

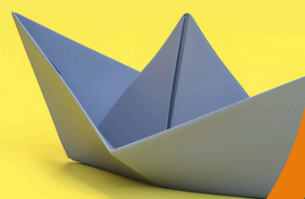
Pomorski Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Słupsku

EDUKACJA MORSKA

GRY I KARTY PRACY



Iwona Poźniak-Szewczyk
Dorota Iwanowicz





EDUKACJA MORSKA

GRY I KARTY PRACY

Iwona Poźniak-Szewczyk

Dorota Iwanowicz

© Copyright by **Pomorski Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Słupsku**,
2024

Wydawnictwo:

Pomorski Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Słupsku
ul. Poniatowskiego 4a, 76-200 Słupsk
tel./fax. +48 59 84 23 567
e-mail: wydawnictwo@podn.slupsk.pl
www.podn.slupsk.pl

Projekt okładki i skład: Dorota Iwanowicz

Korekta: Anna Sobczyk

Druk i oprawa:

Drukarnia Wydawnictwa „Bernardinum” Sp. z o.o., Pelplin

ISBN 978-83-88926-17-4

Spis treści

WSTĘP	5
--------------------	---

GRY

1. ZADANIE KREATYWNE. Losowanie i wykonanie zadań.....	9
2. TWÓRCZE OPOWIADANIA	
• Morskie opowieści (wersja 1).....	10
• Morskie opowieści (wersja 2).....	11
• Kości opowieści	12
3. GRY PLANSZOWE	
• Morska wyprawa	14
• Kreatywna zabawa 1.	22
• Kreatywna zabawa 2.	23
• Kreatywna zabawa 3.	24
4. GRA MEMORY. Zawody związane z morzem.....	25
5. TRIMINA	
• Układanka obrazkowo-pojęciowa.....	26
• Układanka pojęciowa polsko-angielska.....	27
6. GRA: Ja mam. Kto ma?	28
7. FISZKI: Morskie zwierzęta. Karty w języku angielskim.....	32

KARTY PRACY

ZAWODY ZWIĄZANE Z MORZEM

1. POZNAJEMY ZAWODY ZWIĄZANE Z MORZEM	
• Uzupełnianka	35
• Poszukiwanie informacji.....	38
• Mapy myśli.....	39
• Łączenie w pary.....	43
• Anagramy.....	44
• Wykreślanka.....	45
• Krzyżówka.....	46
2. GOSPODARKA MORSKA	
• Mapa myśli.....	47
• Schemat.....	48
3. NETOGRAFIA.....	50

MORSKIE ROZMAITOŚCI

1. RYSUNEK Z OPISEM. Rozpoznawanie i budowa ryby.....	51
2. KOD QR DO KOLOROWANIA. Zagadki z morzem w tle.....	52
3. LABIRYNTY. Droga do skarbu.....	54
4. KOLOROWANKI	
• Żagłówki i żaglowce.....	56
• Piraci.....	57
• Latarnie morskie.....	58
• Zwierzęta morskie.....	59
• Morskie Boże Narodzenie.....	61
• Morska Wielkanoc.....	63
5. DYPLOMY I MEDALE	
• Dyplom za udział	65
• Dyplom za udział w zajęciach szkolnego koła edukacji morskiej.....	66
• Medal za udział w zajęciach szkolnego koła edukacji morskiej.....	67

Wstęp

Pomorski Program Edukacji Morskiej (PPEM) realizowany jest w województwie pomorskim od 2018 roku i stanowi propozycję działań skierowanych do szkół oraz placówek oświatowych wszystkich etapów kształcenia.

Program integruje wiedzę, proponując całościowe postrzeganie problematyki morsko-żeglarskiej w procesie edukacyjnym, a jego podstawowe założenie opiera się na powiązaniu podstaw programowych różnych przedmiotów z zagadnieniami wynikającymi z nadmorskiego położenia regionu. Specyfika zadań dydaktycznych programu sprzyja zdobywaniu wiedzy i umiejętności w sposób praktyczny oraz twórczemu rozwiązywaniu problemów. Wpływa też na kształtowanie postaw i budowanie tożsamości młodych Pomorzan. Edukacja morska odgrywa też ważną rolę w rozwijaniu świadomości ekologicznej i kulturowej, a także w pogłębianiu zainteresowań związanych z morzem oraz wskazywaniu potencjalnych ścieżek zawodowych.

Publikacja przygotowana została z myślą o nauczycielach przedszkoli i szkół podstawowych, którzy chcą wzbogacić programy nauczania o elementy związane z edukacją morską. Wydawnictwo zawiera gry dydaktyczne i karty pracy, które umożliwiają wprowadzenie dzieci w fascynujący świat morskich przygód i jednocześnie wspierają realizację podstaw programowych różnych przedmiotów. Wszechstronnie i interdyscyplinarnie wspierają rozwijanie kompetencji kluczowych. Przygotowane materiały sprzyjają organizowaniu pracy w grupach, zachęcają do współpracy i integracji poprzez wspólną naukę i zabawę. Inspirują do tworzenia własnych gier i zabaw oraz twórczych prac związanych z morzem.

Materiały dydaktyczne wypracowane w ramach projektu „Pomorskie Żagle Wiedzy - wsparcie regionalne”, zawarte w pierwszej wersji tej publikacji (wydanie online), zostały wzbogacone o zagadnienia preorientacji zawodowej.

Przekierowania do interaktywnych wersji proponowanych w książce zadań, dają możliwość uatrakcyjnienia procesu dydaktycznego poprzez wykonanie ćwiczeń na tablicy interaktywnej lub z wykorzystaniem urządzeń mobilnych. Umożliwiają generowanie kart pracy, dzięki którym można utrwać zawarte w zadaniach treści w różnorodnej formie (anagramy, wykreślanki, krzyżówki, testy, karty z opisem itp.)

Publikacja ta jest również wynikiem współpracy z nauczycielami animatorami edukacji morskiej, którzy podczas szkoleń, dzieląc się swoimi doświadczeniami, informując o potrzebach i oczekiwaniach, zainspirowali nas do wzbogacenia jej o nowe zadania i ćwiczenia. Serdecznie dziękujemy za współpracę i Państwa aktywność.

GRY



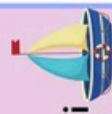
1. ZADANIA KREATYWNE. Rzuć 2 razy kostką i wylosuj kreatywne zadanie związane z morzem. Wykonaj wylosowane zadanie najlepiej jak potrafisz.

	1	2	3	4	5	6
1	Narysuj jacht swoich marzeń.	Sporządź portret pirata.	Zaprojektuj pocztówkę znad morza.	Przygotuj mapę pirackiego skarbu.	Zaprojektuj strój pirata.	Regaty żaglówek to temat twojej pracy plastycznej.
2	Narysuj wędkarza podczas połowu.	Rekreacja na plaży to temat twojej pracy plastycznej.	Namaluj dowolną rybę żyjącą w Bałtyku.	Praki Bałtyku to temat twojej pracy plastycznej.	Ośmiornica. Zaprojektuj strój na bal karnawałowy.	Zaprojektuj plakat promujący zachowanie czystości nad brzegiem morza.
3	Dzień na bezludnej wyspie to temat twojej pracy plastycznej.	Kolekcja muszli to temat twojej pracy plastycznej.	Praca w porcie to temat twojej pracy plastycznej.	Bałtycka latarnia morska temat twojej pracy plastycznej.	Przedstaw, jak sobie wyobrażasz podwodny zamek króla mórz Posejdona.	Ssaki Bałtyku to temat twojej pracy plastycznej.
4	Zaprojektuj strój marynarza.	Zaprojektuj reklamę promującą wypoczynek nad Bałtykiem.	Narysuj, jak sobie wyobrażasz moment Zaślubin Polski z Morzem.	Zaprojektuj plakat zachęcający do udziału w akcji sprzątanie polskiego wybrzeża.	Bezpieczeństwo nad wodą to temat twojej pracy plastycznej.	Narysuj, jak sobie wyobrażasz sztorm na morzu.
5	Zaprojektuj dekorację do przedstawienia baśni pt. „O rybaku i złotej rybce.	Wypoczynek nad jeziorem to temat twojej pracy plastycznej.	Sporty wodne to temat twojej pracy plastycznej.	Zaprojektuj kostium morskiej syrenki.	Zilustruj pracę rybaka na morzu.	Foka szara to temat twojej pracy plastycznej.
6	Zaprojektuj plakat zachęcający do udziału w obozie żeglarskim.	Morsowanie to temat twojej pracy plastycznej.	Narysuj mapkę jednodniowej wycieczki pieszej po nadmorskiej okolicy.	Przedstaw, jak sobie wyobrażasz króla mórz – Posejdona.	Ośmiornica zachwyca to temat twojej pracy plastycznej.	Zilustruj jedną zwrotkę wybranej szanty.

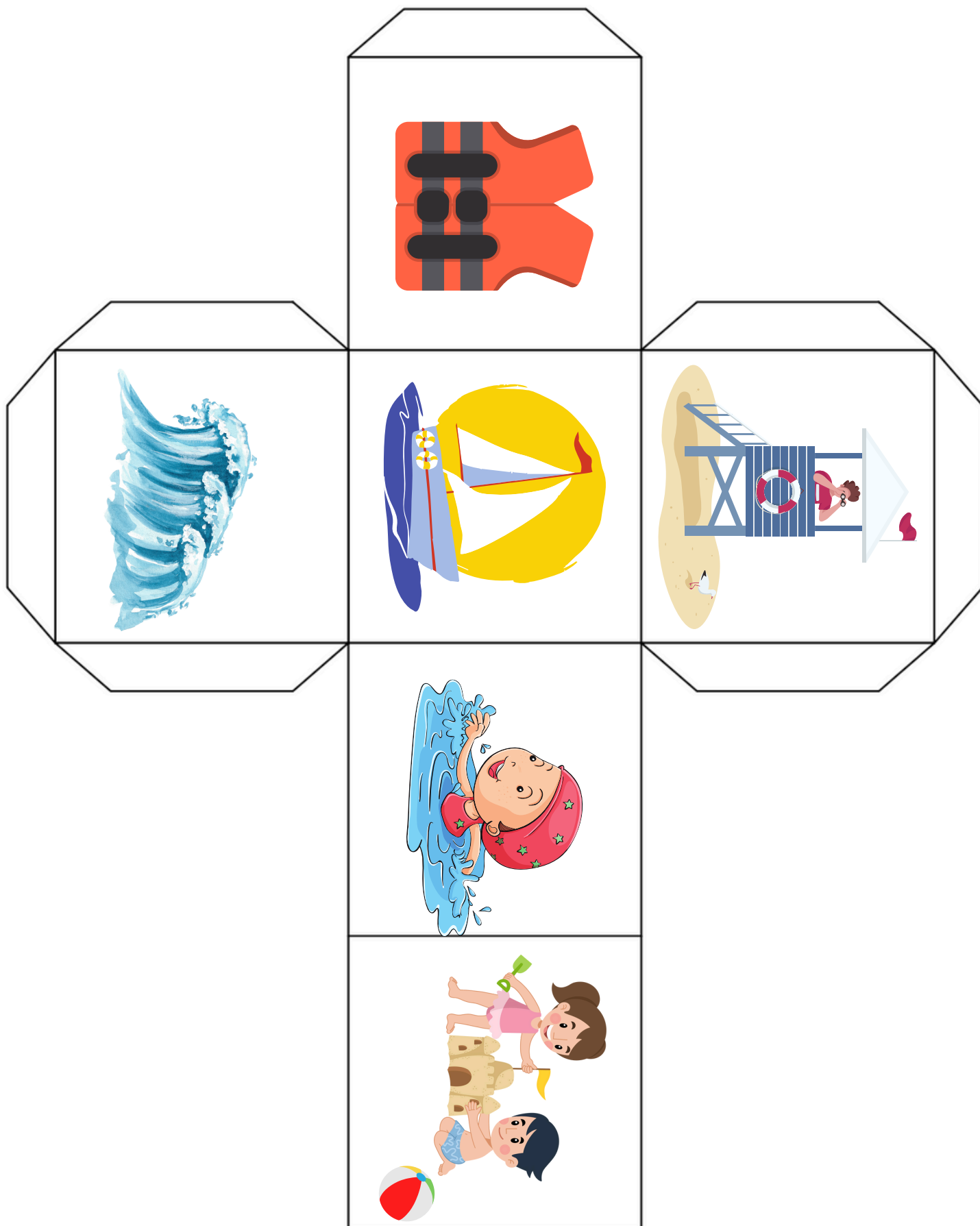
2. TWÓRCZE OPOWIADANIE (wersja 1). Rzucaj kostką po 2 razy i kolejno wylosuj od 2 do 5 słów. Ułóż z nich swoją morską opowieść. Twoja praca powinna składać się z co najmniej zdań.

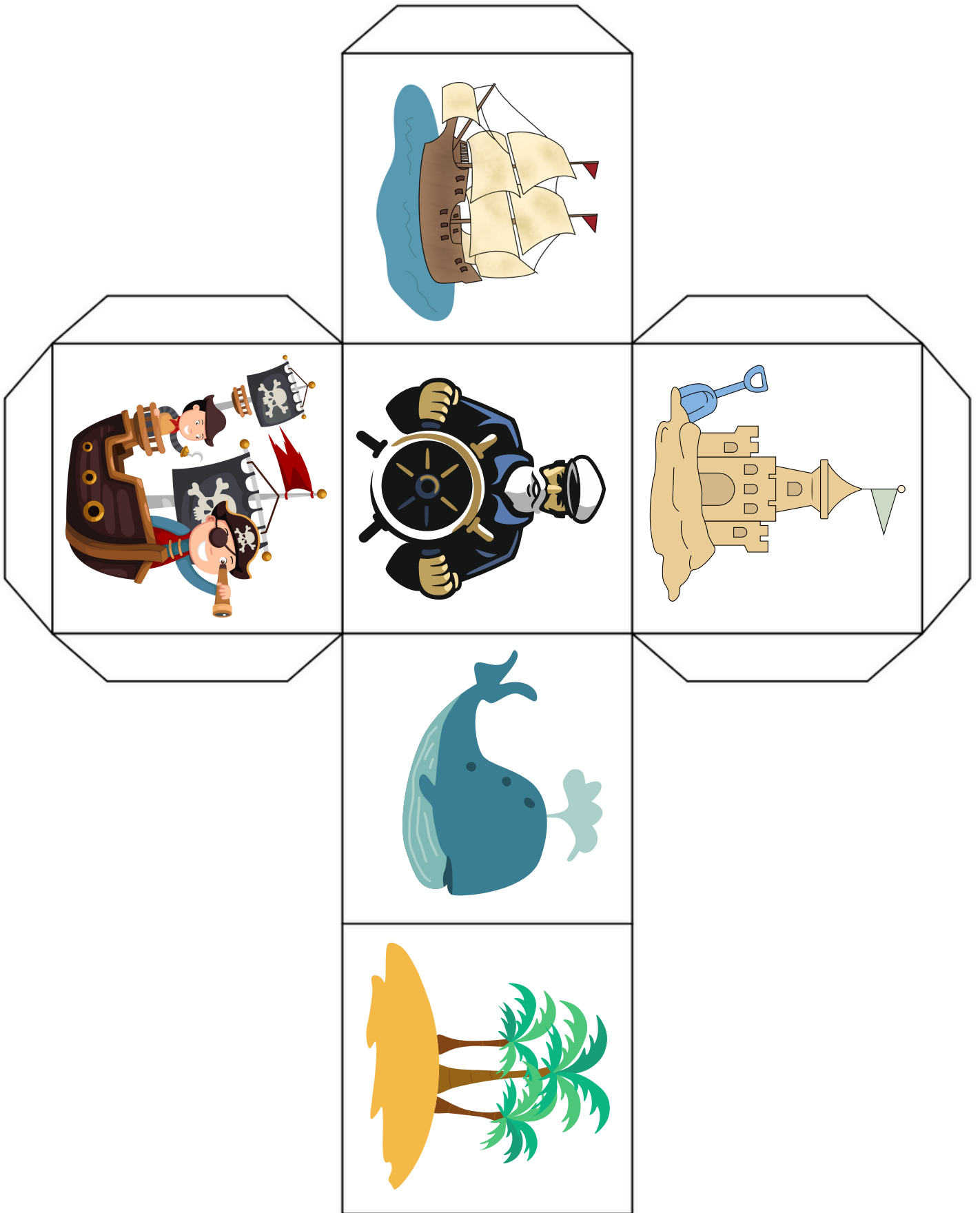
	1	1	3	4	5	6
1	okręt	marynarz	sztorm	horyzont	ster	żaglówka
2	wrak	maszt	kadłub	busola	kotwica	ośmiornica
3	holownik	morszczyń	szalupa	ratownik	wydmy	bursztyn
4	rybak	muszla	katamaran	szanty	kapitan	harpunnik
5	pirat	keja	burta	wachta	rejs	flauta
6	kompas	plaża	mewa	rufa	nawigacja	sieć

2. TWÓRCZE OPOWIADANIE (wersja 2). Rzuć kostką 6 razy. Każdy rzut wybiera jedno słowo z sześciu kategorii (akwen, postacie, środek lokomocji, natura, fauna, krajobraz). Z wylosowanych słów stwórz własną, kreatywną historię.

LICZBA rzuconych oczek KATEGORIA						
	morze	jezioro	ocean	rzeka	zalew	puste pole - nie musisz używać go w zadaniu
	majtek	kapitan	żeglarz	pirat	szkutnik	bosman
	szalupa	statek	żagłówka	jacht	kuter	okręt
	wschód słońca	sztorm	puste pole - nie musisz używać go w zadaniu	flauta	burza	zachód słońca
	foka	meduza	wieloryb	dorsz	rak	morświn
	góry	plaża	wyspa	klif	puste pole - nie musisz używać go w zadaniu	zatoka

2. TWÓRCZE OPOWIADANIE. KOŚCI OPOWIEŚCI. Twórcze opowiadanie z wykorzystaniem wylosowanych obrazków. Wytnij i sklej sześcian. Rzuć kostką określoną liczbę razy. Ułóż twórcze opowiadanie z wykorzystaniem wylosowanych obrazków.





MORSKA WYPRAWA PO SKARB INSTRUKCJA

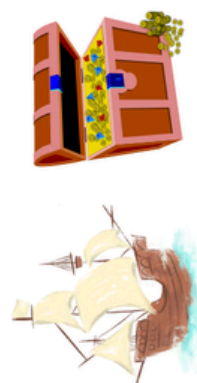
CO JEST POTRZEBNE:

1. plansza
2. kostka do gry
3. pionki (np. kapsle po napojach)
4. niebieskie karty z zagadkami
5. czerwone karty z zadaniami
6. zasady gry



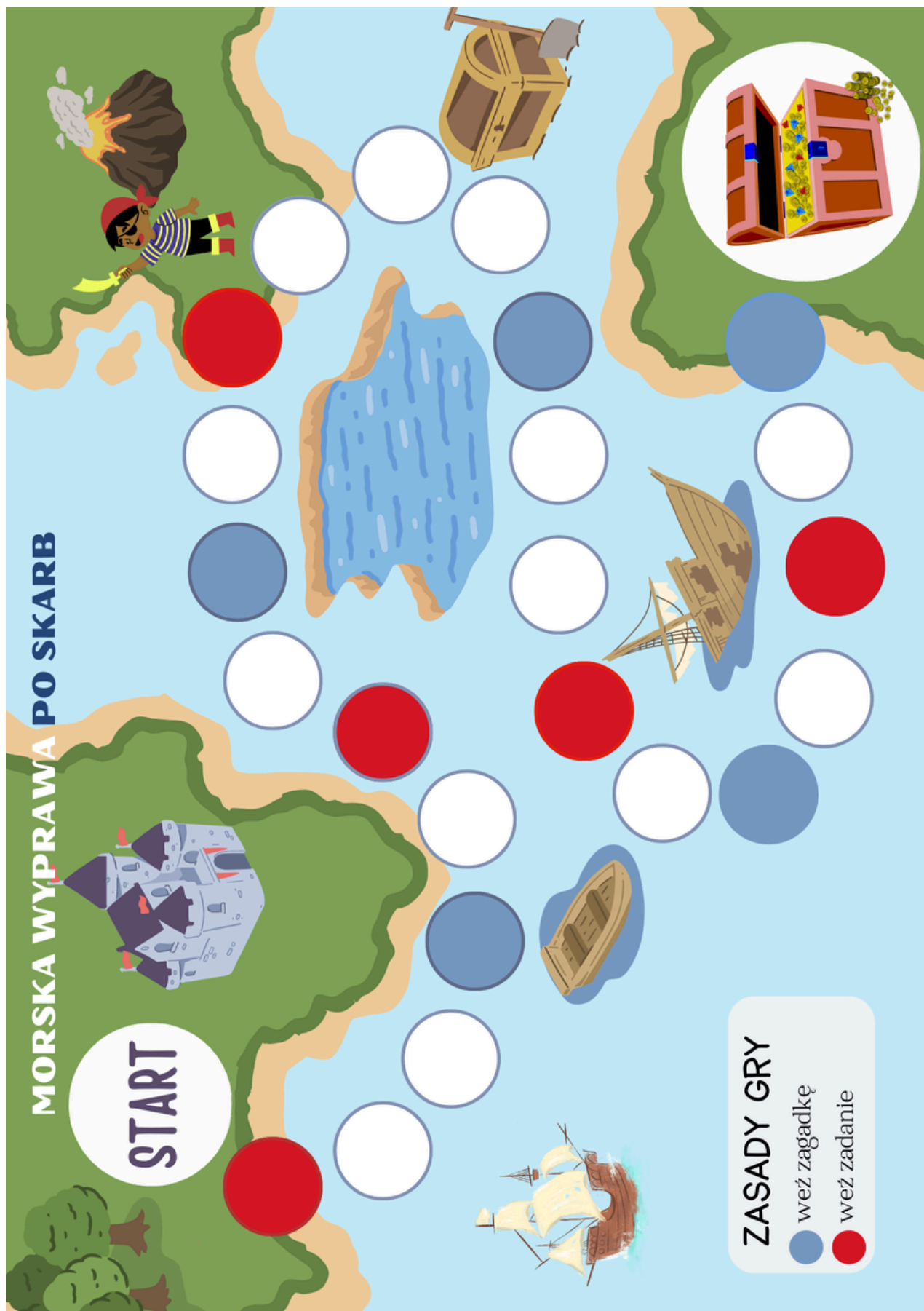
ZASADY GRY:

- Bardzo proste – kto pierwszy dotrze do skrzyni pełnej skarbów, a po drodze rozwiąże zagadki/odpowie na pytania lub wykona ćwiczenia – TEN WYGRYWA.
- Po drodze można trafić na pola niebieskie i czerwone.
- Kiedy twój pionek wyląduje na czerwonym polu – weź kartę czerwoną; jeśli wyląduje na polu niebieskim – weź kartę niebieską – i wykonaj zadanie lub rozwiąż zagadkę.
- Jeśli uda się rozwiązać zadania, to przemieszczasz się o 2 pola w przód, a za rozwiązana zagadkę – o 3 pola do przodu.
- Jeśli nie uda się wykonać polecenia z karty zadania, to cofasz się o 1 pole, natomiast w przypadku braku prawidłowej odpowiedzi na zagadkę – cofasz się o 2 pola.



MORSKA WYPRAWA PO SKARB

START



ZASADY GRY

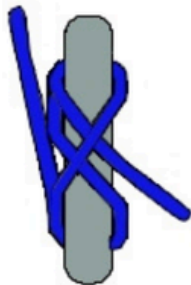
● weź zagadkę

● weź zadanie

Jak nazywa się ten węzeł?



Jak nazywa się ten węzeł?



Jak nazywa się ten węzeł?



Jak nazywa się ten węzeł?



Jak nazywa się ten węzeł?



Jak nazywa się ten węzeł?



Jak nazywa się ten węzeł?



Jak nazywa się ten węzeł?



Jak nazywa się ten węzeł?



Czasem spokojne, czasem
wzburzone, słone wody
w nim znajdziesz, kąpiel
w nim to przyjemność,
gdy słońce na niebie świeci.

Gdy lato nadchodzi,
chętnie tam jedziemy,
piasek, woda, słońce,
zamki z piasku budujemy.

Jachty w nich startują, wodną
trasę pokonują, w tych
wodnych zawodach zasad
przestrzegają.
Jak się te zawody nazywają?

Które miasta tworzą
Trójmiasto?
• Łeba, Ustka, Międzyzdroje
• Gdańsk, Koszalin,
Kołobrzeg
• Gdańsk, Sopot, Gdynia

Które miasto leży
nad morzem?
• Toruń
• Kołobrzeg
• Słupsk

Wśród lasów i łąk się skrywa,
woda w nim spokojna, czysta,
ryby w nim pływają,
a ludzie nad jego brzegiem
odpoczywają.

Płaska to ryba,
na dnie się kryje,
w morzu ją znajdziesz,
ona tam żyje.

Gdy wschodzi nad wodą,
złote promienie rzuca,
fale w blasku tańczą,
dzień nowy ogłasza.

W morzu się rodzi,
przez wieki dojrzewa,
złocisty i cenny,
w biżuterii się mieni.

Służy do oświetlania
statkom w nocy drogi
do portu.

Na plaży ją znajdziesz,
w piasku się skrywa,
szum morza w niej słysząc,
gdy do ucha ją przyłożysz.

Jest lekkie, okrągłe
i do nadmuchania.
Przyda się każdemu
w nauce pływania.

Rzeka ma ich dwa,
morze też je ma.
Na jednym i na drugim
możesz się opalać.

Czasem szumi głośno,
czasem cicho brzmi,
ten szum o wakacjach
przypomni ci.

My je w czasie zimy
ze śniegu lepimy.
A wzburzone morze
może stworzyć je
o każdej porze.

Białe skrzydła,
biała głowa,
rybę złowić dziś gotowa.

Albo z żaglem,
albo z wiosłem,
będą fale w dal ją niosły.

Ponoć jak dzieci
głosu nie mają
i zamiast płuc - skrzela.
Świetnie pływają!

Zrób 3 przysiady.

Podskocz 3 razy
na jednej nodze.

Zaśpiewaj szantę
lub piosenkę o morzu.

Wymień 3 przedmioty
koloru zielonego.

Wymień 3 zawody związane
z pracą na morzu.

Wymień 3 nazwy
węzłów żeglarskich.

Wyklaskaj melodię
"Włazł kotek na płotek..."

Zawiąż pięć supełków
na sznurku.

Sznurek trzymaj
oburącz przed sobą,
wymach prawej
i lewej nogi do sznurka.

„Żagielek na wietrze”
– skręty głowy
w lewo, w prawo.

„Łodzie na falach”
– wiosłowanie. Rytmiczne
skłony tułowia w lewo,
w prawo – stojąc w rozkroku
lub siedząc w ławce.

„Morskie fale”
– podskoki obunóż
w miejscu.

„Wyciąganie wody”
w małym rozkroku
– lewa ręka lekko ugięta
w łokciu zatacza raz małe,
raz duże koła. To samo
wykonuje ręka prawa.

„Oddychanie w czasie
pływania” w pozycji stojącej
– głęboki wdech nosem
i wydech ustami.

„Płatki kwiatów”.
Płatki rozchylają się
– ramiona w bok,
płatki składają się
– ręce złączone nad głową.

„Brodzenie w wodzie”
– chód w miejscu z wysokim
unoszeniem kolan.

„Zapalanie lataрки”.
Mały rozkrok, ramiona
w bok, dłonie zwinęte
w pięść – odwrócenie dłoni w
górę, wyprost palców
i skurcz w pięść.

„Ptaszek pije wodę”.
Przysiad podparty
– skłony głowy w przód,
skłony głowy w tył
z równoczesnym
cofnięciem brody.

„Zrywanie owoców”.
Stojąc, sięganie wysoko
raz prawą, raz lewą ręką.

„Zbieranie owoców”.
Przez skłony i skręty tułowia
naśladowanie zbierania
owoców leżących
pod drzewami.

Ułożenie ze sznurka
na tańce dowolnej litery
lub cyfry.

„Rozrywanie płótna”. Ręce
na wysokości głowy naśladują
chwyt płótna – energicznym
ruchem rozkładają się w bok
do położenia poziomego
na wysokości barków.

„Sprężynka”.
Rytmiczne przysiady
i wspięcia.

„Zarzucanie wędki”.
W przysiadzie, dłonie
uniesione – ruchy
naśladujące zarzucanie
wędki do wody.

„Huśtawka”.
Stojąc – swobodne ruchy
wahadłowe ramion w przód
i w tył z jednoczesnym lekkim
uginaniem i prostowaniem
nóg w kolanach.

„Nawijanie liny”.
W lekkim rozkroku, obszerne
krążenie lewym, a następnie
prawym ramieniem w tył
z równoczesnym skłonem
tułowia jak najniżej.

„Dmuchanie
na gorące mleko”.
Ćwiczenia oddechowe
– silny wdech i wydech.

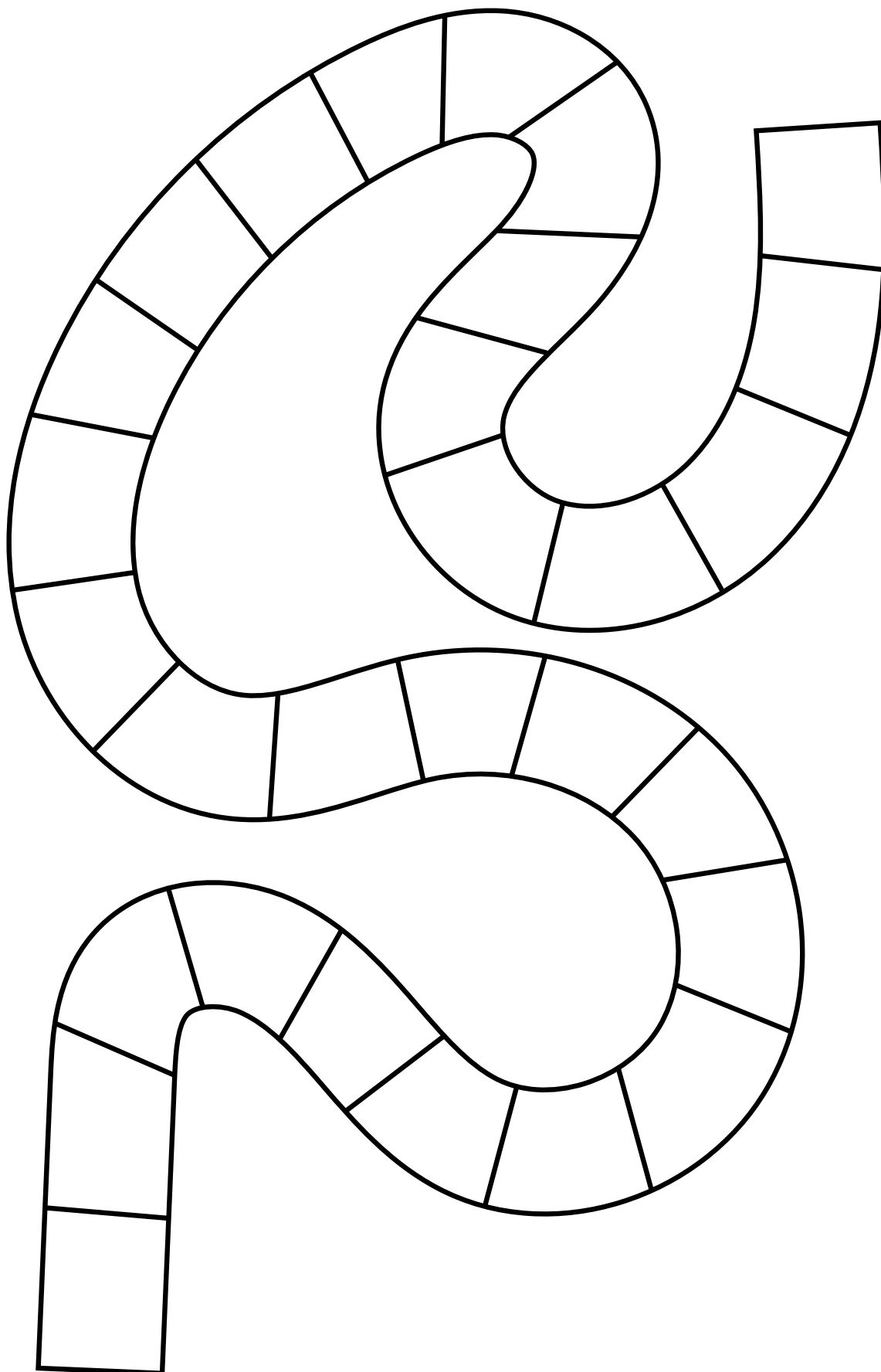
3. GRY PLANSZOWE. Kreatywna zabawa 1. Oto barwna plansza, która może stać się początkiem fascynującej zabawy. Wszystko w twoich rękach! Wymyśl nazwę i reguły gry z morskim motywem. Może zainspirują cię kolory pól i ilustracje na planszy. Powodzenia i dobrej zabawy!



3. GRY PLANSZOWE. Kreatywna zabawa 2. Oto barwna plansza, która może stać się początkiem fascynującej zabawy. Wszystko w twoich rękach! Wymyśl nazwę i reguły gry z morskim motywem. Może zainspirują cię kolory pól i ilustracje na planszy. Powodzenia i dobrej zabawy!



3. GRY PLANSZOWE. Kreatywna zabawa 3. Zaprojektuj planszę do morskiej lub wodnej gry planszowej. Ułóż reguły gry. Inspiracją do gry może być np. najbliższa okolica, w której mieszkasz. Powodzenia i miłej zabawy!



4. GRA MEMORY. Zawody związane z morzem. Wydrukuj stronę dwa razy, wytnij kartoniki tak, aby uzyskać talię 40 kart. Kartoniki potasuj, rozłóż obrazkami do dołu, a następnie odkrywaj po dwa w celu odnalezienia identycznych par.



marynarz



rybak



ratownik



nurek



sternik



latarnik



stocznowiec



żeglarz



szantymen



bursztynnik



kapitan



nawigator



**kucharz
okrętowy**



**mechanik
okrętowy**

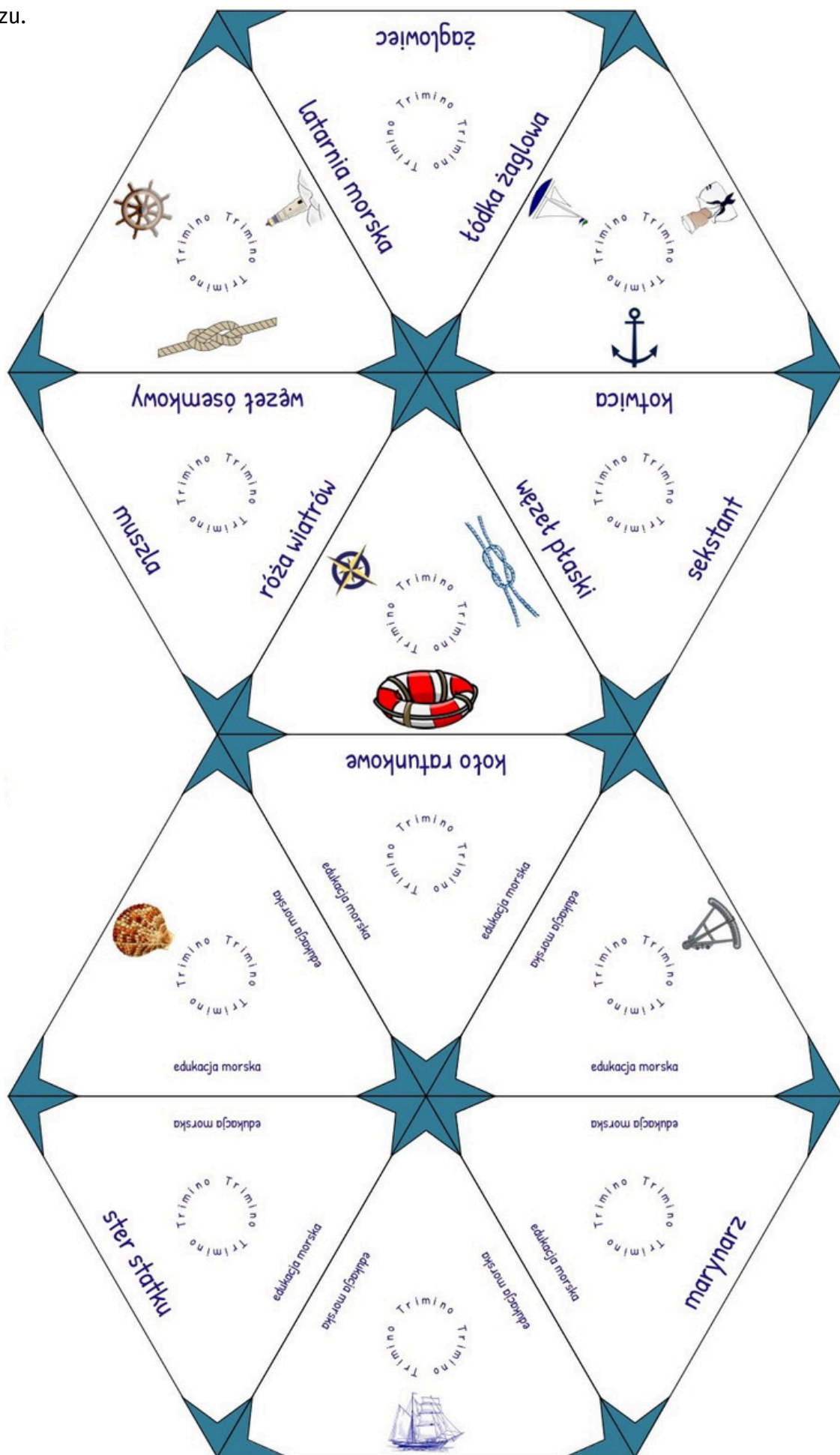


**poławiacz
peret**

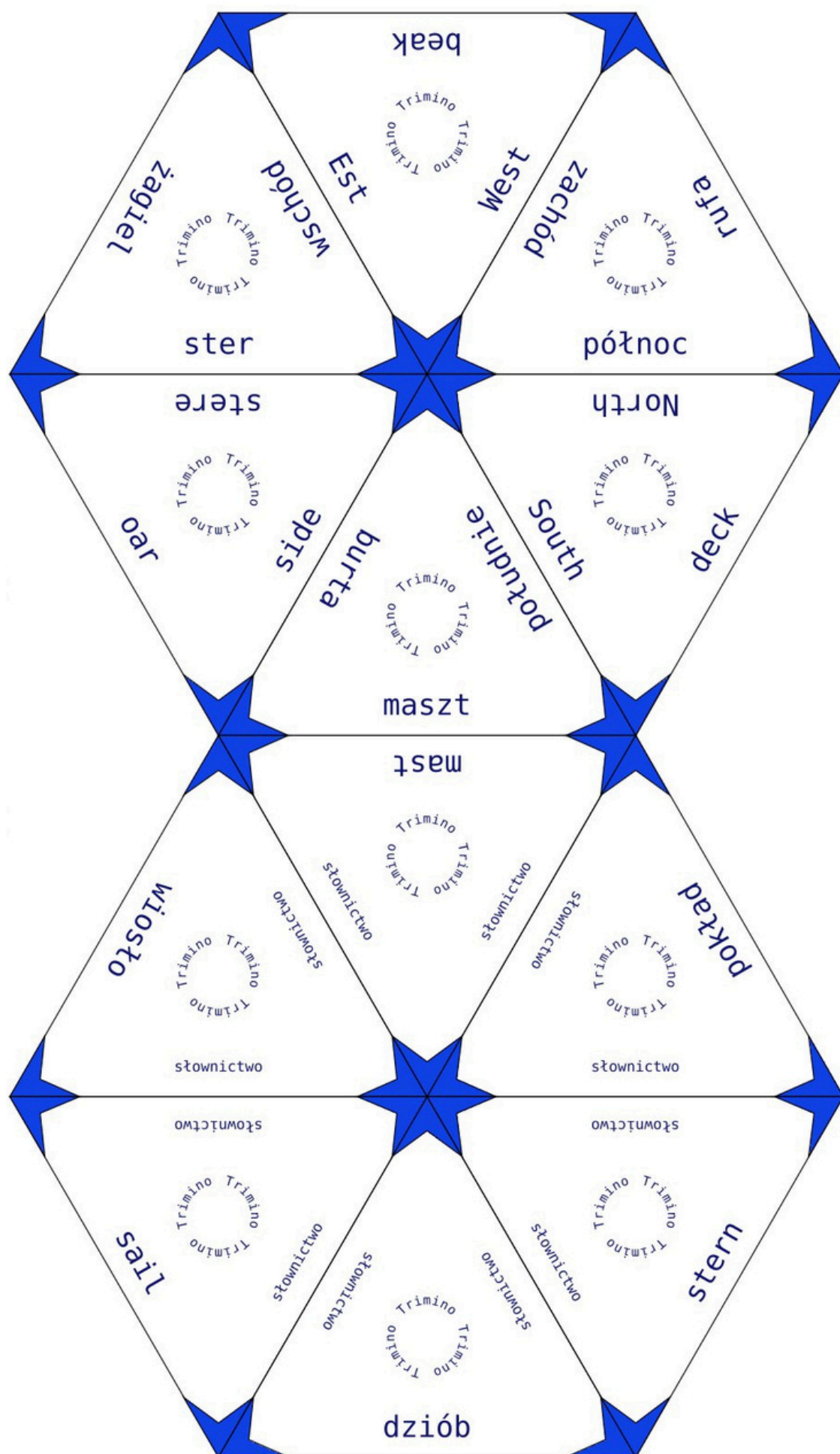


oceanograf

5. TRIMINA. Układanka obrazkowo-pojęciowa. Wytnij trójkąty. Ułóż pary dopasowując obrazek do wyrazu.



5. TRIMINA. Układanka pojęciowa. Wytnij trójkąty. Ułóż pary wyrazów: polsko-angielskie.



6. GRA: JA MAM. KTO MA? Każdy uczeń otrzymuje kartę. Gracz rozpoczynający zabawę mówi „Ja mam...” i opisuje, co znajduje się w górnej części karty, którą posiada. Następnie zadaje pytanie „Kto ma...” i opisuje co znajdującą się w dolnej części karty. Na pytanie „Kto ma...” odpowiada uczeń, który u góry na swojej karcie ma wymienioną postać/rzecz. Uczeń kontynuuje grę mówiąc „Kto ma...” - opisuje co ma na dole swojej karty.

JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



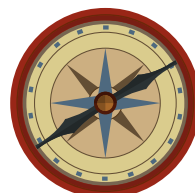
KTO MA?



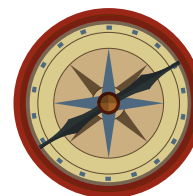
JA MAM



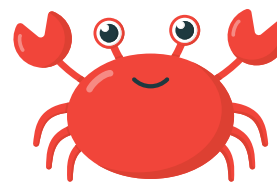
KTO MA?



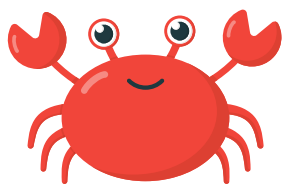
JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



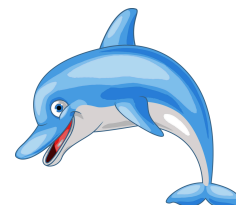
KTO MA?



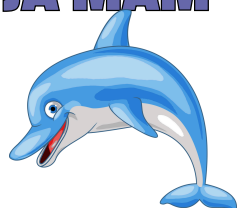
JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



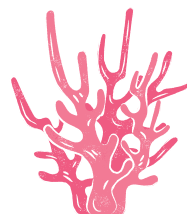
KTO MA?



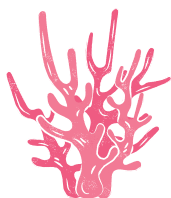
JA MAM



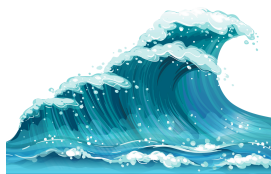
KTO MA?



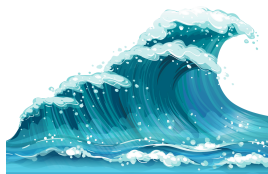
JA MAM



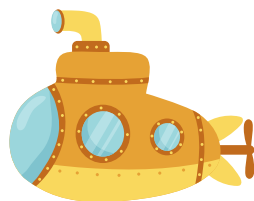
KTO MA?



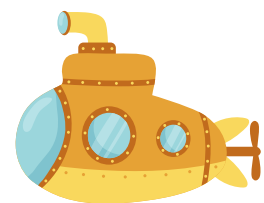
JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



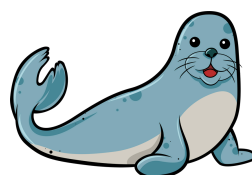
KTO MA?



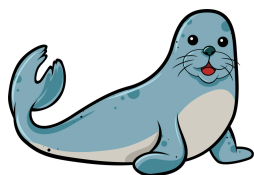
JA MAM



KTO MA?



JA MAM



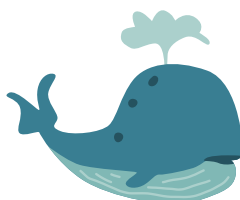
KTO MA?



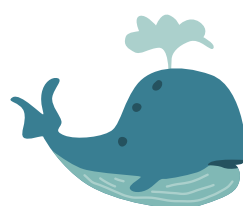
JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



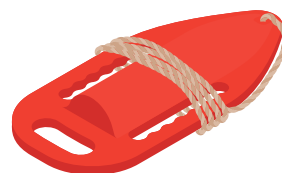
KTO MA?



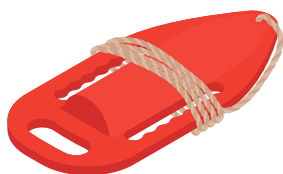
JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



JA MAM



KTO MA?



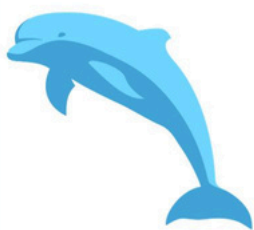
JA MAM



KTO MA?



7. FISZKI. Morskie zwierzęta. Karty do utrwalania nazw morskich stworzeń w języku angielskim.



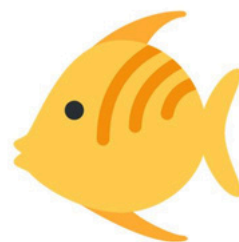
dolphin



shark



whale



fish



octopus



starfish



seahorse



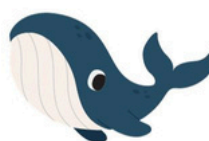
crab



turtle



dolphin



whale



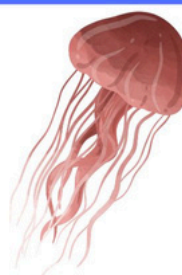
fish



octopus



crab



jellyfish



starfish



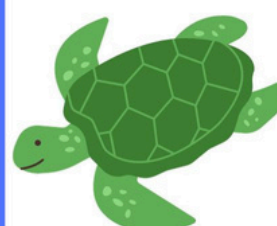
seal



otter



squid



turtle

KARTY PRACY

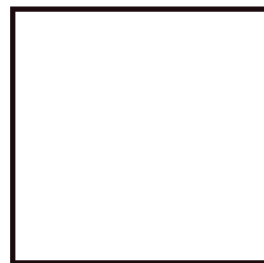
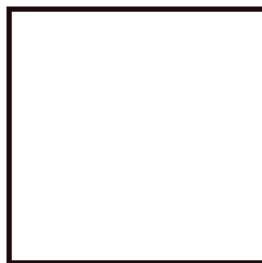
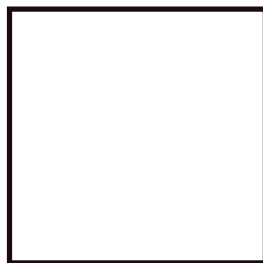


ZAWODY ZWIĄZANE Z MORZEM

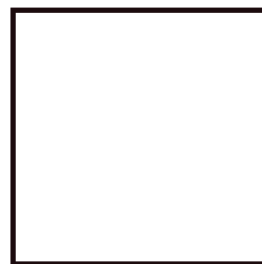
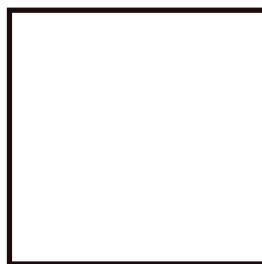
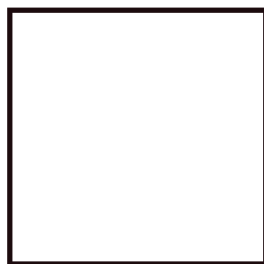
1. POZNAJEMY ZAWODY ZWIĄZANE Z MORZEM. Uzupełnianka. Wytnij obrazki i dopasuj do osoby wykonującej dany zawód lub dorysuj, co kojarzy ci się z tą pracą.



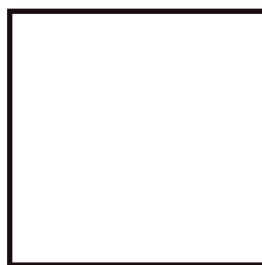
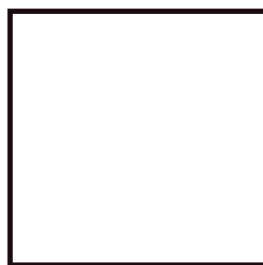
rybak



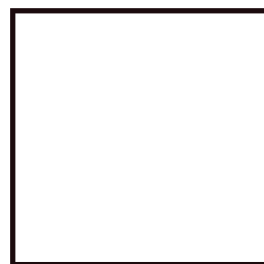
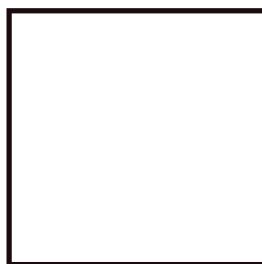
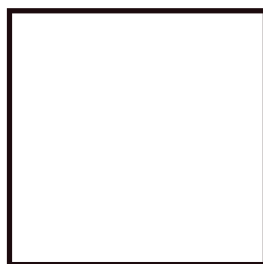
kucharz okrętowy



ratownik

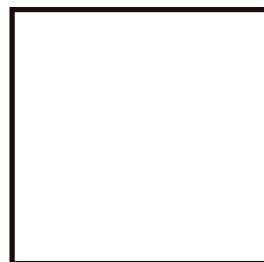
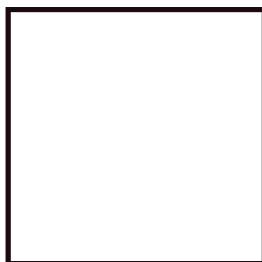
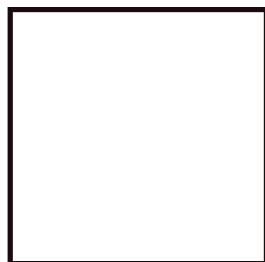


nurek

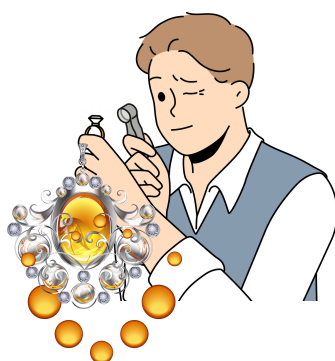
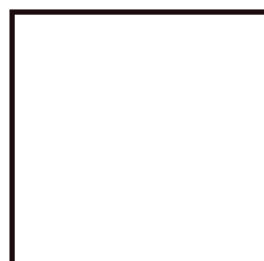
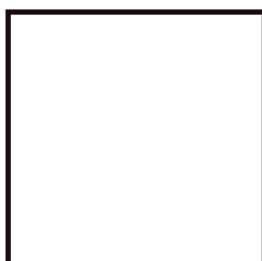
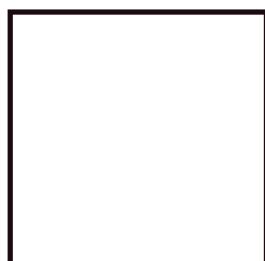




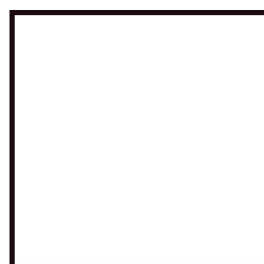
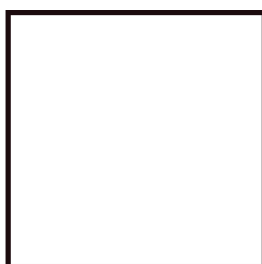
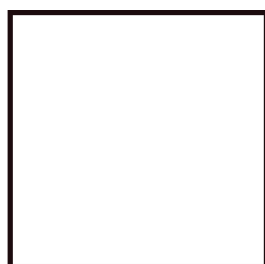
mechanik
okrętowy



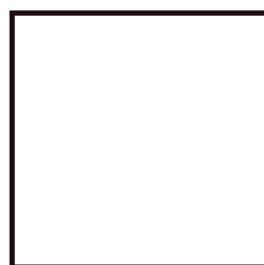
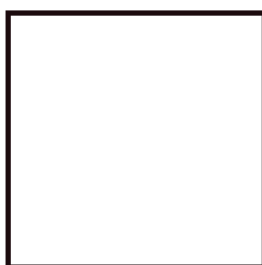
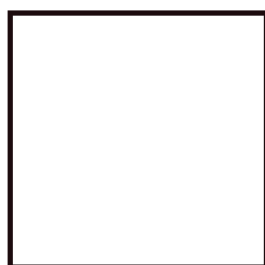
żeglarz

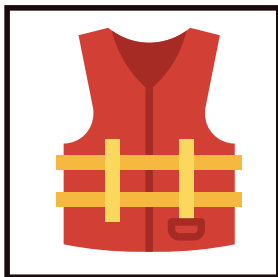
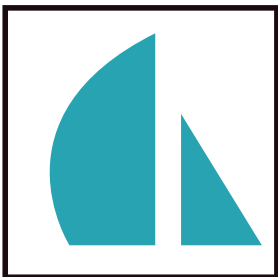
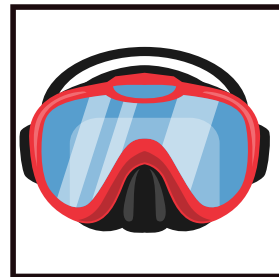
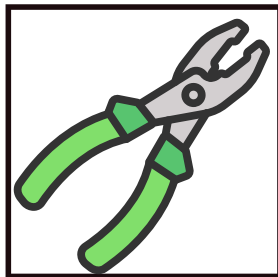
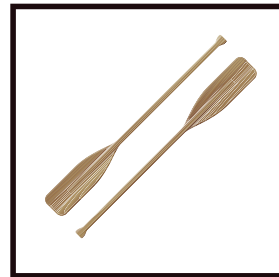
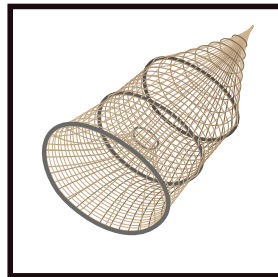
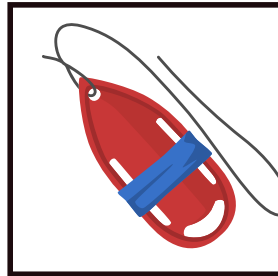
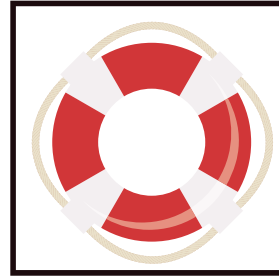
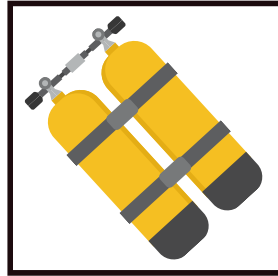
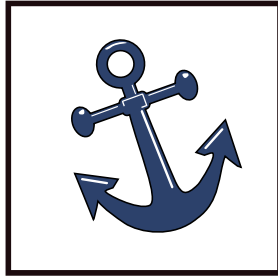
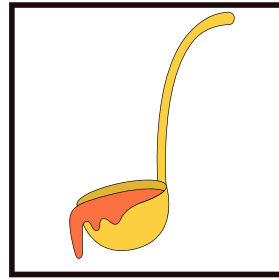
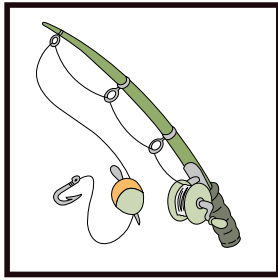
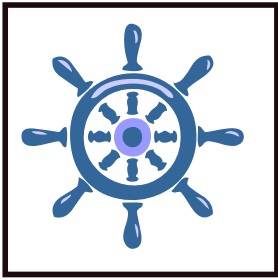


bursztynnik



marynarz





1. POZNAJEMY ZAWODY ZWIĄZANE Z MORZEM. Poszukiwanie informacji.

			
mechanik okrętowy	żeglarz	bursztynnik	marynarz

POZNAJEMY ZAWODY ZWIĄZANE Z MORZEM
 Dopisz, co wiesz o wykonywaniu tych zawodów.
 Możesz poszukać informacji w dostępnych źródłach.

			
rybak	kucharz okrętowy	ratownik	nurek

1. POZNAJEMY ZAWODY ZWIĄZANE Z MORZEM. Mapy myśli

POZNAJEMY ZAWODY ZWIĄZANE Z MORZEM
UZUPEŁNIJ MAPĘ MYŚLI

NARZĘDZIA PRACY

MIEJSCA PRACY

RYBAK

NAPOTYKANE TRUDNOŚCI
W PRACY

CECHY CHARAKTERU

POZNAJEMY ZAWODY ZWIĄZANE Z MORZEM
UZUPEŁNIJ MAPĘ MYŚLI

NARZĘDZIA PRACY

MIEJSCA PRACY

KUCHARZ OKRĘTOWY

NAPOTYKANE TRUDNOŚCI
W PRACY

CECHY CHARAKTERU

POZNAJEMY ZAWODY ZWIĄZANE Z MORZEM

UZUPEŁNIJ MAPĘ MYŚLI

NARZĘDZIA PRACY



MIEJSCA PRACY

RATOWNIK

CECHY CHARAKTERU

NAPOTYKANE TRUDNOŚCI
W PRACY

POZNAJEMY ZAWODY ZWIĄZANE Z MORZEM

UZUPEŁNIJ MAPĘ MYŚLI

NARZĘDZIA PRACY



MIEJSCA PRACY

NUREK

CECHY CHARAKTERU

NAPOTYKANE TRUDNOŚCI
W PRACY

POZNAJEMY ZAWODY ZWIĄZANE Z MORZEM

UZUPEŁNIJ MAPĘ MYŚLI

NARZĘDZIA PRACY

MIEJSCA PRACY



MECHANIK OKRĘTOWY

NAPOTYKANE TRUDNOŚCI
W PRACY

CECHY CHARAKTERU

POZNAJEMY ZAWODY ZWIĄZANE Z MORZEM

UZUPEŁNIJ MAPĘ MYŚLI

NARZĘDZIA PRACY

MIEJSCA PRACY



ŻEGLARZ

NAPOTYKANE TRUDNOŚCI
W PRACY

CECHY CHARAKTERU

POZNAJEMY ZAWODY ZWIĄZANE Z MORZEM

UZUPEŁNIJ MAPĘ MYŚLI

NARZĘDZIA PRACY



MIEJSCA PRACY

BURSZTYNNIK

NAPOTYKANE TRUDNOŚCI
W PRACY

CECHY CHARAKTERU

POZNAJEMY ZAWODY ZWIĄZANE Z MORZEM

UZUPEŁNIJ MAPĘ MYŚLI

NARZĘDZIA PRACY



MIEJSCA PRACY

MARYNARZ

NAPOTYKANE TRUDNOŚCI
W PRACY

CECHY CHARAKTERU

1. POZNAJEMY ZAWODY ZWIĄZANE Z MORZEM. Połącz w pary.

stoczniovec



latarnik



marynarz



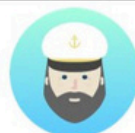
ratownik



szkutnik



rybak



nurek



kapitan



żeglarz



Sczytaj kod QR i rozwiąż interaktywną
krzyżówkę obrazkową
na platformie Wordwall



1. POZNAJEMY ZAWODY ZWIĄZANE Z MORZEM. Rozszyfruj anagramy.

1. r a z r m a y n

2. a o b n s m

3. l a e ż r z g

4. t n a p a k i

5. r n t s i k e

6. a n w r i o t a g

7. h a u k r z c
y t k o w ę o r

8. u k n r e

9. k a n i r t o w

10. k e n i m c h a
t y r w o o ę k

11. e z s r y p

12. a c n a e o f g o r

13. c t w s z i o o i n c e

14. y k r b a

15. y n i i e ż r n
t y r w o o ę k

16. t z i k s n k u

17. o i b l g o k o i m r s

18. a n i k l t a r

Sczytaj kod QR i rozszyfruj anagram
na platformie Wordwall



1. POZNAJEMY ZAWODY ZWIĄZANE Z MORZEM. Wykreślanka. Odszukaj 18 nazw zawodów związanych z morzem. Słowa mogą być zapisane w pionie, w poziomie, na skos i wspak.



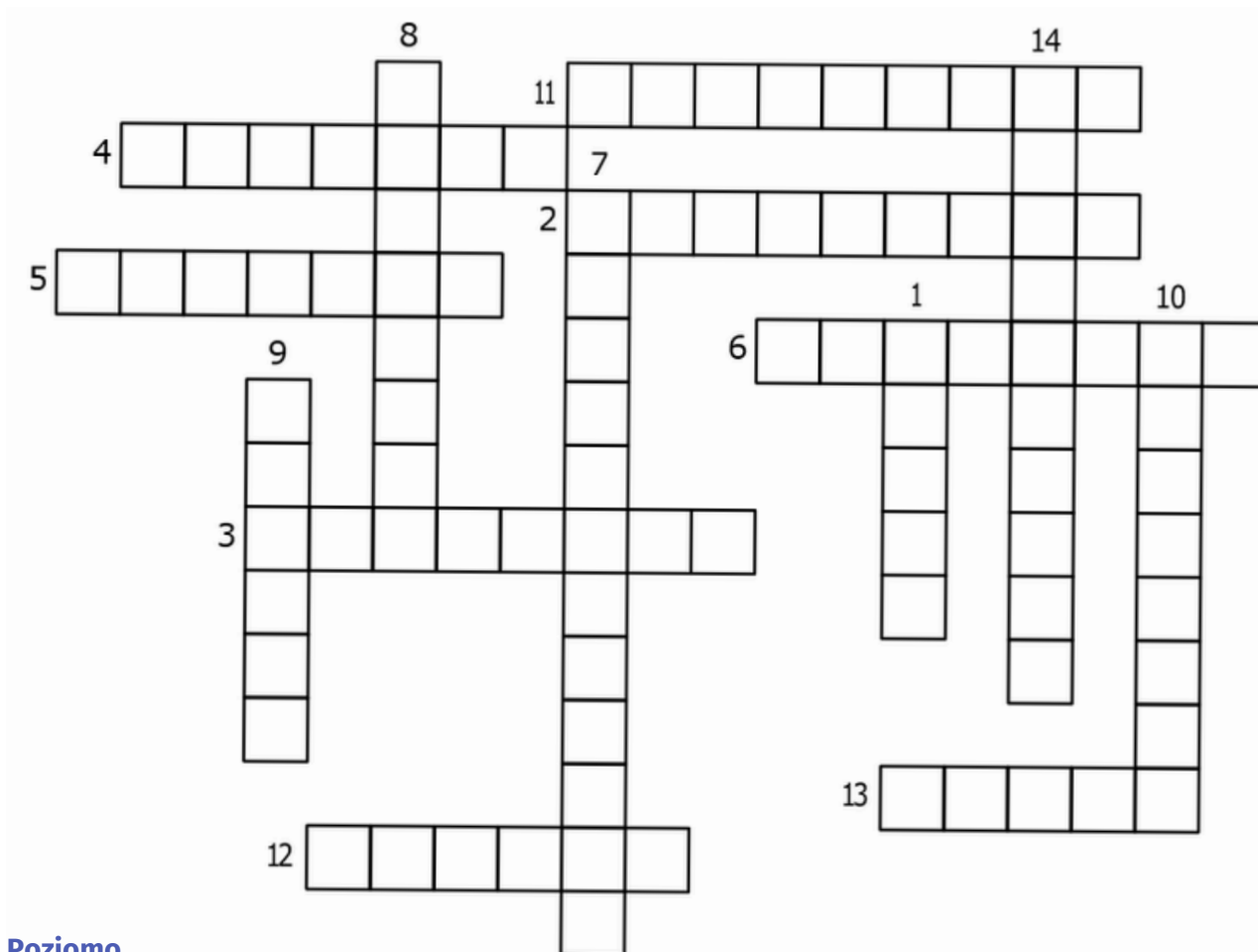
Sczytaj kod QR i baw się
na platformie Wordwall



UWAGA: Zadanie może być powielone z podpowiedziami lub bez podpowiedzi.

- | | | | | | |
|---------------------|-----------|-----------------------|-----------------------|-------------------|----------------|
| 1. marynarz | 2. bosman | 3. żeglarz | 4. kapitan | 5. sternik | 6. nawigator |
| 7. kucharz okrętowy | 8. nurek | 9. ratownik | 10. mechanik okrętowy | 11. szyper | 12. oceanograf |
| 13. stoczniovec | 14. rybak | 15. inżynier okrętowy | 16. szkutnik | 17. biolog morski | 18. latarnik |

1. POZNAJEMY ZAWODY ZWIĄZANE Z MORZEM. Krzyżówka



Poziomo

2. W swoim repertuarze ma tzw. pieśni pracy.
3. Zajmuje się budową lub naprawą małych łodzi.
4. Przemierza morza i oceany w swoim jachcie wykorzystując siłę wiatru.
5. Dowodzi statkiem i jak mówi przysłowie: schodzi z pokładu ostatni.
6. Pływa zawodowo na handlowych, pasażerskich lub wojskowych jednostkach pływających.
11. Jego narzędziami pracy są m.in.: mapy morskie i kompasy.
12. Kapitan niewielkiej jednostki pływającej np. holownika, kutra, portowej jednostki pomocniczej.
13. Penetruje podwodny świat z pomocą maski i butli tlenowej.

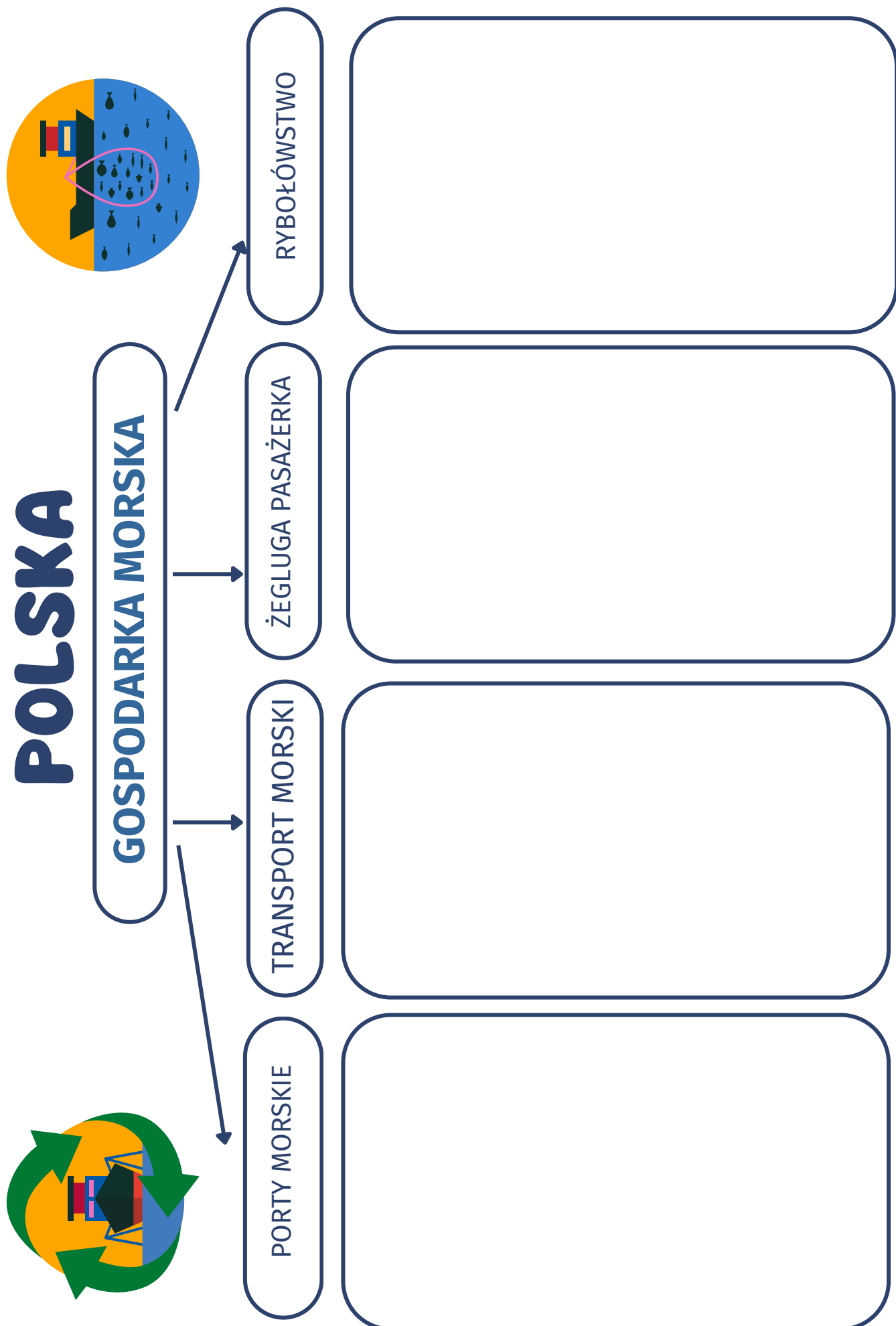
Pionowo

1. Wykorzystuje w swojej pracy sieci.
7. Buduje duże jednostki pływające.
8. Pracuje w budowlu, której angielska nazwa brzmi: lighthouse.
9. Osoba odpowiedzialna za żagle, liny i konserwację jachtu.
10. Dba o bezpieczeństwo plażowiczów.
14. Naukowiec, który bada fizyczne, chemiczne i biologiczne aspekty oceanu.

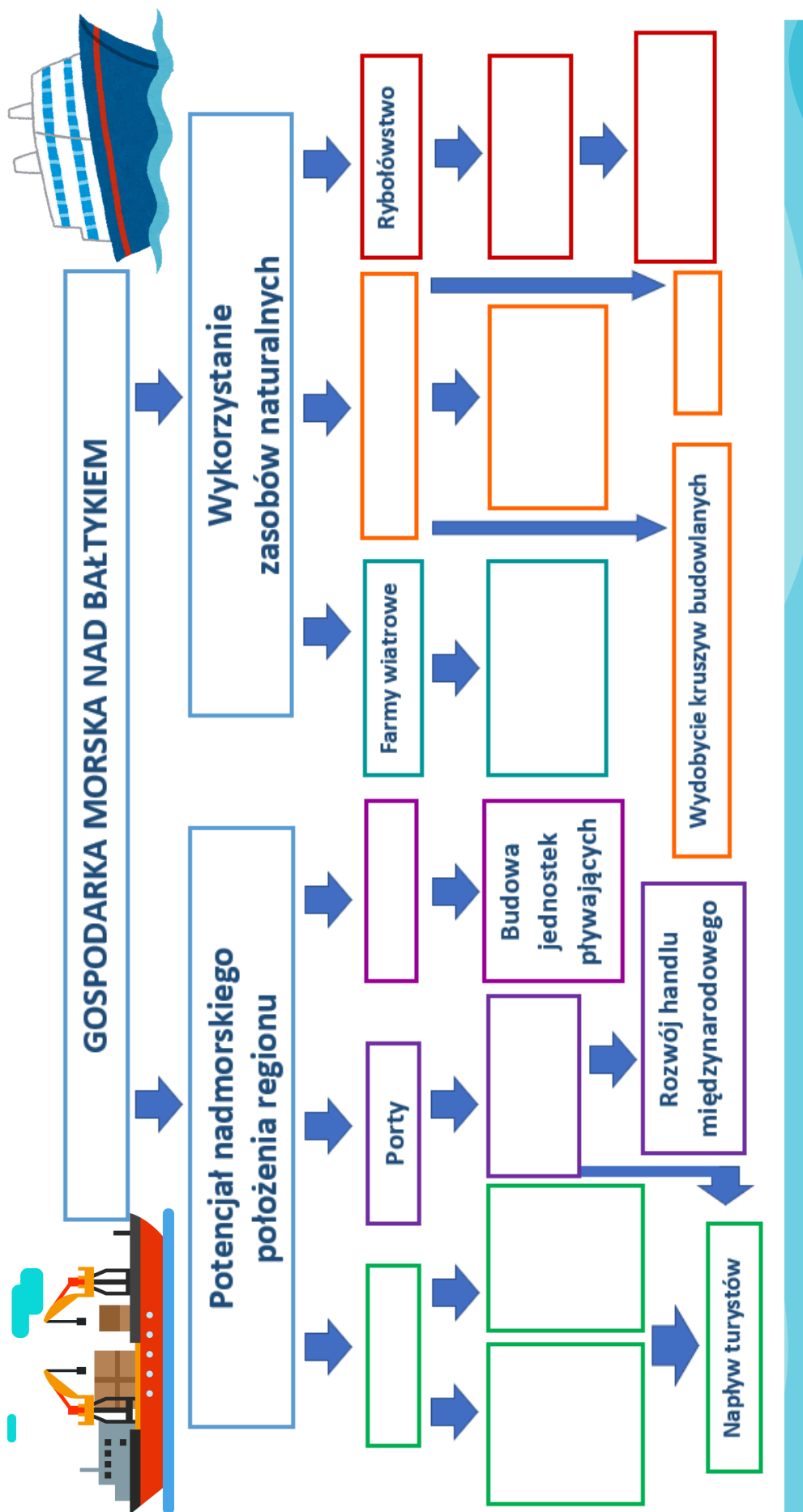
Sczytaj kod QR i rozwiąż interaktywną krzyżówkę
na platformie Wordwall



2. GOSPODARKA MORSKA. Uzupełnij mapę myśli

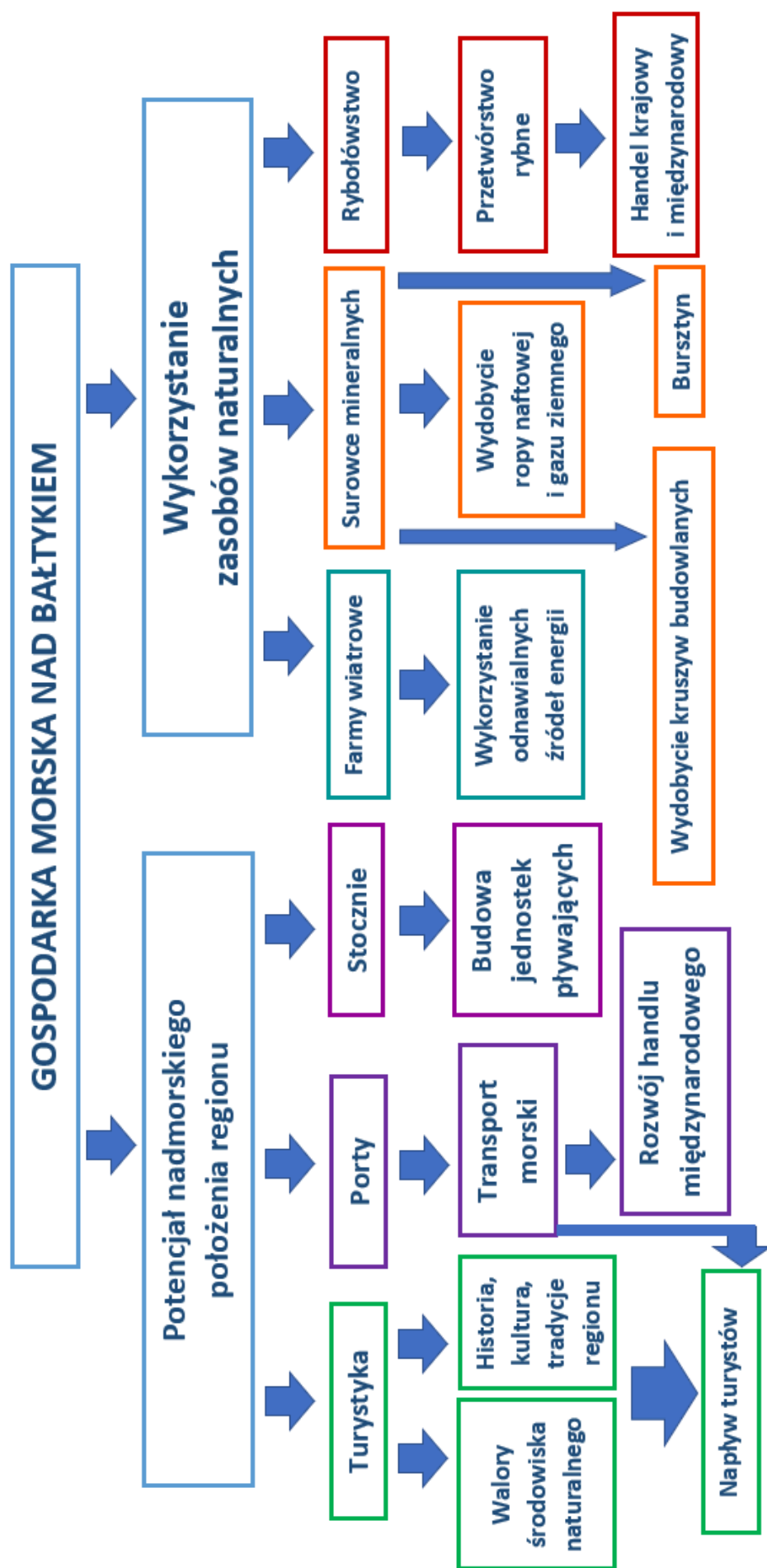


2. GOSPODARKA MORSKA NAD BAŁTYKIEM. Uzupełnij schemat. Wpisz we właściwe miejsca zamieszczone poniżej informacje (możesz wpisać numery, którymi oznaczono poszczególne informacje).



1. Turystyka
2. Surowce mineralne
3. Walory środowiska naturalnego
4. Transport morski
5. Historia, kultura, tradycje regionu
6. Stocznie
7. Wykorzystanie odnawialnych źródeł energii
8. Przetwórstwo rybne
9. Wydobywanie ropy naftowej i gazu ziemnego
10. Bursztyn
11. Handel krajowy i międzynarodowy

Rozwiązanie:



Sczytaj kod QR i rozwiąż interaktywne zadanie na platformie Wordwall

3. NETOGRAFIA. Zawody związane z morzem



Mapa karier - Padlet

https://padlet.com/Mapa_Karier/praca-w-bran-y-morskiej-zawodowystream-37b1kntwtoarqvyq
(dostęp: 04.12.2024 r.)



Mapa Karier. Zawody z branży żegluga

<https://mapakarier.org/kategorie/branza/zezluga/k/>
(dostęp: 04.12.2024 r.)



Gry i zabawy edukacyjne: <https://www.msc.org/pl/edukacja/gry-edukacyjne>
(dostęp: 04.12.2024 r.)



Edukacja morska. Niepodręcznik oceaniczny:

<https://www.youtube.com/watch?v=D6ZGExUW20M>
(dostęp: 04.12.2024 r.)



Zintegrowana platforma edukacyjna - branża transportu wodnego:

<https://zpe.gov.pl/szukaj?query=&stage=KZ&subject=bran%C5%BCa+transportu+wodnego>
(dostęp: 05.12.2024 r.)



Zintegrowana platforma edukacyjna - branża rybacka:

<https://zpe.gov.pl/szukaj?query=&stage=KZ&subject=bran%C5%BCa+rybacka>
(dostęp: 05.12.2024 r.)



ORE - narzędzia diagnostyczne predyspozycji zawodowych:

<https://doradztwo.ore.edu.pl/wybieram-zawod/>
(dostęp: 04.12.2024 r.)



Zawody związane z morzem. Preorientacja zawodowa. Karty pracy

do pobrania
<https://www.odn.slupsk.pl/files/userfiles/PPEM/Mistrz%202022/Zawody%20z%20wi%C4%85zane%20z%20morzem%20-%20karty%20pracy.pdf>
(dostęp: 05.12.2024 r.)

MORSKIE ROZMAITOŚCI

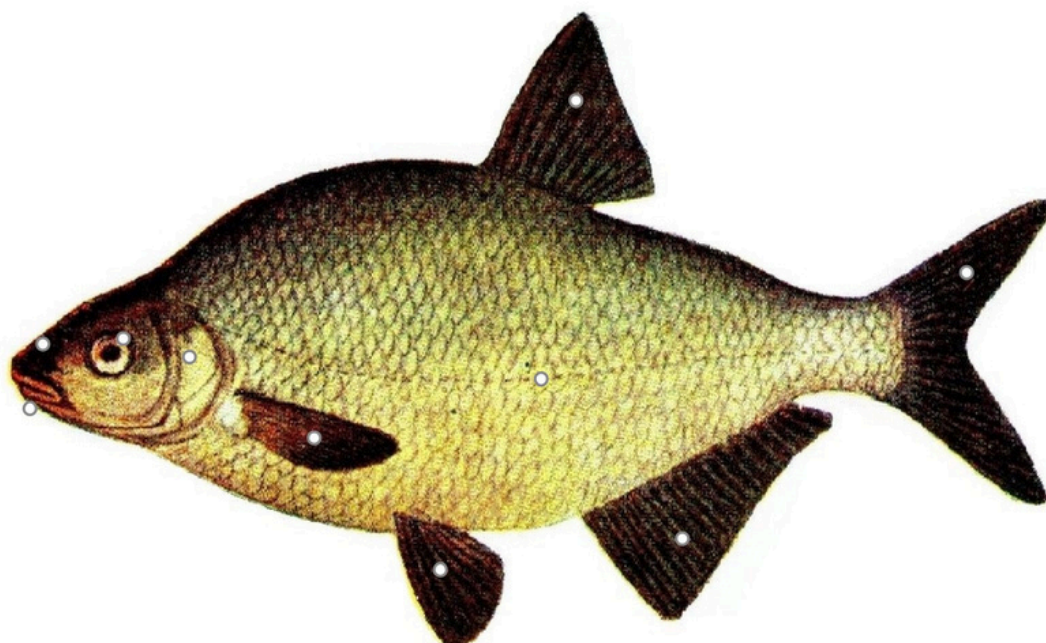
1. RYSUNEK Z OPISEM. Rozpoznawanie i budowa ryby

Budowa ryby - nazwij poszczególne części ciała ryby

Sczytaj kod QR i rozwiąż interaktywne zadanie na platformie Wordwall



- ☐ płetwa grzbietowa
- ☐ otwór gębowy
- ☐ płetwa brzuszna
- ☐ pokrywa skrzelowa
- ☐ płetwa odbykowa
- ☐ nozdrza
- ☐ oko
- ☐ płetwa ogonowa
- ☐ linia boczna
- ☐ płetwa piersiowa



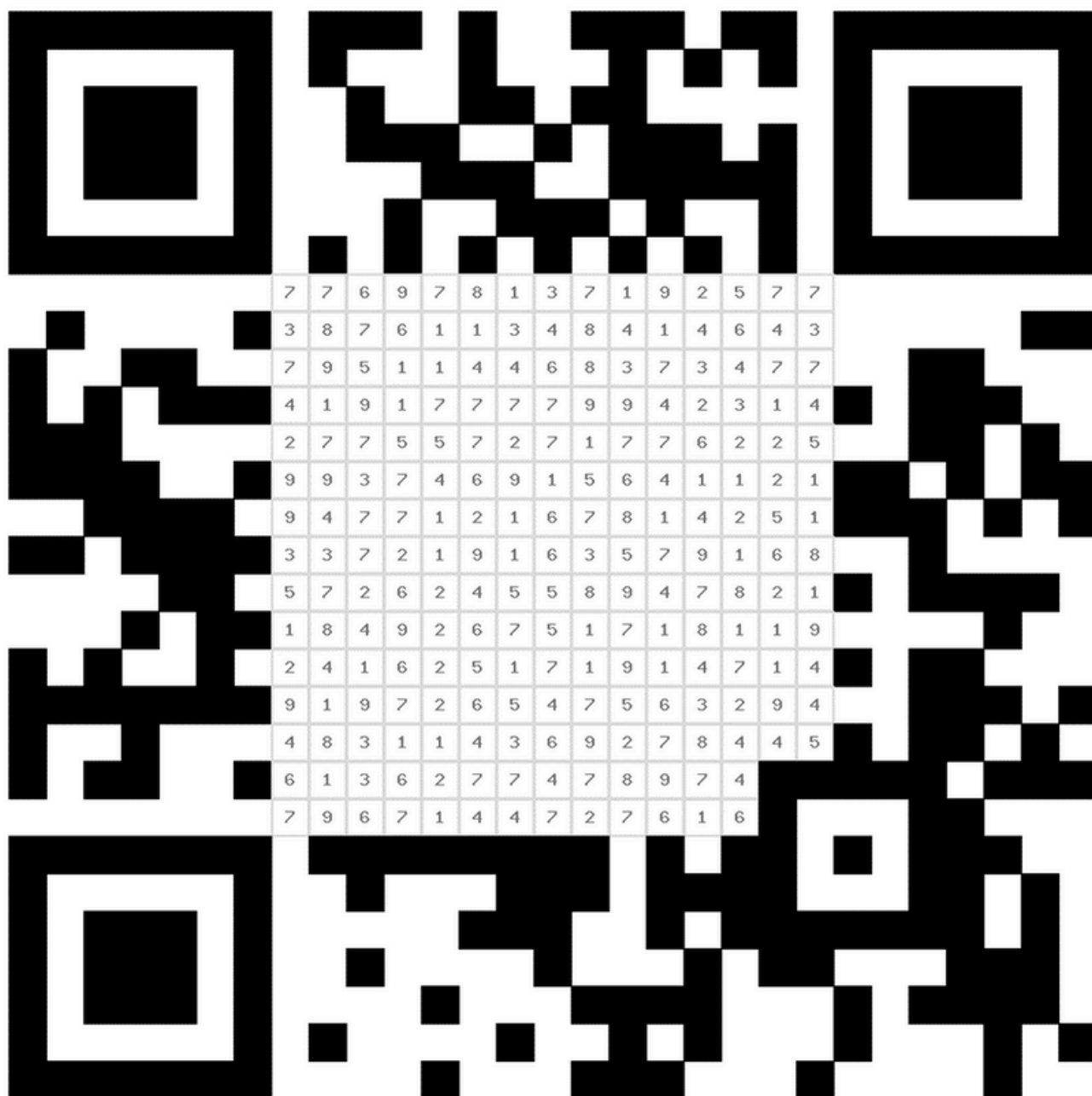
Rozpoznaj ryby i dopasuj nazwy

- ☐ szczupak
- ☐ dorsz
- ☐ flądra
- ☐ szprot
- ☐ sieja
- ☐ belona
- ☐ turbot
- ☐ węgorz
- ☐ śledź
- ☐ kur diabeł



Sczytaj kod QR i rozwiąż interaktywne zadanie na platformie Wordwall

2. QR KOD DO KOLOROWANIA. Zagadki z morzem w tle. Rozwiąż zadania i działania. Wyniki znajdziesz w kodzie QR i odpowiednie kratki zamaluj czarnym długopisem. Po zamalowaniu zeskanuj smartfonem kod i odczytaj hasło.



1) Polska leży nad:

- a) Morzem Bałtyckim (jeśli ta odpowiedź jest prawidłowa to pomaluj wszystkie 6)
- b) Morzem Bałkańskim (jeśli ta odpowiedź jest prawidłowa to pomaluj wszystkie 4)

2) Woda w morzu jest słona, bo:

- a) w wodzie rozpuściły się różne związki chemiczne znajdujące się w skorupie ziemskiej (jeśli ta odpowiedź jest prawidłowa to pomaluj wszystkie 3)
- b) na dnie morza leży czarodziejski młyn, który wytwarza sól (jeśli ta odpowiedź jest prawidłowa to pomaluj wszystkie 7)

3) Ile państw sąsiaduje z Morzem Bałtyckim?

- a) 9 (pomaluj wszystkie 9)
- b) 8 (pomaluj wszystkie 8)

- 4) Największe ruchome wydmy w Polsce są nad brzegiem Bałtyku:
- a) niedaleko Ustki (pomaluj wszystkie 1)
 - b) niedaleko Łeby (pomaluj wszystkie 2)
- 5) Odczytaj na tarczy zegara, ile minut jest po godzinie 4. Odpowiedź pokoloruj na kodzie.



6) ZAGADKA:

Kiedy statek na morze w złą pogodę wypływa,
ona z brzegu, stęskniona, światłem swym go przyzywa.

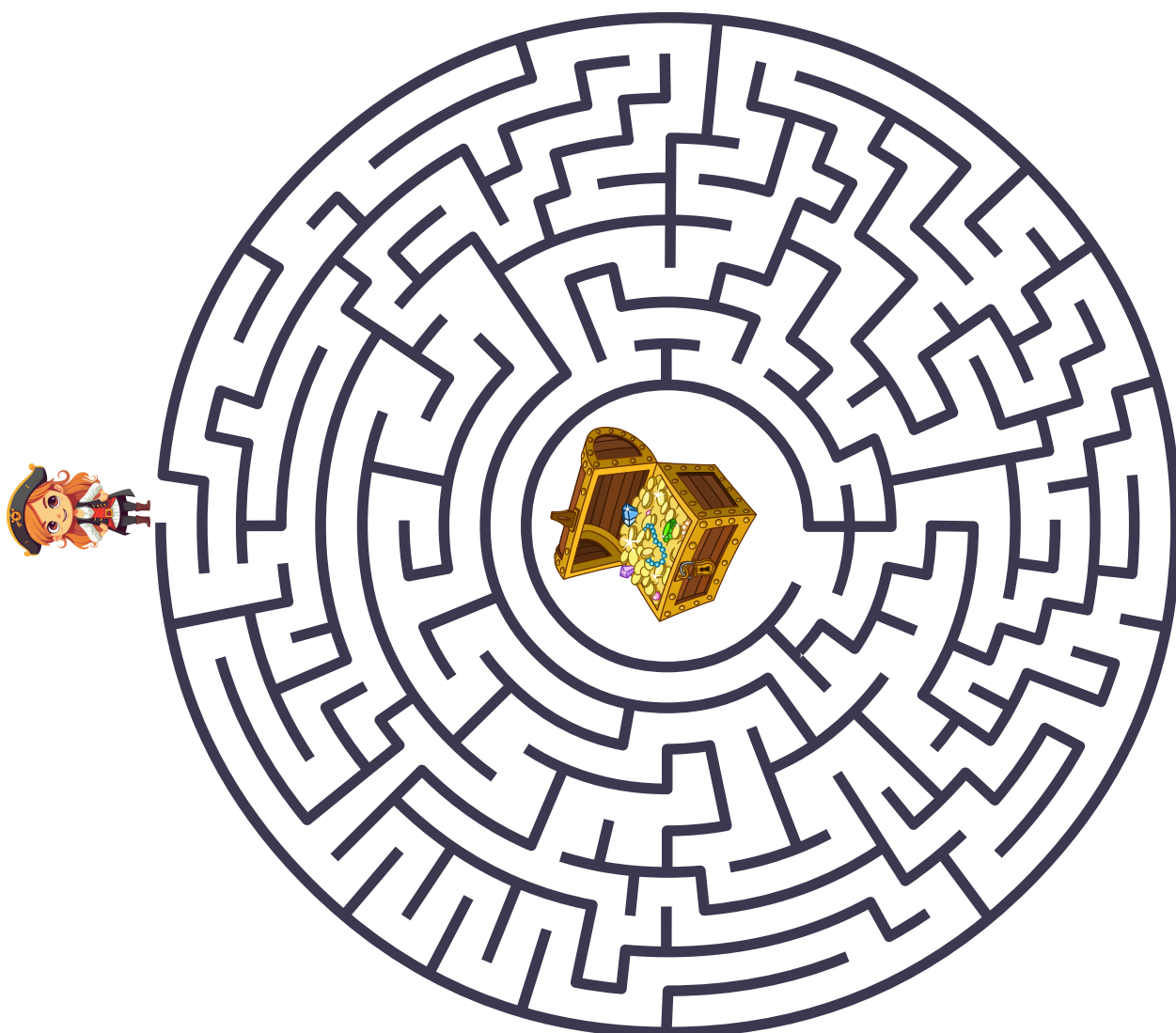
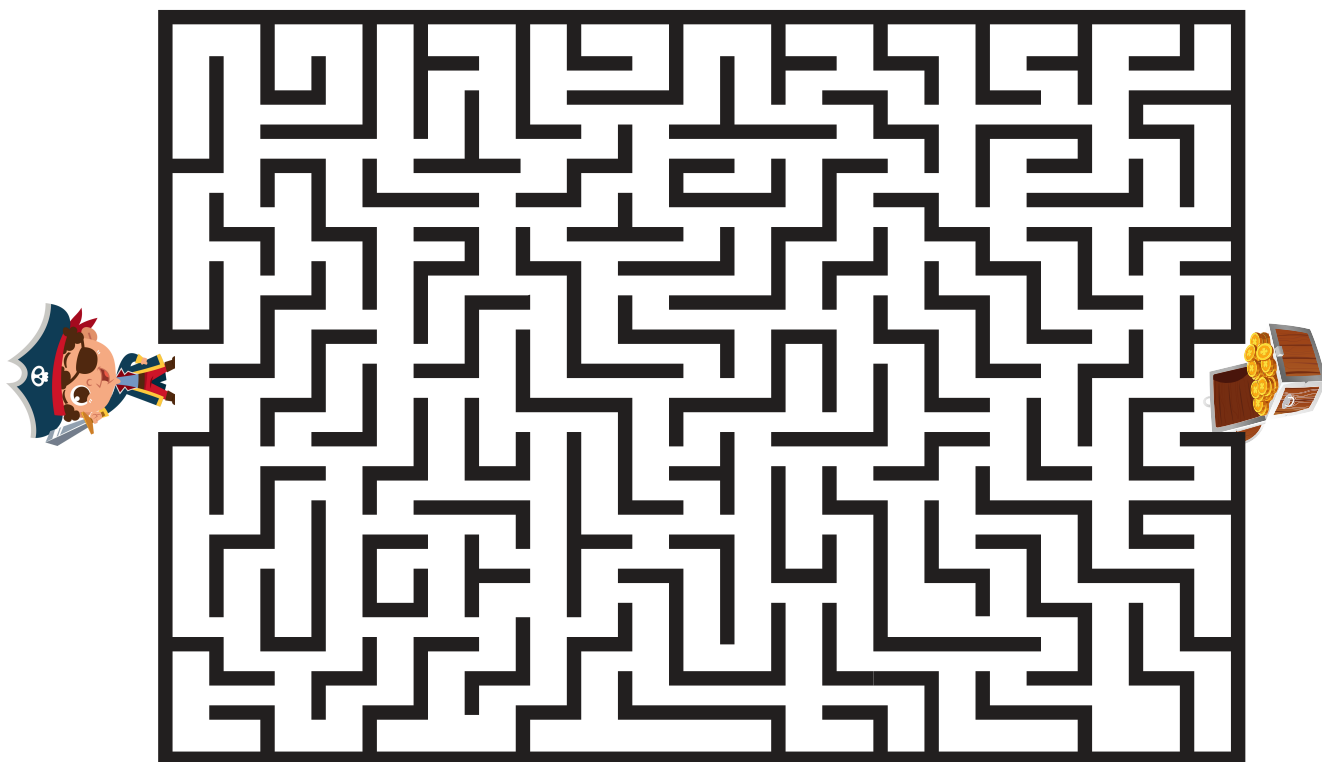
Ile liter jest w słowie, które jest rozwiązaniem zagadki? Uzyskany wynik, czyli liczbę liter w słowie będącym rozwiązaniem zagadki, pokoloruj.

ROZWIĄZANIE



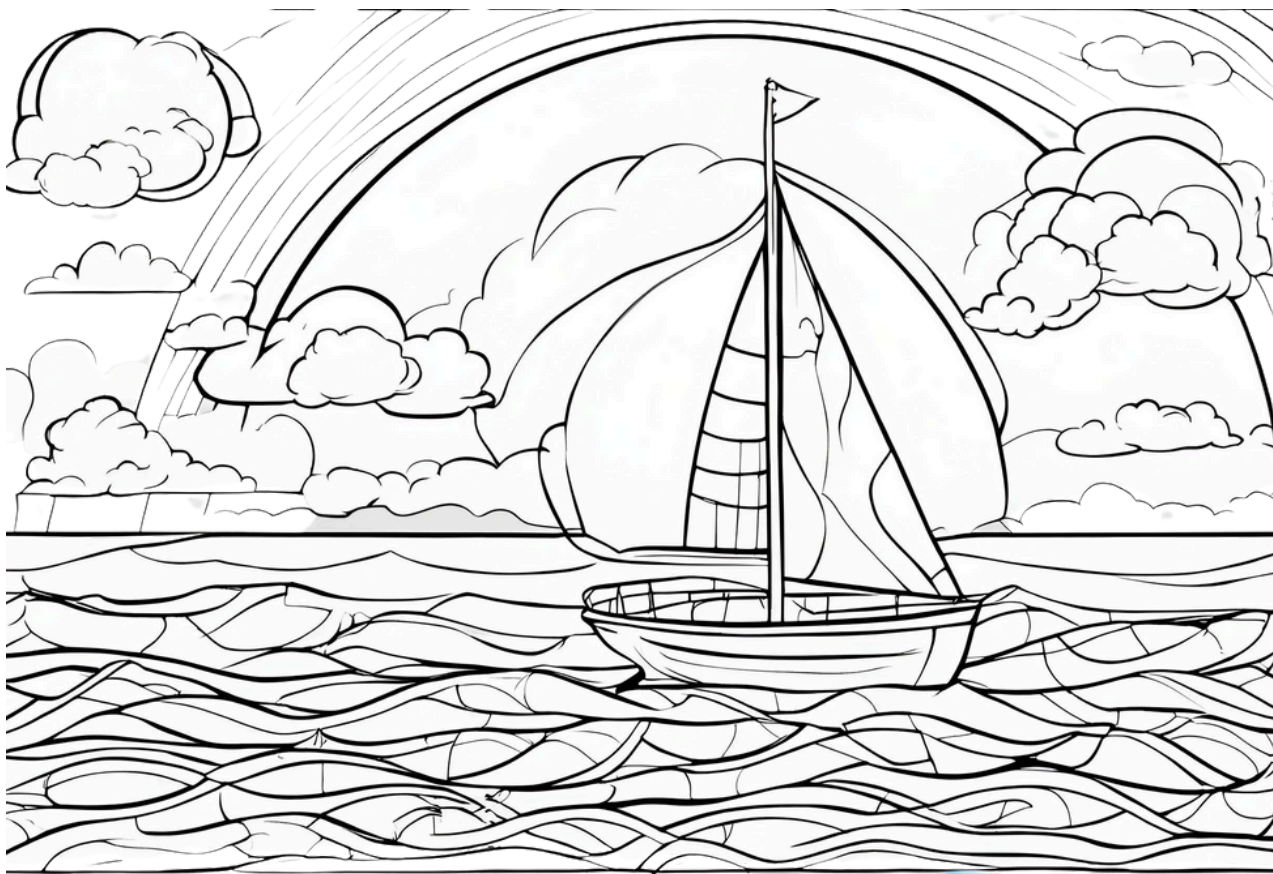
Auszuken sind: 2, 3, 5, 6, 8, 9
NICH auszuken sind: 1, 4, 7

3. LABIRYNTY. Pomóż piratce i piratowi znaleźć drogę do skarbu.



4. KOLOROWANKI. Żagłówki i żaglowce





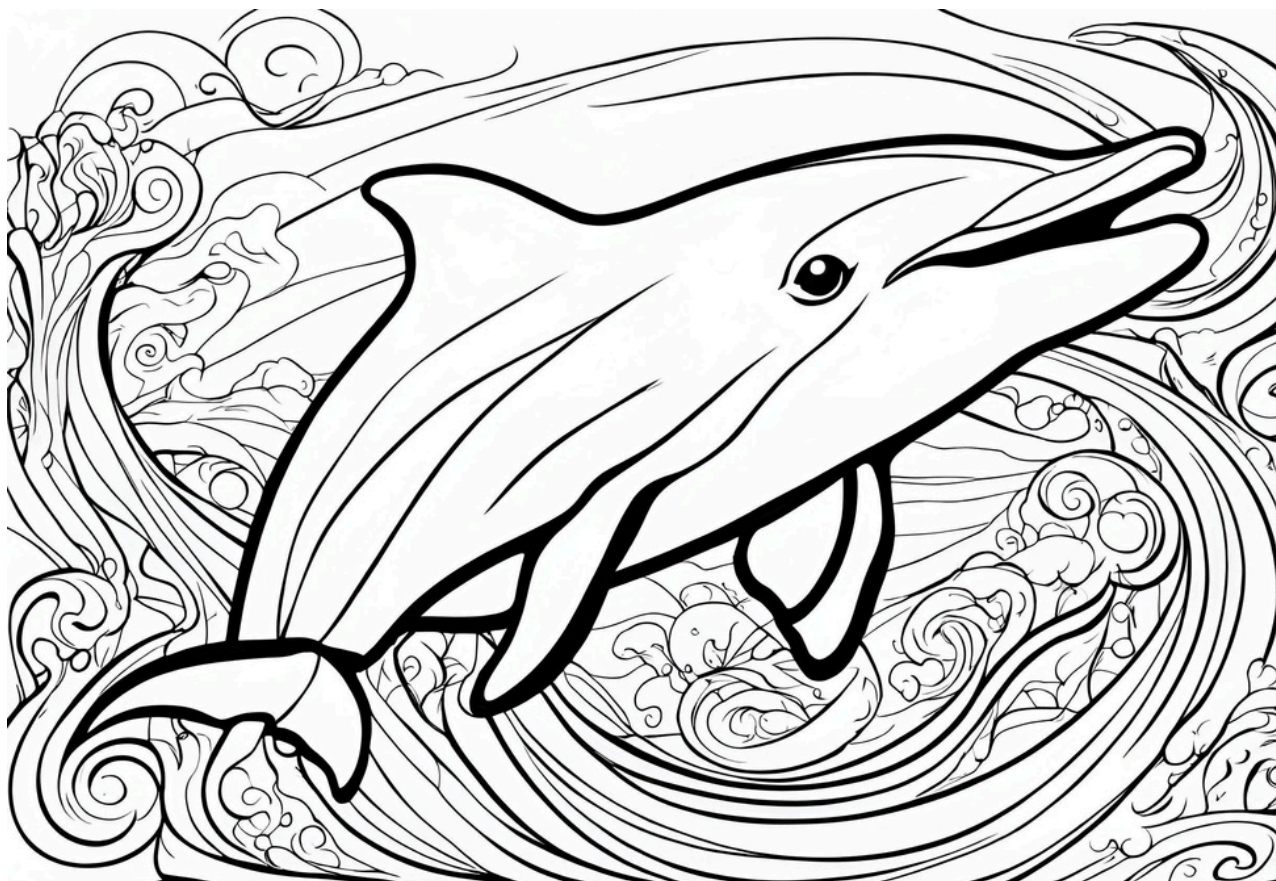
4. KOLOROWANKI. Piraci

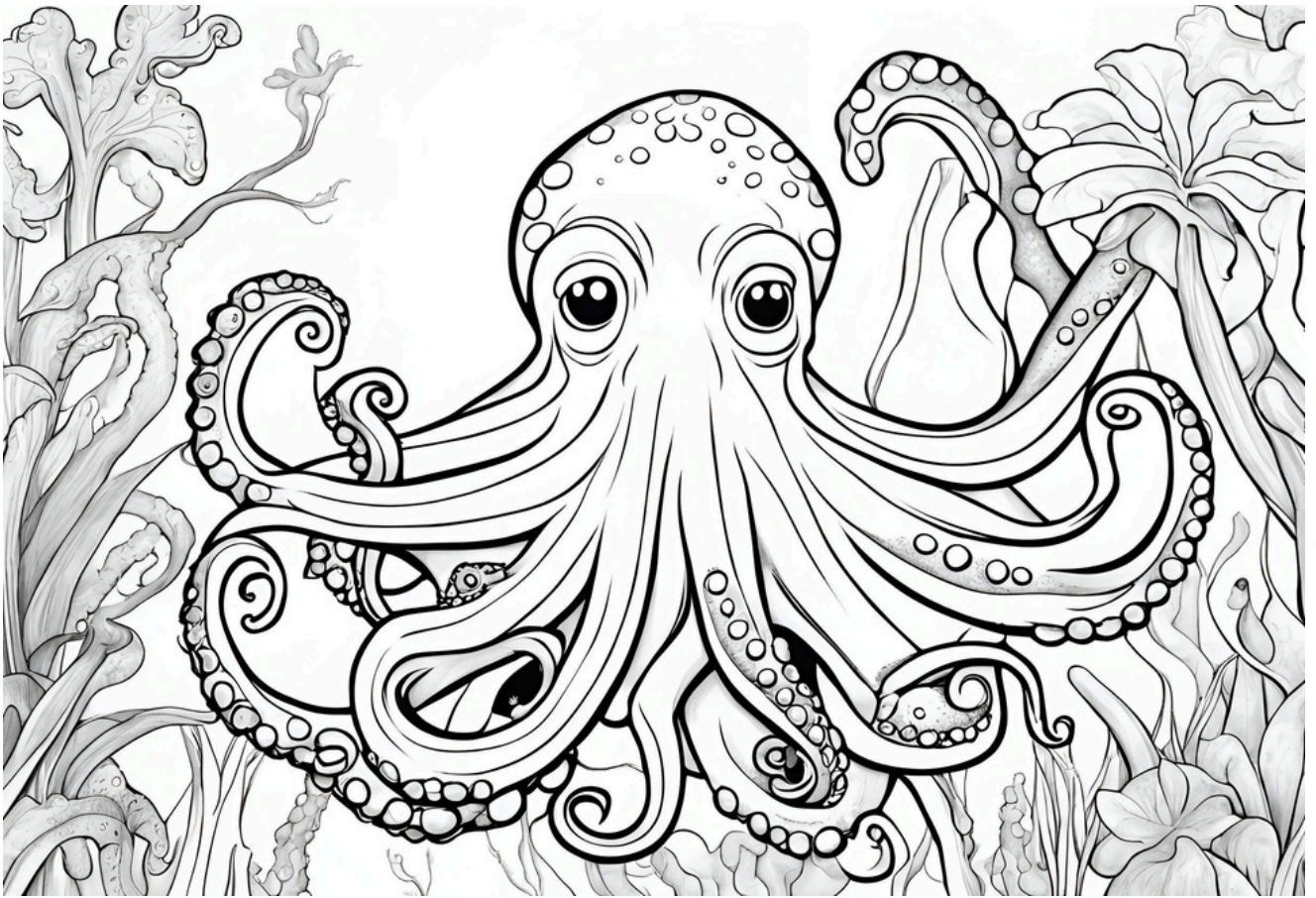


4. KOLOROWANKI. Latarnie morskie



4. KOLOROWANKI. Zwierzęta morskie





4. KOLOROWANKI. Morskie Boże Narodzenie





4. KOLOROWANKI. Morska Wielkanoc





Narodowi potrzebne jest morze jak człowiekowi płuca
gen. Józef Haller

DYPLOM

dla

za udział w zajęciach

**SZKOLNEGO KOŁA
EDUKACJI MORSKIEJ**



Narodowi potrzebne jest morze jak człowiekowi płuca
gen. Józef Haller

DYPLOM

dla

za udział





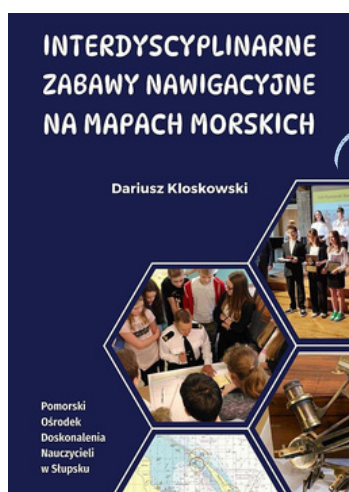
PUBLIKACJE WSPIERAJĄCE REALIZACJĘ EDUKACJI MORSKIEJ I ŻEGLARSKIEJ W SZKOŁACH I PLACÓWKACH OŚWIATOWYCH



Materiały ułatwiające poprowadzenie aktywnych zajęć z zakresu bezpieczeństwa na wodzie i nad wodą. Publikacja zachęca do aktywnego wypoczynku i wskazuje możliwości rozwijania pasji związanych z wodą.



Publikacja zawiera: gry dydaktyczne, karty pracy, opisy doświadczeń, gotowe scenariusze lekcji, prezentacje, podcasty. Materiał przygotowany w ramach realizacji międzynarodowego projektu "Bałtyk bez Barier".



Materiał dydaktyczny dla uczestników warsztatów nawigacyjnych i uczniów przygotowujących się do udziału w Pomorskim Konkursie o Tytuł Mistrza Nawigacji.



Opracowanie proponuje nauczycielom gry dydaktyczne, karty pracy, kreatywne zadania dotyczące preorientacji zawodowej związanej z zawodami branży morskiej.



Broszura jest instrukcją postępowania przy podstawowym manewrowaniu w żegludze na łodziach wywrotnych. Materiał przygotowany by nauczyć, jak manewrować bezpiecznie – nawet w trudniejszych warunkach.



Publikacja projektu „Pomorskie Żagle Wiedzy – wsparcie regionalne”. Jest zbiorem materiałów autorstwa nauczycieli realizujących projekt. Zawiera przykłady dobrych praktyk, scenariusze zajęć, karty pracy.

