



# PROGRAM EDUKACJI MORSKIEJ

W GDAŃSKU



## KLASY VII-VIII

Materiały szkoleniowe Klubu Edukacji Morskiej



2022/2023

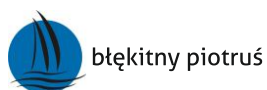
**Wydział Rozwoju Społecznego**

ul. Kartuska 5  
80-103 Gdańsk  
tel.: +48 58 323 67 27  
e-mail: [wrs@gdansk.gda.pl](mailto: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](mailto:uksszostkagdansk@gmail.com)

Opracowanie merytoryczne - Kreatywna Pedagogika  
[www.gdansk.pl/kreatywna\\_pedagogika](http://www.gdansk.pl/kreatywna_pedagogika)



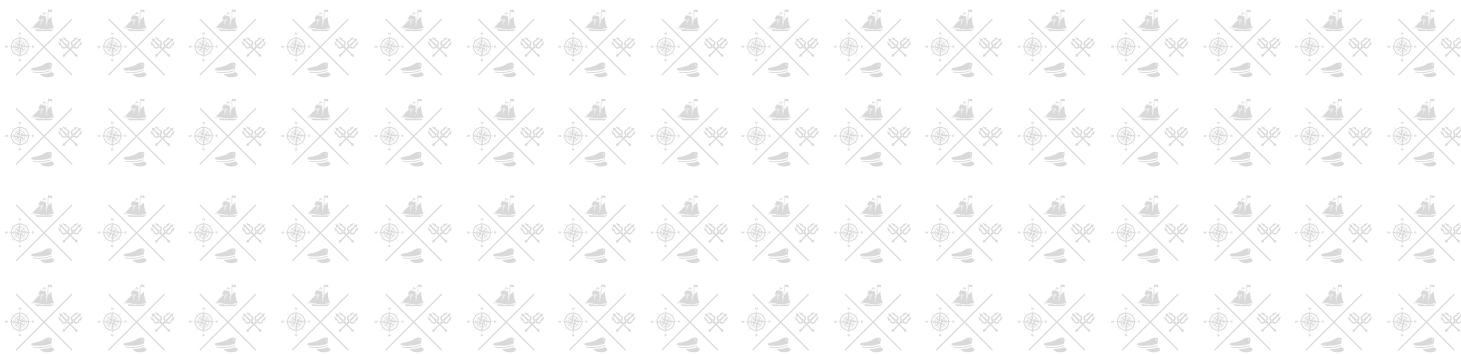
s/y ANTICA



KREATYWNA  
PEDAGOGIKA  
UCZYMY MĄDRZE, TWORZYMY, INACZEJ

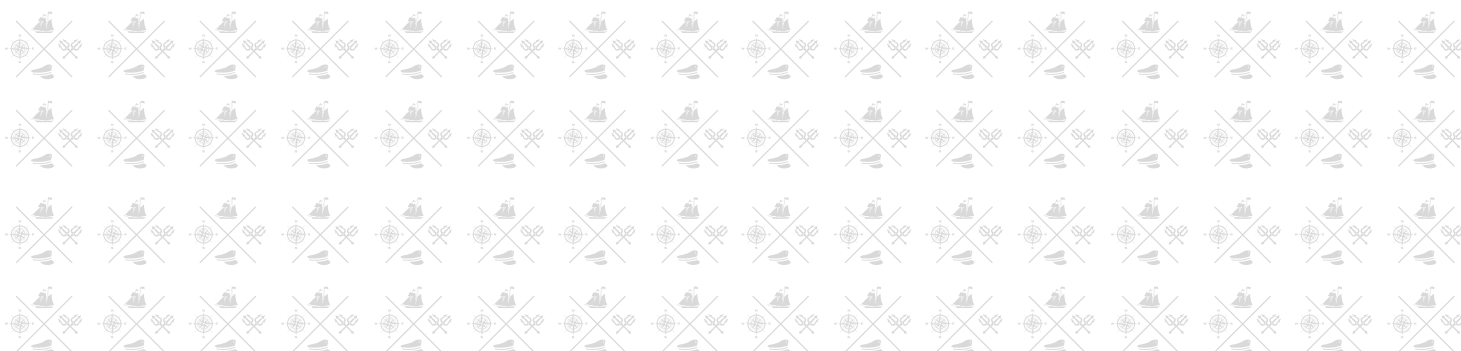


s/y Szkwał



## Spis treści - poziom VII -VIII

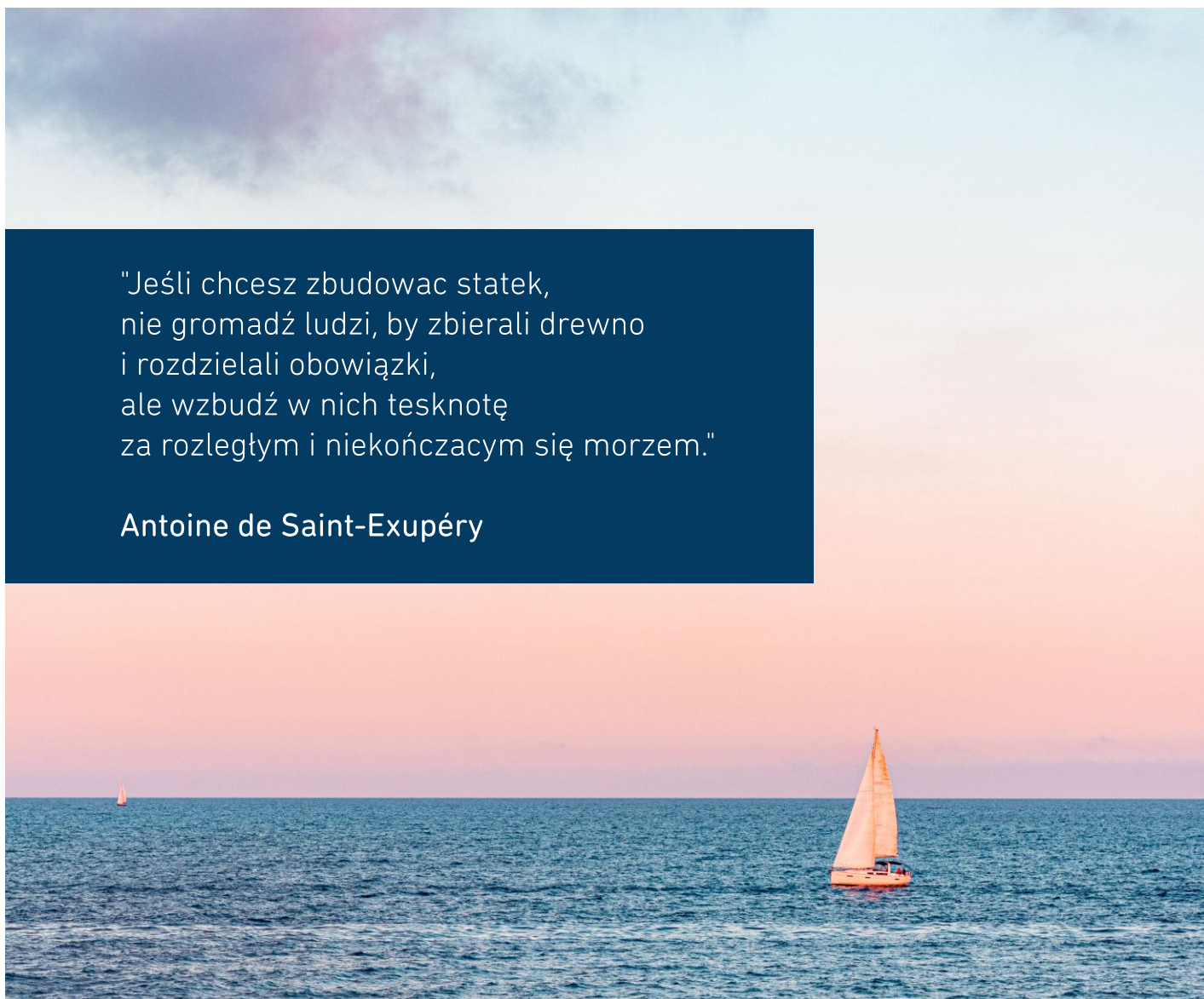
- |  |                   |
|--|-------------------|
| <b>1. Wstęp</b>                            | <b>str. 3-4</b>   |
| <b>2. TEMAT I: Co opływa morze</b>         | <b>str. 5-17</b>  |
| <b>3. TEMAT II: Co pływa w morzu</b>       | <b>str. 18-29</b> |
| <b>4. TEMAT III Kto pracuje dla morza?</b> | <b>str. 30-48</b> |
| <b>5. MINI PRZEWODNIK PO APLIKACJACH</b>   | <b>str. 49-51</b> |





"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.



# 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. koleżeński, sumienni, 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, nudz 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."

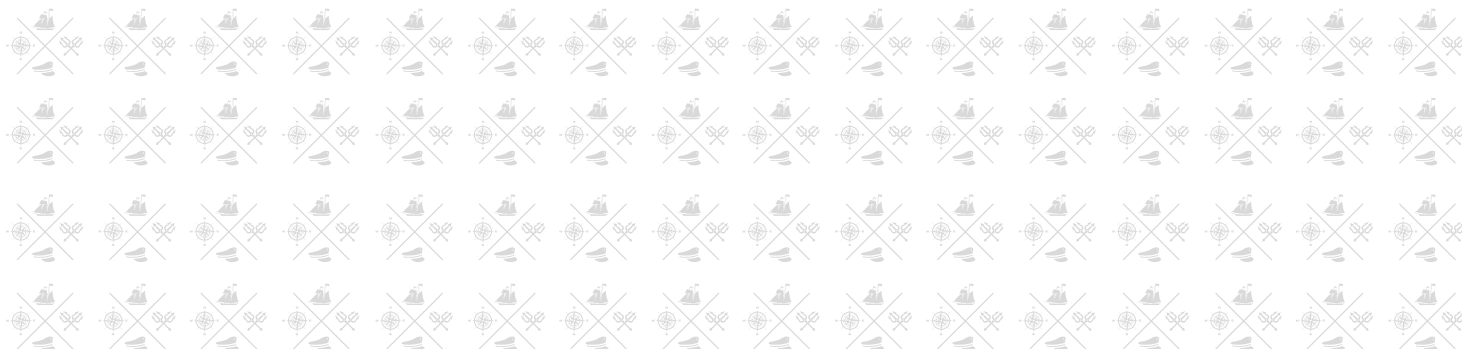
Montaigne



GRUPA WIEKOWA: VII - VIII KLASA SP  
CZAS ZAJĘĆ: 90 MINUT

## ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- karty pracy: A, B, C, D, E;
- zdjęcia 9 portów nadbaltyckich;
- taśma klejąca/gumki mocujące/magnesy;
- tablica;
- mazaki;
- 3 markery różnokolorowe;
- 3 kartki ksero;
- mapa Europy;
- małe karteczki do przyklejania;
- tablica interaktywna/monitor interaktywny;
- karty do podziału na grupy;
- 3 tablety;
- laptop;
- tablica interaktywna/monitor interaktywny;
- ławki;
- pachotki po 4 na trasie dla każdego rzędu.



## Scenariusz zajęć

### 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
20 min	<p><b>„Co opływa morze?” – szyfrowana</b> <b>Zabawa dydaktyczna czteroetapowa:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>znalezienie kodu do rozszyfrowania ciągu wyrazowego zawierającego nazwy ukrytych państw;</li> <li>rozszyfrowanie nazw państw ukrytych w ciągu wyrazowym;</li> <li>wypisanie państw na karcie pracy B, dopasowując dane państwo do charakterystycznych o nim informacji;</li> <li>Grupy przedstawiają poszczególne państwa naprzemiennie po jednym państwie.</li> </ol> <p><b>Uczniowie zawieszają informacje na tablicy w wyznaczonych przez nauczyciela miejscu.</b></p>	<p>karta pracy A; karta pracy B; gumki mocujące/ taśma/magnesy; tablica; mazaki;</p>	<p>praca w trzech grupach; doświadczenie; zadania warsztatowe;</p>
15 min	<p><b>„Przerywnik ruchowy” – „Z szalupy do szalupy”</b> <b>Ustawienie:</b> W zastępach 5 osobowych siad rozkroczny na ławce (szalupie), jeden za drugim, tak ustawiamy 3-4 rzędy na linii startu.</p> <p><b>Przebieg zabawy:</b> 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 linii mety najszybciej i przyjmie prawidłową pozycję w szalupie, wygrywa</p>	<p>ławki; pachołki po 4 na trasie dla każdego rzędu;</p>	<p>praca w grupach; aktywność ruchowa;</p>
15 min	<p><b>„Morskie okna na świat”</b> <b>Zadanie dwuetapowe:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>W ciągu wyrazowym, w którym niektóre litery są „ucięte”, poprzez rozdzielanie wyrazów, należy odczytać ukryte porty krajów nadbałtyckich. Każda nazwa portu poprzedzona jest samogłoską. Ukrytych jest dziewięć portów, po jednym z danego kraju nadbałtyckiego. Mapa Europy jest cały czas widoczna i do dyspozycji uczniów.</li> </ol>	<p>karta pracy C ; mapa Europy; mazaki; małe karteczki do przyklejania;</p>	<p>praca w trzech grupach; doświadczenie; zadania warsztatowe;</p>



15 min	<p>2. Grupa wypisuje na małych karteczkach nazwy rozpoznanych portów, a następnie przykleja je na mapie Europy w odpowiednim miejscu w danym państwie. Na tym etapie nauczyciel pełni rolę moderatora aby porty zostały umieszczone na właściwym miejscu na mapie. Należy też wspomnieć, że portów nadbałtyckich jest znacznie więcej. Na mapie zaznaczono dziewięć portów krajów nadbałtyckich, jednym z większych.</p>		
10 min	<p><b>Miasteczko nadbałtyckie” – zabawa z elementem rywalizacji.</b>          Uczestników dzielimy na trzy zespoły, które stoją w rzędach. Prowadzący zapoznaje uczniów z obrazkiem – „domek nadmorski” (czas maksymalny 1 min). Zadaniem uczestników jest zapamiętanie jak najwięcej szczegółów, a następnie odtworzenie przedstawionego przez nauczyciela obrazka. Jedna osoba z zespołu podbiega do pustej kartki i stawia według swojego uznania jedną kreskę. Wraca następnie do zespołu i dopiero wtedy, kiedy przekroczy linię startu, może zacząć biec kolejna osoba. Obowiązują zasady:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nikt z uczestników w zespole ani między zespołami nie może komunikować się ani za pomocą gestów ani za pomocą mowy.</li> <li>2. Jeden uczestnik, jedna kreska.</li> <li>3. Rysunek musi być najwierniejszą kopią przedstawionego uczestnikom obrazka.</li> <li>4. Po postawieniu ostatniej kreski przez uczestnika, wraca do zespołu i komunikuje podniesioną ręką do góry – zakończenie zabawy.</li> </ol> <p>Po skończonej zabawie uczestnicy wraz z nauczycielem porównują wzór z pracami zespołów. Wygrywa grupa, której rysunek jest najbardziej zbliżony wyglądem z wzorem.</p>	<p>obrazek domu w miasteczku portowym;          3 czyste kartki ksero;          3 markery różnokolorowe;          tablica interaktywna/monitor interaktywny;          komputer;</p>	<p>praca zespołowa;          aktywność ruchowa;</p>
15 min	<p><b>„Porty nadbałtyckie” – rozwijanie twórczego myślenia i wyobraźni przestrzennej</b></p> <p>Nauczyciel prezentuje na tablicy interaktywnej/monitorze interaktywnym zdjęcia dziewięciu, przykładowych portów morza bałtyckiego. Zadaniem uczniów jest połączyć kropki zamieszczone na karcie pracy D, tak żeby najbardziej przypominały wybrany przez niego port. Uczniowie pracują w ograniczeniu czasowym. Na wykonanie zadania mają 10 minut. Uczniowie zachowują w tajemnicy, który port rysują.</p>	<p>prezentacją zdjęć dziewięciu, przykładowych portów nadbałtyckich przygotowanych przez nauczyciela;          monitor interaktywny/ tablica interaktywna;          karta pracy D;</p>	<p>praca indywidualna;          aktywność graficzna;</p>
10 min	<p><b>„Portowe wspomnienia”</b>          Uczniowie siedzą w kole. Każdy po kolei pokazuje swój port (<b>karta pracy D</b>), podnosząc do góry kartę. Pozostali uczniowie chórem zgadują z jakiego państwa jest to port (cały czas są wyświetlone na tablicy porty). W tej zabawie nie oceniamy, nie ma też rywalizacji.</p>	<p>karta pracy D z narysowanym, wybranym przez ucznia portem.</p>	<p>praca indywidualna;          rundka</p>
5 min	<p>Swobodna rozmowa z uczniami na temat zajęć</p>		<p>praca indywidualna;          rundka</p>







Rysunek 1 - Pierwsza wersja chmury wyrazowej do wykorzystania. Chmura wykonana w programie: [festisite.com](https://www.festisite.com)

A	L	S	I	E	T	R	W	C	A	B

S	P	Z	O	E	L	W	S	G	K	D	

D	Ł	S	O	G	T	R	W	L	A	H

Q	E	D	S	W	T	F	O	T	N	E			

W	S	D	Z	G	W	R	E	T	C	K	J	R	A	L

D	N	F	I	T	E	B	M	K	C	U		

D	R	E	O	L	S	Y	J	F	A	S

W	F	R	I	G	L	S	A	D	N	K	D	W	I	K	A	E

E	D	F	A	B	N	K	I	L	A	W



### ODSZYFROWANE PAŃSTWEO

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. km<sup>2</sup>. Łotwa to kraj nizinny, w którym 50% to lasy.. Najdłuższą rzeką jest Dźwina, a największym szczytem jest Wzgórze Gaizinkalns. Językiem urzędowym jest język łotewski.

### ODSZYFROWANE PAŃSTWEO

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 Tarach Wysokich.

### ODSZYFROWANE PAŃSTWEO

Kraj położony 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.

### ODSZYFROWANE PAŃSTWEO

Kraj położony 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.

### ODSZYFROWANE PAŃSTWEO

Stolicą kraju jest Berlin. Kraj jest członkiem Unii Europejskiej. Ich sąsiadami są: Polska, Dania, Czechy, Austria, Szwajcaria, Francja. Luksemburg, Belgia, Holandia. Niemcy mają ponad 82,4 mln mieszkańców. Panuje tam klimat umiarkowany. Około 31% kraju stanowią lasy. Najdłuższą rzeką jest Ren, najwyższym szczytem Zugspitze.

### ODSZYFROWANE PAŃSTWEO

Kraj leży w Europie Północnej. Zaliczany jest do państw skandynawskich. Jest członkiem Unii Europejskiej. Stolicą kraju 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.



ODSZYFROWANE  
PAŃSTWEO

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

ODSZYFROWANE  
PAŃSTWEO

Kraj położony w Europie Północnej. Pełna nazwa Republika Finlandzka. Kraj 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.

ODSZYFROWANE  
PAŃSTWEO

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.



# KARTA PRACY C

## MORSKIE OKNO NA ŚWIAT

b a s z c z e c i n d f i g e d s e r t h e k a r l s k r o a l c b o h a n k o l d

a k u n d a b w i r y g a z v e k ł a j p e d a k s u p t y l u b e k a k d r t h k b

k r t w d f g h v c b n i w y s o c k t k h g f v b n m h f l r g d h ż q f t w t



b a s z c z e c i n d f i g e d s e r t h e k a r l s k r o a l c b o h a n k o l d

a k u n d a b w i r y g a z v e k ł a j p e d a k s u p t y l u b e k a k d r t h k b

k r t w d f g h v c b n i w y s o c k t k h g f v b n m h f l r g d h ż q f t w t

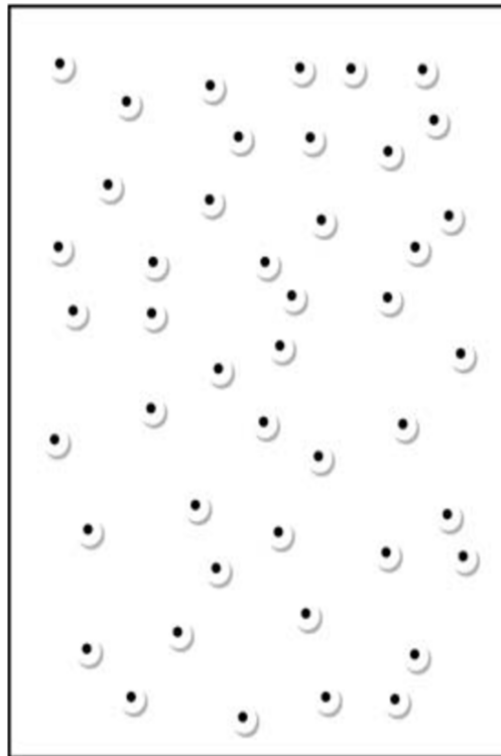
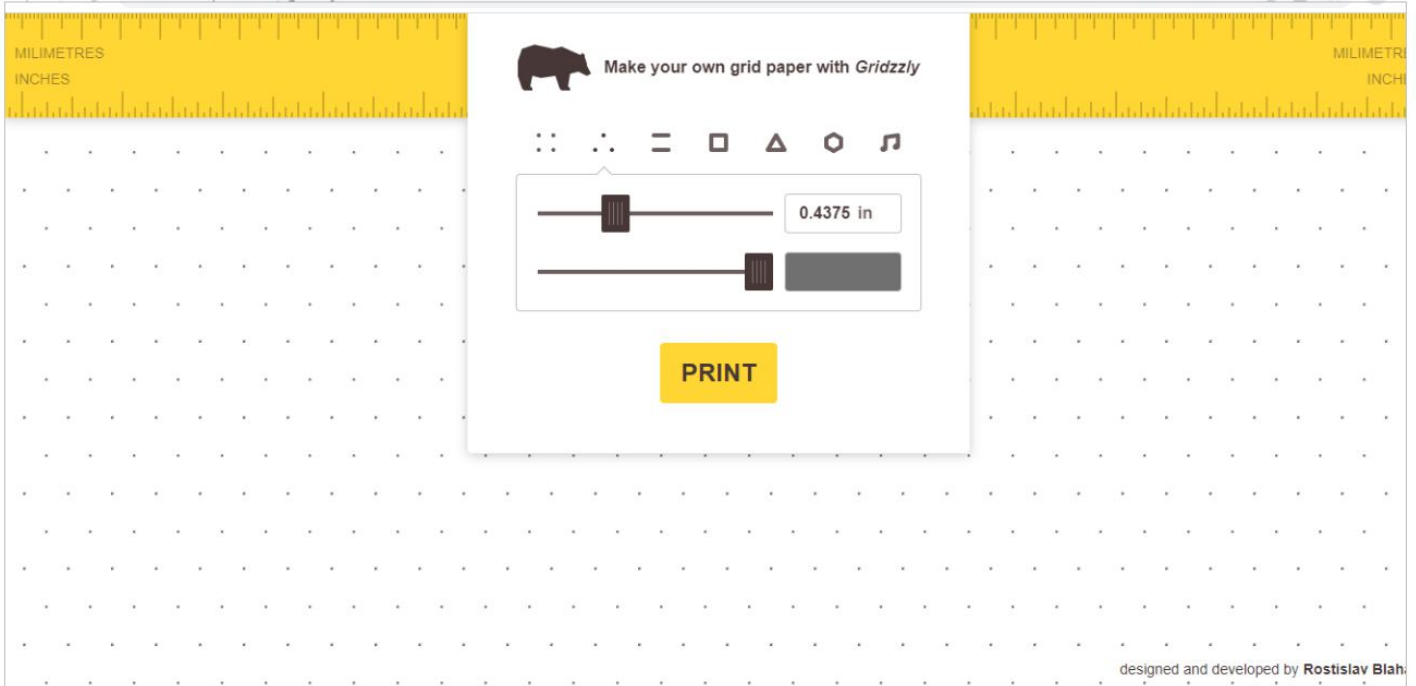
**Rozwiązanie:**

1. Szczecin - Polska
2. Gedser - Dania
3. Karlskrona - Szwecja
4. Hanko - Finlandia
5. Kunda - Estonia
6. Ryga – Łotwa
7. Kłajpeda- Litwa
8. Lubeka - Niemcy
9. Wysock - Rosja









# KARTA PRACY D PORTY NADBAŁTYCKIE

Kartę można przygotować również za pomocą programu: [gridzly.com](https://gridzly.com)  
(poniżej zrzut ekranu).















## 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).

	<b>I GRUPA</b> 
	<b>II GRUPA</b> 
	<b>III GRUPA</b> 





	<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: VII - VIII KLASA SP  
CZAS ZAJĘĆ: 90 MINUT

## ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- karty pracy: A, B
- karty do podziału na grupy
- tablety
- tablica interaktywna/monitor interaktywny
- papier pakowy 5 arkuszy
- taśma klejąca/gumki mocujące/magnesy
- kredki, farby, klej, nożyczki, stare gazety, mazaki
- prezentacja o zanieczyszczeniu Morza Bałtyckiego
- fiszki tytułami: „FLORA”, „FAUNA”



## Podział na grupy:

Uczniowie losują karty z nazwami odpadów, a następnie wrzucają karteczki do odpowiednich pojemników (trzy grupy):

1. metale i tworzywa sztuczne (pojemnik żółty);
2. odpady resztkowe (pojemnik szary/czarny);
3. odpady BIO (pojemnik brązowy).

CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
25 min	<p><b>„Co możemy znaleźć w morzu?”</b> – zabawa rozwijająca twórcze myślenia (na dnie morza, w morzu, na powierzchni morza)</p> <p>Grupy z wykorzystaniem starych gazet/gazetek promocyjnych, wykonują kolaż tematyczny. Uczniowie mogą wyrywać/wycinać obrazki – skojarzenia z tematem, dopisywać wyrazy/zdania, dorysować elementy. Po zakończeniu pracy w grupach, liderzy zawieszają prace na ścianie/tablicy. Członkowie grup po kolei prezentują swoje kolaże. Kolejnym etapem jest dyskusja o potrzebie dbania o środowisko morskie.</p>	papier pakowy; stare gazety/gazetki promocyjne	praca w trzech grupach; doświadczenie; zadania warsztatowe;
20 min	<p><b>„Maszyna do oczyszczania morza”</b></p> <p>Wykonanie projektu maszyny z wykorzystaniem narzędzi TIK i aplikacji</p>	tablet/komputer; tablica interaktywna; prezentacja o zanieczyszczeniu Morza Bałtyckiego;	dyskusja dydaktyczna w grupie –praca zespołowa
15 min	<p><b>„Przerywnik ruchowy”</b> <b>„Holowanie tratwy”</b> – zabawa z mocowaniem</p> <p>Ustawienie: uczniowie stoją w zastępach 4 osobowych, 2 osoby na kocyku (na tratwie), 2 osoby na łądzie.</p> <p><b>Przebieg zabawy:</b></p> <p>Uczestnicy podzieleni są na zespoły, oznaczeni kolorowymi szarfami w rzędach na linii startu. Dwie osoby siedzą wspólnie na jednym kocyku i mocno się trzymają liny. Dwie kolejne osoby są na łądzie 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.</p>	tablet/komputer; tablica interaktywna; prezentacja o zanieczyszczeniu Morza Bałtyckiego;	dyskusja dydaktyczna w grupie –praca zespołowa



<p>15 min</p>	<p><b>„Flora i fauna Morza Bałtyckiego”</b> – zadanie trzyetapowe:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rozkoduj i oceń czy informacja jest prawdziwa czy fałszywa.</li> <li>2. Na karcie odpowiedzi przyklej tylko kody z prawdą i przepis rozkodowaną informację.</li> <li>3. Przyklej swoją kartę odpowiedzi na tablicy w odpowiednim miejscu, zaliczając informację do: „FLORY” lub „FAUNY”</li> </ol> <p>Uczniowie otrzymują pocięte kody (<b>karta pracy A</b>) i <b>kartę pracy B</b> (karta odpowiedzi). W czasie pracy mogą korzystać z zasobów Internetu w celu ustalenia prawdziwości informacji. Nauczyciel przygotowuje przed zajęciami na dwóch arkuszach papieru pakowego tytuły: „FLORA”, „FAUNA” lub na tablicy magnetycznej.</p>	<p>karta pracy A; karta pracy B (karta odpowiedzi); papier pakowy (2 arkusze) z tytułami/tablica magnetyczna z magnesami i tytułami; fiszki tytułami: „FLORA”, „FAUNA”; klej;</p>	<p>praca indywidualna,</p>
<p>10 min</p>	<p><b>„Wyrazowy sznur morski”</b>- zabawa dydaktyczna (dokończ zdanie) Zaczyna nauczyciel: „Co pływa w morzu?”. Zadaniem kolejnej osoby jest dodanie odpowiedzi (podanie wyrazu np. śledź). Kolejna osoba powtarza poprzednie odpowiedzi i dodaje swoją propozycję (np. śledź i wieloryb). Kolejna osoba mówi np.: „śledź, wieloryb i puszka” itd.. Jeżeli kolejna osoba nie będzie w stanie powtórzyć lub dodać kolejnego wyrazu, zaczynamy od początku, w dowolnym miejscu koła, zmieniając temat na np.: „Flora morska to...”/ „Zwierzęta żyjące w morzu to:...”</p>	<p>dzieci siedzą w kole (na dywanie, na krzesłach);</p>	<p>praca indywidualno-grupowa; wspólne przeżywanie radości z zabawy;</p>
<p>5 min</p>	<p><b>„Pantoflowa poczta morska”</b> Uczniowie wypowiadają się na temat dzisiejszych zajęć. Odpowiadają na pytania np.: „Co podobało im się najbardziej na tych zajęciach?”, „Czego nowego i się dowiedzieli?”, „Co powinni pamiętać jako osoby dorosłe?”</p>	<p>uczniowie siedzą w kole</p>	<p>praca indywidualna; rundka</p>



**FLORA**  
**MORZA BAŁTYCKIEGO**

**FAUNA**  
**MORZA BAŁTYCKIEGO**

**FLORA**  
**MORZA BAŁTYCKIEGO**

**FAUNA**  
**MORZA BAŁTYCKIEGO**

**FLORA**  
**MORZA BAŁTYCKIEGO**

**FAUNA**  
**MORZA BAŁTYCKIEGO**

**FLORA**  
**MORZA BAŁTYCKIEGO**

**FAUNA**  
**MORZA BAŁTYCKIEGO**

**FLORA**  
**MORZA BAŁTYCKIEGO**

**FAUNA**  
**MORZA BAŁTYCKIEGO**

**FLORA**  
**MORZA BAŁTYCKIEGO**

**FAUNA**  
**MORZA BAŁTYCKIEGO**

**FLORA**  
**MORZA BAŁTYCKIEGO**

**FAUNA**  
**MORZA BAŁTYCKIEGO**

**FLORA**  
**MORZA BAŁTYCKIEGO**

**FAUNA**  
**MORZA BAŁTYCKIEGO**



KARTY PRACY A – „Flora i fauna Morza Bałtyckiego” (P –prawda, F-falsz)

Kody QR wykonano za pomocą generatora: [qr-online.pl](http://qr-online.pl)

P1



F1



P2



F2



P3



F3



## FAUNA MORZA BAŁTYCKIEGO

[P1] Życie w Bałtyku jest ubogie. W naszych wodach spotykamy znacznie mniej gatunków niż w sąsiednim Morzu Północnym.

[P2] W Bałtyku stwierdzono obecność ponad 700 gatunków gonów - dominują: okrzemki, bruzdnice oraz sinice.

[P3] Ssaki morskie żyjące w Morzu Bałtyckim to głównie morświn, foka szara, foka pospolita, foka obrączkowana.

[F1] W Morzu Bałtyckim spotykamy ponad 80 gatunków ryb morskich oraz 10 gatunków ryb słodkowodnych.

[F2] Płotka jest jedną z charakterystycznych ryb Morza Bałtyckiego.

[F3] Zooplankton Bałtyku to ławica ryb gromadząca się blisko brzegu morskiego.



## FAUNA MORZA BAŁTYCKIEGO

[P1] Życie w Bałtyku jest ubogie. W naszych wodach spotykamy znacznie mniej gatunków niż w sąsiednim Morzu Północnym.

[P2] W Bałtyku stwierdzono obecność ponad 700 gatunków gonów - dominują: okrzemki, bruzdnice oraz sinice.

[P3] Ssaki morskie żyjące w Morzu Bałtyckim to głównie morświn, foka szara, foka pospolita, foka obrączkowana.

[F1] W Morzu Bałtyckim spotykamy ponad 80 gatunków ryb morskich oraz 10 gatunków ryb słodkowodnych.

[F2] Płotka jest jedną z charakterystycznych ryb Morza Bałtyckiego.

[F3] Zooplankton Bałtyku to ławica ryb gromadząca się blisko brzegu morskiego.





**KARTY PRACY B** (KARTA ODPOWIEDZI) – „Flora i fauna Morza Bałtyckiego”

**Polecenie:** Przyklej rozkodowane kody QR z prawdziwą informacją, w odpowiednie miejsce wg wzoru.

Wpisz rozkodowaną informację.

FAUNA	
KOD QR	ROZKODOWANA INFORMACJA
KOD QR	ROZKODOWANA INFORMACJA
KOD QR	ROZKODOWANA INFORMACJA



**KARTY PRACY B** (KARTA ODPOWIEDZI) – „Flora i fauna Morza Bałtyckiego”

**Polecenie:** Przyklej rozkodowane kody QR z prawdziwą informacją, w odpowiednie miejsce wg wzoru.

Wpisz rozkodowaną informację.

## FLORA

KOD QR

ROZKODOWANA INFORMACJA

KOD QR

ROZKODOWANA INFORMACJA

KOD QR

ROZKODOWANA INFORMACJA



**KARTY DO PODZIAŁU NA GRUPY**

Przy założeniu 21 uczestników z podziałem na 3 grupy (metale i tworzywa sztuczne, odpady resztkowe, odpady BIO), należy wydrukować po 1 karcie z każdego rodzaju. Kartę należy pociąć. Karteczki z nazwami należy wrzucić do koszyka/puszki/pudełka przeznaczonego do losowania. Uczniowie wchodząc do klasy, losują kartkę z napisem, a następnie wrzucają do odpowiedniego pojemnika.

**1.**

**ODPADY RESZTKOWE**

POJEMNIK SZARY/CZARNY

**ŻWIREK, TROCINY Z KUWET**

**DLA ZWIERZĄT**

**ZUŻYTE UBRANIA, BUTY**

**ZBITE NACZYNIA**

**PRODUKTY HIGIENICZNE**

**MIĘSO, RYBY**

**GĄBKI, SZMATKI**

**PRODUKTY SKÓRZANE, FUTRZANE**



KARTY DO PODZIAŁU NA GRUPY

Przy założeniu 21 uczestników z podziałem na 3 grupy (metale i tworzywa sztuczne, odpady resztkowe, odpady BIO), należy wydrukować po 1 karcie z każdego rodzaju. Kartę należy pociąć. Karteczki z nazwami należy wrzucić do koszyka/puszki/pudełka przeznaczonego do losowania. Uczniowie wchodząc do klasy, losują kartkę z napisem, a następnie wrzucają do odpowiedniego pojemnika.

**2.**  
**METALE**  
**I TWORZYWA SZTUCZNE**  
POJEMNIK ŻÓŁTY

CZyste foliowe torebki

Plastikowe butelki po napojach

Puszki po napojach

Czyste opakowania metalowe

Opakowania po jogurtach

Plastikowe nakrętki

Opakowania po środkach  
czystości



## KARTY DO PODZIAŁU NA GRUPY

Przy założeniu 21 uczestników z podziałem na 3 grupy (metale i tworzywa sztuczne, odpady resztkowe, odpady BIO), należy wydrukować po 1 karcie z każdego rodzaju. Kartę należy pociąć. Karteczki z nazwami należy wrzucić do koszyka/puszki/pudełka przeznaczonego do losowania. Uczniowie wchodząc do klasy, losują kartkę z napisem, a następnie wrzucają do odpowiedniego pojemnika.

### 3.

## ODPADY BIO

POJEMNIK BRĄZOWY

**OBIERKI, ODPADY WARZYWNE**

**DROBNE GAŁĘZIE DRZEW**

**SKOSZONA TRAWA, LIŚCIE**

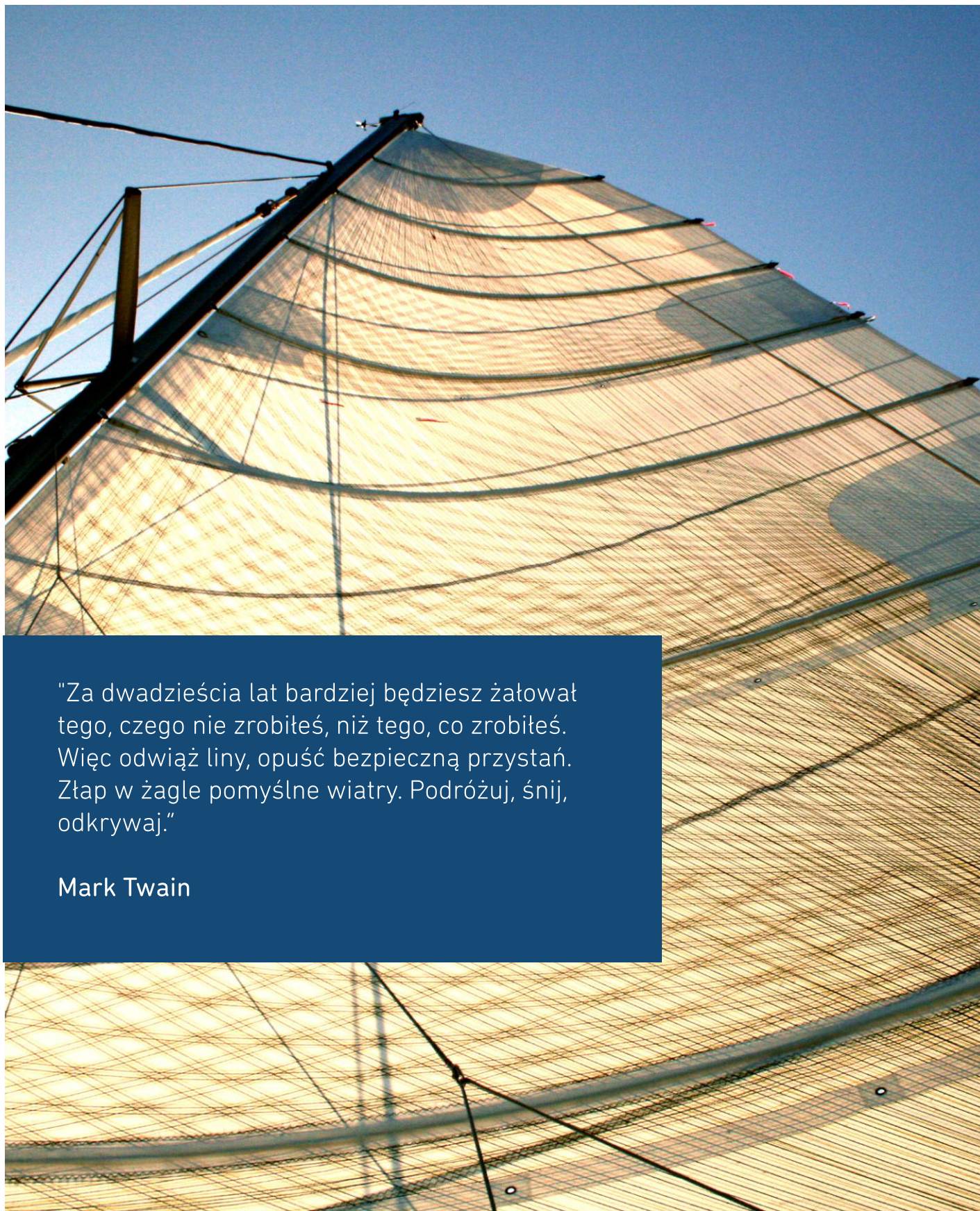
**RESZTKI JEDZENIA**

**SKORUBKI JAJ**

**TROCINY, KORA DRZEW**

**FUSY PO KAWIE I HERBACIE**





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

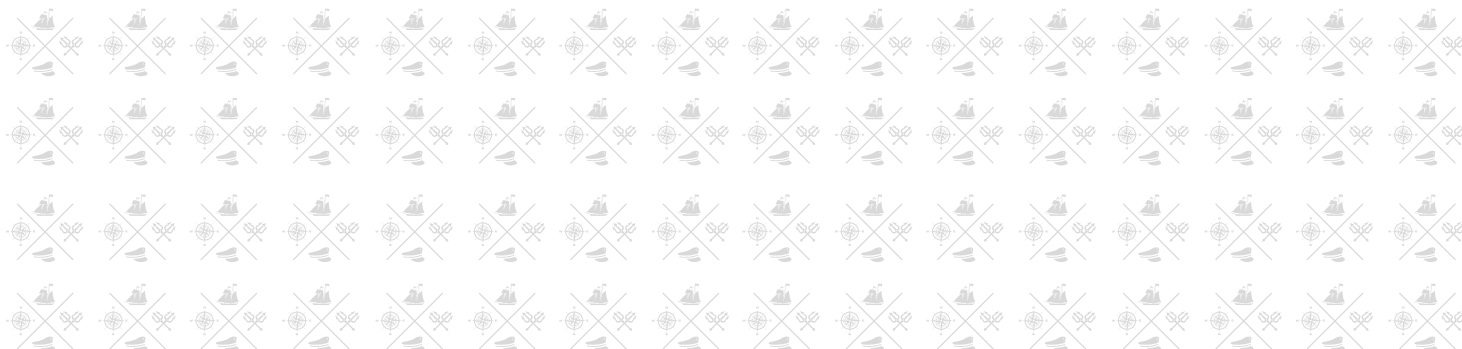
Mark Twain



GRUPA WIEKOWA: VII - VIII KLASA SP  
CZAS ZAJĘĆ: 90 MINUT

## ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- karty pracy: A, B,C,D;
- taśma klejąca/gumki mocujące/szpilki/ magnesy,
- tablica korkowa/tablica magnetyczna;
- 10 sztuk hula hop;
- 20 sztuk woreczków gimnastycznych w dwóch kolorach;
- zdjęcia przeznaczone na puzzle do podziału na grupy;
- koperty z nazwami miast państw bałtyckich oraz z wyznaczonym kolorem przyboru (Gdańsk, Kaliningrad, Kłajpeda, Ryga, Tallin, Helsinki, Malmö, Kopenhaga, Oslo, Rostock);
- mazaki/kredki;
- sznurek i klamerki do bielizny;
- instrukcja dla nauczyciela;
- kartki papieru formatu A4 (preferowane kartki w dwóch kolorach);
- karteczki z poleceniami do ustnego dokończenia zdań;
- koszyk/puszka/kolorowe pudełko do losów;
- kredki, mazaki/kredki, nożyczki;
- flipchart;
- tablica/tablica korkowa;
- tablica interaktywna/monitor interaktywny;
- sznurek i klamerki do bielizny.



**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). Każde zdjęcie należy pociąć na tyle puzzli ile ma być osób w grupie (należy dostosować stopień trudności cięcia do zespołu)

CZAS	PRZEBIEG ZAJĘĆ	MATERIAŁY	FORMY PRACY
15 min	<p><b>„Tablica korkowa – Kto pracuje dla morza?”</b></p> <p><b>Praca dwuetapowa:</b></p> <p>1. Uczniowie w grupach otrzymują małe karteczki do przyklejania i dyskutują: „Kto pracuje dla morza? Nauczyciel nadzoruje prace w grupach, nie ingeruje w dyskusję uczniów. Po skończonej pracy lider grupy, przypina karteczki z odpowiedziami, w miejsce wyznaczone przez nauczyciela (tablica/flipchart...).</p> <p>2. Następnie nauczyciel wspólnie z uczniami ustala, kto pracuje dla morza wg nich (porządkuje odpowiedzi zamieszczone na karteczkach, odrzuca te które się powtarzają...)</p>	<p>małe karteczki; tablica/flipchart; mazaki;</p>	<p>praca w trzech grupach; projekt grupowy; doświadczenie; zadania warsztatowe;</p>
15 min	<p><b>„Kto pracuje dla morza?” – poznanie nowych, mało popularnych zawodów.</b></p> <p>Każda z grup otrzymuje zakodowaną matę z częstkami wyrazów (karta pracy A), tworzące mało popularne nazwy zawodów. Zadaniem grupy jest odkodowanie trzech takich zawodów i wpisanie je w karcie pracy B. Następnie grupa wyszukuje w Internecie informacje na temat: „Co robią ludzie wykonujący te zawody” i odpowiedzi nanoszą też na kartę pracy B. Po skończonej pracy grupowej liderzy grup przedstawiają zawody. Przedstawiciel grupy umieszcza kartę pracy B w wyznaczonym miejscu przez nauczyciela (uzupełnienie ekspozycji z ćwiczenia pierwszego).</p>	<p>mazaki/długopis; karta pracy A; karta pracy B; taśma klejąca/gumki mocujące/szpilki/magnesy, tablica korkowa/tablica magnetyczna...</p>	<p>dyskusja dydaktyczna; praca grupowa;</p>





15  
min

### „Przerywnik ruchowy”

#### Zabawa rzutna – „Państwa-miasta”

**Ustawienie: uczniowie stoją w okręgu**

#### Przebieg zabawy:

Uczestnicy podzieleni na 2 zespoły, oznaczeni kolorowymi szarfami, wchodzi 2 osoby po jednej z każdej drużyny do małego okręgu trzymając w dłoniach woreczek oznaczony kolorem drużyny.

Nauczyciel głośno wymawia nazwę państwa bałtyckiego, a wyznaczeni uczniowie dokonują wyboru kierunku rzutu, w taki sposób, aby połączyć dane państwo z miastem należącym do niego. Nauczyciel sprawdza poprawność oddanego rzutu i przyznaje punkty za celność oraz szybkość dokonanej decyzji. Następnie następuje zmiana pary i nazwy miasta. Zabawa rozpoczyna się na sygnał nauczyciela i kończy wraz z oddanym ostatnim rzutem. Nauczyciel na bieżąco przyznaje punkty danej drużynie.

Za prawidłowy wybór miasta drużyna otrzymuje 1 punkt, za trawienie do hula hop otrzymuje dodatkowy 1 punkt oraz za wykonanie rzutu przed drużyna przeciwną 1 punkt.

hula hop, w którym znajduje się nazwa miasta – 2 punkty za celny rzut

10 szt. hula hop;  
20 szt. woreczków gimnastycznych w dwóch kolorach;  
koperty z nazwami miast państw bałtyckich oraz z wyznaczonym kolorem przyboru (Gdańsk, Kaliningrad, Kłajpeda, Ryga, Tallin, Helsinki, Malmö, Kopenhaga, Oslo, Rostock);

praca zespołowa;  
aktywność ruchowa;

20  
min

„Morska krzyżówka” (zawody w obszarach: port, stocznia, statek, stacje badawcze – zawody)

#### Praca trzypiętowa:

1. Uczniowie indywidualnie rozwiązują krzyżówki. Rozwiązaniem krzyżówki jest hasło: „STOCZNIA”. Nauczyciel pełni funkcje wspierającą. Uczniowie mogą posilkować się Internetem i materiałem wypracowanym wcześniej na zajęciach.

W tym przypadku nie ma rywalizacji. Jest natomiast ograniczony czas na wykonanie zadania (10min).

2. Po rozwiązaniu krzyżówki uczniowie z nauczycielem swobodnie rozmawiają na temat pracy w stoczni. Nauczyciel może wykorzystać materiały/informacje/obrazy dostępne w Internecie w tym zakresie (dowolność nauczyciela).

3. Każdy z uczniów otrzymuje kartę pracy D z „plamą”.

Plamy są w różnych kształtach. Zadaniem ucznia jest dorysowanie do plamy znajdującej się na karcie pracy D, innych elementów tak, aby powstał z tego rysunek przedstawiający stocznię. Prace uczniów należy wyeksponować zawieszając je na sznurku z użyciem klamerki.

karta pracy C;  
karta pracy D;  
mazaki/kredki;  
sznurek i klamerki do bielizny;

praca indywidualna,  
doświadczenie;  
zadania warsztatowe;



20  
min

### „Morskie origami”

Każdy z uczniów otrzymuje jedną kartkę papieru. Zadaniem ucznia jest złożenie statku pod dyktando nauczyciela, ze zwizualizowaną instrukcją. Nauczyciel krok po kroku przekazuje uczniom, zgodnie z instrukcją, informacje na temat konstrukcji statku. Składanie papieru przez uczniów następuje etapami.  
Po wykonaniu zadania, uczniowie prezentują swoje statki. Statki można wyeksponować w sali bądź zabrać do domu.  
Warto zachęcić uczniów do zabawy z origami posiłkując się zasobami Internetu w tym zakresie.

instrukcja dla nauczyciela (propozycje zwizualizowanej instrukcji do wyboru przez nauczyciela);  
kartki papieru formatu A4 (preferowane kartki w dwóch kolorach);

praca indywidualna;  
doświadczenie;  
zadania warsztatowe;

5  
min

### „Morska loteria” - podsumowanie zajęć.

Uczniowie siedzą w kole. Po kolei losują po jednej karteczce z poleceniem ustnego dokończenia zdania. Na kartkach znajdują się trzy rodzaje zdań do dokończenia:

1. Na tych zajęciach najbardziej podobało mi się ...
2. Z dzisiejszych zajęć zapamiętam...
3. Zawód związany z morzem, który zapamiętałem z dzisiejszych zajęć to...
4. Chcę powiedzieć, że...

karteczki z poleceniami do ustnego dokończenia zdań;  
koszyk/puszka/kolorowe pudełko do losów.

praca indywidualna;  
rundka.



KARTECZKI DO „MORSKIEJ LOTERII”

Przy założeniu, że będzie 20 uczestników, należy wyciąć po 7 takich samych odpowiedzi (5 kopii)

NA TYCH ZAJĘCIACH NAJBARDZIEJ  
PODOBAŁO MI SIĘ....

Z DZISIEJSZYCH ZAJĘĆ ZAPAMIĘTAM...

ZAWÓD ZWIĄZANY Z MORZEM,  
KTÓRY ZAPAMIĘTAŁEM Z DZISIEJSZYCH  
ZAJĘĆ TO....

CHCE POWIEDZIEĆ, ŻE...



Polecenie dla grup : Odkodujcie wg wzoru trzy zawody i wpiszcie je w karcie pracy B.

Grupa I:	A	B	C	D	E	F
1	A	MU	ICH	IP	SĄ	NI
2	BU	WU	PI	RYS	BY	MI
3	SZKU	RU	LU	DU	RE	LOG
4	ZU	KU	KWA	RO	WA	DE
5	PA	<u>ZU</u>	SA	CHO	NIK	AŻ
6	TUŻ	<u>TIO</u>	WO	<u>ZI</u>	<u>ZĄ</u>	TA

**3A+5E, 1C+6B+3F, 1A+4C+2D+6F**



Polecenie dla grup : Odkodujcie wg wzoru trzy zawody i wpiszcie je w karcie pracy B.

Grupa II:	A	B	C	D	E	F
1	NA	MU	SPE	IP	SA	NI
2	BU	WU	PI	GA	BY	MI
3	O	RU	LU	DU	RE	TOR
4	<u>ZU</u>	KU	WI	RO	WA	DE
5	PA	<u>ZU</u>	SA	GRAF	<u>CEA</u>	AŻ
6	NO	DY	WO	<u>ZI</u>	<u>ZA</u>	TOR

**3A+5E+6A+5D, 1C+6B+3F, 1A+4C+2D+6F**



Polecenie dla grup : Odkodujcie wg wzoru trzy zawody i wpiszcie je w karcie pracy B.

Grupa III:	A	B	C	D	E	F
1	hy	MU	LO	IP	SA	NI
2	BU	WU	PI	TECH	BY	MI
3	OCH	RU	LU	DU	RE	TYK
4	ZU	KU	DRO	RO	WA	DE
5	PA	ZU	SA	MISTRZ	AK	AŻ
6	BU	GIS	WO	ZI	ZA	NIK

**3A+5E, 1C+6B+3F, 1A+4C+2D+6F**



**Polecenie:** Po lewej stronie wpisz rozkodowaną osobę wykonyującą mało popularny zawód. Po prawej stronie, wyszukaj w Internecie informację: „Co robią ludzie wykonyujący te zawody?”

MAŁO POPULARNY ZAWÓD	
MAŁO POPULARNY ZAWÓD	
MAŁO POPULARNY ZAWÓD	



**Polecenie:** Po lewej stronie wpisz rozkodowaną osobę wykonyującą mało popularny zawód. Po prawej stronie, wyszukaj w Internecie informację: „Co robią ludzie wykonyujący te zawody?”

MAŁO POPULARNY ZAWÓD	
MAŁO POPULARNY ZAWÓD	
MAŁO POPULARNY ZAWÓD	





**Polecenie:** Po lewej stronie wpisz rozkodowaną osobę wykonyującą mało popularny zawód. Po prawej stronie, wyszukaj w Internecie informację: „Co robią ludzie wykonyujący te zawody?”

MAŁO POPULARNY ZAWÓD	
MAŁO POPULARNY ZAWÓD	
MAŁO POPULARNY ZAWÓD	



ODPOWIEDZI

**GRUPA I**

**3A+5E, 1C+6B+3F, 1A+4C+2D+6F**

**Rozwiązanie:**

SZKUTNIK;  
ICHTIOLOG;  
AKWARYSTA;

**GRUPA II**

**3A+5E+6A+5D, 1C+6B+3F, 1A+4C+2D+6F**

**Rozwiązanie:**

OCEANOGRAF;  
SPEDYTOR;  
NAWIGATOR

**GRUPA III**

**3A+5E, 1C+6B+3F, 1A+4C+2D+6F**

**Rozwiązanie:**

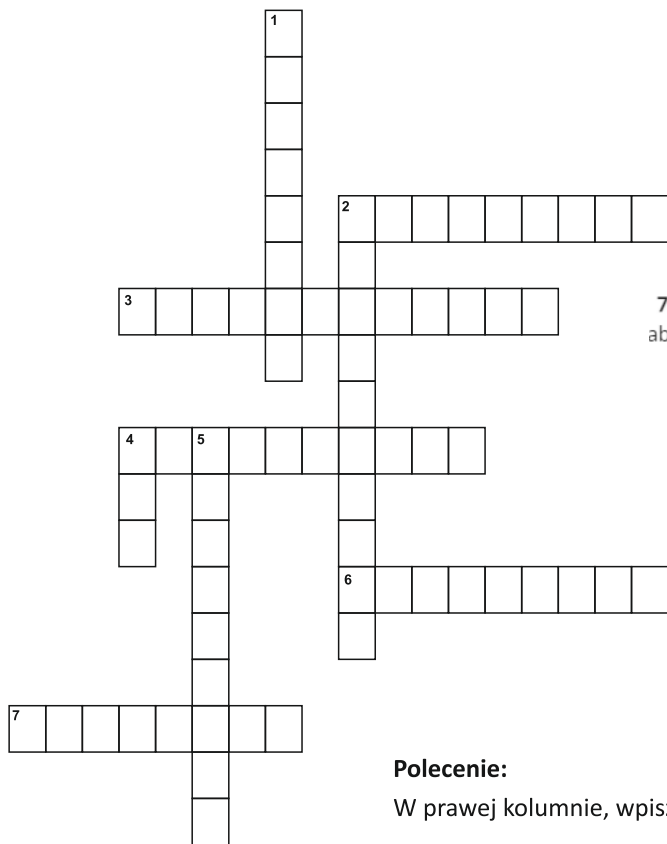
LOGISTYK,  
HYDROTECHNIK,  
OCHMISTRZ



**Polecenie:** Po lewej stronie wpisz rozkodowaną osobę wykonyującą mało popularny zawód. Po prawej stronie, wyszukaj w Internecie informację: „Co robią ludzie wykonyujący te zawody?”

MAŁO POPULARNY ZAWÓD	
MAŁO POPULARNY ZAWÓD	
MAŁO POPULARNY ZAWÓD	





### ZAWODY ZWIĄZANE Z MORZEM

- 2. Działa w branży hotelowej na statku pasażerskim.
- 3. Zajmuje się wykorzystaniem zasobów wodnych.
- 4. Zoolog badający muszle mięczaków
- 6. Zajmuje się hodowlą zwierząt i roślin akwariowych.
- 7. Dba między innymi o odpowiednie zarządzanie planowaniem i przepływem surowców aby towary nie zalegały w magazynach i na czas docierały do punktu odbioru. docelowego.

#### Pionowo:

- 1. Człowiek zajmujący się spedycją, organizowaniem przewozu towarów.
- 2. Prowadzi prace badawcze. Specjalizują się między innymi w florze i faunie ocenów.
- 4. Kucharz okrętowy.
- 5. Zawsze pełni rolę oficera wachtowego - bierze odpowiedzialność za statek, załogę i ładunek.

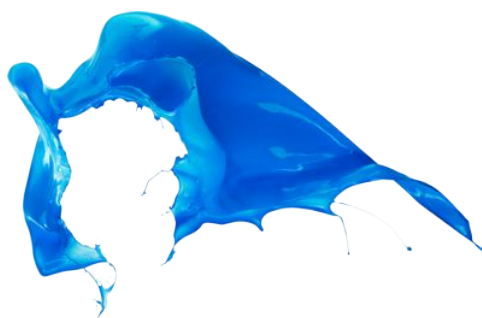
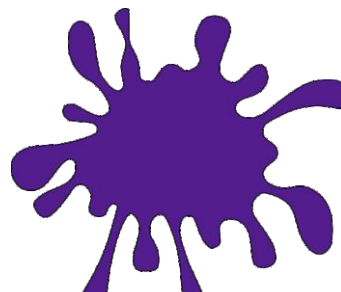
#### Polecenie:

W prawej kolumnie, wpisz litery wyszukane w rozwiązanej krzyżówce zaczynając od góry.

„1”	
od „2” szósta litera w prawo	
„2”	
po „5” kolejna litera w prawo	
Ostatnia litera w rzędzie nr „2”	
„5”	
Przedostatnia litera w rzędzie nr 3	
„6”	

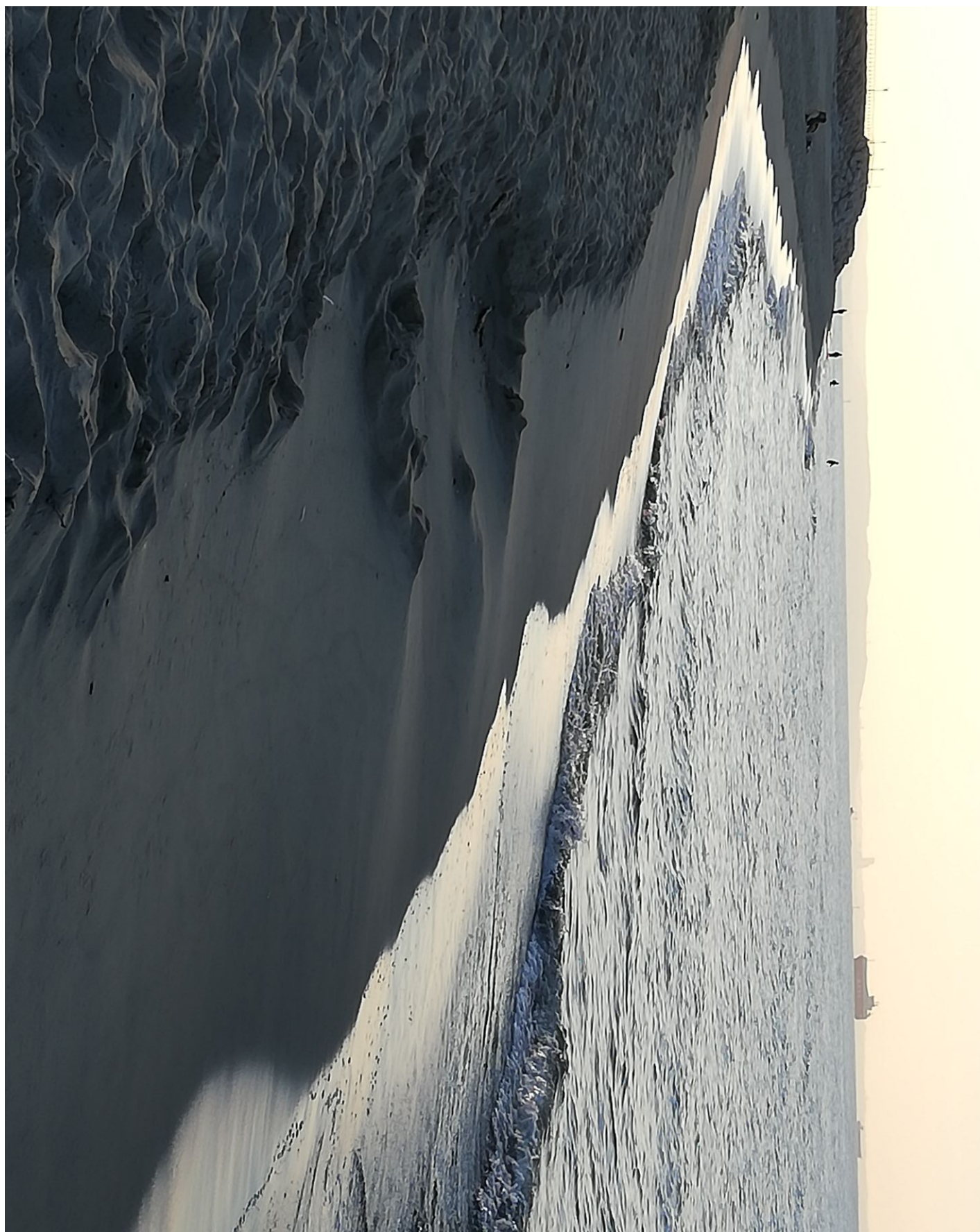
Krzyżówkę wyeksportowano za pomocą generatora: [krzyzowki.edu.pl/generator.php](http://krzyzowki.edu.pl/generator.php)















# MINI PORADNIK PO APLIKACJACH DO WYKORZYSTANIA NA ZAJĘCIACH

## PROPOZYCJA NARZĘDZI TIK DO WYKORZYSTANIA W CZASIE ZAJĘĆ

### 1. [pl.postermywall.com](http://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](http://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](http://senteacher.org)

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

#### b) [educaplay.com](http://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).



- 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”, usunąć: „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).

#### 4. Chmury wyrazowe

Ciekawa, graficzna wizualizacja wyrazów. Można skopiować fragment tekstu, wpisać wybrane wyrazy i stworzyć chmurę. W ten sposób przykuwamy uwagę oraz zwiększamy aktywność i zaangażowanie uczniów.

**Przykłady:**

a) [tagxedo.com](http://tagxedo.com)

Zacynamy naciskając „Start now”. Wybieramy opcję „Load” i ładujemy plik z tekstem lub wpisujemy wybrane wyrazy. Aplikacja proponuje różne kształty. Potrzebna jest wtyczka JAVA! Możemy zrobić chmurę z flora i fauną morską. Każdy pomysł jest super. Potrzebna wtyczka Java!



b) [festisite.com/text-layout/valentine-heart](http://festisite.com/text-layout/valentine-heart)

Za pomocą programu możemy stworzyć rebus, labirynt, baner, spirale, fale wyrazowe. Wystarczy wybrać kształt i wpisać tekst.

c) [wordart.com](http://wordart.com)

#### 5. Ścianka z komentarzami [primarywall.com](http://primarywall.com) alternatywa dla [pl.padlet.com](http://pl.padlet.com)

Obie propozycje są jakby wirtualną tablicą, gdzie można gromadzić wiele informacji i propozycji. Może służyć jako zbiór informacji w ramach określonego tematu. Ciekawą opcją jest fakt, że grupy pracując w ramach określonego zadania mogą być widoczne dla pozostałych grup.

- nie trzeba zakładać konta. To darmowa aplikacja.
- „Create new wall” - kliknij na ekran, by dodać komentarz
- dodaj tytuł, wpisz komentarz, podpisz się.
- kliknij „Post me”
- kliknij „Share” (prawy górny róg ekranu)
- adres wklej jako link.

#### 6. Puzzle online zsynchronizowanie z tablicą multimedialną i monitorem interaktywnym [flash-gear.com](http://flash-gear.com)

- wyberz zdjęcie lub obrazek z komputera i zaznacz kliknięciem jak duże mają być elementy puzzli,
- kliknij „Continue”,
- po chwili można pobrać kod HTML do umieszczenia widgetu na TwinSpace lub na blogu.
- możesz też pobrać link i przekazać uczniom.



## 7. KOMIKS

### Propozycje

- a) [writecomics.com](http://writecomics.com)
- b) [bstrips.com](http://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](http://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](http://krzyzowki.edu.pl/generator.php)

## 10. GENERATOR DO TWORZENIA BINGO

[myfreebingocards.com/bingo-card-generator](http://myfreebingocards.com/bingo-card-generator)

## 11. GENERATOR KOSTEK DO GRY

[senteacher.org/printables/freeworksheets/54/Picture-Exchange-Symbol- Cube-AAC.html](http://senteacher.org/printables/freeworksheets/54/Picture-Exchange-Symbol- Cube-AAC.html)

