



PROGRAM EDUKACJI MORSKIEJ

W GDAŃSKU



KLASY IV-VI

Materiały szkoleniowe Klubu Edukacji Morskiej



2022/2023

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 -
Uczniowski Klub Sportowy Szóstka**

ul. Głęboka 11
80-759 Gdańsk
tel. 58 346 38 21
e-mail: uksszostkagdansk@gmail.com

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



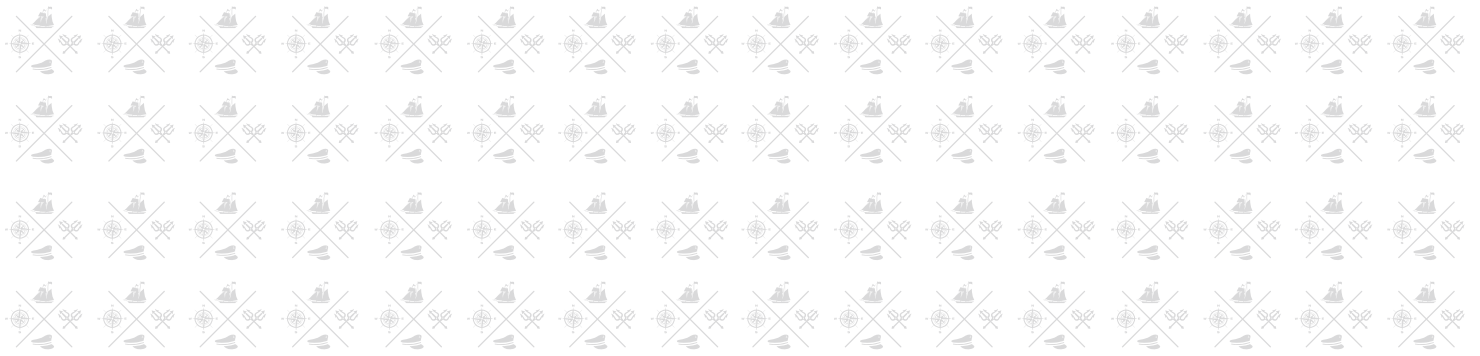
s/y ANTICA



KREATYWNA
PEDAGOGIKA
UCZYMY MĄDRZE, TWORZYMY, INACZEJ

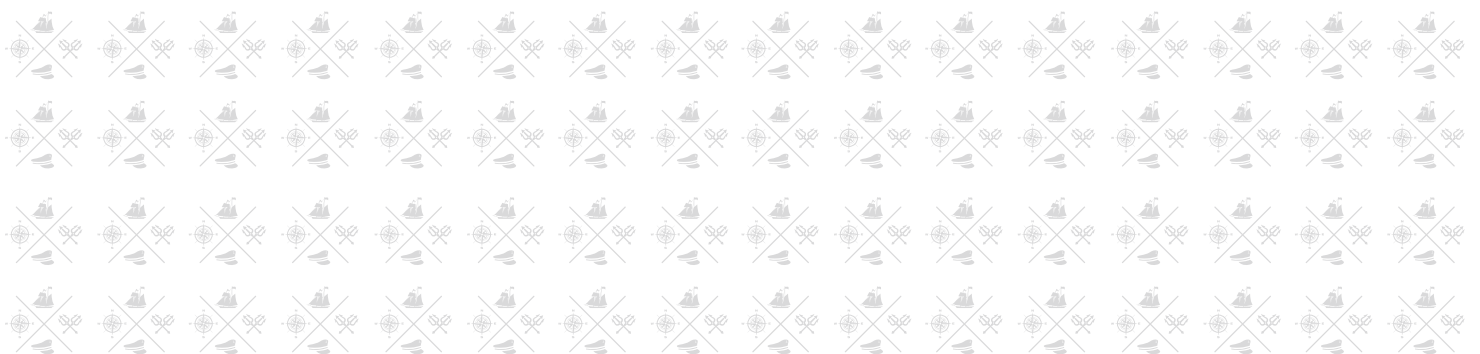


s/y Szkwał



Spis treści - KLASY IV -VI

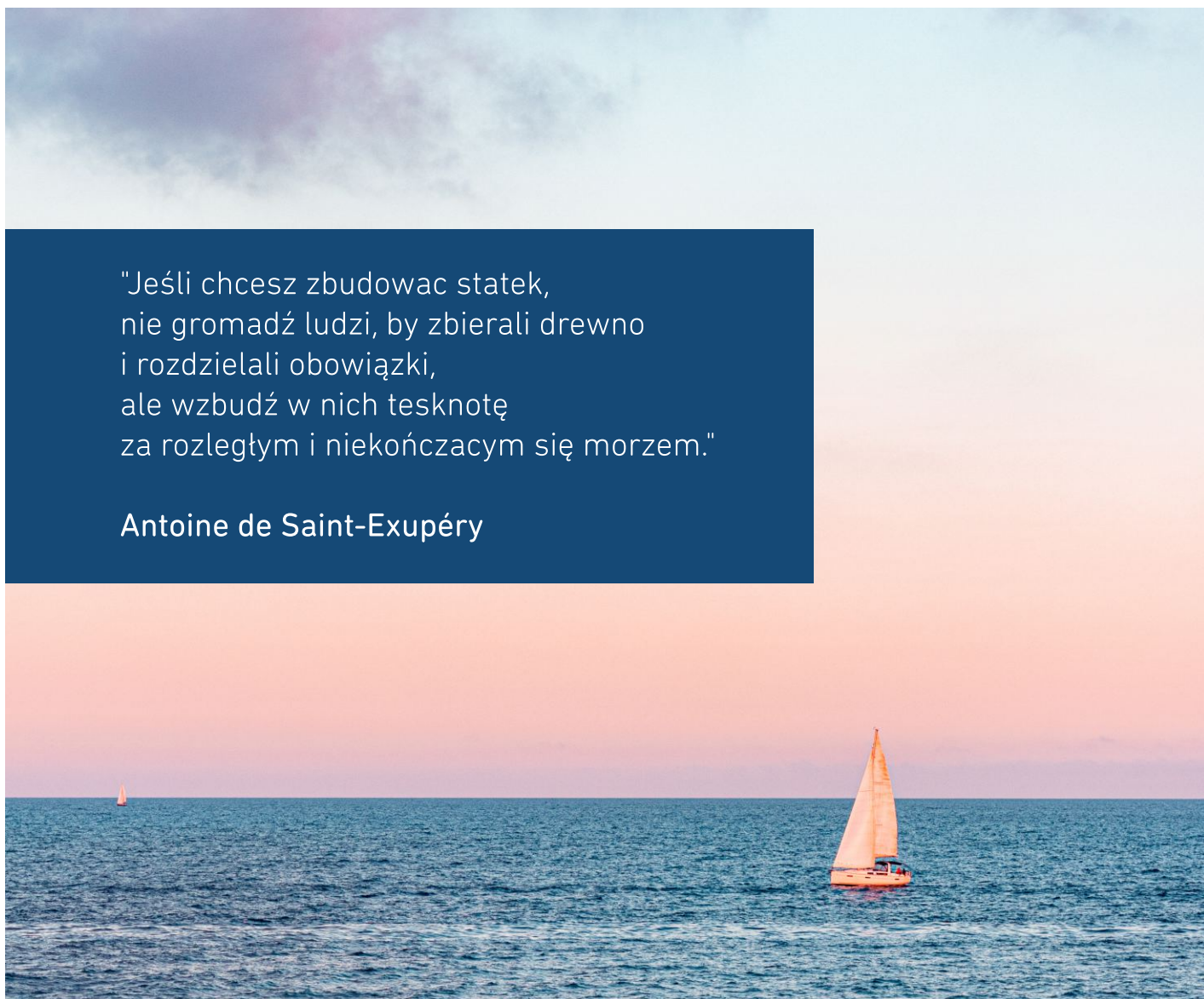
- | | |
|---------------------------------------|------------|
| 1. Wstęp | str. 3-4 |
| 2. TEMAT I Co opływa morze | str. 5-17 |
| 3. TEMAT II Co pływa w morzu | str. 18-31 |
| 4. TEMAT III Kto pracuje dla morza? | str.32-47 |
| 5. MINI PRZEWODNIK PO APLIKACJACH | str.48-50 |





"Jeśli chcesz zbudować statek,
nie gromadź ludzi, by zbierali drewno
i rozdzielali obowiązki,
ale wzbudź w nich tęsknotę
za rozległym i niekończącym 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-Exupéry'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.





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. koleżeński, sumienny, rzetelny, punktualny, dokładny, posłuszny;
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, nudzce 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 wspólnoty kulturowej;
3. wzmocnienie poczucia tożsamości regionalnej;
4. rozwinięcie kompetencji kluczowych przydatnych do dalszych etapach kształcenia i w dorosłym życiu.





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

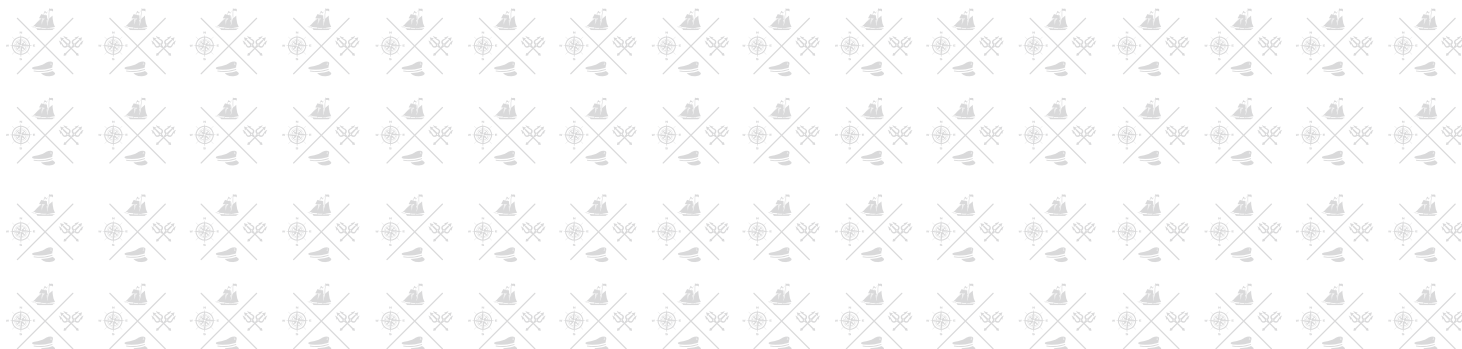
Montaigne



GRUPA WIEKOWA: IV - VI KLASA SP
CZAS ZAJĘĆ: 90 MINUT

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- karty pracy: A, B,C;
- mapa świata;
- karty do podziału na grupy;
- tablety/komputery/laptopy;
- dziurkacz;
- 3 kawałki liny/grubego sznurka długości około 50cm;
- duży arkusz papieru;
- taśma klejąca/gumki mocujące;
- kredki, farby, klej, nożyczki;
- koszyk wiklinowy z okularami, kluczami, małą kopertą, zegarkiem;
- chorągiewki do wytyczania boiska;
- szarfy kolorowe;
- pacholki z kolorem szarfy lub materac z szarfą o danym kolorze.



Podział na grupy:

Dobór grupy następuje po losowaniu plansz ze znakami Alfabetu Morse'a (karty do losowania grupy w załączeniu). Uczniowie podzieleni są na trzy grupy wg zasady: „Znajdź osobę z taką samą literą alfabetu Morse'a”.

CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
15 min	<p>Wykonanie planszy/"makiety" „Region Bałtycki”</p> <p>I grupa - z rozsypanki konturowej wybiera tylko te Państwa, które są krajami nadbałtyckimi.</p> <p>Po skończonych zajęciach uczestnicy mogą pokolorować kontury i uzupełnić nimi „makiety"/planszę</p> <p>II grupa – wyszukuje w chmurach wyrazowych ukryte nazwy państw Bałtyckich(9 państw) i wypisuje je na przygotowanej karcie odpowiedzi wraz ze stolicami, które wyszukuje na mapie.</p> <p>III grupa – rozszyfrowuje stolic państw bałtyckich i wypisuje je na przygotowanej kartce. Po skończonej pracy lider zespołu przedstawia efekt pracy grupy i prezentuje rozszyfrowane informacje o krajach nadbałtyckich. W trakcie prezentacji pozostali członkowie grupy układają elementy na stole/dywanie/przyklejają na tablicy (kontury państw, kartkę z wypisanymi nazwami państw ich stolicami). Należy ułożyć to tak, żeby powstała „całość” mapy „Region Bałtycki”</p>	<p>Przykłady konturów można znaleźć w zasobach Internetu lub wcześniej mogą być narysowane przez uczniów</p> <p>karta pracy A;</p> <p>karta pracy B;</p>	<p>praca w trzech grupach; doświadczenie; zadania warsztatowe;</p>
15 min	<p>Co jest za horyzontem?</p> <p>Wiemy już, że Morze Bałtyckie łączy linią brzegową 9 krajów. Znamy już ich nazwy. Teraz poznamy więcej szczegółów dotyczących poszczególnych krajów. Zadaniem grupy jest rozszyfrowanie informacji o danym kraju. Do liny marynarskiej przychepione są zakodowane za pomocą kodów QR informacje o krajach nadbałtyckich. Na każdej linii zamieszczonych jest 9 kodów (3 z odpowiedzią, 3 puste). Każda grupa otrzymuje po jednej linie z kodami. Po rozkodowaniu grupa przykleja na „makiety"/tablicy/planszy kod. Następnie członkowie grupy prezentują uzyskane informacje. Zaczynamy od grupy I, potem II i III. Po skończonych zajęciach uczestnicy mogą narysować flagi powyższych państw i uzupełnić nimi „makiety"/planszę.</p>	<p>karta pracy C; 3 kawałki liny; dziurkacz, gumki mocujące/taśma;</p>	<p>praca w trzech grupach; doświadczenie; zadania warsztatowe</p>



CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
15 min	<p>Każdy z krajów nadbałtyckich to bogactwo różnorodności, zatem „Ahoj przygodo – wypływamy w rejs!” Na morzu jednak różnie bywa.</p> <p>Nauczyciel zaprasza do zabawy orientacyjno-porządkowej: „Morze spokojne – morze wzburzone”</p> <p>Ćwiczący dobrani trójkami (tzw. łódki) Jedna osoba z przodu wyciąga ręce do tyłu i podaje 2 innym ćwiczącym, którzy też trzymają się za ręce – tworzy się trójkąt. Trójki oznaczone różnymi kolorami szarf w rozsypce.</p> <p>Przebieg zabawy.</p> <p>Ćwiczący dobrani trójkami na sygnał „morze spokojne” wypływają na wody i imitują ruch fal i ich szum. Przemieszczają się po całej sali. Na sygnał „morze wzburzone” starają się jak najszybciej powrócić do swojej przystani oznaczonej kolorem szarf. Drużyna, która wykona pierwsza zadanie wygrywa.</p> <p>W kolejnych wytygnięciach można stosować modyfikacje:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. prowadzący zmienia ułożenie kolorów szarf w poszczególnych przystaniach 2. zanim łódki dotrą do przystani muszą przynieść coś z morza do przystani 3. po powrocie do przystani muszą osoby ułożyć ze swoich ciał jakiś znak – rozgwiazda, ślimak, koło ratunkowe itp. 	<p>chorągiewki do wytyczania boiska, szarfy kolorowe, boisko możliwie równe, duże, ograniczone liniami z wyznaczoną w każdym rogu przystanią – pacholek z kolorem szarf lub materac z szarfą o danym kolorze;</p>	<p>praca w trójkach; aktywność ruchowa;</p>
15 min	<p>„Marynarskie zapasy – zabawa z mocowaniem”</p> <p>Uczniowie ustawieni są rzędy naprzeciwko siebie. Marynarze z dwóch portów ustawieni w rzędach naprzeciwko siebie trzymają linę. Na sygnał kapitana zaczynają ciągnąć, każdy w swoją stronę. Wygrywa drużyna, która przeciągnie przeciwnika za swój pacholek.</p>	<p>gruba lina; 2 pacholki;</p>	<p>praca w grupach; aktywność ruchowa;</p>
25 min	<p>„Ekologiczna podróż”</p> <p>Uczniowie z wykorzystaniem programu komputerowego: „Postermyswall”/komiksu (min. 2, max 3 scenki) przedstawią zasady ekologicznego pobytu w hotelu w czasie podróży po krajach nadbałtyckich. Nauczyciel zaznacza ważne aspekty m.in. oszczędne zużycie wody i energii (np. w czasie pobytu w hotelu), przyjazne środowisku środki do czyszczenia (np. pokładu), właściwe gospodarowanie odpadami, wykorzystanie w całości oferowanych np. przez hotel kosmetyków, unikanie plastikowych opakowań itp.</p>	<p>tablety, komputer; pl.postermyswall.com (edytor plakatów) writecomisc.com (program do wykonania komiksów) Instrukcja w „Propozycjach narzędzi TIK do wykorzystania na zajęciach”</p>	<p>praca indywidualna; aktywność graficzna;</p>



5
min

„Najpiękniejsze wspomnienia to te, co przed nami” – mini refleksja/podsumowanie

Dzisiaj kończymy pierwszy etap morskiej podróży. Nauczyciel zaprasza uczniów do podzielenia się swoimi odczuciami po zajęciach. Uczniowie siedzą w kole. Losują przedmiot z koszyka i dzielą się swoimi odczuciami, zgodnie z zasadą:

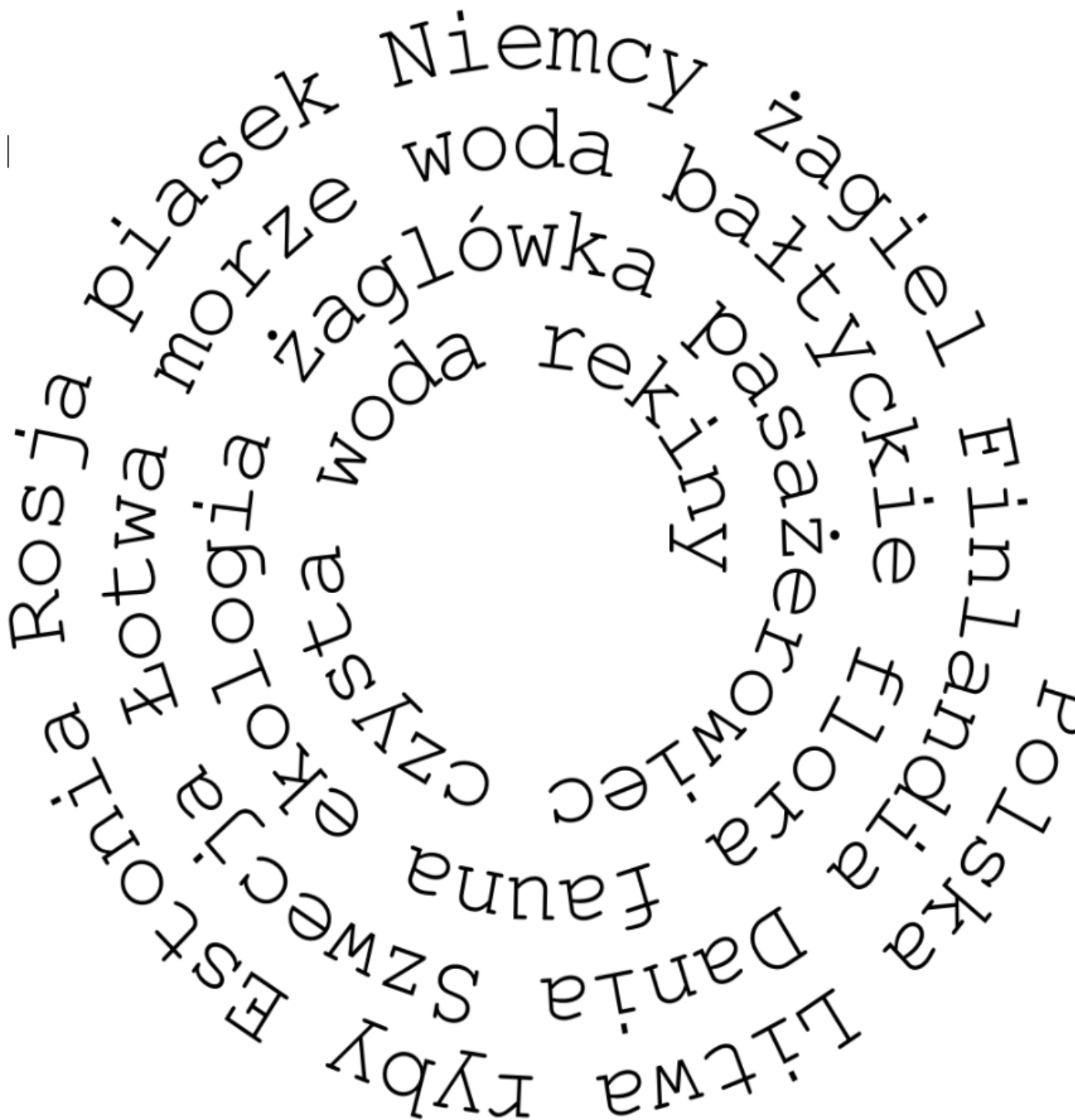
klucz – „Nauczyłem/łam się”;
okulary/lupa: „W czasie zajęć odkryłem/łam ...”
koperta: „Chcę Ci/Wam powiedzieć, że...”
zegarek: „Nie mogę doczekać się kolejnych zajęć ponieważ...”

koszyk
wiklinowy/kolorowe
pudełko z
przedmiotami:
okulary/lupa;
koperta;
zegarek;
klucz.

praca
indywidualna;
rundka



Rysunek 1 - Pierwsza wersja chmury wyrazowej do wykorzystania. Chmura wykonana w programie: festisite.com



Rysunek 2 - Druga wersja chmury wyrazowej do wykorzystania. Chmura wykonana w programie: festisite.com



KRAJE NADBAŁTYCKIE

KRAJ:

STOLICA:

KRAJ:

STOLICA:

KRAJ:

STOLICA:

KRAJ:

STOLICA:

KRAJ:

STOLICA:



Wygenerowany szyfr ze strony: addletters.com



Źródło: informacje pozyskane w Internecie.

1. ŁOTWA,

kraj który leży w północnej części Europy Wschodniej. Stolica państwa jest Ryga. Jego sąsiadami są: Litwa, Białoruś, Rosja i Estonia. Zamieszkuje go około 2,4 mln ludzi. Powierzchnia jej terytorium wynosi ok. 64,6 tys. km². Łotwa to kraj nizinny, w którym 50% to lasy.. Najdłuższą rzeką jest Dźwina, a największym szczytem jest Wzgórze Gaizinkalns. Językiem urzędowym jest język łotewski.



2. POLSKA,

kraj znajdujący się w środkowej Europie. Jest członkiem Unii Europejskiej. Oficjalna nazwa: Rzeczpospolita Polska. Stolica Polski jest Warszawa. Jej sąsiadami są: Niemcy, Czechy, Słowacja, Rosja, Litwa, Białoruś, Ukraina. Językiem urzędowym jest język polski. Liczba mieszkańców ponad 38 mln. Ma klimat umiarkowany, kontynentalny. Najdłuższa rzeka to Wisła, najwyższy szczyt to Rysy, położone w Tatrach Wysokich.

3. LITWA,

jest krajem położonym w północnej części Europy Wschodniej. Oficjalna nazwa to Republika Litewska. Sąsiadami Litwy są: Rosja, Polska, Białoruś i Łotwa. Stolicą Litwy jest Wilno. Językiem urzędowym jest język litewski. Kraj ma około 3,6 mln mieszkańców. Jest to kraj nizinny. Najdłuższą rzeką jest Niemen. Najwyższym szczytem jest Góra Aukštowska.



4. ESTONIA,

jest krajem położonym w Europie Wschodniej, w jej północnej części. Pełna nazwa to Republika Estońska. Stolicą kraju jest Tallin. Oficjalnym językiem kraju jest język estoński. Sąsiadami Estonii są: Łotwa i Rosja. Liczba ludności wynosi około 1,4 mln. Estonia jest krajem nizinny. Około 48% powierzchni kraju to lasy. Najwyższym wzniesieniem kraju jest Suur Munamägi, najdłuższą rzeką jest Võhandu.

5. NIEMCY,

Oficjalna nazwa Republika Federalna Niemiec. Stolica kraju jest Berlin. Niemcy są członkiem Unii Europejskiej. Sąsiadami Niemiec są: Polska, Dania, Czechy, Austria, Szwajcaria, Francja. Luksemburg, Belgia, Holandia. Niemcy mają ponad 82,4 mln mieszkańców. W Niemczech panuje klimat umiarkowany. Około 31% kraju stanowią lasy. Najdłuższą rzeką jest Ren, najwyższym szczytem Zugspitze.



Źródło: informacje pozyskane w Internecie.

6. SZWECJA,

leży w Europie Północnej. Zaliczana jest do państw skandynawskich. Jest członkiem Unii Europejskiej. Stolica Szwecji jest Sztokholm. Sąsiaduje z krajami: Norwegią, Finlandią i Danią. Liczy około 1,3 mln mieszkańców. Językiem urzędowym jest język szwedzki. Najdłuższa rzeka to Klar, najwyższy szczyt to Kebnekaise.



7. ROSJA,

państwo federacyjne. Kraj położony na kontynencie euroazjatyckim. Stolicą Rosji jest Moskwa. Kraj sąsiaduje z : Ukrainą, Białorusią, Polską, Litwą, Łotwą, Estonią, Finlandią, Norwegią, Koreą Północną, Chinami, Kazachstanem, Mongolią, Azerbejdżanem i Gruzją. Językiem urzędowym jest język rosyjski. Klimat w Rosji jest różnorodny w zależności od położenia. Przeważnie panuje tu klimat umiarkowany i podbiegunowy. Najdłuższą rzeką jest Lena, najwyższym szczytem jest Elbrus.

8. FINLANDIA,

kraj położony w Europie Północnej. Pełna nazwa Republika Finlandzka. Finlandia wchodzi w skład Unii Europejskiej. Stolicą kraju są Helsinki. Sąsiadami kraju są: Szwecja, Rosja i Norwegia. Większość kraju stanowią niziny. Liczba ludności wynosi ponad 5,5 mln. Finlandia leży w strefie klimatu umiarkowanego choć od strony północnej położona jest w strefie okołobiegunowej. Najdłuższa rzeka to Kemijoki, najwyższy punkt w Finlandii to Halti.

















9. DANIA,

państwo położone w Europie Północnej. Państwo skandynawskie. Dania jest członkiem Unii Europejskiej. Sąsiaduje z krajami: Niemcami i Szwecją. Językiem urzędowym jest język duński. Stolica kraju jest Kopenhaga. Dania wchodzi w skład Królestwa Danii. Liczba mieszkańców wynosi około 5,7 mln. Lasy stanowią tylko 12% powierzchni kraju. Panuje tu klimat umiarkowany, ciepły, typu morskiego. Najdłuższa rzeka to Gudenå. Najwyższy uznawalny punkt w Danii to Yding Skovhøj.















KARTY DO PODZIAŁU NA GRUPY

Przy założeniu 21 uczestników z podziałem na 3 grupy, należy wydrukować po 7 kart z każdego rodzaju. Uczniom należy wydrukować tylko pole z alfabetem. Na koniec zajęć można ułożyć wyraz z odczytanych liter alfabetu Morse'a (EKO).

	I GRUPA 
  	II GRUPA   
  	II GRUPA   



	<p>I GRUPA</p> 
	<p>II GRUPA</p> 
	<p>II GRUPA</p> 
	<p>I GRUPA</p> 
	<p>II GRUPA</p> 
	<p>II GRUPA</p> 

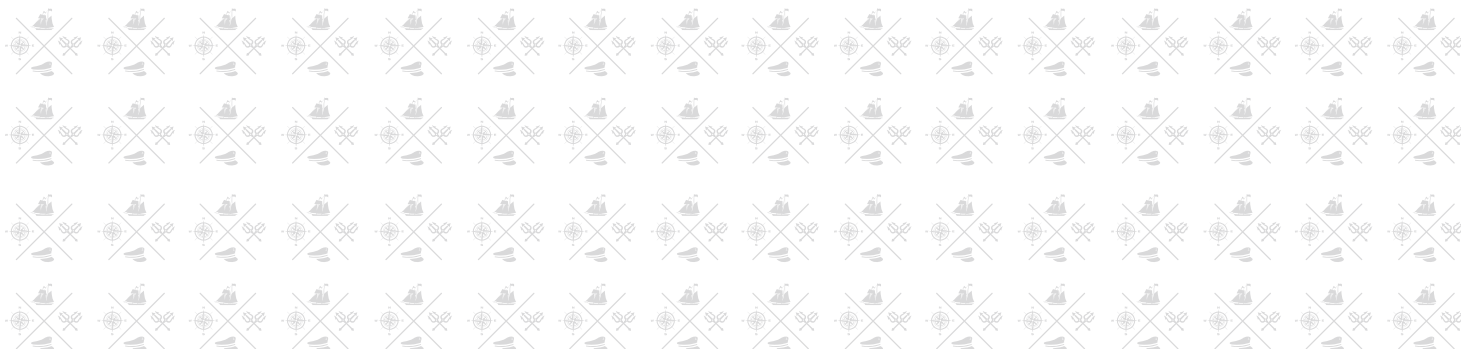




GRUPA WIEKOWA: IV - VI KLASA SP
CZAS ZAJĘĆ: 90 MINUT

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- karty pracy: A, B,C;
- karty do podziału na grupy;
- tablety;
- tablica interaktywna/monitor interaktywny;
- lina powyżej 1m długości
- sznurek minimum 2 m;
- szary arkusz papieru;
- brystol A3;
- taśma klejąca/gumki mocujące;
- kredki, farby, klej, nożyczki, dziurkacz, ścinki materiału, stare gazety, kolorowy papier, markery, mazaki, małe opakowania, wstążka, sznurek do związania kartek itp.
- klamerki;
- flipchart.



Podział na trzy grupy:

Uczniowie losują karty z węzłami marynarskimi, a następnie dobierają się według zasady: „Znajdź taki sam węzeł marynarski”.

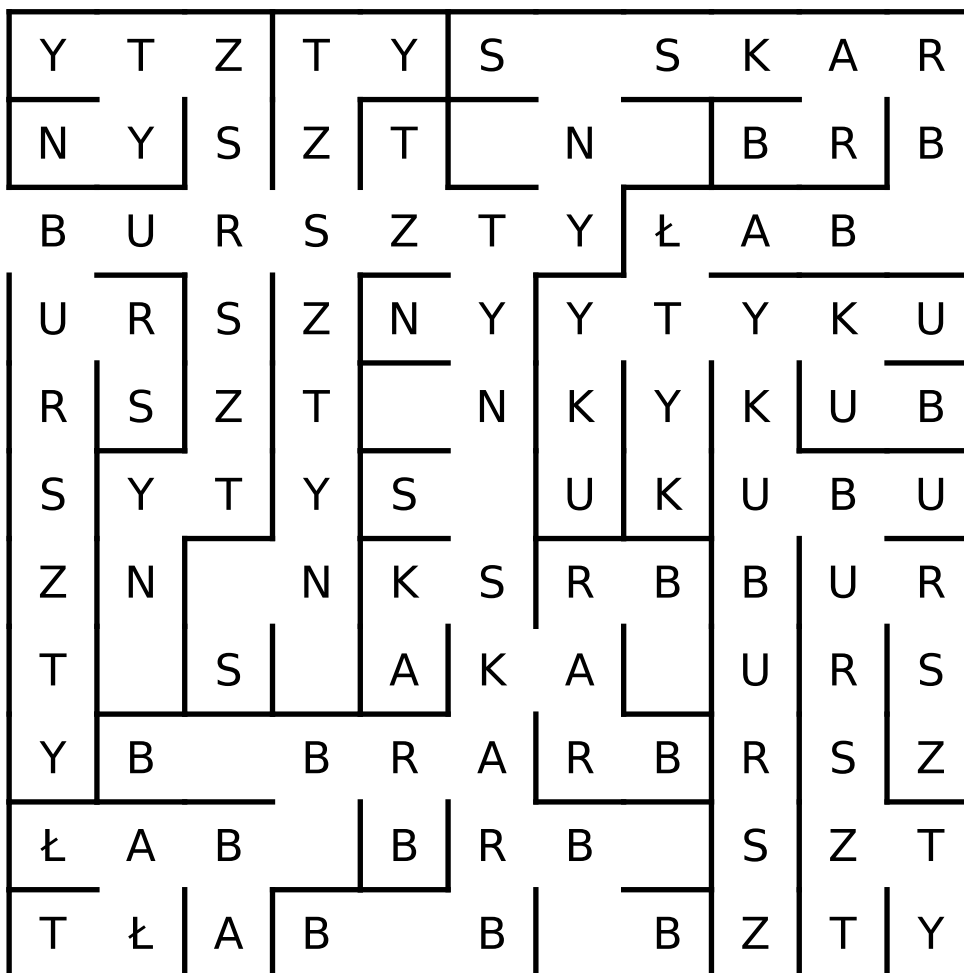
CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
10 min	<p>„Rozgrzewka edukacyjna” Memory o Morzu Bałtyckim – znajdź dwie takie same informacje o Morzu Bałtyckim learningapps.org/14683930 Wyścigów rzędów – jedna osoba z pierwszego rzędu podbiega i wybiera dwa obrazki i wraca do rzędu. Następnie osoba z drugiego rzędu podbiega i wskazuje swoje obrazki. Potem analogicznie do momentu odkrycia wszystkich kart. W czasie wyścigu rzędów członkowie grupy i grupy nie mogą się ze sobą komunikować. Po zakończeniu wyścigu rzędów, każdy rząd przekazuje po dwie informacje zapamiętane o Morzu Bałtyckim. learningapps.org/14683930</p>	<p>tablica interaktywna/monitor interaktywny lub tablety</p>	<p>wyścigi dwóch rzędów praca indywidualna praca w trzech grupach; doświadczenie; zadania warsztatowe;</p>
10 min	<p>Co pływa w morzu? – „burza mózgów” z ograniczeniem czasowym. Prowadzący zapisuje na tablicy propozycje uczniów (każdy może zgłosić kilka odpowiedzi, pomysły mogą być dowolne, nawet z pozoru absurdalne pomysły mogą być wartościowe) nie krytykujemy i komentujemy wypowiedzi innych). Po zgłoszeniu wszystkich propozycji prowadzący wspólnie z uczniami dyskutuje nad przedstawionymi pomysłami, a następnie dokonują podziału na grupy ekosystemu : „Organizmy zwierzęce i organizmy roślinne” (zooplankton i fitoplankton), „Rośliny morskie”, „Ryby”, „Inne” (np. zanieczyszczenia). Materiał należy wyeksponować w sali.</p>	<p>szary papier/druga strona z odzyskanych np. starych kalendarzy/tablica/flipchart; mazaki do białej tablicy/markery</p>	<p>dyskusja dydaktyczna w grupie –praca zespołowa</p>
15 min	<p>„Poszukiwacz skarbów morskich” Każdy uczeń rozwiązuje labirynt, a następnie czyta tekst z lukami. Rozmowa z uczniami nt pozyskanych przez nich informacji z kart pracy. Krótka prezentacja/prelekcja nauczyciela na temat bursztynu morskiego (do wykorzystania różne źródła informacji)</p>	<p>karta pracy A karta pracy B</p>	<p>praca indywidualna</p>
15 min	<p>„List w butelce” Nauczyciel chowa w sali trzy butelki, w których „latarnik morski” schował informację „Co pływa w morzu?” Zadaniem każdej z grup jest odnaleźć butelkę wg instrukcji podanej przez nauczyciela (dowolność pomysłu), a następnie ułożenie w całość elementów w niej znajdujących się. Wykonanie zadania powinno być ograniczone w czasie. Wygrywa grupa, która pierwsza ukończy zadanie i zaprezentuje poprawne rozwiązanie.</p>	<p>karta pracy C</p>	<p>praca w trzech grupach</p>



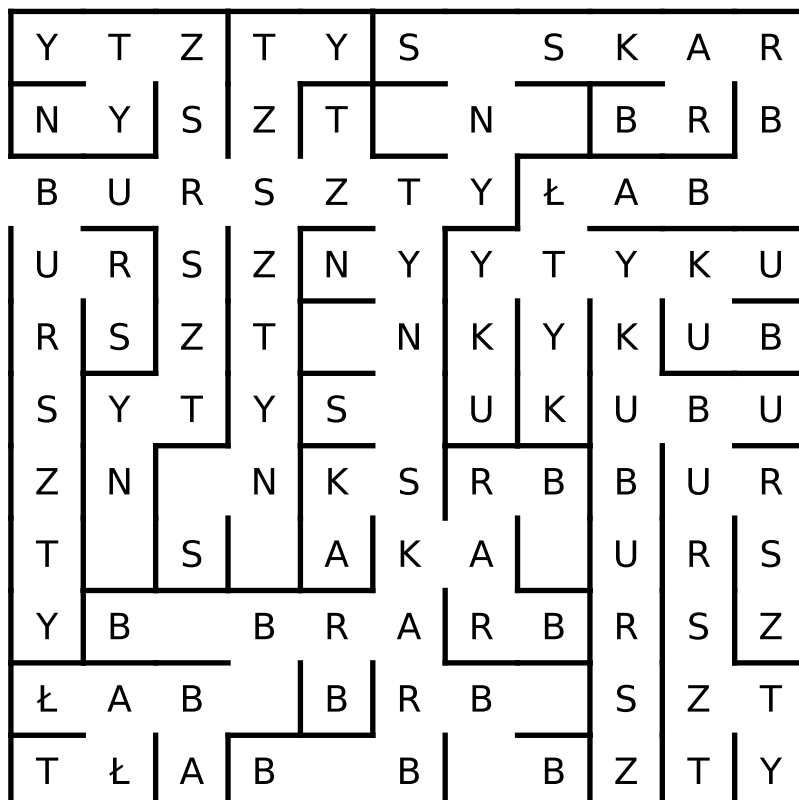
<p>10 min</p>	<p>„Przerywnik ruchowy” - wyścig żółwi morskich (zabawa na czworakach)</p> <p>Ustawienie: Zastępy w szeregach.</p> <p>Przebieg zabawy: Na sygnał, pierwszy w' zastępie wykonuje podpór tyłem, układa opakowanie na brzuchu po czym na czworakach biegnie do linii końcowej. Powrót, do zastępu biegiem. Każde dziecko ćwiczy z własnym opakowaniem.</p> <p>Odmiana I: Sposób poruszania się jak wyżej opakowanie należy toczyć stopami przed sobą opakowanie należy umieścić między brodą, a klatką piersiową.</p>	<p>opakowanie po jogurcie, kosmetykach / lina</p>	<p>zastępy w szeregach; aktywność ruchowa;</p>
<p>25 min</p>	<p>„Jak możesz wpłynąć na zmniejszenie zanieczyszczeń na Bałtyku?” - eko projekty na papierze wykonane w formie np. (po wpisaniu hasła w Internecie można skorzystać z instrukcji wykonania):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. „Leporello” - harmonijkowa, bezoprawowa kompozycja graficzna w formie książeczki połączonej za pomocą np. wstążki czy sznurka. Po rozłożeniu prezentuje się jak harmonijkowa książeczka. 2. „Lapbook” – kreatywne zaprezentowanie treści na dany temat/”zwizualizowana forma zgromadzonych informacji na dany temat/jedna z form książeczki edukacyjnej wykonanej przez uczniów. <p>Nauczyciel kontroluje pracę w grupie, wspiera w razie potrzeby, inspiruje itp.</p> <p>Uczniowie mogą dokończyć pracę po zajęciach (na przerwach, wspólnie po zajęciach itp.). Na kolejnym zajęciu każda grupa prezentuje swój projekt.</p>	<p>stare gazety, koraliki, taśmy, ścinki materiałów, końcówki bibuły, kredki, mazaki, nożyczki, taśma, klej, kolorowy papier, kartka z bloku technicznego A3/brystol</p>	<p>praca w trzech grupach; aktywność plastyczno-techniczna;</p>
<p>5 min</p>	<p>„Wspomnienia z przygody”</p> <p>Na centymetrze/linie/sznurku każdy z uczestników zajęć przypina klamerkę w miejscu, który określa jego poziom zadowolenia z zajęć. Początkiem na centymetrze jest „0”, a na linie/sznurku supeł.</p> <p>Rundka – swobodne wypowiedzi na temat zajęć z uwzględnieniem zwizualizowanego poziomu zadowolenia.</p>	<p>papierowy centymetr np. z IKEA/lina/gruby sznurek; klamerki do bielizny</p>	<p>praca indywidualna; rundka</p>



Labirynt wykonano za pomocą generatora: festisite.com/text-layout/maze



Prawidłowa odpowiedź: „Bursztyn skarb Bałtyku”



Prawidłowa odpowiedź:

Bursztyn bałtycki powstał z przeobrażonej żywicy drzew iglastych, porastających w środkowym paleogenie, przed około 40 mln lat, północne i wschodnie wybrzeża epikontynentalnego morza wypełniającego wschodnią część basenu Morza Północnego.

Żywica drzew bursztynodajnych była transportowana do morza przez sieć rzeczną i spływy powierzchniowe i w środowisku morskim uległa zaawansowanej diagenecie, przede wszystkim polimeryzacji. Procesy te doprowadziły do zmian cech fizykochemicznych żywicy, w tym wzrostu twardości i temperatury topnienia, a w konsekwencji do powstania substancji znanej dziś jako bursztyn bałtycki (sukcynit).

Źródło Internet:

pgi.gov.pl/psg-1/psg-2/informacja-i-szkolenia/wiadomosci-surowcowe/10820-geneza-powstania-bursztynu.html

(5.03.2022r.)



Polecenie: Uzupełnij luki wyrazowe lub brakującej części wyrazu. Przeczytaj tekst.

bursztyn bałtycki powstał z przeobrażonej żywicy drzew iglastych, porastających w środkowym paleogenie, przed około 40 mln lat, północne i wschodnie wybrzeża epikontynentalnego morza wypełniającego wschodnią część basenu Morza Północnego.

Żywica bursztynodajnych była transportowana do morza przez sieć rzeczną i sploty powierzchniowe i w środowisku morskim uległa zaawansowanej diagenecie, przede wszystkim polimeryzacji. Procesy te doprowadziły do zmian cech fizykochemicznych żywicy, w tym wzrostu twardości i temperatury topnienia, a w konsekwencji do powstania substancji znanej dziś jako bursztyn bałtycki (sukcynit).



Prawidłowa odpowiedź:

Bursztyn bałtycki powstał z przeobrażonej żywicy drzew iglastych, porastających w środkowym paleogenie, przed około 40 mln lat, północne i wschodnie wybrzeża epikontynentalnego morza wypełniającego wschodnią część basenu Morza Północnego.

Żywica drzew bursztynodajnych była transportowana do morza przez sieć rzeczną i spływy powierzchniowe i w środowisku morskim uległa zaawansowanej diagenecie, przede wszystkim polimeryzacji. Procesy te doprowadziły do zmian cech fizykochemicznych żywicy, w tym wzrostu twardości i temperatury topnienia, a w konsekwencji do powstania substancji znanej dziś jako bursztyn bałtycki (sukcynit).

Źródło Internet:

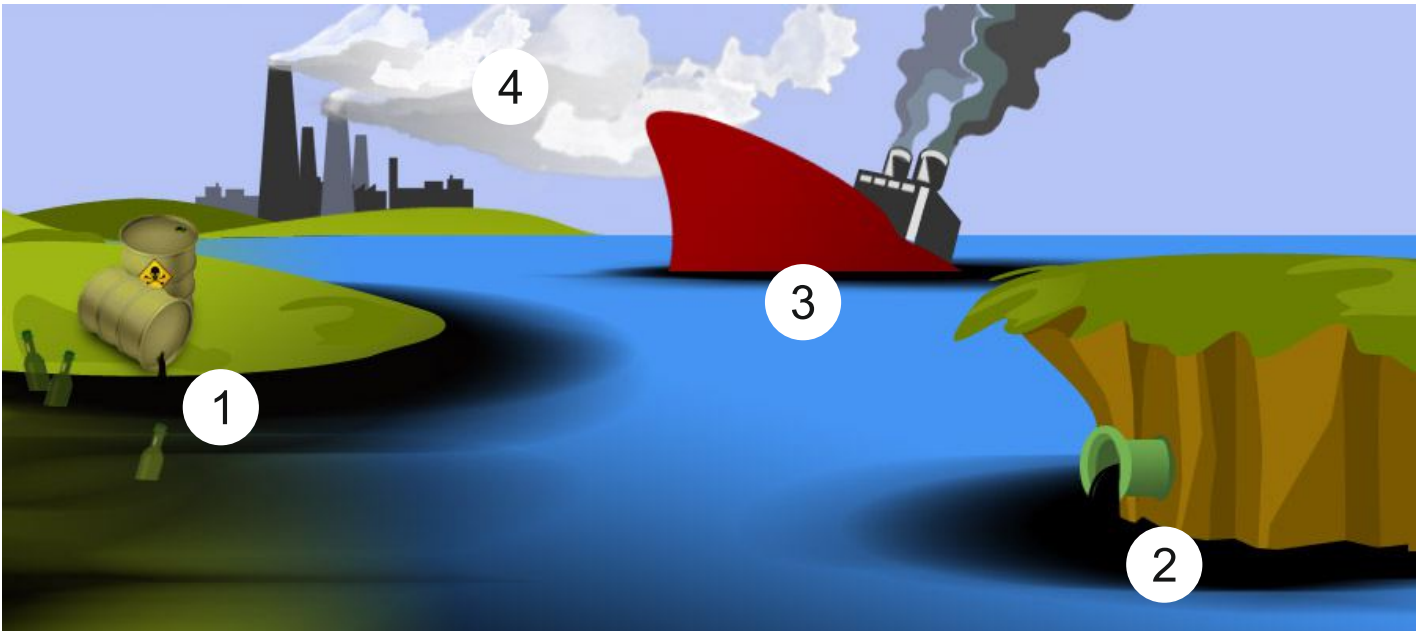
pgi.gov.pl/psg-1/psg-2/informacja-i-szkolenia/wiadomosci-surowcowe/10820-geneza-powstania-bursztynu.html

(5.03.2022r.)



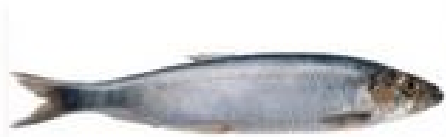
KARTA PRACY C / 1 GRUPA LIST W BUTELCE

SKĄD BIORĄ SIĘ ZANIECZYSZCZENIA MORZA BAŁTYCKIEGO?



źródło Internet: naszbaaltyk.pl/zanieczyszczenia (5.03.2022 r.)





ŚLEDŹ



SZPROT



DORSZ



BELONA



FLĄDRA



TURBOT



SIEJA



SOLA



WĘGORZ



ŁOSOŚ

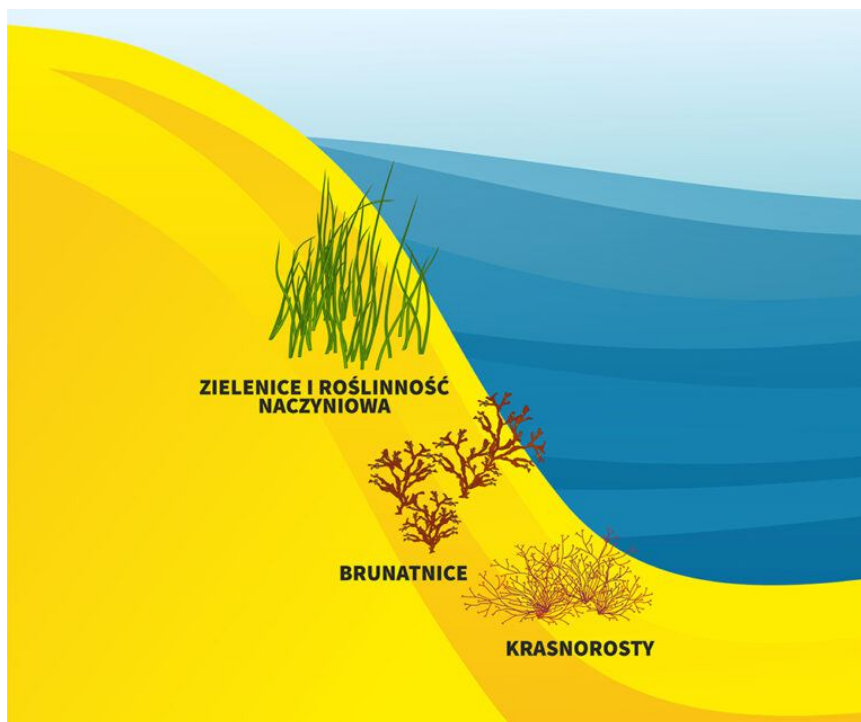


PŁOĆ



SZCZIPAK

Źródło Internet: <http://backstagomorza.blogspot.com/2016/03/ryby-batyku-normal-0-21-false-false.html> (5.03.2022r.)



źródło Internet: <https://naszbaityk.pl/bioroznorodnosc/> (5.03.2022r.)

INSTRUKCJA:

1. Obrazki można pociąć wg własnego uznania
2. Propozycja stworzenia puzzli poprzez generator online. Można wówczas wykorzystać je do zabawy z wykorzystaniem tablicy interaktywnej lub monitora interaktywnego.

PRZYKŁADOWY PROGRAM:

www.jigsawplanet.com

Program wymaga logowania. Należy kliknąć na „STWÓRZ”, następnie ładowujemy obrazek/zdjęcie z komputera. Kolejnym etapem jest wybór ilości puzzli do ułożenia. Wystarczy przesunąć suwakiem (określenie stopnia trudności). Ostatni etap to wybór kształtu puzzli od tych tradycyjnych do kwadratów czy nieregularnych form. Można również wybrać inne opcje np. w jaki sposób puzzle mają się obracać. Zatwierdzamy i możemy albo układać puzzle online, przekazać link albo zapisać projekt.

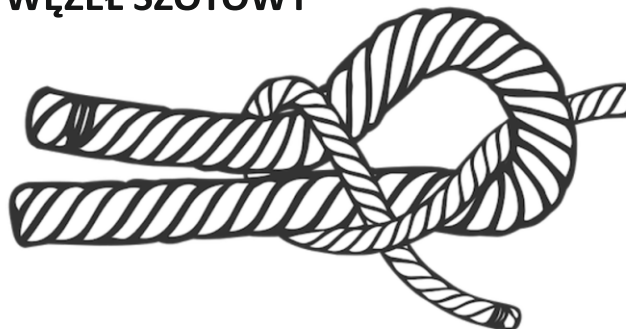


KARTY DO PODZIAŁU NA GRUPY

Przy założeniu 21 uczestników z podziałem na 3 grupy, należy wydrukować po 7 kart z każdego rodzaju. Uczniom należy wydrukować tylko pole z obrazkiem węzła marynarskiego. Na koniec zajęć można spróbować z uczniami zawiązać taki sam węzeł.



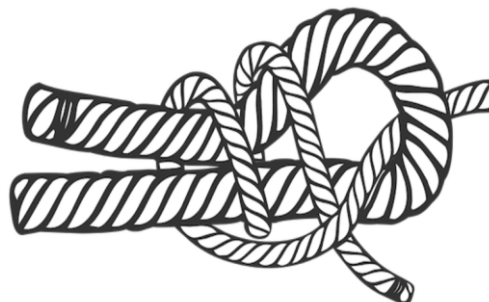
**I GRUPA
WĘZEŁ SZOTOWY**



**II GRUPA
WĘZEŁ PŁASKI**



**III GRUPA
WĘZEŁ BRAMSZOTOWY**



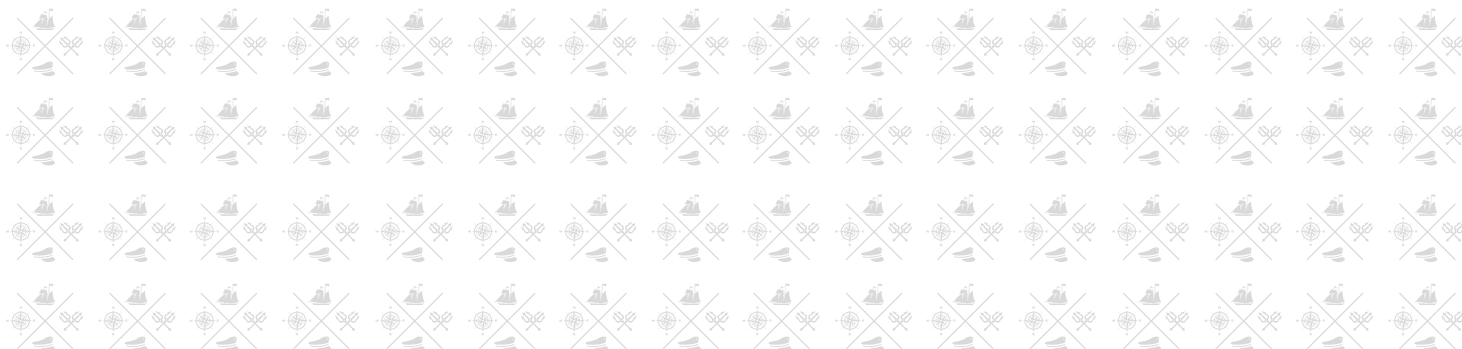
Źródło Internet: puntovita.pl/wezly-zeglarskie (5.03.2022r.)

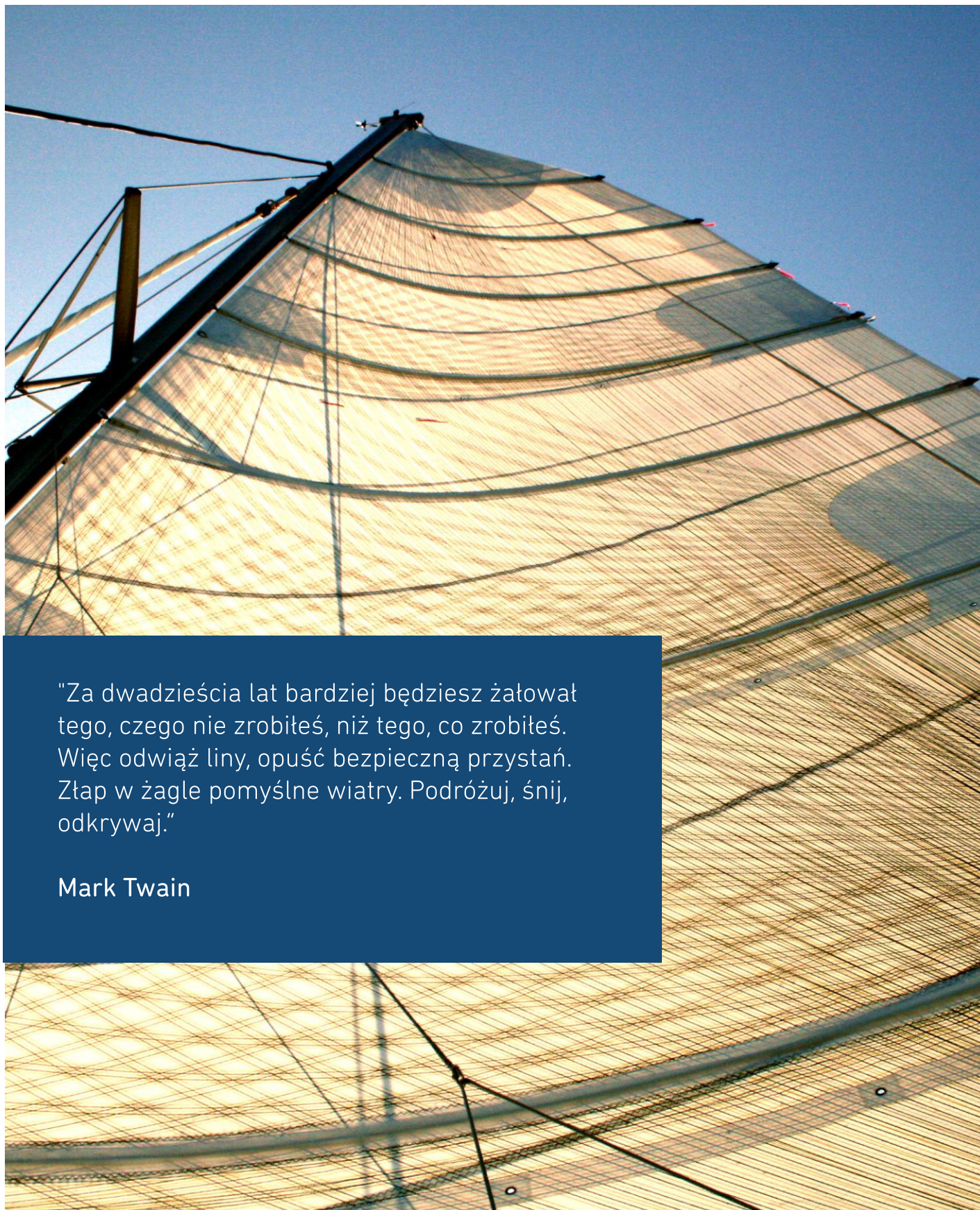


GRUPA WIEKOWA: IV - VI KLASA SP
CZAS ZAJĘĆ: 90 MINUT

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- karty pracy: A, B,C,D;
- zdjęcia przeznaczone na puzzle do podziału na grupy;
- tablety;
- tablica interaktywna/monitor interaktywny;
- taśma klejąca/gumki mocujące/szpilki;
- kredki, mazaki, klej, nożyczki;
- flipchart;
- ablica/tablica korkowa;
- szary papier;
- duży arkusz papieru z jedną stroną czystą np. po nieaktualnym kalendarzu/plakacie.





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

Mark Twain



Scenariusz zajęć:

Podział na trzy grupy:

Uczniowie losują puzzel, a następnie dobierają się według zasady: „Dopasuj swój puzzel do całości, tak aby powstało zdjęcie” (zdjęcia własne - wykonane przez K.Baryś). Zdjęcie należy pociąć na tyle puzzli ile ma być osób w grupie.

CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
15 min	<p>„Rozgrzewka edukacyjna” z ograniczeniem czasowym.</p> <p>Z dostępnych materiałów, uczniowie w grupach, wykonują kolaż. Na górze kartki należy napisać tytuł: „KTO PRACUJE DLA MORZA?”</p> <p>Po wykonaniu pracy grupy prezentują swój kolaż, opisują swoje skojarzenia z osobami pracującymi dla morza.</p> <p>Kolaże grup należy wyeksponować w sali.</p>	gazety, gazetki promocyjne, ilustracje, zdjęcia, naklejki, klej, szary papier;	praca w trzech grupach; projekt grupowy; doświadczenie; zadania warsztatowe;
15 min	<p>„Kto pracuje dla morza?” – wykreślanek.</p> <p>Każdy z uczestników otrzymuje kartę pracy z uwzględnieniem stopnia trudności. Do wyszukanych wyrazów ukrytych w wykreślanek należy dobrać określenie (drukujemy dodatkowo dla każdego ucznia zestaw z określeniami, bez zawodu).</p> <p>Nauczyciel może opisać bardziej szczegółowo opis poszczególnych zawodów wskazanych w wykreślanek.</p> <p>Prace można nakleić na arkuszu papieru lub powiesić na tablicy.</p>	mazaki/długopis; karta pracy A; taśma klejąca/gumki mocujące/szpilki/magnesy, tablica korkowa/duży arkusz papieru z jedną stroną czystą np. po nieaktualnym kalendarzu czy plakatu;	dyskusja dydaktyczna; praca indywidualna;
15 min	<p>„Przerywnik ruchowy” - „Wyprawa na maszt” – zabawa z mocowaniem</p> <p>Ustawienie: w 4 rzędach, naprzeciwko drabinek</p> <p>Przebieg zabawy:</p> <p>Uczestnicy mają do pokonania tor przeszkód – leżenie przodem na kocyku, ręce wyprostowane w podporze – pozycja fokii – pokonanie w takiej pozycji slalomem 3 pachotków (bez pomocy nóg), następnie w leżeniu przodem z rękami w przód pokonanie prostej trasy do ławeczki imitując ruch rąk do kraula, na ławeczce poślizg po ławeczce również w leżeniu na brzuchu, po zejściu z ławeczki zostawiamy kocyk i biegniemy do drabinek: dzieci starsze wspinają się na drabinki do wyznaczonego miejsca przy użyciu zaczepionej liny, a dzieci młodsze po szczebelkach drabinki. Tak następuje wejście i zejście z drabinek. Po zejściu powrót biegiem na koniec swojego zastępu. Kolejna osoba z rzędu startuje, kiedy poprzednik zaczyna poślizg na ławeczce. Drużyna, która pokona tor najszybciej, wygrywa.</p>	kocyk dla każdego; ławki; drabinki; liny zaczepione do drabinek;	zastępy w rzędach;



20
min

Z listy osób pracujących dla morza każdy z uczniów wybiera sobie postać i tak jak sobie ją wyobraża, przedstawia ją za pomocą awatara. Awatary można wykonać za pomocą programu (propozycje):

1. sp-studio.de
2. avatarmaker.com
3. getavataaars.com/?accessoriesType=Kurt&mouthType=Smile

Programy są intuicyjne i praktycznie bez pomocy uczniowie są w stanie wykonać samodzielnie postać1.

Po wykonaniu pracy uczniowie przedstawiają swój awatar i opisują go. Wcześniej nauczyciel zgrywa awatarki na pamięć i prezentuje na tablicy interaktywnej/monitorze interaktywnym.

tablety;
tablica interaktywna/
monitor interaktywny;

praca
w trzech
grupach

„Create” bez logowania. Klikamy na poszczególne odnośniki przy awatarze; hair, eyes.., wybieramy: kształt, kolor...gadżety, zwierzątka...Gdy skończymy pracę klikamy na ikonkę dyskietki „Save”. Zapisz plik na swoim komputerze w formacie jpg.

15
min

„Przerywnik ruchowy” – zabawa „Rybaczy na morzu”.
Przebieg zabawy.
Dwaj „rybacy” trzymają się za ręce, biegną razem starając się chwycić „ryby” uciekające po całym jeziorze. Ryby unikają schwytania wykonując uniki, zwody, zmiany kierunku biegu. Złapaną rybę odprowadzają do przystani, w której pozostaje tak długo, aż rybacy sprowadzą następną rybę. Dwie schwytane ryby założywszy szarfy stają się rybakami i wraz z pierwszą parą ruszają na połów. W ten sposób liczba rybaków stale się zwiększa. Ucieczka ryb jest coraz trudniejsza, coraz gęściej zastawiane są sieci, coraz częściej wpadają w nie ryby. Zabawa kończy się kiedy ostatnia ryba zostanie złowiona. Zwykle ostatnia schwytana para rozpoczyna ponowny połów jako rybacy.

chorągiewki do
wytyczania boiska,
szarfy kolorowe, boisko
możliwie równe, duże,
ograniczone liniami
z wyznaczoną w
jednym jego rogu małą
przystanią.

zastępy
w szeregach;
aktywność
ruchowa;

10
min

Podsumowanie zajęć.
Na falach wykonanych z pasków bibuły, przyklejonych do tablicy w kształcie fali, uczniowie przyklejają od 1-6 rybek (w zależności od poziomu ich zadowolenia). Można wykorzystać szablony rybki do pokolorowania przez uczniów. Następnie w formie „rundki” uczniowie wypowiadają się na temat zajęć i swojego udziału w zajęciach.

klej;
niebieskie paski bibuły;
kredki, mazaki;
6 rybek dla każdego
ucznia (wielkość,
kształt, rodzaj dowolny
wg koncepcji
nauczyciela) –
propozycja
w załączeniu (karta
pracy D)

praca
indywidualna;
rundka.



Polecenie: Znajdź ukryte w wykreślanke osoby pracujące dla morza, a następnie dobierz do nich określenia.

Wykreślanke wykonano za pomocą programu: [senteacher.org](https://www.senteacher.org)
(wygenerowano 6.03.2022 r.)

Dostosowania do indywidualnych potrzeb i możliwości ucznia:

Wykreślanke przygotowano na 3 poziomach trudności:

- a) trudny – do samodzielnego wyszukania wyrazów;
- b) średni – z wyrazami pomocniczymi pod wykreślanką;
- c) łatwy – ze wskazanymi rozwiązaniami, należy wypisać pod wykreślanką

PILOT	WPROWADZA STATKI DO PORTU
MARYNARZ	CZŁONEK ZAŁOGI PŁYWAJĄCEJ NA STATKU, KTÓRY MORZE PEŁNIĆ RÓŻNE FUNKCJE.
MECHANIK	PRACUJE W DZIALE MECHANICZNYM NA STATKU. OPIEKUJE SIĘ SILNIKIEM GŁÓWNYM, <u>TURRBINAMI</u>. USUWA AWARIE W <u>MASZYNOWNIK</u> STATKU.



WARTOWNIK	PEŁNI FUNKCJĘ OCHRONY W PORCIE.
ELEKTRYK	SPECJALISTA OD URZĄDZEŃ ELEKTRYCZNYCH NA STATKU.
KAPITAN	OSOBA DOWODZĄCA NA STATKU. KAPITAN ODPOWIADA ZA ZABEZPIECZEŃSTWO STATKU I ZAŁOGI STATKU.
OFICER	MARYNARZ PEŁNIĄCY FUNKCJĘ KIEROWNIKA STATKU. NADZORUJE WSZYSTKIE CZYNNOŚCI, ZWIĄZANE Z BEZPIECZNYM FUNKCJONOWANIEM I NAWIGACJĄ STATKU.
RYBAK	ZAJMUJE SIĘ RYBOŁÓWSTWEM CZYLI POŁOWEM RYB I INNYCH OWOCÓW MORZA.
RATOWNIK	ZAJMUJE SIĘ MIĘDZY INNYMI OBSŁUGĄ ŁODZI RATUNKOWYCH I TRATW RATUNKOWYCH.



LATARNIK	OBSŁUGUJE SPRZĘTY NAWIGACYJNE I KARTOGRAFICZNE ZNAJDUJĄCE SIĘ W LATARNI MORSKIEJ.
BOSMAN	ODPOWIADA NA JACHCIE ZA ŻAGLE, LINY, KONSERWACJĘ ŻAGŁÓWKI.
MOTORZYSTA	PRACUJE W MASZYNOWNI STATKU. ZAJMUJE SIĘ NAPRAWAMI I KONSERWACJĄ URZĄDZEŃ ZNAJDUJĄCYCH SIĘ W POMIESZCZENIU MASZYNOWYM.
ELEKTROMONTER	MONTOWANIE ORAZ KONSERWACJA RÓŻNEGO RODZAJU INSTALACJI ELEKTRYCZNYCH
NAWIGATOR	BEZ NAWIGATORA NIE WYPŁYNIE Z PORTU I NIE WPŁYNIE DO PORTU STATEK. PROWADZI STATEK W RUCHU MORSKI, UNIKA KOLIZJI STATKÓW NA MORZU. KIERUJE MANEWRAMI STATKU.
SPAWACZ	Spawa elementy statku wykonane między innymi ze stali, żeliwa. Podczas budowy okrętów w ten sposób łączy się ze sobą poszczególne elementy.
PIASKARZ	Czyści powierzchnie metalowe i betonowe na statku. Dzięki temu można potem malować statek lub jego elementy.



T	z	r	y	b	a	k	e	l	J	a	J	A	b	K
u	W	k	v	w	U	a	l	i	m	l	P	A	T	T
q	N	K	s	e	k	C	e	K	a	H	V	Z	A	r
l	a	b	m	l	A	X	k	H	r	Z	b	q	O	v
a	n	o	o	e	v	i	t	P	y	l	F	a	J	r
t	m	s	t	k	m	a	r	l	n	z	f	c	e	r
a	e	m	o	t	w	b	o	m	a	s	t	c	J	a
r	c	a	r	r	a	m	m	L	r	A	i	R	n	t
n	h	n	z	y	r	A	o	D	z	f	s	a	o	o
i	a	w	y	k	t	A	n	v	o	x	t	l	a	w
k	n	i	t	K	o	n	t	P	i	i	i	U	o	n
i	i	P	s	A	w	d	e	n	p	p	a	X	X	i
B	k	W	a	P	n	m	r	a	V	q	D	O	O	k
l	a	A	h	Q	i	l	k	s	C	a	p	b	S	A
A	s	d	v	d	k	n	a	w	i	g	a	t	o	r





**bosman elektromonter elektryk kapitan
latarnik marynarz mechanik motorzytsa
nawigator oficer pilot ratownik rybak
wartownik**



TEMAT III
KTO PRACUJE DLA MORZA?
KLASY IV - VI

KARTA PRACY C / GRUPA I

ZDJĘCIA DO UKŁADANKI - PUZZLE



40

OPRACOWANIE:

Krystyna Baryś, Monika Gotubiew, Paweł Drobnik

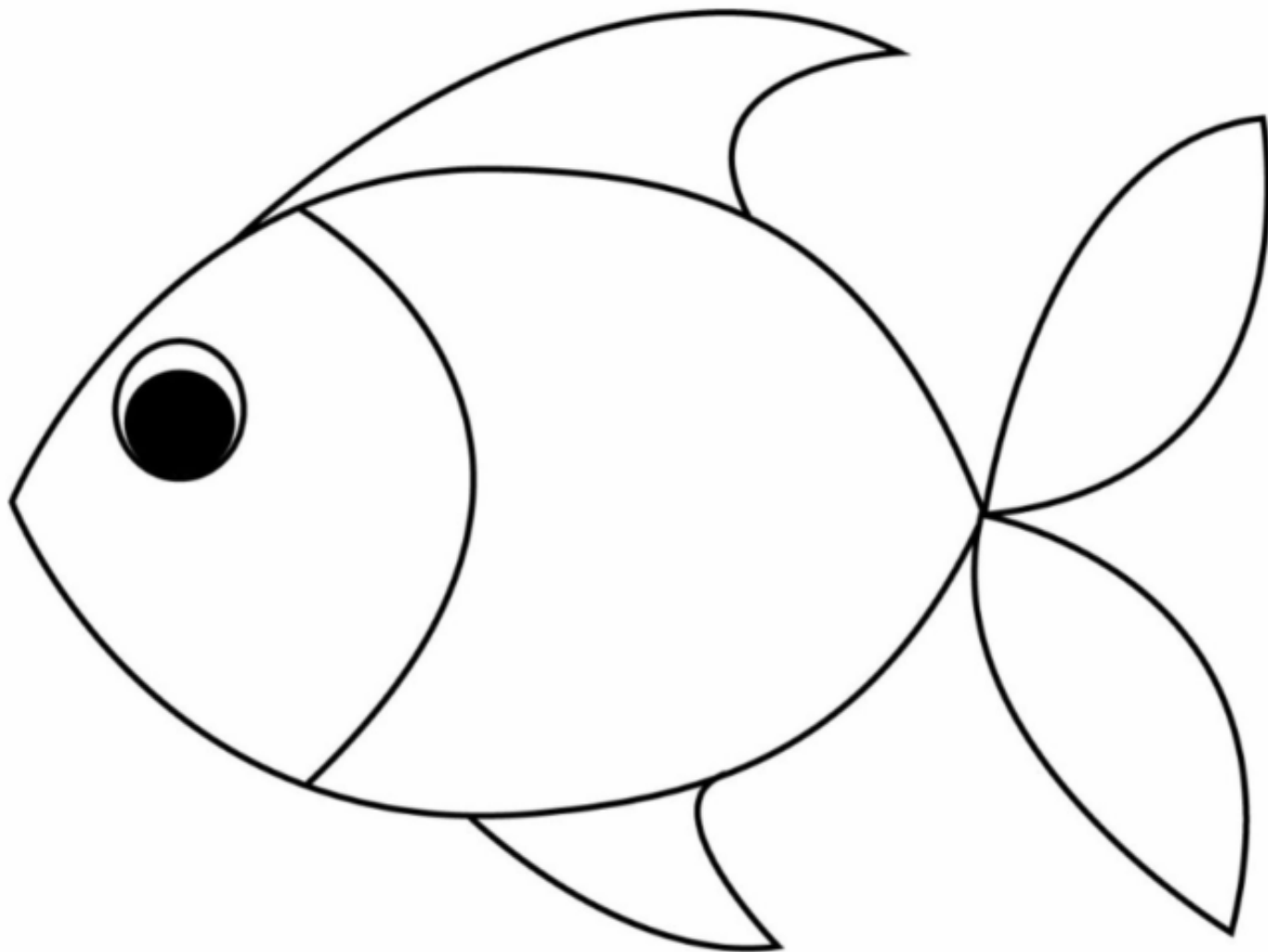


TEMAT III
KTO PRACUJE DLA MORZA?
KLASY IV - VI

KARTA PRACY C / GRUPA III

ZDJĘCIA DO UKŁADANKI - PUZZLE





Źródło Internet: drukowanka.pl/kolorowanka/zlota-rybka-rysunek



1. Pingwinki – zabawa ze śpiewem

Przybory: zbędne.

Ustawienie: w rzędzie.

Przebieg zabawy.

Dzieci ustawione są w rzędzie z chwytem za biodra zawodnika poprzedniego w marszu dzieci poruszając się śpiewają:

„O jak przyjemnie i jak wesoło w Pingwinki bawić się, się, się. Raz nóżka lewa raz nóżka prawa do przodu do tyłu i raz dwa trzy”

Dzieci wykonują wszystkie polecenia zawarte w tekście piosenki, przeskakują rytmicznie z nogi na nogę. Zgodnie z powyższym tekstem uczestnicy wykonują dwa wymachy lewą nogą w lewo, następnie dwa razy w prawo. Przy słowach „do przodu, do tyłu” – jeden skok obunóż do przodu, jeden do tyłu i kończą trzema skokami w przód.

2. Powódź – zabawa orientacyjno-porządkowa

Ustawienie: luźna gromadka

Przybory: w odmianach: 8-10 obręczy gimnastycznych, 3-4 ławeczki gimnastyczne

Przebieg zabawy.

Na hasło „powódź” dzieci starają się zająć jakieś miejsce będące ponad powierzchnią boiska. Na sali gimnastycznej można wykorzystać różne przyrządy. Na hasło „powódź minęła” dzieci zeskakują i biegają swobodnie po boisku.

Odmiana I. Na hasło "powódź" dzieci szukają kogoś do pacy i razem z partnerem zajmują miejsce ponad powierzchnią boiska. Dalej jak w wersji podstawowej.

Odmiana II. Prowadzący rozkłada na boisku 8-10 obręczy gimnastycznych. Na hasło "powódź" dzieci starają się wskoczyć do dowolnej obręczy, ale w każdej obręczy mogą znajdować się tylko 3 osoby. Na hasło „powódź minęła" dzieci wyskakują z obręczy i swobodnie biegają o boisku.

Odmiana III. Prowadzący ustawia 3-4 ławeczki gimnastyczne w dowolnym miejscu boiska. Na hasło "powódź" dzieci siadają na dowolnych ławeczkach jedno za drugim i ruchami rąk naśladują wiosłowanie. Na hasło "powódź minęła" wstają z ławek i swobodnie biegają po boisku.

3. Wyścig żółwi morskich – zabawa na czworakach

Ustawienie: zastępy w szeregach.

Przebieg zabawy.

Na sygnał, pierwszy w zastępie wykonuje podpór tyłem, układa opakowanie na brzuchu po czym na czworakach biegnie do linii końcowej. Powrót, do zastępu biegiem. Każde dziecko ćwiczy z własnym opakowaniem.

Odmiana I. Sposób poruszania się jak wyżej opakowanie należy toczyć stopami przed sobą opakowanie należy umieścić między brodą a klatką piersiową.

4. Rybacy na morzu – zabawa z mocowaniem

Przybory: chorągiewki do wytyczania boiska, szarfy kolorowe, boisko możliwie równe, duże, ograniczone liniami z wyznaczoną w jednym jego rogu małą przystanią.

Przebieg zabawy.

Dwaj „rybacy” trzymają się za ręce, biegną razem starając się chwycić „ryby” uciekające po całym jeziorze. Ryby unikają schwymania wykonując uniki, zwody, zmiany kierunku biegu. Złapaną rybę odprowadzają do przystani, w której pozostaje tak długo, aż rybacy sprowadzą następną rybę. Dwie schwymane ryby założywszy szarfy stają się rybakami i wraz z pierwszą parą ruszają na połów. W ten sposób liczba rybaków stale się zwiększa. Ucieczka ryb jest coraz trudniejsza, coraz gęściej zastawiane są sieci, coraz częściej wpadają w nie ryby. Zabawa kończy się kiedy ostatnia ryba zostanie złowiona. Zwykle ostatnia schwymana para rozpoczyna ponowny połów jako rybacy.



5. Zwiąż — rozwiąż węzeł żeglarski – zabawa bieżna

Przybory: szarfy w różnych kolorach lub liny żeglarskie

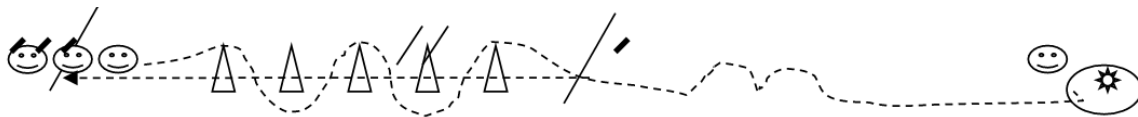
Ustawienie: kilka rzędów na linii startu, naprzeciw każdego po 1 szarfie ułożone na linii mety.

Przebieg zabawy. Pierwszy z każdego rzędu biegnie do szarfę, którą należy zawiązać w ustalony sposób. Po wykonaniu zadania wraca do swego rzędu, uprawnia do biegu następnego przez dotknięcie jego wyciągniętej dłoni, a sam staje na końcu. Następny biegnie do szarfę, aby ją rozwiązać. Zabawa polega na tym, że jedni wiążą, drudzy rozwiązują szarfy. Wygrywa rząd, który prędzej ukończy wyścig.

Aby uniknąć czekania w kolejce na start osoby już tam próbują wykonać dany węzeł na szarfach im położonych na linii startu, ale innego koloru niż biorące udział w zabawie właściwej.

Odmiana I. Uczestnicy podzieleni na zespoły, oznaczeni kolorowymi szarfami stoją w rzędach na linii startu. Pomiędzy linią startu i półmetkiem na połowie odległości ustawione są tyczki (ok. 4-5 dla każdego rzędu), dalej ułożone są po 2 linki w odległości ok. 1 kroku jedna od drugiej. Na linii półmetka ułożona jest obręcz (lub np. kocyk).

Na sygnał prowadzącego pierwsze osoby z zastępów pokonują slalomem odległość między tyczkami, podbiegają do linek, przeskakują przez nie obunóż, dobiegają do obręczy, zdejmują swoją szarfę, zawiązują na niej supeł, zostawiają ją w obręczy i podnoszą rękę dając sygnał do startu następnej osobie. Wracają biegiem do swojego zastępu. Z chwilą pozostawienia wszystkich szarf z supełami w obręczy i powrocie ostatniego uczestnika na linię startu, wszyscy w zastępie chwytają się za ręce i pokonują dystans do półmetka. Podnoszą szarfy, rozwiązują supeł, zakładają szarfy, chwytają się za ręce i szybko wracają na linię startu. Zastęp, który pierwszy wykona zadanie – wygrywa.



6. Celne rzuty kołem ratunkowym - zabawa rzutna

Ustawienie: w zastępach (3-4)

Przybory: stojące kosze(zamiennie - kartony), piłki, szarfy.

Przebieg zabawy. Uczestnicy, każdy z kółkiem ringo, podzieleni na zastępy i oznaczeni kolorowymi szarfami (jeden zastęp - jeden kolor szarf) biegną po sali podrzucając ringo. Na sygnał prowadzącego zatrzymują się w miejscu. Prowadzący (lub osoba nie ćwicząca) ustawia w różnych miejscach kosze, zaznaczone odpowiednim dla danego zastępu kolorem szarfę. Na sygnał każdy z uczestników stara się trafić kółkiem do swojego kosza. W przypadku gdy odległość jest zbyt duża może swoje ringo rzutem podać do innej osoby ze swojego zastępu, ale tylko wtedy gdy ona wykonała już swój rzut. Wygrywa ten zastęp, który będzie miał więcej celnych rzutów.

7. Uratuj tonącego – zabawa rzutna

Ustawienie: w 3-4 rzędach

Przybory: materace lub kocyki, lina z przywiązany kółkiem ringo, marker, duża kartka papieru

Przebieg zabawy. Uczestnicy podzieleni na zespoły, oznaczeni kolorowymi szarfami stoją w rzędach na linii startu. Pomiędzy linią startu i półmetkiem na połowie odległości rozłożone są kartki papieru i marker, dalej ułożone są materace lub kocyki a przed nimi w odległości 2m lina z kółkiem ringo.

Na sygnał prowadzącego pierwsze osoby z zastępów biegną do kartki i rysują jeden element związany z morzem, następnie dobiegają do liny i próbują wykonać tak rzut z trzymaniem liny, by kółko ringo wylądowało na materacu – imitacja rzutu kołem ratunkowym. Rzucamy do momentu aż ringo znajdzie się na materacu, po udanym rzucie lina z ringiem wraca na wyznaczoną linię rzutu. W momencie kiedy osoba poprzedzająca rzuca startuje kolejna osoba, dobiega do kartki i tak długo rysuje, aż rzut będzie udany. Każdy rysunek ma przedstawiać coś innego, na koniec zliczamy poprawne rysunki i dodajemy do ogólnej punktacji. Osoba po rzucie wraca biegiem na koniec swojego rzędu.

8. Morze spokojne – morze wzburzone – zabawa orientacyjno-porządkowa

Przybory: chorągiewki do wytyczania boiska, szarfy kolorowe, boisko możliwie równe, duże, ograniczone liniami z wyznaczoną w każdym rogu przystanią – pachotek z kolorem szarfę lub materac z szarfą o danym kolorze

Ustawienie: ćwiczący dobrani trójkami (tzw. Łódki - jedna osoba z przodu wyciąga RR do tyłu i podaje 2 innym ćwiczącym, którzy też trzymają się za RR – taki trójkąt się tworzy. Trójki oznaczone różnymi kolorami szarf w rozsypce

Przebieg zabawy.

Ćwiczący dobrani trójkami na sygnał „morze spokojne” wypływają na wody i imitują ruch fal i ich szum. Przemieszczają się po całej sali. Na sygnał „morze wzburzone” starają się jak najszybciej powrócić do swojej przystani oznaczonej kolorem szarfę. Drużyna, która wykona pierwsza zadanie wygrywa.



W kolejnych wyptynięciach można stosować modyfikacje:

1. prowadzący zmienia ułożenie kolorów szarf w poszczególnych przystaniach
2. zanim łódki dotrą do przystani muszą przynieść coś z morza do przystani
3. po powrocie do przystani muszą osoby ułożyć ze swoich ciał jakiś znak – rozgwiazda, ślimak, koło ratunkowe itp.

9. Marynarskie zapasy – zabawa z mocowaniem

Przybory: gruba lina, 2 pachołki

Ustawienie: rzędy naprzeciwko siebie

Przebieg zabawy.

Marynarze z dwóch portów ustawieni w rzędach naprzeciwko siebie trzymają linę. Na sygnał kapitana zaczynają ciągnąć, każdy w swoją stronę. Wygrywa drużyna, która przeciągnie przeciwnika za swój pachołek.

10. Holowanie tratwy – zabawa z mocowaniem

Ustawienie: w zastępach 4 osobowych, 2 osoby na kocyku (na tratwie), 2 osoby na lądzie

Przybory: kocyki, lina, pachołek

Przebieg zabawy.

Uczestnicy podzieleni na zespoły, oznaczeni kolorowymi szarfami w rzędach na linii startu, 2 osoby siedzą wspólnie na jednym kocyku i mocno się trzymają liny, a 2 kolejne są na lądzie i za tą linę będą ciągnąć siedzących na kocyku – imitacja tratwy. Zadaniem jest wyciągnąć tratwę z wody na brzeg, do miejsca oznaczonego pachołkiem - 5 metrów od linii startu. Drużyna, która pierwsza wykona zadanie, wygrywa. Podczas dogrywki zamiana miejscami ćwiczących.

11. Z szalupy do szalupy – zabawa z mocowaniem

Ustawienie: w zastępach 5 osobowych siad rozkroczny na ławce (szalupie), jeden za drugim, tak ustawiamy 3-4 rzędy na linii startu

Przybory: ławki, pachołki po 4 na trasie dla każdego rzędu

Przebieg zabawy.

Uczestnicy podzieleni na zespoły siedzą na ławkach (w szalupach). Na sygnał start mają za zadanie pokonać trasę morską z przesiadaniem się z szalupy do szalupy tzn. na trasie co kilka metrów rozłożone będą pachołki, w jego miejscu uczestnicy muszą podnieść ławkę nad swoimi głowami i przenieść ją na drugą stronę ciała i usiąść. Czynność ta na trasie jest wykonywana 4 razy, pomiędzy pachołkami obowiązuje niesienie ławki z szybkim pokonaniem trasy. Drużyna, która przybędzie na linie mety najszybciej i przyjmie prawidłową pozycję w szalupie, wygrywa.

12. Babki z piasku – orientacyjno-porządkowa

Ustawienie: w zastępach, w 4 rogach sali, każdy zastęp inny kolor szarf

Przybory: wszystko co posiadamy w różnych kolorach, drobne przybory

Przebieg zabawy. Na hasło „dzieci do wody” uczestnicy podzieleni na zastępy zaczynają biegać po całej sali pomiędzy rozłożonymi przyborami. Na hasło „rekin” dzieci uciekają w wody, muszą chwycić jeden przybór dowolny i szybko biec do swojego miejsca w rogu sali. Tam ze zdobytych przyborów, skarbów morskich muszą zbudować babkę z piasku, by była jak najwyższa.

Drużyna, która wykona zadanie jako pierwsza i babka będzie najwyższa, wygrywa.

Odmiany:

1. Możemy zabrać przybór tylko w swoim kolorze (można brać kilka na raz)
2. Zanim chwycimy przybór biegniemy do miejsca wskazanego przez prowadzącego: prawa ściana sali jako prawa burta, lewa burta, front Sali – dziób, tylna ściana – rufa

13. Wyprawa na maszt – zabawa z mocowaniem

Ustawienie: w 4 rzędach, naprzeciwko drabinek

Przybory: kocyk dla każdego, ławki, drabinki, liny zaczepione do drabinek

Przebieg zabawy.

Uczestnicy mają do pokonania tor przeszkód – leżenie przodem na kocyku RR wyprostowane w podporze – pozycja foki – pokonanie w takiej pozycji slalomem 3 pachołków (bez pomocy NN), następnie w leżeniu przodem z RR w przód pokonanie



prostej trasy do ławeczki imitując ruch RR do kraula, na ławeczce poślizg po ławeczce również w leżeniu na brzuchu, po zejściu z ławeczki zostawiamy kocyk i biegniemy do drabinek: dzieci starsze wspinają się na drabinki do wyznaczonego miejsca przy użyciu zaczepionej liny, a dzieci młodsze po szczebelkach drabinki. Tak następuje wejście i zejście z drabinek. Po zejściu powrót biegiem na koniec swojego zastępu. Kolejna osoba z rzędu startuje, kiedy poprzednik zaczyna poślizg na ławeczce. Drużyna, która pokona tor najszybciej, wygrywa.

14. Podaj śledzia

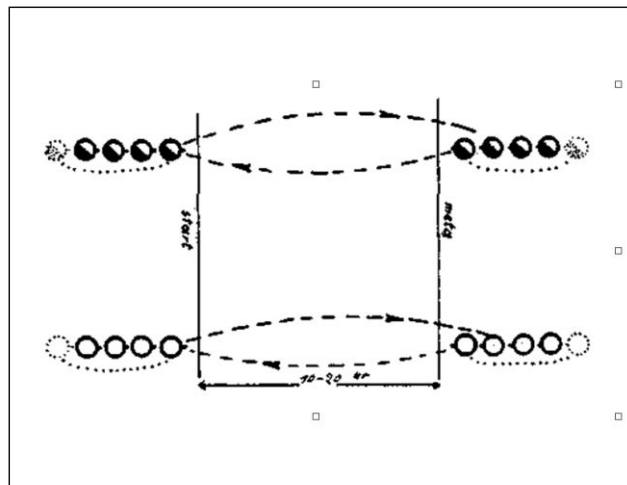
Liczba uczestników: dowolna, ale parzysta, raczej większa.

Przybory: dwie piłki dęte.

Ustawienie: dwa równe zespoły dzielą się na dwa rzędy, których jedna połowa staje na linii startu, druga zaś na linii mety.

Przebieg zabawy.

Pierwszy z każdego rzędu na linii startu rzuca piłkę do pierwszego z rzędu z naprzeciwka, sam zaś biegnie na koniec swego rzędu. Gracz, który otrzymał piłkę, natychmiast odrzuca ją następnemu z rzędu z naprzeciwka itd. Piłka przechodzi w ten sposób z rąk do rąk, a gdy dojdzie do gracza, który rozpoczął rzuty, wówczas ten podnosi piłkę do góry wołając „gotów”. Rząd, który pierwszy wykona zadanie, uzyskuje zwycięstwo lub jeden punkt, jeżeli zabawę powtarzamy. Lub w takim ustawieniu można zrobić



15. Wyścig rybek w gwiazdę

Przybory: dwie piłki dęte, najlepiej ręczne.

Ustawienie: dwa koła współśrodkowe, o równej liczbie graczy, przy czym w obydwu odlicza się do dwóch. Jedynki obu kół tworzą jeden zespół, dwójki drugi. Obydwa zespoły współzawodniczą ze sobą.

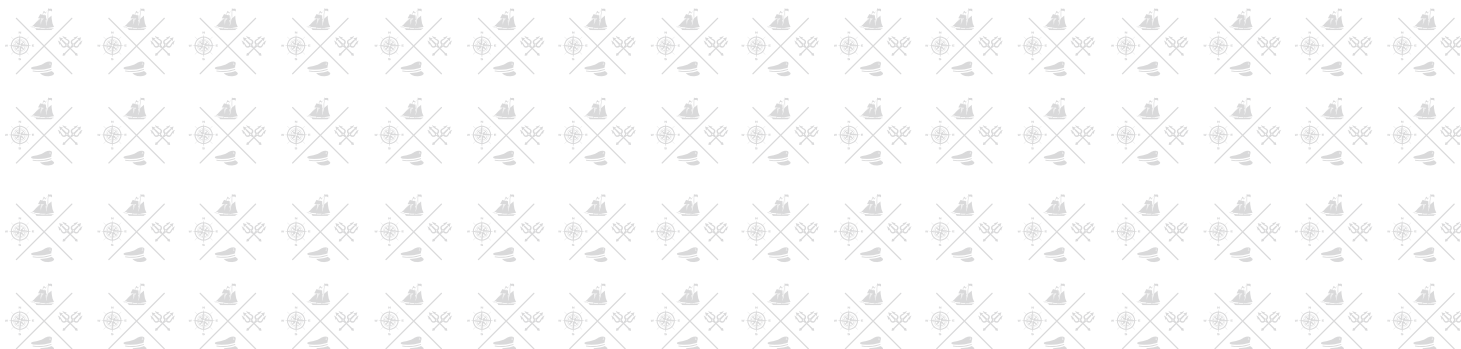
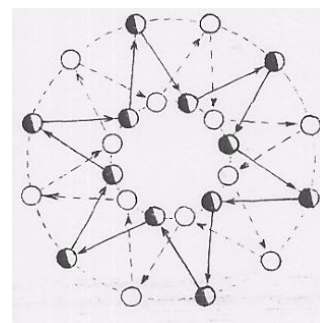
Przebieg zabawy.

Jedynki i dwójki podają piłką między sobą. Wędruje ona od jednego do drugiego gracza, z obwodu jednego koła na obwód drugiego, zakreślając „gwiazdę”. Wygrywa zespół, którego piłka szybciej odbyła wyznaczoną drogą. Piłki obu zespołów mogą wędrować w tym samym lub przeciwnym kierunku.

Uwaga. Sposób podawania jak też chwytania piłek można określić lub też pozostawić dowolny. W zasadzie podania piłek powinny być krótkie, szybkie i dokładne, chwytamy oburącz.

Odmiana I. Ustawienie i przebieg zabawy podobny, z tą różnicą, że piłka wędruje bez zatrzymania 2—5-krotnie. Wygrywa zespół, którego piłka szybciej odbyła ustaloną wędrowkę.

Odmiana II. Ustawienie i przebieg zabawy podobny jak w układzie pierwszym, z tą różnicą, że piłka w obu zespołach zmienia kierunek swej wędrowki: gdy znajdzie się w rękach pierwszego gracza, wówczas zmienia kierunek na przeciwny.





MINI PORADNIK PO APLIKACJACH DO WYKORZYSTANIA NA ZAJĘCIACH

PROPOZYCJA NARZĘDZI TIK DO WYKORZYSTANIA W CZASIE ZAJĘĆ

1. pl.postermywall.com

- Aby stworzyć własny plakat wybieramy jeden z szablonów.
- W nowym oknie otwiera nam się podgląd. Jeśli nam odpowiada, klikamy przycisk „Dostosuj”.
- Przechodzimy do pulpitu roboczego, gdzie dostosowujemy szablon do własnych potrzeb.
- Kliknięcie w każdy element gotowego szablonu uaktywnia go i 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.

2. Kody QR - Rodzaj kwadratowego kodu kreskowego zawierający pewne informacje.

Przykładowe programy:

coreblog.pl/narzedzia/gr-code-generator

ZASTOSOWANIE:

- Prezentacje/zadania/polecenia/... warto w celu rozbudzenia zainteresowania uczniów, zaciekawienia, uatrakcyjnienia zajęć czy zmotywowania do działań, oprócz różnych form prezentacji, podać uczestnikom QR kod, który będą mogli odczytać na swoich smartfonach
- Uczniowie odczytują w klasie lub domu rozdane przez nauczyciela QR kody, w których zawarta jest zagadka/praca domowa lub inna wiadomość. Warto wcześniej poprosić uczniów, aby zainstalowali na swoich smartfonach lub komputerach odpowiednią aplikację.
- Za pomocą QR kodów można przekazać uczniom ciekawe linki, które poszerzą ich wiedzę.
- Polecamy podchody morskie z zakodowanymi informacjami czy poleceniami.
- Można szyfrować wyrazy wg. jakiejś zasady np. części mowy, wydarzenie połączone z datą historyczną, wyszukiwanie informacji na dany temat itp.

3. Wykreślanka / Propozycje:

a) senteacher.org

- „Create - new”
- „Word - Search”
- potem tworzymy – Uuse thist list”

b) educaplay.com

- Należy założyć konto
- Wybierz u góry z prawej strony „New activity”.
- Wybierz „Wordsearch Puzzle” (druga ikona w drugim rzędzie)
- Wpisz Language – English
- Title -tytuł, Description – opis. Audience Age – ustaw suwakiem, wiek uczniów
- Kliknij zielony „Next”
- Pod kwadratem ze strzałkami kliknij małą ikonę „Included words”
- Add - Wpisz wyrazy, kliknij – „Send”
- Wyrazy są już widoczne (zielone)
- Jeżeli chcesz dodać więcej wyrazów, kliknij ponownie „Add”
- Kończymy pracę – u góry z prawej strony klikamy „My Educaplay”. Widzimy utworzone ćwiczenie. Możemy już je edytować „Edit”, usuwać: „Delete”
- Klikamy na tytuł ćwiczenia. Pokazuje nam się w nowym oknie. Obok mamy kody i adres URL (link) do zasobu. Jeśli chcemy ćwiczenie osadzić na blogu lub na stronie internetowej kopiujemy kod z ramki Insert. Wklejamy go na blog. Proponujemy parametry wielkościowe 770 na 560, a 550 na 350 (ładnie mieści się na stronie).



7. KOMIKS

Propozycje

- a) writecomics.com
- b) bstrips.com

Narzędzie umożliwia zrobienie komiksu. Do wyboru wiele dodatków- zwierzęta, ustawienie ciała, ilość klatek komiksu, dymki do wpisania tekstu (nie ma polskich znaków).

- należy wybrać „Create”,
- wybieramy awatarka, płeć- „Gender”,
- potem klikamy poszczególne kategorie: skóra, kształt twarzy, włosy...
- potem pojawi się komunikat na zielonych strzałkach, możesz jeszcze dokonać zmian (koło zębate) lub kliknąć na drugą zieloną strzałkę,
- pojawią się różne obrazki dla twojego awatara,
- kiedy się zdecydujesz klikasz i zapisujesz – „save”.

8. LABIRYNT (generator)

mazegenerator.net

- wybieramy „Styles”
- „Width” i „Height” zostawmy w ustawieniach na 20. Im mniejsza liczba, tym mniejszy i prostszy labirynt. „Advanced settings” - 50 i 100 jest OK.
- klikamy „Download” i zapisujemy labirynt

9. GENERATOR KRZYŻÓWEK

krzyzowki.edu.pl/generator.php

10. GENERATOR DO TWORZENIA BINGO

myfreebingocards.com/bingo-card-generator

11. GENERATOR KOSTEK DO GRY

senteacher.org/printables/freeworksheets/54/Picture-Exchange-Symbol- Cube-AAC.html

