izabela Banaszczyk, Magdalena Buda

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

- **czas zajęć:** 90 minut
- **materiały dydaktycznie:** piasek z plaży, płyn do mycia naczyń, mąka ziemniaczana, woda, 4 łyżki, 4 plastikowe kubki, 4 duże miski, 4 obrusy ceratowe, szary papier, kartony, pudełka po zapałkach, klej, nożyczki, kolorowy papier, karty pracy A, B

CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
20 min	**Port w Gdańsku jako przykład morskiego portu** Zajęcia rozpoczynamy się od wyświetlenia filmu prezentującego gdański port. Następnie pokazujemy dzieciom plansze przedstawiające statki wraz z ładunkami, które przywożą przypływając do portu. Omawiamy rodzaje statków, transportowane przez nie towary, funkcjonowanie portu, wprowadzając jednocześnie terminy potrzebne w dalszej części zajęć.	film: portgdansk.pl/o-porcie/informacje-ogolne samodzielnie wykonane plansze przedstawiające statki przypływające do portu Aby pomóc w przygotowaniu zajęć polecamy informacje, które zamieszczone są na stronie portgdansk.pl.	na forum
20 min	**Przepis na piasek kinetyczny** Dzielimy klasę na 4 grupy. Każda z nich dostaje taki sam zestaw składników i sprzętu potrzebnego do zrobienia piasku kinetycznego oraz przepis. Dzieci tworzą wspólnie plastyczną masę, przydatną podczas dalszej części zajęć.	karta pracy A piasek z plaży płyn do mycia naczyń mąka ziemniaczana woda 4 duże miski 4 obrusy ceratowe 4 łyżki 4 plastikowe kubki (do	praca w 4 grupach

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
50 min	**„Budujemy port"** Każda z 4 grup losuje jedną kartę pracy, znajdują się na niej elementy, które powinna wykorzystać w przygotowywanej wspólnie pracy. Elementy te muszą znaleźć się tu obowiązkowo. Inne również mogą być użyte, aby praca była ciekawsza i bogatsza w szczegóły. Dzieci mogą tu posłużyć się zdobytą już wcześniej wiedzą i swoimi doświadczeniami. Zadanie polega na zaprojektowaniu i zbudowaniu wspólnymi siłami portu morskiego. Po zakończonej pracy każda grupa prezentuje swój projekt opowiadając o poszczególnych elementach zwracając uwagę na pojęcia, które znajdowały się na kartach.	piasek kinetyczny 4 obrusy ceratowe szary papier kartony pudełka po zapałkach klej nożyczki kolorowy papier karta pracy B1 karta pracy B2 karta pracy B3 karta pracy B4	praca w 4 grupach na forum

PRZEPIS NA PIASEK KINETYCZNY

Składniki:

- 6 łyżek piasku
- 3 łyżki mąki ziemniaczanej
- 3 łyżki płynu do mycia naczyń
- pół szklanki wody

Wykonanie:

1. Zmieszać piasek z mąką.
2. Płyn do mycia naczyń mieszać intensywnie z wodą tworząc pianę. Można użyć ubijaczki do jajek.
3. Wlać płyn z pianą do mieszaniny piasku i mąki i wyrabiać na plastyczną masę.
4. W razie potrzeby dolać wody albo dosypać piasku w celu uzyskania lepszej konsystencji.

Zbudujcie port w którym musi znaleźć się:

- TERMINAL KONTENEROWY
- PIRS WĘGLOWY
- KUTER
- HOLOWNIK

Zbudujcie port w którym musi znaleźć się:

- TERMINAL PASAŻERSKI
- NABRZEŻE ZBOŻOWE
- ŁÓDŹ STRAŻY OCHRONY PORTU
- JACHT

Zbudujcie port w którym musi znaleźć się:

- KONTENEROWIEC / SAMOCHODOWIEC
- ŁÓDŹ STRAŻY POŻARNEJ
- DŹWIGI PORTOWE
- HOLOWNI

Zbudujcie port w którym musi znaleźć się:

- KUTER
- PROM PASAŻERSKI
- MOTORÓWKA
- PIRS WĘGLOWY

OBSZAR 3

ZWIERZĘTA MORSKIE. NIE TAKIE STRASZNE JAK JE MALUJĄ

"Za dwadzieścia lat bardziej będziesz żałował tego, czego nie zrobiłeś, niż tego, co zrobiłeś. Więc odwiąż liny, opuść bezpieczną przystań. Złap w żagle pomyślne wiatry. Podróżuj, śnij, odkrywaj."

Mark Twain

AUTORZY:
Izabela Banaszczyk, Magdalena Buda

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

- **czas zajęć:** 90 minut
- **materiały dydaktyczne:** książka Birgitt Stenberg i Mati Lepp „Billy i potwór", karty pracy A1 – A10, B, C

CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
30 min	**Pewna historia z morzem w tle** Proponujemy, aby nauczyciel przyniósł na zajęcia przedmioty, które będą kojarzyły się z plażowaniem, np.: dmuchane kółko, ręcznik, krem do opalania, plastikowe lub papierowe zwierzątka, które możemy spotkać w morzu. Nauczyciel siada z dziećmi w kole i pyta się z czym kojarzą im się te przedmioty. Następnie pokazuje im książkę „Billy i potwór". Czyta na głos dzieciom, pokazując przy tym obrazki. We fragmentach, w których opisane są zwierzęta żyjące w morzach należy zwrócić szczególną uwagę, co to za zwierzęta i powiedzieć, które żyją w Bałtyku, a które nie.	książka „Billy i potwór"	na forum
15 min	**Bałtyckie zwierzęta** Nauczyciel pokazuje obrazki 5 zwierząt żyjących w Bałtyku i opowiada co jedzą. Następnie rozkłada wszystkie na ziemi, jedno dziecko się odwraca, a nauczyciel zabiera jedno zwierzę. Dziecko, które było odwrócone przygląda się pozostałym i musi powiedzieć jakiego zwierzątka brakuje. Należy tak długo się bawić, aż dzieci opanują nazwy. Następnie dokłada 5 nowych obrazków, które przedstawiają to, co jedzą te zwierzęta morskie. Dzieci na podstawie wcześniejszych opowieści nauczyciela przyporządkowują to, co jedzą.	karty pracy A1 – A10	na forum
10 min	**Pokaż rybko, co dziś zjadłaś!** Dzieci dostają karty pracy, przedstawiające flądrę i dorsza. Karty należy tak złożyć, żeby z wierzchu widoczna była cała ryba, a po rozłożeniu widać jej duży brzuch. W tym właśnie miejscu dzieci rysują to co jedzą te zwierzęta.	karta pracy B	praca indywidualna
15 min	**Zgadnij co to za zwierzątko?** Dzieci losują obrazek i muszą przedstawić zwierzątko, ale nie mogą powiedzieć jego nazwy. Mogą opowiadać, pokazywać lub rysować.	kartki papieru kredki pisaki	praca indywidualna

CHEŁBIA MODRA

OMUŁEK

DORSZ

FLĄDRA (STORNIA)

FOKA SZARA

OMUŁKI

CHEŁBIE MODRE

FOKA SZARA

DORSZE

FLĄDRY (STORNIE)

POKAŻ RYBKO, CO DZIŚ ZJADŁAŚ?

POKAŻ RYBKO, CO DZIŚ ZJADŁAŚ?

POKAŻ RYBKO, CO DZIŚ ZJADŁAŚ? / WZÓR

ZWIERZĘTA BAŁTYKU

"Ptak nie myśli o tym, co robi - jednym swobodnym ruchem skrzydeł odrzuca wszystko w jednej chwili. Wszystko bym dał, żeby się tego nauczyć."

William Wharton

AUTORZY:
Izabela Banaszczyk, Magdalena Buda

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

- **czas zajęć:** 90 minut
- **materiały dydaktyczne:** butelka z listem (karta pracy A), karta pracy B dla każdego ucznia, woreczek zawierający: mały kompas, fragment mapy, małą butelkę, kamyk, muszelkę, sznurek, stary klucz, piórko, patyk, monetę, małą świeczkę, pudełko z zapałkami, bursztyn, małą rybkę (np. plastikową), ołówek, kawałek żyłki, widelec, lupę, pierścionek, okulary, zegarek, notesik

CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
10 min	**List w butelce** Nauczyciel przynosi do klasy butelkę z ukrytym w środku listem. Opowiada o zwyczaju przesyłania w ten sposób wiadomości. Wyjmuje list z butelki i odczytuje go dzieciom. Następnie prosi dzieci, aby własnymi słowami opowiedziały, co to jest dziennik pokładowy.	butelka karta pracy A	na forum
25 min	**Worek pamiątek z tajemniczego rejsu** Dzieci siadają w kręgu. Nauczyciel przynosi worek pamiątek z tajemniczego rejsu. Opowiada dzieciom na czym będzie polegało zadanie: każdy po kolei będzie losować po jednej rzeczy z worka i wymyślać 2-3 zdania opowieści. Historia musi dziać się na statku, zawierać nazwy wylosowanych przedmiotów i być ze sobą powiązana. Uczniowie muszą zapamiętać tę części historii, którą sami wymyślili, gdyż przyda się to w dalszej części zajęć. Nauczyciel rozpoczyna opowieść słowami: 25 września Roku Pańskiego 1457 wypłynęliśmy z portu w Gdańsku zaraz po wschodzie słońca. Nad wodą unosiły się poranne jesienne mgły... Następnie podaje siedzącemu obok dziecku woreczek z prośbą, aby wylosowało jeden przedmiot i kontynuowało opowieść.	woreczek zawierający: mały kompas, fragment mapy, małą butelkę, kamyk, muszelkę, sznurek, stary klucz, piórko, patyk, monetę, małą świeczkę, pudełko z zapałkami, bursztyn, małą rybkę (np. plastikową), ołówek, kawałek żyłki, widelec, lupę, pierścionek, okulary, zegarek, notesik	na forum
35 min	**Dziennik pokładowy** Uczniowie dostają karty pracy na których piszą wymyślone przez siebie zdania i wykonują do tego rysunek. Nie mogą zapomnieć o dacie i określeniu pogody. Ważna jest estetyka wykonanej pracy, gdyż poszczególne karty stworzą cały dziennik pokładowy przedstawiający historię tajemniczego rejsu.	karta pracy B dla każdego ucznia	praca indywidualna

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
10 min	**Tajemniczy rejs – opowieść z dziennika pokładowego** Nauczyciel siada z dziećmi w kole i odczytuje cały dziennik pokładowy.	butelka karta pracy A	na forum
10 min	**Rejs** Zabawa ruchowa, podczas której dzieci mają pokazywać to, co mówi nauczyciel. Ważna jest dynamika i tempo: "Wchodzimy na pokład. Zwijamy liny. Rozwijamy żagle. Krzyczymy: Cała naprzód! Płyniemy powoli. Przed nami otwarte i duże fale. Statek buja coraz mocniej. Jest nam niedobrze. Jest nam bardzo niedobrze. Zaczyna padać deszcz. Wzmaga się wiatr. Ledwo stoimy na nogach, tak buja. Łamie się maszt. Ogromne fale zalewają pokład. Wsiadamy w łodzie ratunkowe. Ratujemy dziennik pokładowy. Wiosłujemy do brzegu. Krzyczymy: Hura, jesteśmy uratowani!"		na forum

DZIENNIK POKŁADOWY

Zeszyt w którym kapitanowie odnotowują najważniejsze wydarzenia z życia pokładowego. Wpisywane są do niego m. in.: dane o pogodzie, miejsce w którym przebywał statek, jego prędkość, zmiany kursu, postoje w portach i inne zdarzenia. Ze względu na wagę zawartych w nich informacji, na kapitanie w razie katastrofy ciąży obowiązek ratowania dziennika pokładowego zaraz po ratowaniu życia pasażerów i załogi.

DATA:

. . . . . .

CO SIĘ WYDARZYŁO?

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

. . . . . .

RYSUNEK

POGODA

MIASTO HANZEATYCKIE

"Nauka jest jak niezmierne morze [...]
im więcej jej pijesz, tym bardziej jesteś
spragniony."

Stefan Żeromski

AUTORZY:
Izabela Banaszczyk, Magdalena Buda

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

- **czas zajęć:** 90 minut
- **materiały dydaktyczne:** duże litery, kredki, guziki, rolki po papierze toaletowym, klej, nożyczki, karty pracy A, B, C1-C8

CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
20 min	**Hanza** Nauczyciel przynosi duże litery (wydrukowane), które ułożą słowo HANZA. Dzieci z tej rozsypanki literowej mają spróbować ułożyć wyrazy. Jak uda im się ułożyć wyraz Hanza, wtedy należy opowiedzieć dzieciom co to jest, jak działa, jakimi prawami się rządzi, itd. * W celu przygotowania się nauczyciela do zajęć polecamy tekst na temat Hanzy, który znajduje się na stronie Urzędu Miasta Gdańska pod hasłem "Historia Hanzy".	duże litery, z których można ułożyć wyraz HANZA	na forum
50 min	**Budujemy miasto hanzeatyckie** Każde dziecko ma stworzyć z przygotowanych szablonów i materiałów, przynajmniej jeden obiekt z miasta hanzeatyckiego. Następnie na dużym papierze lub kartonie wspólnie umieszczają swoje budynki, tworzą targ, ale również malują morze i rzekę. Mogą stworzyć również ludzi i statki z papieru. Na koniec należy omówić, czy miasto, które zbudowali spełnia wymogi miasta hanzeatyckiego. Jeżeli nie, to jakie elementy trzeba umieścić, żeby takim miastem było.	karta pracy A i B (materiały do wycięcia) rolki po papierze toaletowym klej nożyczki kredki	praca w grupach
20 min	**Wiem co to Hanza! Aukcja zdań** Na koniec dzielimy dzieci na grupy 3 lub 4 osobowe. Nauczyciel pokazuje plansze z informacjami nt. Hanzy i czyta powoli zdania, a grupy kupują zdania jak na aukcji. **Zasady:** 1. Otrzymujesz 20 guzików jako walutę. 2. Na aukcji możesz kupować zdania. Kto najwięcej oferuje, ten dostaje zdanie. 3. Kiedy wszystkie zdania będą sprzedane, liczymy punkty. 4. Otrzymasz 5 punktów za każde poprawne zdanie. 5. Otrzymasz również 5 punktów, jeżeli kupisz niepoprawne zdanie, ale będziesz umiał je skorygować. 6. Nie umiesz poprawić błędnego zdania, tracisz 1 punkt. 7. Każdy guzik, który ci został, to pół punktu.	karta pracy C guziki	praca w grupach na forum

SZCZYTY KAMIENIC

OKNA I DRZWI
I.B.

WIEM, CO TO HANZA!
AUKCJA ZDAŃ

1. Hanza to związek miast leżących na szlaku handlowym.

2. Hanzę założyli kupcy.

3. Hanzę założono dla bezpiecznego i korzystnego prowadzenia interesów.

4. Powstała ponad 200 lat temu.

5. Do Hanzy należało ponad 200 miast.

6. Każde miasto leżące nad morzemmusiało należeć do Związku Miast Hanzeatyckich.

7. Gdańsk był najmniejszym z miast hanzeatyckich w tej części Europy.

LATARNIA NA MORZU

"Bądź latarnia, a nie sędzią. Bądź wzorem, nie krytykiem. Bądź częścią rozwiązania, a nie częścią problemu."

Stephen Covey

AUTORZY:
Izabela Banaszczyk, Magdalena Buda

OBSZAR 6 | SCENARIUSZ ZAJĘĆ

- **czas zajęć:** 90 minut
- **materiały dydaktyczne:** karta pracy: A, B, C, kartki w kolorach: czerwony, zielony, biały, koperty, wstążki zielone i czerwone

CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
10 min	**Co się kryje w tej kopercie?** Dzieci dostają koperty, a w nich pocięty obrazek przedstawiający latarnię morską. W parach układają puzzle, które są wprowadzeniem do tematu.	koperty karta pracy A – obrazek latarni morskiej pocięty na 9 części (zaleca się wydrukowanie latarni na kartce z bloku technicznego)	praca w parach
15 min	**Latarnia morska** Nauczyciel opowiada dzieciom co to jest latarnia, do czego służy, kiedy ją budowano, jakie nadaje sygnały świetlne i gdzie się znajduje najbliższa latarnia. Dzieci dostają kartę pracy z latarnią morską i torem wodnym. Mają pokolorować kartę pracy, tak, żeby mogły dokładnie zobaczyć na czym polega sygnalizacja świetlna latarni morskiej. Lewą stronę toru wodnego kolorują na czerwono, prawą na zielono, a środek zostawiają biały.	karta pracy B	na forum indywidualnie
15 min	**Płyniemy do portu** Zabawa ruchowa. Dzieci stoją na końcu sali. Nauczyciel ma 3 kartki (białą, czerwoną, zieloną). Pokazuje białą – dzieci robią krok do przodu, czerwoną – krok na prawo, zieloną – krok na lewo. Nauczyciel tak długo pokazuje karty, aż dzieci dotrą do wyznaczonego miejsca.	kartki w kolorach: czerwony, zielony, biały	na forum
25 min	**Szanta „Latarnia na morzu"** Nauczyciel rozdaje każdemu dziecku po 2 wstążeczki. Jedną zieloną, drugą czerwoną. Uczniowie zawiązują je sobie nawzajem na nadgarstkach. Zieloną na prawej, czerwoną na lewej. Wstążeczki mają później pomóc w pokazywaniu treści piosenki. Następnie nauczyciel uczy dzieci piosenki, którą będą śpiewać na melodię szanty „Morskie opowieści". Wskazane jest, żeby dzieci pokazywały, w którą stronę ma płynąć statek w piosence.	karta pracy C wstążki zielone i czerwone	na forum

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
15 min	**Bądź jak latarnia** Nauczyciel rozdaje każdemu po ¼ białej kartki. Z nich każdy robi mały stateczek z papieru. Mogą je pokolorować. Następnie siadają w parach i jedno z nich kładzie swój stateczek na dole karty B i zamyka oczy. Kolega / koleżanka mówi, biały, czerwony, zielony, a dziecko przesuwa powoli swój stateczek po kartce, tak długo, aż dotrą do portu. Jeżeli karta B będzie dla dzieci za mała, można to robić na stole, wyznaczając na nim linię prostą, lub jeżeli chcemy to robić „w wersji max", mogą się bawić na dywanie.	kartki papieru karta pracy B dla każdej pary	w parach
10 min	**Szanta „Latarnia na morzu"** Zajęcia kończymy wspólnym śpiewaniem.		w parach na forum

Karta pracy A

Karta pracy B

Płynie statek z towarami 3x
Latarnia na morzu
Idzie burza, zła widoczność 3x
Latarnia na morzu
Miga zielone światło w dali 3x
Latarnia na morzu
Widzisz zielone na lewo odbij 3x
Latarnia na morzu
Białe światło nas prowadzi 3x
Latarnia na morzu
Miga czerwone światło w dali 3x
Latarnia na morzu
Widzisz czerwone na prawo odbij 3x
Latarnia na morzu
Latarnia nas prowadzi 3x
Jesteśmy już w domu

Szanta śpiewana na melodię „Morskich opowieści"

10 W SKALI BEAUFORTA

"My najbardziej lubimy to, co zmiennie i kapryśne, nieoczekiwane i dziwne: brzeg morza, który jest trochę lądem i trochę wodą, zachód słońca, który jest trochę ciemnością i trochę światłem i wiosnę, która jest trochę chłodem i trochę ciepłem."

Tove Jansson

AUTORZY:
Izabela Banaszczyk, Magdalena Buda

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

- **czas zajęć:** 90 minut
- **materiały dydaktyczne:** rolki po papierze toaletowy, klej, nożyczki, karty pracy: A1, A2, B

CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
15 min	**Piosenka „10 w skali Beauforta"** Jako wprowadzenie do tematu odtwarzamy dzieciom piosenkę „10 w skali Beauforta" Następnie rozmawiamy o pogodzie, jaka może występować na morzu, wyjaśniając przed wszystkim takie pojęcia jak: flauta, bryza, szkwał, sztorm, huragan...		na forum
20 min	**Pogoda na morzu – zabawa ruchowa** Dzieci stoją na dywanie, nauczyciel informuje jaka jest pogoda na morzu, a one robią to, co jest odpowiednie, do danego zjawiska pogodowego: • flauta – dzieci stoją, • bryza – chodzą, • szkwał – szybkie podskoki, • huragan – kręcą się, • sztorm – biegają „istne szaleństwo".		na forum
25 min	**Bingo pogodowe** Dzieci wykonują kostki z rolek od papieru toaletowego, a na nich naklejają symbole pogodowe. Następnie dobierają się w pary i rzucają swoimi kostkami. Na karcie A2 zaznaczają wyrzucone symbole. Wygrywa ta osoba, która pierwsza skreśli 5 symboli jednego rodzaju.	karta pracy A1 karta pracy A2	praca w parach
25 min	**Statki** Dzieci dostają karty pracy do gry w statki. Umieszczają na nich: • jeden 4 masztowiec (4 pola), • jeden 3 masztowiec (3 pola), • jeden 2 masztowiec (2 pola), • jeden 1 masztowiec (1 pole). Statki nie mogą się stykać, ani nie mogą być łamane. Następnie starają się odgadnąć gdzie kolega/koleżanka umieścili swoje statki. Wygrywa ta osoba, która pierwsza „zatopi" statki przeciwnika.	karta pracy B	praca w parach
5 min	Na zakończenie jeszcze raz pobawimy się w zabawę „Pogoda na morzu".		

JAK ZROBIĆ KOSTKĘ? KROK PO KROKU

Karta pracy A2

Karta pracy B

"Przyjaźń jest drogą, która zanika w piasku, jeśli bez wytchnienia się jej nie odnawia."

przysłowie afrykańskie

AUTORZY:
Izabela Banaszczyk, Magdalena Buda

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

- **czas zajęć:** 90 minut
- **środki dydaktyczne:** kompas, karty pracy: A, B, C, D, E

CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
10 min	**Kompas** Nauczyciel przynosi do klasy kompas i opowiada jak działa, co pokazuje i do czego jest wykorzystywany. Wprowadza polskie skróty kierunków geograficznych.	kompas	na forum
15 min	**Zrób sobie kompas** Dzieci dostają kompasy do pokolorowania, wycięcia i uzupełnienia skrótów kierunków geograficznych. Wycięte kompasy nakładają jak zegarki na ręce.	karta pracy A	indywidualnie
15 min	**Kierunki w przestrzeni** Nauczyciel razem z dziećmi przy pomocy kompasu wyznacza w sali kierunki geograficzne i przyczepia kartki z opisami. Dzieci stoją na środku. Nauczyciel mówi kierunek, a uczniowie udają się jak najszybciej w odpowiednie miejsce. Zadanie ma charakter dynamiczny, ważne jest tempo podawania kolejnych komend.	karta pracy B1 karta pracy B2 karta pracy B3 karta pracy B4	na forum
15 min	**Dokąd płynie statek?** Dzieci dostają kartę pracy, na której umieszczony jest statek. Nauczyciel opisuje jego drogę, a dzieci ją śledzą. Kiedy statek wyjdzie poza pole, wtedy krzyczą „wypłynął". Następnie w parach, wymyślają podobne drogi i dyktują sobie nawzajem. Zadanie może przebiegać w dwóch wariantach – palcem po kartce lub w wyobraźni.	karta pracy C	na forum praca w parach
15 min	**Morskie labirynty** Uczniowie dostają 4 labirynty i zaszyfrowaną drogę statku. Za pomocą wskazówek mają odczytać do jakiego miejsca dopłynie statek i narysować pod opisem znaleziony symbol. Niektórzy uczniowie mogą sami wymyśleć drogę statku i przedstawić w klasie.	karta pracy D1 karta pracy D2	indywidualnie
20 min	**Ruch na morzu** Zabawa ruchowa, podczas której dzieci mają udać się na: północ, południe, wschód lub zachód. Dzielimy klasę na trzy grupy przy pomocy rysunków – naklejek: kontenerowce, jachty i skutery wodne. Każdy rodzaj inaczej będzie się poruszał: kontenerowce – poruszają się „ tip-topkami", jachty – chodzą, a skutery wodne – biegają. Nauczyciel nawiguje klasę np.: kontenerowce płyną na północ, jachty i skutery wodne na zachód...	karta pracy E	na forum

Karta pracy A

Pn.

północ

Pd.

południe

Wsch.

wschód

Zach.

zachód

Karta pracy C1

Karta pracy C2

Karta pracy D1

1 x Pn.	2 x Wsch.
1 x Wsch.	1 x Pn.
2 x Pd.	3 x Zach.
1 x Zach.	2 x Pd.
1 x Pd.	1 x Zach.

Karta pracy D2

1 x Zach.	2 x Pd.
1 x Pd.	2 x Zach.
2 x Wsch.	4 x Pn.
3 x Pn.	4 x Wsch.
1 x Zach.	1 x Pd.

Karta pracy E

OBSZAR 9

TURYSTYKA WODNA GDAŃSKA – POBAWMY SIĘ NA PLAŻY

"Piękny słoneczny świt, rozkołysane morze, silny wiatr. To wszystko jest potrzebne do doskonałego życia."

Leonid Teliga

AUTORZY:
Izabela Banaszczyk, Magdalena Buda

OBSZAR 9 | SCENARIUSZ ZAJĘĆ

- **czas zajęć:** 90 minut
- **materiały dydaktyczne:** 2 bardzo duże dmuchane koła (najlepiej wielkości opony od traktora), klamerki – około 100 sztuk, 2 koce, 2 liny, karty pracy: A1, A2, B1, B2, B3, B4, B5, B6

Scenariusz zajęć przewidziany jest do realizacji w plenerze, a dokładnie na dowolnej morskiej plaży, na którą wybierzemy się z klasą w ciepły dzień. Jest to zbiór gier i zabaw edukacyjno-integracyjnych, które mają na celu pokazanie dzieciom jak aktywnie, przyjemnie i twórczo można spędzić czas na plaży.

CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
10 min	**Mistrz połowów** Jest to zadanie typowo ruchowe, rodzaj berka, ale z użyciem klamerek. Rozdajemy każdemu taką samą liczbę klamerek, dzieci przyczepiają je do swojego ubrania. Na hasło start zaczynają biegać i odczepiać klamerki innym uczestnikom zabawy uważając przy tym żeby nie stracić swoich własnych. Wygrywa ten, kto uzbiera najwięcej klamerek.	klamerki – około 100 sztuk	cała grupa
15 min	**Rzuć koło ratunkowe** Klasę dzielimy na dwie grupy. Każda grupa dostaje koło „ratunkowe". Jedna osoba staje na środku – jest rozbitkiem. Reszta grupy ustawia się przed nią w rzędzie. Każdy po kolei z tej samej odległości rzuca do rozbitka koło „ratunkowe", tak aby znalazł się on w środku koła (to tak jak celne rzucanie kołem do pachołka). Po każdej takiej rundzie następuje zmiana rozbitka. Co ważne rozbitek powinien tak wyginać swoje ciało, aby ułatwić zadanie rzucającym.	2 nadmuchane koła	w dwóch grupach
20 min	**Co by było gdyby....?** Dzieci siadają w kole na piasku. Nauczyciel czyta im pytania i zachęca do udzielania odpowiedzi, ale tak, żeby pobudzić dziecięcą wyobraźnię, żeby pomysły były jak najbardziej oryginalne i twórcze. Zadanie ma również na celu wzbudzić radość i pozytywne emocje dzięki temu, że odpowiedzi będą zaskakujące, a wręcz absurdalne.	karty pracy: A1, A2	na forum
10 min	**Wyspa** Rozkładamy na piasku koc i umawiamy się z klasą, że staje się on wyspą na morzu. Dzieci mają za zadanie „pływać" wokół wyspy, czyli biegać, skakać, nie dotykając przy tym koca. Na hasło sztorm albo sinice wszyscy chowają się na wyspę. Po każdym sztormie jednak wyspa zmniejsza się, a dzieci muszą tak zadbać o siebie nawzajem, żeby zmieścić się całą grupą i aby nikt „nie wpadł do wody". Bawimy się aż do momentu, gdy wyspa stanie się tak mała, że cała klasa nie będzie w stanie na niej „przetrwać".	koc	cała grupa

CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
20 min	**Kup sobie morską ciekawostkę** Dzieci zbierają różne skarby, które można znaleźć w piasku na plaży – muszelki, kamyki, patyki, szkiełka. Wszystkie te znaleziska staną się zaraz walutą, dlatego w ramach wstępu do dalszej zabawy opowiadamy dzieciom jak kiedyś handlowano, jak wymieniano towary, o tym że miały one różną wartość i jakie znaczenie miał w tym wszystkim bursztyn i bursztynowy szlak. Dalsza część zadania polega na kupowaniu za pomocą kamyków, muszelek itp. kart z ciekawostkami, które sprzedaje nauczyciel. Dzieci przy tym targują się, zachwalają swoją „walutę" i podbijają cenę. Gdy nauczyciel uzna, że ciekawostka została sprzedana to odczytuje ją na głos.	karty pracy: B1, B2, B3, B4, B5, B6	na forum
15 min	**Pomysłowy ratownik** Dzielimy klasę na dwie drużyny. Tym razem będą one ze sobą rywalizowały. Każda otrzymuje nadmuchane koło ratunkowe i ma za zadanie przetransportować je od punktu A do punktu B (wyznaczamy dzieciom odległość), ale na różne sposoby: - transportują jak najszybciej, całą grupą, czyli każdy musi dotykać koła, - transportują, ale bez użycia rąk - transportują, ale bez użycia stóp, - każda drużyna dostaje zestaw wszystkich przyniesionych przez nas na plażę sprzętów (lina, klamerki, koc) i ma wymyślić taki sposób transportu przy użyciu wszystkich sprzętów, aby koło bezpośrednio nie dotknęło piasku.	2 nadmuchane koła klamerki koce liny	praca w dwóch grupach

Karta pracy A1

1. CO BY BYŁO GDYBY, WODA W MORZU BYŁA SŁODKA JAK WATA CUKROWA?

2. CO BY BYŁO GDYBY, NAGLE CAŁA WODA W MORZU WYSCHŁA?

3. CO BY BYŁO GDYBY, WSZYSTKIE RYBY W BAŁTYKU POTRAFIŁY LATAĆ?

4. CO BY BYŁO GDYBY, PIASEK NA PLAŻY BYŁ NIEBIESKI?

5. CO BY BYŁO GDYBY, WODA W BAŁTYKU BYŁA CIEPŁA JAK HERBATA?

**6. CO BY BYŁO GDYBY,
NA CAŁYM MORZU BYŁO PEŁNO WYSP ?**

**7. CO BY BYŁO GDYBY,
KAŻDY MIESZKANIEC GDAŃSKA MIAŁ WŁASNĄ ŁÓDKĘ?**

**8. CO BY BYŁO GDYBY,
W BAŁTYKU MIESZKAŁ STRASZNY POTWÓR?**

**9. CO BY BYŁO GDYBY,
LUDZIE UMIELI ODDYCHAĆ POD WODĄ?**

**10. CO BY BYŁO GDYBY,
RYBACY WYŁOWILI WSZYSTKIE RYBY W BAŁTYKU?**

Karta pracy B1

1. Prawie wszystkie ludy zamieszkujące wokół Bałtyku nazywają nasze morze Morzem Wschodnim.

2. W dawnych czasach, piasek z plaż Bornholmu (duńska wyspa na Bałtyku) transportowany był na cały świat i służył do napełniania klepsydr.

3. Bursztyn to nie kamyk, mimo, że tak wygląda ale zaschnięta żywica pochodząca z pradawnych drzew.

4. Wisła jest najdłuższą rzeką wpływającą do Bałtyku.

5. Hel nie był kiedyś półwyspem, ale szeregiem wysp.

6. Nad Bałtykiem leży 9 państw.

7. W Bałtyku mieszka ryba belona, która ma zielony szkielet.

8. Ciało chełbii modrej składa się w 98% z wody – czyli praktycznie jest z wody.

9. Otwór gębowy meduzy
nie służy tylko do jedzenia,
ale również do wydalania.

10. W Bałtyku żyją ciekawe rybki.
Gdy są małe
ich ciało jest przezroczyste,
czyli przez skórę widać
ich szkielet.
Nazywają się dobijaki.

11. Dorsze mogą być kanibalami.
Im są większe,
tym bardziej smakują im
ich mniejsi koledzy.

12. W Bałtyku żyje ryba,
która nazywa się kur diabeł,
inaczej diabeł morski.
Jeżeli wyjmiemy ją z wody,
to wydaje burczące dźwięki.

Karta pracy B4

13. Łabędź niemy,
to największy ptak bałtycki.
Do tego ciekawostką jest,
że łączy się w pary
na całe życie.

14. Łosoś jest rybą,
która żyje i w morzu i w rzekach,
czyli tam gdzie jest
słona i słodka woda.
Składa jajeczka w rzece,
a resztę życia spędza w morzu.

15. W Bałtyku żyje morświn,
duży ssak morski,
który jest kuzynem delfina.

16. Nereida jest zwierzątkiem
długości długopisu, żyje w morzu
Bałtyckim i ma wąsy, które
wyrastają jej z pupy.

17. Omułki, czyli czarne małże, są prawdziwymi przyjaciółmi Bałtyku, ponieważ świetnie oczyszczają wodę i dbają o to, żeby była bardziej przejrzysta.

18. Małe różowe muszelki znalezione na plaży należą do małża o nazwie rogowiec bałtycki, który żyje nawet 12 lat.

19. Najczęściej znajdowana na plaży muszelka, to sercówka. Dlaczego się tak nazywa? Bo gdy złożymy jej dwie części i popatrzymy z boku, to wygląda jak serce.

20. Piasek to tak naprawdę małe kamyczki, a gdy się go stopi w bardzo wysokiej temperaturze, to powstaje szkło.

21. STORNIA INACZEJ ZWANA FLĄDRĄ SKŁADA DO 2 MILIONÓW JAJ.

22. WĘGORZ JEST RYBĄ, KTÓRA POTRAFI PRZEŻYĆ NA LADZIE NAWET PARĘ TYGODNI.

POZNAJMY ZMIERACZKA

"Że to wszystko co emocjonujące musi się zawsze kończyć, kiedy już się tego nie boimy i kiedy nareszcie mogłaby z tego wynikać dobra zabawa."

Tove Jansson

AUTORZY:
Izabela Banaszczyk, Magdalena Buda

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

- **czas zajęć:** 90 minut
- **środki dydaktyczne:** nożyczki, karty pracy: A, B, C, D, 8 pojemników do segregacji, mogą to być np. kartonowe pudełka, 4 zestawy potencjalnych śmieci: woreczki foliowe, kartki, gazety, chusteczki, rolki od papieru toaletowego, plastikowe i szklane butelki, zakrętki, kartoniki po mleku albo napojach, torebki z herbatą, słoiki, opakowania po jogurcie, papierowe lub styropianowe kubki z dziurkami zrobionymi wcześniej przez nauczyciela, foliowe woreczki, nożyczki, sznurek do zawieszenia prac, ewentualnie naklejane oczka

CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
10 min	**Nazywam się zmieraczek** Nauczyciel pokazuje dzieciom plakat z bohaterem zajęć – zmieraczkiem i przedstawia go. Następnie wyświetla dzieciom fragment filmu dokumentalnego „Dokąd zmierza zmieraczek" (pierwsze 5 minut) youtube.com/watch?v=55jUYPCrSt4	karty pracy A karta pracy B film „Dokąd zmierza zmieraczek", który można obejrzeć on-line na stronie; youtube.com/watch?v=55jUYPCrSt4	na forum
20 min	**Segregujemy** Dzielimy klasę na 4 grupy. Każda z nich dostaje taki sam zestaw potencjalnych śmieci i po 2 pojemniki do segregacji. Dzieci mają za zadanie je rozdzielić. W pierwszym pojemniku znajdą się rzeczy, które zje zmieraczek (papier, celuloza) w drugim te, których nie byłby w stanie zjeść.	8 pojemników do segregacji (mogą to być np. kartonowe pudełka) 4 zestawy potencjalnych śmieci: woreczki foliowe, kartki, gazety, chusteczki, rolki od papieru toaletowego, plastikowe i szklane butelki, zakrętki, kartoniki po mleku albo napojach, torebki z herbatą, słoiki, opakowania po jogurcie	praca w 4 grupach

CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
20 min	**Śmieci na plaży – dyskusja** Nauczyciel siada z dziećmi w kręgu i rozpoczyna rozmowę na temat śmieci pozostawianych na plaży. W trakcie dyskusji zachęca uczestników do podawanie jak największej liczby argumentów i przykładów, nawet tych najbardziej abstrakcyjnych czy zabawnych. **Pytania do dyskusji:** - gdy zostawimy na plaży te wszystkie papierowe śmieci i wrócimy w to samo miejsce za tydzień, czy znikną one już w brzuchach zmieraczków? - jak myślicie, co się stanie z resztą tych plastikowych śmieci? - skąd się biorą śmieci na plaży? - czy gdyby nie było na plaży papierowych śmieci to zmieraczki nie miałyby co jeść i by wyginęły? - dlaczego powinniśmy wyrzucać śmieci do śmietników? - gdyby zmieraczek został w czarodziejski sposób powiększony i przyszedł do naszej szkoły, to w którym miejscu najadłby się do syta?	karta pracy C	na forum
40 min	**Meduzo-stwory z recyklingu** Praca plastyczna. Dzieci tworzą z kubków i torebek foliowych meduzy, które później mogą stać się dekoracją sali. Dowolnie ozdabiają swoje prace, np. doklejają lub dorysowują oczy, bo to przecież stwory – maskotki, a nie prawdziwe meduzy.	karta pracy D papierowe lub styropianowe kubki z dziurkami zrobionymi wcześniej przez nauczyciela foliowe woreczki nożyczki sznurek do zawieszenia prac ewentualnie naklejane oczka	praca indywidualna

Karta pracy A

Cześć nazywam się ZMIERACZEK PIASKOWY, czasem mówią na mnie PCHŁA PIASKOWA, dlatego, że potrafię skakać. Żyję na plaży, kopię tutaj norki, w których chowam się w ciągu dnia, bo wolę unikać ludzi i drapieżników, które chętnie by mnie pożarły. Czasem uda ci się mnie spotkać, gdy znajdziesz się na spokojnej plaży i będziesz uważnie przyglądał się temu, co dzieje się na piasku. Musisz jednak bardzo wytężyć swój wzrok, bo jestem mały, mam tylko 1 do 2 cm długości. Pewnie zainteresuje Cię moja dieta, jem szczątki roślin i celulozę. Celuloza pochodzi z drzew i produkuje się z niej papier, dlatego można powiedzieć, że jestem papierożercą. Kawałki kartek, chusteczek, gazet i tym podobnych dla ciebie śmieci dla mnie są smacznym obiadem. Badacze morza z tego powodu nazywają mnie czyścicielem plaż.

Karta pracy C

Pytania do dyskusji:

1. Gdy zostawimy na plaży te wszystkie papierowe śmieci i wrócimy w to samo miejsce za tydzień, czy znikną one już brzuchach zmieraczków?

2. Jak myślicie, co się stanie z resztą tych plastikowych śmieci?

3. Skąd się biorą śmieci na plaży?

4. Czy gdyby nie było na plaży papierowych śmieci to zmieraczki nie miałyby co jeść i by wyginęły?

5. Dlaczego powinniśmy wyrzucać śmieci do śmietników?

6. Gdyby zmieraczek został w czarodziejski sposób powiększony i przyszedł do naszej szkoły, to w którym miejscu najadłby się do syta?

Karta pracy D

MINI PORADNIK PO APLIKACJACH DO WYKORZYSTANIA NA ZAJĘCIACH

Tablice korkowe

en.linoit.com

Naciskamy pomarańczowy prostokącik z napisem „Give it a shot". Kiedy pojawi się tablica z karteczkami można zmieniać ich zawartość. Prawym dolnym rogu karteczek znajduje się „rysik" do edycji.

Karteczki on-line

wigflip.com/superstickies/#

Na pustej karteczce, po lewej stronie wpisujemy tekst. Kiedy jest gotowa, wciskamy napis na dole „create". Po prawej stronie pojawia się gotowa karteczka. Mamy możliwość zapisu: „save".

Komiks

wittycomics.com

Aplikacja jest darmowa. Trzeba się zarejestrować.

Do dyplomów ulotek – Canva

canva.com

Canva oferuje gotowe szablony do różnych celów i łatwy w obsłudze edytor. Można tworzyć piękne zaproszenia, wizytówki, plakaty, ulotki, kartki pocztowe, prezentacje, kolaże zdjęć, infografiki. Do dyspozycji mamy też okolicznościowe grafiki, którymi możemy uatrakcyjnić nasze prace.

Po założeniu konta i zalogowaniu wchodzimy na stronę programu, na której widzimy kilka szablonów do wykorzystania. Klikając przycisk z plusem MORE mamy więcej możliwości graficznych. Klikamy w wybrany szablon i ukazuje nam się pusta plansza po prawej stronie, a po lewej stronie jest menu narzędziowe. W menu mamy do wyboru:

- wyszukiwarkę obrazów (search),
- gotowe tła (backgrounds),
- gotowe szablony (layouts) – darmowe są oznaczone napisem FREE,
- napisy (text),
- możliwość załadowania własnych zdjęć (uploads).

Wszystkie gotowe elementy są edytowalne. Przy edycji napisów trzeba uważać, gdyż tylko niektóre z dostępnych czcionek dobrze wyświetlają polskie znaki. Stworzona przez nas pracę można: wysłać mailem, zapisać jako obraz (Download – As an image), zapisać w formacie pdf (Download – High quality PDF) czy też udostępnić na Facebooku, Twitterze lub Pintereście.

kliknij zielony przycisk: „done" i gotowe. :)

Wykreślanka – SchoolExpres

schoolexpress.com/index.php

To edukacyjna strona internetowa, która umożliwia stworzenie własnego narzędzia do bezpłatnego tworzenia własnych zadań – puzzli, quizów, zdań z brakującymi literami Program nie generuje polskich znaków.

Dyplomy, ogłoszenia, ulotki, zaproszenia

postermywall.com/index.php/posterbuilder

Aby stworzyć własny plakat wybieramy jeden z szablonów. W nowym oknie otwiera nam się podgląd. Po zaakceptowaniu klikamy przycisk „dostosuj" (Customize poster). Następnie przechodzimy do pulpitu roboczego, gdzie dostosowujemy szablon do własnych potrzeb. Kiedy klikniemy na wybrany element uaktywniamy go, co umożliwia zmianę. Z lewej strony znajdują się narzędzia za pomocą których możemy dodać własne zdjęcia, nowy tekst i obrazki oraz tło. Jeśli chcemy zapisać plakat – klikamy przycisk Download. Wybieramy opcję Free i zapisujemy w swoim komputerze.

Aplikacja Loupe Collage

getloupe.com/create

Ciekawe, kreatywne narzędzie do zabawy z uczniami.

Komiks – bardzo prosty generator

writecomics.com

Mapa myśli/pamięci/wykres... darmowy serwis, który przekształca wpisany tekst w schemat typu Mapy Myśli

text2mindmap.com

Mapę tworzymy w prosty sposób w polu tekstowym po lewej stronie. Można zmieniać kolory, wielkość liter, zapisać gotową mapę. Super rozwiązanie na ciekawą lekcję :)

KOD QR (ang. Quick response code)

Rodzaj kwadratowego kodu kreskowego zawierający pewne informacje np. link do strony internetowej, filmu, wiadomość lub numer telefonu.

QR Droid Private

coreblog.pl/narzedzia/qr-code-generator

Jak skanować qr cody?

- otwórz QR Droid Private,
- w zakładce "Skanuj" wybierz „z aparatu",
- najedź kamerą na QR kod, który chcesz zeskanować,
- zeskanowane informacje zostaną wyświetlane automatycznie,

QR Droid Private ma wbudowaną przeglądarkę. Jeśli zeskanowany QR kod miał link do filmu wideo na YouTube, zobaczysz zdjęcie, tytuł i czas trwania materiału wideo. Jeśli ma położenie geograficzne, zobaczysz mapę mini Google Map, itp.

KAHOOT

Bezpłatna platforma do tworzenia i przeprowadzania interaktywnych quizów. Wykorzystaj urządzenia mobilne swoich uczniów i zaplanuj ciekawą lekcję powtórzeniową!

Strona do tworzenia quizów

getkahoot.com

Strona do logowania dla uczniów:

kahoot.it

Krok po kroku

- zaloguj się do Kahoot!,
- kliknij w Quiz pojawi się puste okienko,
- wpisz w okienko tytuł quizu,
- wpisz pytanie w okienko obok napisu: Question 1 (2,3 itd.),
- ustaw limit czasowy przeznaczony na to pytanie – po prawej stronie – „time limit" np. 10 sekund,
- wstaw obrazek którego dotyczy pytanie lub jako ilustracja pytania, u dołu strony wpisz w okienka odpowiedzi, żeby zaznaczyć poprawną odpowiedź, kliknij pod nią czerwony przycisk: „incorrect" zmieni się na zielony: „correct",
- żeby dodać kolejne pytanie, kliknij w biały guzik: „add question",
  po zakończeniu układania pytań, kilknij w zielony guzik: „next reorder questions",
  możesz zmienić kolejność pytań przeciągając je w górę/dół,
- kliknij w zielony guzik: „next settings",
- zmień ustawienia testu: wybierz język, jeżeli chcesz zmień ustawienia z prywatnych na publiczne, wybierz dla kogo jest twój test (Primary audience) np. school (szkoła),
- dodaj opis testu: „description",
- ustaw suwakiem poziom trudności: „beginner" (początkujący), „intermediate" (średniozaawansowany), „advanced" (zaawansowany),
- kliknij zielony przycisk: „next cover image",
- kliknij zielony przycisk: „done" i gotowe. :)

Wydział Rozwoju Społecznego
ul. Kartuska 5
80-103 Gdańsk
tel.: +48 58 323 67 27
e-mail: wrs@gdansk.gda.pl

Operator Programu Edukacji Morskiej - Fundacja Gdańska
ul. Długi Targ 28/29
80-830 Gdańsk
tel. 58 526 49 87
email: info@fundacjagdanska.pl

Opracowanie merytoryczne - Kreatywna Pedagogika
www.gdansk.pl/kreatywna_pedagogika

GDAŃSK

gdansk.pl/edukacjamorskagdansk