

ŚWIADOMIE

Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście



ŚWIADOMIE

Propozycja Programowa Hufiec Poznań-Śródmieście

Autorki:

Agnieszka Rydlewicz

Aleksandra Bandosz

Julia Fiedler

Karolina Włoch

Marta Barejko-Wróbel

WSTĘP

Każdego dnia wykorzystujemy Matkę Naturę nie dając jej przy tym nic w zamian. Współczesne czasy stawiają przede wszystkim na rozwój cywilizacyjny, w którym wszystko ma być poukładane. Zwierzęta najlepiej pozamykać w klatkach a rośliny w parkach i ogrodach. Czy tak ma wyglądać nasze życie? Robert Baden-Powell mówił „Starajcie się zostawić ten świat, choć trochę lepszym, niż go zastaliście”, ale jak mamy to zrobić, jeśli dokładnie nie wiemy, jak wygląda sytuacja? Spróbujmy spojrzeć na przyrodę z szerszej perspektywy, zobaczyć zaśmiecone oceany, wyczerpujące się surowce oraz wszechobecną potrzebę posiadania coraz większej ilości rzeczy i odpowiedzieć sobie na pytania: „Co JA mogę zrobić?”

Jako Zespół Programowy Hufca Poznań Śródmieście pragniemy przybliżyć Wam kilka zagadnień związanych z ochroną środowiska, dzięki którym, krok po kroku, możemy zmienić świat na lepszy. Zachęcamy Was również do dalszego poszerzania wiedzy w tym temacie, ponieważ jest on wyjątkowo obszerny i udało nam się jedynie nieco zarysować kilka kwestii. Pamiętajcie, że najważniejszą rolą harcerstwa jest kształtowanie siebie i następnych pokoleń, dlatego nie bójmy się rozmawiać z naszymi zuchami, harcerzami i instruktorami o ochronie środowiska, bo każda osoba ma realny wpływ na przyszłość naszej planety. A skoro mamy mieć wpływ na nasze JUTRO, to pora o nim myśleć już DZIŚ.

Zespół programowy

Hufca Poznań Śródmieście

METODYKA WĘDROWNICZA

Spis treści

1. Źródła informacji.....	6
2. Nieoczywiste a potrzebne	17
3. Mania mania.....	27
4. Świadomy konsument.....	35
5. Podsumowanie cyklu.....	45
6. Załączniki.....	51

ŚWIADOMIE
Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

ŹRÓDŁA INFORMACJI



Spis treści

O P I S	8
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I	8
Wstęp – skąd czerpiemy informacje?	9
Efekt potwierdzenia – pokazanie zjawiska na podstawie eksperymentu	10
Manipulacja – omówienie po kolei jak działa i gdzie się z nią spotykamy	10
Zakończenie – jak szukać i rozpoznawać rzetelne źródła	14
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki	16

Spis załączników

- W.1.1 Wykresy – manipulacja danymi
- W.1.2 Wykres – manipulacja danymi
- W.1.3 Przykładowe artykuły
- W.1.4 Przykładowy nagłówek – słabe źródła

Autorka:

Agnieszka Rydlewicz

TEMAT ZBIÓRKI: ŹRÓDŁA INFORMACJI

O P I S

[90/120 min]

Zbiórka porusza kwestie źródeł informacji. Przedstawione zostały zadania, tematy dyskusji czy eksperymenty myślowe mające na celu przybliżenie poruszanego tematu - zapoznanie uczestników ze sposobem poszukiwania informacji oraz tego, jak na nie reagujemy, a także przedstawia niektóre z zabiegów, jakie są wykorzystywane przy przekazywaniu różnych treści w internecie czy poza nim.

Przed przeprowadzeniem zbiórki zaleca się zapoznanie ze źródłami i linkami (zwłaszcza [1]), które były inspiracją do przerobienia właśnie tego tematu. Większość zadań czy informacji właśnie stamtąd została zaczerpnięta. Temat jest bardzo rozległy a poniższa zbiórka to tylko namiastka całego zagadnienia.

C E L E

- ✓ Zapoznanie się z dostępnymi rzetelnymi źródłami
- ✓ Poszerzenie świadomości na temat jakości źródeł
- ✓ Ukazanie zjawisk występujących w przypadku odbierania różnych informacji
- ✓ Zapoznanie z fake newsami i manipulacją dziennikarską
- ✓ Ukształtowanie świadomego poszukiwania informacji oraz rzetelnego dyskutanta

Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :

- [1] Film o prawdzie i fałszu | SciFun
(<https://www.youtube.com/watch?v=T1vW8YDDCSc>)
- [2] Dlaczego ludzie wierzą w "głupoty"? | Naukowy Bełkot
(<https://www.youtube.com/watch?v=mamFfB5iLbc>)
- [3] NIE WIEM, ALE SIĘ WYPOWIEM - dlaczego ludzie tak robią? | Polimaty
(<https://www.youtube.com/watch?v=Oc12HjsdCSQ>)
- [4] Oficjalna strona NASA dotycząca zmian klimatu | NASA
(<https://climate.nasa.gov/>)
- [5] Strona z przypadkowymi korelacjami | Tylervigen.com
(www.tylervigen.com/spurious-correlations)
- [6] Can you solve this? | Veritasium
(<https://www.youtube.com/watch?v=vKA4w2O61Xo>)

Potrzebne rzeczy:

- Laptop, projektor
- Szary papier min. A2
- Marker/pisak
- Internet
- Telefon/komputer na osobę/grupę
- Materiały z załączników

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Wstęp – skąd czerpiemy informacje?

Czas: [10 min]

Źródła informacji – tu rozumiane jako miejsce, z którego czerpiemy wiadomości czy wiedzę na określony temat, np. książka, artykuł, strona internetowa, gazeta itp.

1. Krótka dyskusja z uczestnikami na temat ich własnych źródeł informacji - skąd czerpią informacje na temat bieżących wydarzeń na świecie i w kraju.

Opis: Na szarym papierze wypisujemy kolejne przykłady podane przez uczestników (chodzi tu o konkretne przykłady, np. Gazeta Wyborcza, onet.pl, TVN, itp.).

2. Wstępne omówienie wymienionych źródeł. Wyciągnięcie wstępnych wniosków wspólnie z uczestnikami.

Pytania pomocnicze:

- 1) Czy ich źródła mogą być stronnicze? Dlaczego?
- 2) Czy portale/gazety/kanały mogą mieć jakieś korzyści z wygłaszania takich a nie innych poglądów?
- 3) Czy ich źródła mają naukowe podłoże?
- 4) Ile jest tych źródeł? Z ilu źródeł korzysta każda osoba?

Efekt potwierdzenia – pokazanie zjawiska na podstawie eksperymentu

Czas: [15 min]

Efekt potwierdzenia – tendencja do wyszukiwania, interpretowania czy faworyzowania informacji, które potwierdzają nasze poglądy czy wierzenia (<https://en.wikipedia.org/>)

Opis: Ta część może odbywać się na forum w postaci dyskusji lub po podziale na grupy w formie rywalizacji. Zadanie będzie polegało na przeprowadzeniu eksperymentu myślowego.

Opis eksperymentu: Prowadzący podaje uczestnikom konkretne trzy liczby: 2, 4, 6. Tych liczb dotyczy pewna reguła. Zadaniem uczestników jest zgadnięcie tej reguły poprzez podawanie swoich propozycji trójki liczb, które według nich również spełniają tę regułę. Prowadzący mówi czy dana trójka liczb spełnia jego regułę czy nie. *(przykładowe przeprowadzenie eksperymentu można zobaczyć pod linkiem [6])*

Reguła: trójka dowolnych rosnących liczb

Wniosek: Eksperyment ma na celu ukazanie, w jaki sposób, należy udowadniać postawiane tezy. Aby potwierdzić daną tezę najpierw trzeba spróbować ją obalić, czyli w przypadku powyższego eksperymentu powinno się podawać ciąg liczb, który według nas, nie spełnia reguły.

Efekt potwierdzenia pojawia się w różnego rodzaju poglądach, które wyznajemy. Dużo chętniej szukamy informacji potwierdzających te poglądy, a jesteśmy ślepi na dowody im przeczące. Przykładowo takie zjawisko ma miejsce w przypadku wielu teorii spiskowych.

Manipulacja – omówienie po kolei jak działa i gdzie się z nią spotykamy

Czas: [45 min]

Manipulacja – manipulacja psychologiczna to wpływ na osobę/grupę, mający na celu zmianę zachowania lub percepcji innych za pomocą taktyk pośrednich, zwodniczych, podstępnych (<https://en.wikipedia.org/>)

1. W jaki sposób zachodzi manipulacja danymi?

Opis: Pokazanie uczestnikom kilku wykresów (*załącznik W.1.1*). Krótka dyskusja na temat tych wykresów.

Pytania pomocnicze:

Wykresy bez podpisów

- 1) Jakich danych mogłyby dotyczyć takie wykresy?
- 2) Jakie wrażenie sprawiają? Jaki jest stosunek danych w każdym słupku do siebie? Czy przedstawiają dane o podobnej wartości względem siebie, czy liczby są rosnące/malejące?
- 3) Czy dotyczą różnych tematów czy jednego?

Wykresy z nagłówkiem

- 4) Czego dotyczą wykresy? Czy dotyczą tego samego tematu?
- 5) Jakiego zabiegu dokonali autorzy wykresów? W jaki sposób je zmodyfikowali?

Podsumowanie: Do wykresów, przy dokładnie tych samych danych, użyto różnych skali – jest to jeden ze sposobów manipulacji danymi. Autor teoretycznie ukazuje prawdziwe dane, jednak w taki sposób, aby wywoływały konkretne emocje/kontrowersje.

Przykładowe (nieszkodliwe) wykorzystanie manipulacji danymi w jednym z postów (*załącznik W.1.2*) sprzed kilku lat, na fanpage'u u jednego ze szczepów. Został przedstawiony wykres wzrostu liczby uczestników obozów na przestrzeni 3 lat. Wykres jest jak najbardziej prawdziwy, jednak skala jest dobrana w taki sposób, że wygląda on zdecydowanie bardziej imponująco.

2. Manipulacja korelacjami – korelacja nie znaczy przyczynowość.

Opis: Przedstawienie pewnej sytuacji i próba jej oceny. Podział na grupy i krótka burza mózgów w 2/3 osobowych grupach. Próba ułożenia możliwych przyczyn.

Sytuacja: W pewnej szkole jest pewna grupa dzieci ze słabymi ocenami. Zdecydowana większość tych dzieci ma również problemy ze zbyt dużą ilością czasu spędzaną na graniu w gry komputerowe.

Wniosek dyrektora szkoły: Granie w gry komputerowe powoduje pogorszenie się ocen, więc aby poprawić średnią szkoły, powinien on podjąć kroki walczące z uzależnieniem od gier komputerowych.

Czy jego wniosek jest właściwy?

Podsumowanie: Przedstawienie przez każdą grupę swoich wniosków oraz dyskusja.

Pytania pomocnicze:

- 1) Czy wniosek dyrektora jest właściwy?
- 2) Czy jego walka z uzależnieniem od gier komputerowych byłaby dobrą taktyką w celu polepszenia ocen uczniów?
- 3) Jeżeli rozumowanie dyrektora nie jest właściwe, to jakie jest poprawne?
- 4) Czy może być więcej przyczyn tego zjawiska?

Możliwe rozwiązania:

- 1) Słabe oceny i granie w gry komputerowe mają tę samą przyczynę, np. zła sytuacja w domu.
- 2) Spędzanie zbyt dużej ilości czasu na graniu w gry komputerowe wynika z otrzymywania słabych ocen przez uczniów.
- 3) Spędzanie zbyt dużej ilości czasu na graniu w gry komputerowe powoduje otrzymywanie słabych ocen.
- 4) Brak związku między obiema sytuacjami – korelacja jest tutaj zupełnie przypadkowa.

****Warto zajrzeć***

Strona przedstawiająca przypadkowe korelacje, która pokazuje, że korelacja to niekoniecznie przyczynowość [5]:

(Np. Korelacja pomiędzy ilością filmów, w których w danym roku pojawił się Nicolas Cage a ilością utonięć w basenach)

3. Manipulacja zawiera trochę prawdy oplecionej fałszem.

Opis: Podział na grupy. Każda grupa otrzymuje jedną krótką historię/artkuł (*przykładowe historie/artkuły w załączniku W.1.3*). Ich zadaniem będzie ułożenie clickbaitowych tytułów do każdej historii/artkułu.

Przykład tytułu clickbaitowego: „Michalczewski pobił prezydenta Poznania! [ZDJĘCIA]!” (*artykuł opisuje charytatywny mecz pomiędzy prezydentem Poznania a bokserem Michalczewskim*)

Omówienie każdego tytułu i historii.

Opcjonalnie: pokazanie przykładowego filmiku, gdzie autor manipuluje obserwatorem, aby przekonać go do swojej racji w temacie braku celowości w oszczędzaniu wody.

Film [1] 1:06:25-1:08:15; wyjaśnienie - 1:08:15-1:09:23

4. Poruszenie zagadnienia propagandy = zorganizowanej manipulacji na większą skalę

Propaganda - to zabieg wykorzystywany w celu wywarcia wpływu na odbiorców; może nie być obiektywna, przedstawiać fakty w sposób wybiórczy, aby zachęcić do określonej percepcji lub wykorzystywać język w taki sposób, aby wywołać emocjonalne, a nie racjonalne reakcje. Propaganda jest często kojarzona z zabiegami wykorzystywanymi przez rządy, ale grupy aktywistów, firmy, organizacje religijne, media i osoby prywatne również mogą tworzyć propagandę. (<https://en.wikipedia.org/>)

Opis: W grupach uczestnicy szukają (np. w internecie) przykładów propagandy z różnych miejsc świata i czasu (jakieś wydarzenia czy plakaty). Następnie odbywa się dyskusja na forum, na temat wybranych elementów oraz próba zredagowania cech propagandy. Na podstawie utworzonych cech można przypisać konkretne przykłady do każdej z nich.

Cechy propagandy:

- 1) Upraszczenie (redukowanie świata do prostego modelu; dobro i zło, my i tamci);
- 2) Zniekształcenie (parodiowanie opozycji, niewygodnych poglądów, mieszanie ich z błotem, ośmieszanie);
- 3) Transfuzja (podszywanie się pod ogólnie przyjęte normy – ukazanie wyznawanej idei, jako efekt tych norm);
- 4) Jednomyslność (fałszywe pokazywanie, że przecież wszyscy podzielają nasze idee);
- 5) Orkiestracja (powtarzanie w kółko tego samego);

Propaganda to przekaz skrajnie ideologiczny, więc będzie skrajnie nieobiektywny.

Zakończenie – jak szukać i rozpoznawać rzetelne źródła

Czas: [25 min]

Opis: Wraz z uczestnikami podsumować zbiorke. Przedyskutować, w jaki sposób szukać i rozpoznawać rzetelne źródła. Wspólne stworzenie listy zasad, którymi należy się kierować.

Zasady do omówienia:

- 1) Różne źródła – czerpiąc informacje tylko z jednego, zawsze jest możliwość pomyłki, czerpiąc z wielu, to możliwość ta się zmniejsza

2) Cechy słabego źródła informacji

- a. Nacechowane ideologicznie
- b. Brak obiektywizmu
- c. Emocjonalność, krzykliwość
- d. Określanie danego źródła jako jedyne rzetelne
- e. Brak podanych źródeł
- f. Wyznawanie teorii spiskowych
- g. Stronniczość źródła
- h. Sensacyjność

Przykłady nagłówków wskazujących na słabe źródło zestawione z tym, jak powinny one wyglądać prawidłowo (*załącznik W.1.4*).

3) W jaki sposób można wyszukiwać informacji

- a. Przy wpisywaniu w wyszukiwarkę google warto dopisać filtr, np. „site:edu.pl”
- b. Wyszukiwanie w języku angielskim (algorytm wyszukiwania lepszej jakości źródeł jest lepszy w języku angielskim)
- c. Istnieje możliwość wyszukiwania grafiką – szybko można sprawdzić rzetelność jakiejś grafiki

4) Jakie źródła są najlepsze

- a. Naukowe źródła instytucji uniwersyteckich lub czasopisma naukowe będą najbardziej rzetelne; dlaczego? Krótkie wyjaśnienie w filmie **[1]** [1:02:00]
- b. Źródła popularnonaukowe (ale takie, które opierają się na źródłach naukowych): instytucje edukacyjne czy rządowe, np. NASA (zasoby nagrań z lądowania na księżycu czy cała baza danych zdjęć, strona o zmianach klimatu **[4]**); angielska Wikipedia (zwłaszcza artykuły z gwiazdką; sprawdzać je można poprzez ilość źródeł i ilość edycji)

Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki:

Czy po zbiórce uczestnicy:

- 1) Wiedzą, jak szukać informacji w internecie?
- 2) Wiedzą, w jaki sposób rozpoznać rzetelne źródło?
- 3) Wiedzą, na co uważać, aby nie paść ofiarą manipulacji?
- 4) Wiedzą, jak rozpoznać słabe źródło?
- 5) Będą uważać przy ocenie sytuacji na podstawie małego zasobu źródeł?
- 6) Będą mieć świadomość efektu potwierdzenia?

ŚWIADOMIE
Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

NIEOCZYWISTE
A
POTRZEBNE

Spis treści

O P I S	19
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :	19
5 sekund - wprowadzenie	20
ActionBound.....	20
Zakończenie.....	25
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki: ...	26

Spis załączników

W.2.1 Karty do gry „5 sekund”

W.2.2 Instrukcja aplikacji ActionBound

Autorka:

Agnieszka Rydlewicz

TEMAT ZBIÓRKI: NIEOCZYWISTE A POTRZEBNE

O P I S

[90/120 min]

Zbiórka porusza kwestie istotności surowców, nie aż tak oczywistych jak gaz ziemny czy ropa naftowa, ale takich jak drewno, woda, piasek. Poniższe zajęcia mają na celu pokazanie, dlaczego ww. surowce są aż tak ważne oraz jakie mogą być skutki ich deficytu.

Przed przeprowadzeniem zbiórki zaleca się zapoznanie ze źródłami i linkami, które były inspiracją do przerobienia właśnie tego tematu (zwłaszcza [1], [4], [6]). Większość informacji właśnie stamtąd została zaczerpnięta. Temat jest bardzo rozległy a poniższa zbiórka to tylko namiastka całego zagadnienia.

C E L E

- ✓ Wzrost świadomości na temat wagi i realności problemu dotyczącego pozornie niekończących się surowców
- ✓ Zapoznanie się z realnymi sposobami działania zapobiegającymi w skali indywidualnej
- ✓ Zapoznanie z organizacjami pozarządowymi zajmującymi się omówionymi zagadnieniami

Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :

- [1] Czemu mafia kradnie plaże, czyli piasek cenniejszy od ropy | Dział Zagraniczny
(<https://open.spotify.com/episode/73ahX0ZizOqoUSxR9Yyq43?si=A5gu3YjeT56n03ivKAvfqg>)
- [2] Problem, o którym nikt nie mówi: brakuje nam piasku | Kasia Gandor
(<https://www.youtube.com/watch?v=mWlziAEUNBM>)
- [3] There's a global sand crisis and no one is talking about it | Vince Beiser
(<https://www.youtube.com/watch?v=f12SSCUfOhk>)
- [4] Filmy o wodzie | Kasia Gandor
(https://www.youtube.com/watch?v=_Ve2kXpXTNE;
<https://www.youtube.com/watch?v=idOcJ48KfqA>)
- [5] Czy powinniśmy oszczędzać wodę? | Naukowy Bełkot
(<https://www.youtube.com/watch?v=uP1VLbWcj6I&t=427s>)
- [6] Więcej nie znaczy lepiej, czyli dlaczego nowe lasy nie zastępują tych pierwotnych | Dział Zagraniczny
(https://open.spotify.com/episode/1oJnuaVPt0HyMvhq5bxNPe?si=PZ6mRM0USbeO4GDViKb0_Q)

Potrzebne rzeczy:

- Karty do gry „5 sekund” – **załącznik W.2.1**
- Smartfon na ekipę
- Przygotowana gra ActionBound

PRZEBIEG ZAJĘĆ

5 sekund - wprowadzenie

Czas: [20 min]

Gra 5 sekund – zapoznanie uczestników z tematem

Opis: Gra na podstawie istniejącej gry „5 sekund”, z dołączonymi alternatywnymi kartami dotyczącymi tematu (*załącznik W.2.1*).

Każdy uczestnik po kolei (podczas swojej tury) losuje kartę. Każda karta zaczyna się od „Wymień 3...”: przykładowo „Wymień 3 rodzaje elektrowni”.

Zadaniem uczestnika jest wykonanie polecenia z karty w ciągu 5 sekund; przykładowa odpowiedź: „wodne, węglowe, wiatrowe”.

Opcjonalnie można wprowadzić rywalizację za pomocą dowolnej planszy – każde dobrze wykonane zadanie – pionek przesuwa się o jedno pole.

Gra kończy się w momencie wykorzystania wszystkich kart lub dojścia pierwszego uczestnika na metę.

ActionBound

Czas: [60-120 min]

Co to ActionBound?

ActionBound – idealna aplikacja do bezosobowych gier miejskich - w lesie może sobie radzić nieco gorzej, ze względu na ewentualny kiepski zasięg.

W aplikacji istnieje możliwość stworzenia gry – jedyną potrzebną rzeczą jest telefon w każdej ekipie i internet w fazie początkowej i końcowej (dlatego, że jest możliwość pobrania gry i korzystania z niej offline, jednak aby załadować wyniki po zakończeniu gry, również potrzebny jest internet)

Instrukcja korzystania i tworzenia gry w aplikacji ActionBound w *załączniku W.2.2*

PROPOZYCJA ZAWARTOŚCI GRY

A. Zestaw przykładowych pytań quizowych:

1) *Poniżej podany jest zestaw zasobów wody słodkiej w metrach sześciennych na rok przypadających na mieszkańca w Rosji, Australii, Kambodży, Litwy, Meksyku, Afganistanu oraz Polski.*

- a) 21 271,
- b) 7 268,
- c) 30 055,
- d) 1 391,
- e) 5 260,
- f) 3 343,
- g) 1 543 [m³/rok]

Która liczba dotyczy Polski?

ODPOWIEDŹ: d) 1 391 [m³/rok]

WYJAŚNIENIE: Rosja - 30 055, Australia - 21 271, Kambodża - 7 268, Litwa - 5 260, Meksyk - 3 343, Afganistan - 1 543, Polska - 1 391 [m³/rok] (*stan na rok 2013*)

2) *Jaki surowiec jest potrzebny do wytwarzania betonu?*

- a. Ropa
- b. Piasek
- c. Drewno
- d. Torf
- e. Gaz ziemny

ODPOWIEDŹ: b) Piasek

WYJAŚNIENIE: Piasek jest jednym z głównych składników betonu, jednak nie chodzi tu o dowolny piasek. Przykładowo, piasek z pustyni nie nadaje się jako składnik, ze względu na to, że jego ziarna poddawane są, przez bardzo długi okres czasu, procesom wiatrowym i są zbyt okrągłe - zamiast spajać i zakleszczać się ze sobą, „ślizgałyby się”.

3) Jaki procent kuli ziemskiej stanowią słodkie wody?

- a. 7%
- b. 30%
- c. 2,5%
- d. 10%

ODPOWIEDŹ: c) 2,5%

WYJAŚNIENIE: Z wody słodkiej ponad 68% jest uwięziona w lodowcach i lądolodach, 30% to wody podziemne, ok. 2% to pozostała woda słodka występująca w postaci, np. jezior, rzek, bagien.

4) W jaki sposób wody podziemne mogą być zasilane

- a. Przez człowieka
- b. Wolno poprzez infiltracje wód w głąb podłoża, w wyniku opadów deszczu
- c. Przez przyptywy i odpływy

ODPOWIEDŹ: b) Wolno poprzez infiltracje wód w głąb podłoża, w wyniku opadów deszczu

WYJAŚNIENIE: Wody podziemne są zasilane poprzez opady deszczu, ale nie te nawalne przerywające okresy suszy. Gdy opady są regularne a ziemia nieprzesuszona, wody spokojnie mogą infiltrować w głąb ziemi i zasilać wody podziemne. W przypadku suszy i krótkich, rzadkich, silnych opadów, ziemia jest przesuszona na tyle, że zamiast wchłaniać się w ziemię, spływa po niej. Działa to trochę na zasadzie suchej gąbki i spływającej po niej wodzie.

5) W jaki sposób betonowanie miast może zaszkodzić środowisku?

ODPOWIEDŹ: Nadmierne betonowanie miast utrudnia infiltrację (wchłanianie) wody w głąb ziemi – utrudnione zasilanie wód podziemnych.

B. Przykładowe pytania ankietowe:

- 1) Czy zostawiasz włączoną wodę podczas mycia zębów?
- 2) Ile trwa twoja kąpiel?
- 3) Czy jak myjesz naczynia, to woda leci przez cały ten czas?

- 4) Ile razy w tygodniu jesz mięso?
- 5) Czy pijesz wodę butelkowaną czy filtrujesz?

C. Zestaw przykładowych zadań:

- 1) Dowiedźcie się, gdzie w waszej okolicy jest oczyszczalnia ścieków
- 2) Nagrajcie krótki film (np. w formie teledysku) o oszczędzaniu wody
- 3) Przeprowadźcie krótki wywiad w formie podobnej do „setki reporterskiej”. – 100 sekund wywiadu(krótkie pytanie, krótka odpowiedź)/dłuższej wypowiedzi z jakąś osobą, na temat piasku/wody/drewna.

D. Zestaw przykładowych informacji

1) *Wody podziemne*

To wody znajdujące się pod powierzchnią ziemi.

Wody podziemne są zasilane poprzez opady deszczu, ale nie te nawalne przerywające okresy suszy. Gdy opady są regularne a ziemia nieprzesuszona, wody spokojnie mogą infiltrować wgłąb ziemi i zasilać wody podziemne. W przypadku suszy i krótkich, rzadkich, silnych opadów, ziemia jest przesuszona na tyle, że zamiast wchłaniać się w ziemię, spływa po niej. Działa to trochę na zasadzie suchej gąbki i spływającej po niej wodzie.

2) *Piasek*

Jednym z głównych składników betonu jest piasek. Piasek o odpowiednich parametrach, jego ziarna nie mogą być zbyt okrągłe i gładkie, powinny być kanciaste, aby mogły „zakleszczać się” między sobą. Z tego powodu piasek pustynny nie nadaje się do tego celu – był poddawany długookresowym procesom eolicznym (wiatrowym), co sprawiło że ziarna są wygładzone.

3) Uproszczony proces oczyszczania wody

Odżelazianie – przepuszczanie przez filtry piaskowe – przepuszczanie przez filtry węglowe – poddawanie dezynfekcji – gromadzenie w zbiorniku czystej wody – dostarczanie wody do kranu

4) Minusy odsalania wody w celu jej uzdatnienia

- bardzo wysokie koszty
- wymaga bardzo dużo energii
- osad po odsalaniu jest stężony i posiada toksyczne pierwiastki, które trudno utylizować

5) Izrael

Lider w pozyskiwaniu wody z morza. Szacuje się, że ponad 40% potrzeb jest zaspokajanych w wyniku odsalania wody.

6) Zużycie wody

Na 1 kg wołowiny wykorzystuje się ok. 16 tys. l wody

Na 1 kg kawy wykorzystuje się ok. 20 tys. l wody

Na 1 kg sera wykorzystuje się ok. 5 tys. l wody

7) Przykładowe skutki suszy

- a. Deficyt wody słodkiej:
- b. Spadek ilości rocznych plonów
- c. Okresowe wstrzymania dostawy wody do gospodarstw domowych
- d. Wzrost ceny wody
- e. Coraz częstsze powodzie (w przypadku przesuszonej ziemi, w przypadku krótkich, rzadkich i nawałnych opadów, woda spływa po powierzchni zamiast w nią infiltrować – podobnie jak woda spływająca po suchej gąbce)
- f. Konflikty zbrojne/polityczne
- g. Wzrost problemu imigracyjnego

8) Przykładowe skutki wycinki lasów:

- a. Utrata domu przez wiele gatunków zwierząt – zmniejszenie ich populacji
- b. Utrata przez glebę naturalnej ochrony – wzmożona erozja gleby, co może doprowadzić do pustynnienia (przykładowo: Pustynia Błędowska – powstała w wyniku wycinki lasów na potrzeby kopalni w rejonie Olkusza)
- c. Utrata stabilności gruntu – ruchy masowe (mas skalnych – „spływ gruntu po zboczu”)

- d. Utrata miejsc rekreacyjnych
- e. Spadek ilości opadów w rejonie wycinki – kompleksy leśne są naturalnych „magazynem” wody, która z czasem paruje a następnie się skrapla w postaci deszczów
- f. Wzrost ilości dwutlenku węgla w atmosferze

9) Przykładowe skutki deficytu/ciągłego wydobywania piasku

- a. Wzrost ceny betonu
- b. Kradzieże piasku na dużą skalę przez zorganizowanie grupy przestępcze
- c. Degradacja dna rzeczno
- d. Wzmoczona erozja brzegów rzek – problem dla zabudowań, znajdujących się blisko rzek
- e. Wysokie mętnienie wody – zagrożenie dla gatunków zwierząt żyjących w wodach rzecznych

10) W jaki sposób, między innymi, betonowanie miast może zaszkodzić środowisku?

Nadmierne betonowanie miast utrudnia infiltrację (wchłanianie) wody w głąb ziemi, co utrudnia zasilanie wód podziemnych. Woda podczas opadów spływa po powierzchni i nie zasila lokalnych wód.

Zakończenie

Czas: [20 min]

Opis: Krótka dyskusja. Do dyskusji można wykorzystać również niektóre hasła z kart z gry „5 sekund” – **załącznik W.2.1**

Pytania pomocnicze:

- 1) Jakie znaczenie ma woda/drewno/piasek dla naszego życia codziennego?
- 2) Do czego wykorzystujemy wodę/drewno/piasek?
- 3) Jakie mogą się pojawiać problemy w przypadku deficytu tych surowców?
- 4) Czy wcześniej uczestnicy mieli wiedzę na ten temat?

- 5) Omówienie pytań zadanych podczas gry, np. „ile czasu bierzesz kąpiel?”
- 6) Co możemy zrobić, aby przyczynić się do rozwiązania problemu?
- 7) Czy są jakieś profile/fanpage na wybranych mediach społecznościowych, które obserwujecie, a są dobrym źródłem informacji dotyczącym poruszanego tematu? Wymieńcie się swoimi propozycjami.

Dodatkowe propozycje

Lista propozycji dodatkowych aktywności/zadań związanych z tematem:

1. Przygotujcie serię postów na fanpage'a drużyny/profil na instagramie, dotyczący poruszonego tematu.
2. Wycieczka do:
 - a. Centrum Wiedzy o Wodzie – Hydropolis (Wrocław),
 - b. Oczyszczalni ścieków.
3. Stwórzcie teledysk promujący poruszony temat
Przeprowadźcie akcję „drugie życie kartek” – zamiast wyrzucać zużyte kartki/błędnie wydrukowane, które nadal jakąś część mają pustą, zbierzcie je, np. w harcówce i wykorzystajcie ponownie do, np. szkiców na brudno.

Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki:

Czy po zbiórce uczestnicy:

- 1) Zapoznali się z problemem dotyczącym deficytu wody, piasku, drewna?
- 2) Wiedzą, w jaki sposób mogą przyczynić się do rozwiązania problemu?

ŚWIADOMIE
Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

MANIA MANIA

Spis treści

O P I S	29
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :	29
Wstęp – Co to konsumpcjonizm?	30
Jak efektywnie robić zakupy?	30
Zrównoważona konsumpcja	33
Konsumpcjonizm turystyczny	33
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki:	34

Spis załączników

W.3.1 Materiały do gry

Autorka:

Aleksandra Bandosz

TEMAT ZBIÓRKI: MANIA MANIA

OPIS

[120 min]

Zbiórka ma na celu poszerzanie świadomości na temat konsumpcjonizmu. Poprzez grę oraz krótkie dyskusje zostanie przybliżona kwestia samego terminu, a także tego, jak kupować, czyli co zrobić, żeby ograniczyć nabywanie niepotrzebnych rzeczy.

Temat jest bardzo rozległy, a poniższa zbiórka to tylko namiastka całego zagadnienia. Przed przeprowadzeniem zbiórki zaleca się zapoznanie z poniższymi źródłami.

CELE

- ✓ Poznanie, czym jest konsumpcjonizm i jak wpływa na nasze życie
- ✓ Poznanie, czym jest zrównoważony konsumpcjonizm
- ✓ Wypracowanie praktycznych zasad jak dobrze robić zakupy
- ✓ Poznanie, czym jest konsumpcjonizm turystyczny (W)

ŹRÓDŁA / PRZYDATNE LINKI:

- [1] Historia konsumpcjonizmu [ENG] | The School Of Life
(<https://www.youtube.com/watch?v=Y-Ung3R--M0>)
- [2] Wartość rzeczy - jak ją określić? | Prosta Ekonomia
(<https://www.youtube.com/watch?v=x8CxLmBhbFU>)
- [3] Paradoks wartości | TED
(https://www.ted.com/talks/akshita_agarwal_the_paradox_of_value/transcript?language=pl)
- [4] Koszt alternatywny | Prosta Ekonomia
(<https://www.youtube.com/watch?v=8PHOV9fJL-A>)
- [5] Obrazowy pokaz konsumpcjonizmu | Maks Monkozzz
(<https://www.youtube.com/watch?v=v-7v2WGiTe8>)
- [6] Jak wydawać z głową | ING
(<https://spolecznosc.ing.pl/-/Blog/Jak-wydawa%C4%87-z-g%C5%82ow%C4%85-Poznaj-10-zasad-i-pokonaj-konsumpcjonizm/ba-p/18244>)
- [7] Kiedy turystyka przekracza granice | Dział zagraniczny
(<http://www.dzialzagraniczny.pl/2020/06/kiedy-turystyka-przekracza-etyczne-granice-dzial-zagraniczny-podcast038/>)

Potrzebne rzeczy:

- Materiały z załącznika (**załącznik W.3.1**)
- Pionki do gry x3 na ekipę
- Waluta gry (guziki) – ilość zależy od ilości graczy
- Internet
- Telefon/komputer na osobę/grupę
- Szary papier min. A2
- Marker/pisak

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Wstęp – Co to konsumpcjonizm?

Czas: [15 min]

1. Tworzenie mapy myśli - zadanie dla całej drużyny

Opis: Na dużym arkuszu szarego papieru harcerze piszą hasło „konsumpcjonizm” a wokół niego wypisują słowa/określenia, które kojarzą im się z podanym zagadnieniem

2. Definicja słowa „konsumpcjonizm”

Opis: Harcerze dzielą się na 2/3 osobowe grupy, w których, korzystając z umiejętności zdobytych na zbiorce „Źródła informacji”, szukają artykułów/wypowiedzi/filmików/itd. oraz tworzą własną definicję konsumpcjonizmu i określają jego podstawowe cechy.

3. Dyskusja na forum - porównanie definicji wypracowanych w grupach oraz wypracowanie jednej wspólnej.

Jak efektywnie robić zakupy?

Czas: [60 min]

Ta część zbiórki jest oparta na grze planszowej „Kolejka” - plansza i karty do gry znajdują się w **załączniku W.3.1**. Przed rozpoczęciem zadania należy zapoznać się z przygotowanymi materiałami oraz zasadami gry.

Opis: Harcerze dzielą się w pary lub mogą też grać pojedynczo, jeśli w grze bierze udział mniejsza ilość uczestników. Zadaniem każdej pary/osoby, jest zrobienie zakupów na cały tydzień, przy pomocy stworzonej przez siebie listy

zakupów, a ta para, która kupi wszystko z listy jako pierwsza i będzie miała najmniej "niepotrzebnych produktów" wygrywa rywalizację. Prowadzący zbiórkę wciela się w rolę sprzedawcy, czyli osoby, która będzie odkrywać karty towarów i dokonywać transakcji z uczestnikami.

Przebieg gry:

PRZYGOTOWANIE DO ZAKUPÓW:

Prowadzący układa po jednej karcie towaru, we wszystkich przeznaczonych do tego miejscach, na planszy. Następnie, każda z par losuje po jednej z kart świadomości, dzięki której może poznać, czym dysponuje przed rozpoczęciem zakupów oraz otrzymuje po 15 guzików (gotówki), za które można kupować produkty. Każda z par dysponuje również trzema pionkami, które będzie ustawiać na planszy.

Grę rozpoczyna para, która w rzeczywistości robiła zakupy jako ostatnia tzn., że jeśli zbiórka zaczęła się w środę o godzinie 17:00, to zaczyna ta para, która zrobiła zakupy tuż przed jej rozpoczęciem np. o 16:50. Kolejne pary rozpoczynają grę zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

RUNDA:

Etap 1 – Tworzenie kolejki

Uczestnicy mogą ustawić się w kolejce do jednego z czterech sklepów, a w każdym z nich kolejka ma cztery dostępne miejsca. Gracze ustawiają pionki w kolejce, jeden za drugim. Każda para ustawia po jednym pionku na raz, tzn. że dopiero, gdy wszystkie pary położą swój pierwszy pionek na planszy to wtedy można zacząć wykladać następne. W każdej kolejce można postawić dowolną ilość swoich pionków – nie musi to być tylko jeden.

Etap 2 - Zakupy

Sprzedawca odkrywa wszystkie karty towarów w sklepach, a gracze decydują, co chcą kupić. Gracze kupują towary zgodnie z tym, jak ustawili się w kolejkach

– przy pomocy jednego pionka można kupić tylko jeden towar na raz. Nie ma możliwości, by gracze nie przyjęli towaru z danego sklepu, ale jeśli go nie potrzebują to mogą umieścić go w skrzynce.

Etap 3 - Wypłata

Po każdej rundzie sprzedawca rozdaje graczom po 5 guzików.

Etap 4 - Dostawa

Po zakupach w polach towarów sprzedawca wyklada kolejne karty produktów, obrazkiem do dołu.

SKRZYNKA:

Gracze, mogą oddać niepotrzebny produkt do skrzynki i mogą to zrobić tylko jeden raz na rundę. Aby tak się stało to gracze muszą umieścić swój pionek w polu skrzynki w rundzie i wówczas nie bierze on udziału w zakupach. Jeśli gracz chce zabrać produkt ze skrzynki to musi ustawić się w kolejce w polu skrzynki, a następnie rzucić kostką. Jeśli wyrzuci więcej niż 3 oczka (4,5 lub 6) to może wziąć produkt.

ZAKOŃCZENIE GRY

1. Gra toczy się aż do momentu, gdy któraś z par kupi wszystkie produkty ze swojej listy. Następnie harcerze wraz z prowadzącym zajęcia dyskutują o swoich spostrzeżeniach na temat robienia zakupów (np. komu grało się najłatwiej).
2. Na koniec uczestnicy tworzą mini poradnik, w dowolnej, wybranej przez siebie formie, w którym przedstawia, jakimi zasadami warto się kierować, by efektywnie robić zakupy.

Zrównoważona konsumpcja

Czas: [30 min]

Opis: Harcerze dzielą się na dwa zespoły o jednakowej wielkości (max. jedna osoba różnicy pomiędzy zespołami), a prowadzący zostaje moderatorem dyskusji. Zadaniem uczestników jest przeprowadzenie debaty na temat różnych sfer zrównoważonego konsumpcjonizmu – jeden zespół będzie podawał argumenty za, a drugi przeciwko zrównoważonemu konsumpcjonizmowi. Na przygotowanie wypowiedzi harcerze mają ok. 7-10 min, a swoje stanowiska powinni uargumentować wykorzystując wiedzę zdobytą podczas zbiórki „Źródła informacji”.

Sfery zrównoważonego konsumpcjonizmu:

EKONOMICZNA – czyli proporcje pomiędzy bieżącą a przyszłą konsumpcją, mająca na celu wzrost równowagi gospodarczej

EKOLOGICZNA – konsumpcja z zachowaniem szacunku dla środowiska naturalnego

PRZESTRZENNA – konsumowanie, które nie zaburza ład przestrzennego

SPOŁECZNA – w wymiarze wyrównywania dostępu i szans w społeczeństwie

PSYCHOLOGICZNA – konsumpcja przyczyniająca się do poprawy jakości życia, a nie jego stylu

Konsumpcjonizm turystyczny

Czas: [15 min]

W ramach przygotowania do zadania należy zapoznać się z materiałem dodatkowym [8].

Opis: Harcerze dzielą się na grupy (min. dwuosobowe), w których próbują odpowiedzieć na pytanie: „Czym, według Was, jest konsumpcjonizm turystyczny?” oraz starają się przytoczyć przykłady konsumpcjonizmu turystycznego w codziennym życiu, by później zastanowić się nad tym, co zrobić, żeby nie paść jego ofiarą. Następnie grupy przedstawiają swoje pomysły na forum i cała drużyna próbuje wpracować wspólne stanowisko.

Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki:

Czy po zbiórce uczestnicy:

- 1) Wiedzą, czym się charakteryzuje konsumpcjonizm?
- 2) Wiedzą, jakie są najczęściej popełniane błędy przy robieniu zakupów?
- 3) Umieją prawidłowo przygotować się do zakupów?
- 4) Wiedzą, jakie są sfery zrównoważonego konsumpcjonizmu i do czego on dąży?
- 5) Wiedzą, jakie są zagrożenia konsumpcjonizmu turystycznego i gdzie on się pojawia?



ŚWIADOMIE

Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

ŚWIADOMY
KONSUMENT

Spis treści

O P I S	37
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :	37
Wstęp – ogólny opis gry	38
Szczegółowy opis zagadek	39
Zakończenie gry – otwarcie sejfu	42
Zakończenie – produkty codziennego użytku	43
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki: ...	44

Spis załączników

W.4.1 Karta ekipy

W.4.2 Symbole i ich znaczenia

W.4.3 Równanie - składniki

W.4.4 QRcode

W.4.5 Zdjęcie - puzzle

W.4.6 Zegar, równanie

Autorki:

Agnieszka Rydlewicz
Julia Fiedler

TEMAT ZBIÓRKI: ŚWIADOMY KONSUMENT

O P I S

[90/120 min]

Zbiórka ma na celu kształtowanie świadomego konsumenta. Odpowiada na pytania, co kupujemy i co dzieje się z naszymi odpadami? Gra w formie escape room oraz późniejszego omówienia, ma za zadanie przybliżyć część tych kwestii.

Temat jest bardzo rozległy, a poniższa zbiórka to tylko namiastka całego zagadnienia. Zostały podane także linki [3] – [5] mogące pomóc w poszerzeniu tego tematu.

C E L E

- ✓ Kształtowanie świadomego konsumenta
- ✓ Zapoznanie z symbolami znajdującymi się na produktach
- ✓ Zapoznanie z niektórymi składnikami szkodliwymi, znajdującymi się w produktach codziennego użytku
- ✓ Poszerzenie świadomości na temat problemu plastiku

Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :

- [1] Pacyficzna Plama Śmieci | Część programu telewizyjnego
(<https://youtu.be/JAYLwNbIsvg>)
- [2] Our Mission | 4Ocean
(https://www.youtube.com/watch?v=UHRljzSL3JQ&ab_channel=4ocean)
- [3] Możliwość sprawdzenia składu produktów | Czytajskład.com
(<https://czytajsklad.com/sery-zolte-twarde/>)
- [4] Kody kreskowe | HKK Tech
(<https://www.hit-kody.com.pl/pl/hkk-tech/aktualnosci/co-zawiera-kod-kreskowy/>)
- [5] Znaki ekologiczne | Segreguś
(<http://segregus.chorzow.eu/baza-wiedzy/12-znaki-ekologiczne>)
- [6] Aplikacja mająca na celu niemarnowanie jedzenia | TooGoodToGo
(<https://toogoodtogo.pl/pl/>)

Potrzebne rzeczy:

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Laptop ▪ Telefon na ekipe ▪ Internet ▪ Przedmiot nr 1 ▪ Przedmiot nr 2 ▪ Materiały z załączników ▪ Aplikacja Zdrowe Zakupy ▪ Aplikacja Cruelty Cutter ▪ Taśma, nożyczki, marker, długopisy ▪ Ekoprzedmioty | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sejf x3 (skrzynka z kłódką) ▪ Kłódka na kod 3-cyfrowy x2 ▪ Kłódka na klucz ▪ Zegar ▪ Sznurek ▪ Nagrody ▪ Mapa terenu (w zależności od lokalizacji) |
|---|--|

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Wstęp – ogólny opis gry

Gra została stworzona w formie typu escape room.

1. **Celem głównym** jest otwarcie sejf. Aby to zrobić, zadaniem ekipy będzie znalezienie konkretnych liczb, które na sam koniec doprowadzą do ostatecznego trzycyfrowego kodu.
2. Poszukiwania liczb odbywają się poprzez rozwiązywanie poszczególnych zagadek
– rozwiązaniem każdej zagadki jest jakaś liczba. Otrzymane liczby należy na samym końcu zsumować i wstawić do równania umieszczonego na sejfie.
3. Zagadek jest **10**, jednak w razie potrzeby łatwo można je dodawać lub odrzucać, modyfikując wynik końcowy
4. Gra może się odbywać w terenie lub w pomieszczeniu/kilku pomieszczeniach.
W zależności od wybranej lokalizacji trzeba będzie ją ewentualnie dopasować do występujących warunków.
5. **W przypadku gry w terenie**, ekipa otrzymuje mapę z zaznaczonymi miejscami, gdzie mogą znaleźć zagadki lub, w trudniejszej wersji, zaznaczonym ogólnym obszarem, gdzie tych poszlak mogą szukać.
6. **Dla ułatwienia** można przypisać każdej zagadce numer identyfikacyjny (nie mówi on o kolejności, jest tylko po to, aby móc daną zagadkę zidentyfikować) oraz rozdać ekipie/ekipom kartę do zapisywania i porządkowania zagadek (*załącznik W.4.1*).
7. **W przypadku kilku ekip** – na punktach, gdzie trzeba zabrać jakiś przedmiot, można umieścić koperty z odpowiednim kolorem przypadającym na konkretną grupę (np. kolor danej ekipy zapisać na jej karcie poszlak).

Szczegółowy opis zagadek

1

Wielka Pacyficzna Plama Śmieci

W wybranym miejscu stoi laptop, z otwartym krótkim filmikiem o Pacyficznej Plamie Śmieci [2]. Zadaniem ekipy będzie obejrzenie filmiku i wyłapanie na samym końcu liczby, pojawiającej się na ekranie.

LICZBA: 7

2

Niepasujący przedmiot

Na obszarze gry, w niepozornym miejscu, znajduje się przedmiot, niepasujący do otoczenia. Na danym przedmiocie umieszczona jest liczba. Przykładowe przedmioty: walizka w lesie, łopata na środku pokoju, globus stojący w dziwnym miejscu, krzesło obrócone do góry nogami, itp.

LICZBA: 4

3

Symbole (*załącznik W.4.2*)

W różnych miejscach, na terenie gry (może być blisko siebie, a może być rozproszone w większej odległości), porozwieszane są różne symbole, które spotyka się na produktach (na każdym symbolu wypisana jest konkretna liczba, np. na odwrocie).

W innym miejscu umieszczone są, rozpisane po kolei, znaczenia danych symboli w konkretnym porządku.

Zadaniem ekipy jest przydzielenie symbolu do definicji i w ten sposób uzyskanie kolejności liczb (znajdujących się na odwrocie symboli), w jakiej są umieszczone w równaniu.

Kolejność liczb umieszczonych na symbolach wg kolejności jak w *załączniku W.4.2* i na poniższym równaniu.

LICZBA: $(2 * 3 + 3 + 6) : 3 = 5$

4

Aplikacja Zdrowe Zakupy (załącznik W.4.3)

Zadaniem ekipy będzie zeskanowanie produktu, który będzie gdzieś na polu gry. Przy produkcie umieszczone będzie równanie (składniki niekorzystne (☹️) + składniki korzystne (😊) = ?) i logo aplikacji Zdrowe Zakupy.

Uczestnicy będą musieli dodać ilość składników niekorzystnych i korzystnych. Suma będzie szukaną liczbą.

Przykładowy produkt wybrany na potrzeby propozycji to Pudliszki ketchup łagodny

☹️ składniki niekorzystne (1): cukry proste

😊 składniki korzystne (2): skrobia modyfikowana, seler

LICZBA: 3

5

4Ocean – QRcode (załącznik W.4.4)

Na obszarze gry umieszczony jest QRcode, a pod nim litera „O” z loga organizacji 4Ocean. Po zeskanowaniu przekierowuje do filmiku [2] o działalności organizacji (jest możliwość włączenia dobrych, polskich napisów, generowanych automatycznie). Zadaniem ekipy będzie obejrzenie filmiku i wydedukowanie, o jaką liczbę chodzi.

LICZBA: 4

6

Ekoprodukty

W zależności od obszaru gry (w lesie – namiot rozłożony w przypadkowym miejscu; w domu, np. małe pomieszczenie, łazienka lub w przypadku gry w jednym pomieszczeniu, po prostu rzeczy rozłożone w różnych miejscach, ewentualnie lekko schowane).

Zadaniem ekipy będzie przeszukanie danego miejsca i zwrócenie uwagi na przedmioty z naklejonymi cyframi w konkretnych kolorach. Kolory są trzy – czerwony, pomarańczowy, zielony, a liczb w każdym kolorze jest po 2.

CZERWONY: 2+3 = 5

POMARAŃCZOWY: $4+5 = 9$

ZIELONY: $1+6 = 7$

Ekipa musi wydedukować, że liczby w jednym kolorze należy dodać i tym sposobem uzyskają 3 cyfry (5, 9, 7). Na terenie gry będzie również drugi sejf z kłódką trzycyfrową. Na sejfie, w przypadkowych miejscach, będą umieszczone koła w ww. kolorach. Kolejność liczb odpowiada kolejności świateł sygnalizacji świetlnej - od góry do dołu.

Po dostaniu się do sejfu otrzymują liczbę (92).

Przykładowe przedmioty: szampon w kostce, bambusowa szczoteczka, słomki metalowe, woreczki na warzywa, torby bawełniane, butelka wielorazowa, pasta w słoiku, pałeczki do uszu bambusowe/papierowe

LICZBA: 92

7

Puzzle (załącznik W.4.5)

Zadaniem ekipy będzie ułożenie rozsypanych puzzli. Po ułożeniu i sklejeniu taśmą, po drugiej stronie obrazka, widoczna będzie liczba.

*Liczbę zaleca się nanieść na tył obrazka po jego wydrukowaniu, przed pocięciem.

LICZBA: 103

8

Zegar (załącznik W.4.6)

Na obszarze gry wisi zegar, który wskazuje nietypową godzinę 8:20. Po dodaniu cyfr, uczestnicy otrzymują liczbę. W przypadku braku zegara, można taki wydrukować.

LICZBA: 10

9

Na barana

Na pewnej wysokości wiszą koperty/koperta (w zależności ile jest ekip). Czy to w budynku, czy w terenie, ekipa musi osiągnąć swoją kopertę, np. biorąc kogoś na barana.

W kopercie jest liczba.

Rozwiązanie: 9

10

Kod kreskowy

Na obszarze gry umieszczony jest produkt, którego pewna liczba kodu kreskowego jest zaznaczona markerem (o kolorze innym niż czarny i niebieski).

LICZBA: 2

Zakończenie gry – otwarcie sejfu

Opis: Po zdobyciu przez ekipę wszystkich liczb, z każdej poszlaki, następuje próba dostania się do głównego sejfu. Na sejfie głównym będzie naklejone równanie (*załącznik W.4.6*), którego wynikiem będzie liczba trzycyfrowa, będąca ostatecznym kodem.

Równanie: $((\sum_{od\ 1\ do\ 10}) - 235) + 33 \times 5 = 169$

$(\sum_{od\ 1\ do\ 10})$ – oznacza sumę wszystkich uzyskanych liczb z zagadek.

LICZBA OSTATECZNA: 169

Propozycja zawartości sejfu:

- ✓ Zestaw metalowych słomek dla każdej osoby
- ✓ Woreczki na warzywa – np. w Lidlu, za 2,99 zł (2 szt.)

Dodatkiem do gry może być zamknięta na klucz skrzynka z kłódką. Na obszarze gry będzie znajdować się misa z różnymi kluczami, ale tylko jeden będzie pasować do sejfu. Ekipa na raz może wziąć tylko jeden klucz. W sejfie można umieścić, według uznania, np. słodycze, owoce, gadżet itp.

Zakończenie – produkty codziennego użytku

Czas: [30 min]

Przed zbiórką należy poprosić uczestników o przyniesienie po 2/3 produkty codziennego użytku, z których korzystają najczęściej (np. ulubiony szampon, ulubiony podkład do twarzy czy batonik).

Opis: Podsumowanie zbiórki razem z uczestnikami, przy wykorzystaniu aplikacji Zdrowe Zakupy oraz Cruelty Cutter na przyniesionych przez nich produktach. Następnie prowadzący omawia z uczestnikami wyniki ww. aplikacji. Można również dodać kwestie poruszane podczas gry.

Pytania pomocnicze:

- 1) Czy mieli do czynienia kiedyś z takimi aplikacjami?
- 2) Jak dużo ich ulubionych produktów „nie zdało” testów aplikacji?
- 3) Czy, jeżeli produkty „nie zdały” testu, to przemyślą ich przyszłe używanie?
- 4) Czy są świadomi znaczenia różnych składników w ich ulubionych produktach?
- 5) Czy znali wcześniej znaczenia symboli umieszczanych na produktach?
- 6) Czy znali wcześniej organizację 4Ocean? Czy może znają inną organizację, zajmującą się tego typu problemem?
- 7) Czy wiedzieli jak wygląda problem plastiku w oceanach? Czy zdawali sobie sprawę z tak dużej skali problemu?
- 8) Jak można przyczynić się do pomniejszenia problemu plastiku w oceanach?
- 9) Czy korzystają już z produktów zastępujących plastik?

Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki:

Czy po zbiórce uczestnicy:

- 1) Zdają sobie sprawę ze skali problemu plastiku?
- 2) Znają część symbolów lokowanych na produktach?
- 3) Wiedzą, w jaki sposób można unikać produktów gorszej jakości?
- 4) Wiedzą, jak unikać produktów, niebędących wolnych od przemocy w stosunku do zwierząt?

ŚWIADOMIE
Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

PODSUMOWANIE
CYKLU

Spis treści

O P I S	47
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :	47
Wstępnie o Znak Służby	48
Tematyka, cele	49
Program Znak Służby, podział zadań i ich realizacja	49
Dokumentacja służby, przedstawienie realizacji, zakończenie	50

Spis załączników

W.5.1 Przykładowa karta znaku służby

Autorka:

Agnieszka Rydlewicz

TEMAT ZBIÓRKI: PODSUMOWANIE CYKLU

O P I S

[90/120 min]

Zbiórka ma za zadanie podsumować dotychczas poruszane tematy. Po wstępie do problemu przychodzi czas na działanie. Celem tej zbiórki będzie zaplanowanie, wraz z drużyną, znaku służby.

W ramach przygotowania zaleca się przejście podanych poniżej linków, zwłaszcza [3].

C E L E

- ✓ Podsumowanie cyklu „Świadomie”
- ✓ Zaplanowanie Znak Służby
- ✓ Znalezienie pola służby dotyczącego poruszanego tematu

Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :

(1) **Poradnik o Służbie** | ZHP

(<http://cbp.zhp.pl/wp-content/uploads/2018/11/Poradnik-S%C5%82u%C5%BCba.pdf>)

(2) **Poradnik Drużynowego Drużyny Wędrowniczej** | ZHP

(<http://cbp.zhp.pl/wp-content/uploads/2014/07/poradnik-dla-dru%C5%BCynowego-dru%C5%BCyny-w%C4%99drowniczej.pdf>)

[str. 215-218]

(3) **Znaki służby** | ZHP

(<http://www.sluzba.zhp.pl/znaki-sluzb.html>)

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Wstępnie o Znakach Służby

Znaki Służb to instrument metodyczny związany z istotą pracy wędrowniczej. Charakterystyczną cechą tej pracy jest właśnie służba realizowana zarówno w ramach organizacji, jak i poza nią. Wędrownik nie może izolować się od otoczenia, zamykać w świecie działalności harcerskiej, musi dostrzegać potrzeby swojego środowiska. *[źródło: „Poradnik Drużynowego Drużyny Wędrowniczej”]*

Realizacja znaku służby to nie jednorazowa akcja. To **długotrwałe** działanie, odpowiadające na potrzeby naszego otoczenia.

Istnieje **10 znaków służby** w ZHP, są to:

- ✓ Znak służby dziecku
- ✓ Znak służby gospodarce
- ✓ Znak służby kulturze
- ✓ Znak służby nauce
- ✓ Znak służby pamięci
- ✓ Znak służby przyjaźni
- ✓ Znak służby przyrodzie
- ✓ Znak służby turystyce
- ✓ Znak służby wspólnocie lokalnej
- ✓ Znak służby zdrowiu

Symbolem zdobycia znaku służby jest metalowa odznaka, wg wzorów zatwierdzonych przez Główną Kwaterę ZHP.

Tematyka, cele

Pierwszym krokiem w realizacji jest wyznaczenie konkretnego znaku służby, jaki chcemy realizować. Warto w tym wypadku zapoznać się z Programem i Zasadami zdobywania Znaków Służb [3].

Znak służby przyrodzie/Znak służby nauce – w niniejszej propozycji, z założenia, jako podsumowanie cyklu „Świadomie”, są to znaki służby najlepiej spełniające poruszane tematyki (problematyka konsumencka, prowadząca do degradacji środowiska (*zbiórki nr 2-4*) oraz problematyka nierzetelnych źródeł informacji, fake newsów prowadząca do szerzącego się niedowierzania nauce i naukowym faktom (*zbiórka nr 1*).

Cel – warto ustalić sobie jeden cel główny, czyli „w jaki sposób chcemy zakończyć dany projekt, jaką akcją/jakim efektem?”, ale także cele „poboczne”, które poprowadzą uczestników do osiągnięcia celu głównego. Warto pamiętać też o tym, że służba powinna odpowiadać na potrzeby otoczenia, a nie nasze upodobania.

Warto wziąć pod uwagę, że wykonywanie znaku służby jest idealnym instrumentem metodycznym, gdzie w trakcie jego realizacji wędrownik może korzystać z wykonywanych przez siebie zadań i zapisywać je na indywidualnej próbie na stopnie harcerskie.

Program Znak Służby, podział zadań i ich realizacja

Znak Służby nie powinien trwać dłużej niż 12 miesięcy. Realizacja zadań powinna zostać odnotowywana na „Karcie Znak Służby” (*załącznik W.5.1*).

Kolejnym krokiem powinno być ustalenie formy realizacji celu – „w jaki sposób będziemy dążyć do celu?”, „jaki podejmujemy działania, aby go zrealizować?”.

Następnie należy rozpisać program znaku służby, czyli wyznaczenie zadań – w jakim czasie mają się one odbywać?, kiedy?, jak długo?, kto jest za co odpowiedzialny?. Można wesprzeć się propozycjami zawartymi w programie Znaków Służb [3].

Ważne jest także, aby dokładnie podzielić zadania między uczestników, tak aby każdy był chętny do ich realizowania i aby było jasno określone, kto jest za co odpowiedzialny.

Istotne jest również, wyznaczenie osoby kierującej całym zespołem.

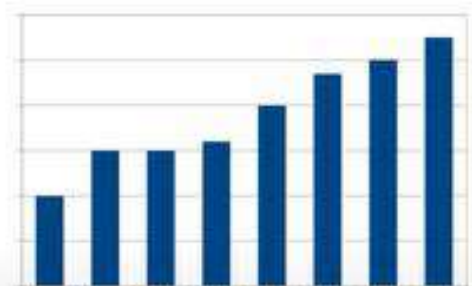
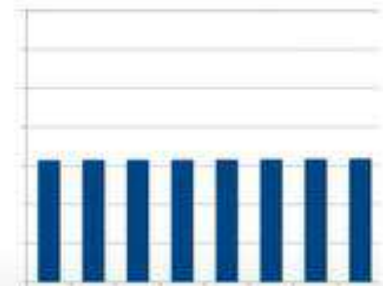
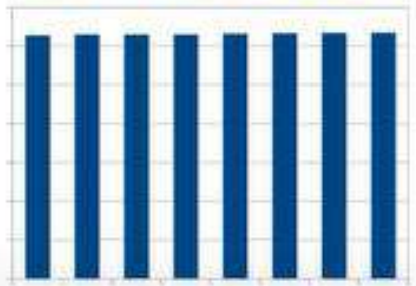
Dokumentacja służby, przedstawienie realizacji, zakończenie

W trakcie realizacji Znak Służby warto prowadzić ciągłą dokumentację w formie zdjęć, zapisów. Można także prowadzić relację całości na, np. fanpage'u drużyny.

Po zakończeniu realizacji znaku służby należy zrobić jego podsumowanie przez sam zespół realizujący i wystąpić do prowadzącego próbę z wnioskiem o przyznanie znaku.

Warto ustalić, w jakim stopniu udało się wykonać zaplanowane zadania a także wyciągnąć istotne wnioski na przyszłość.

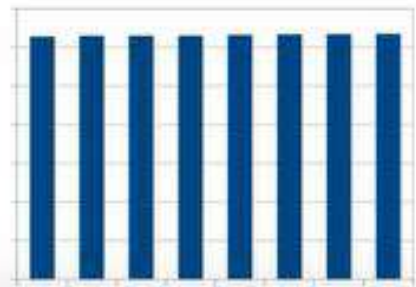
ZAŁĄCZNIKI W



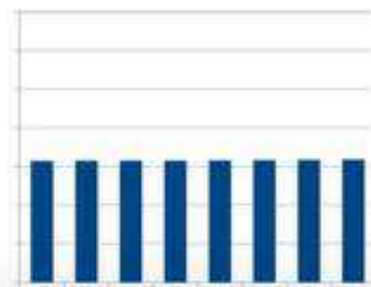
Głodowe pensje Polaków!



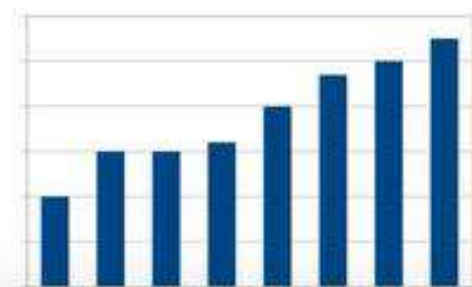
Pensje nadal wysokie.



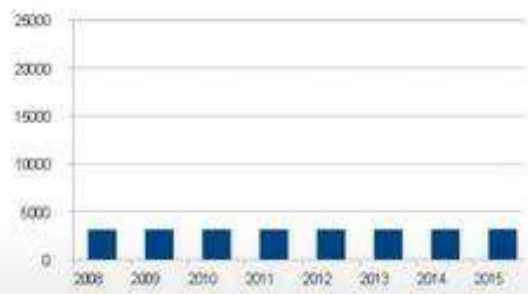
Zarobki od lat takie same.



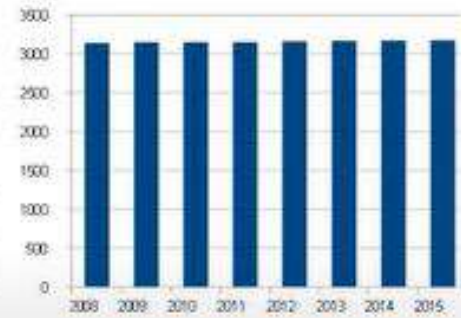
Zarabiamy coraz więcej.



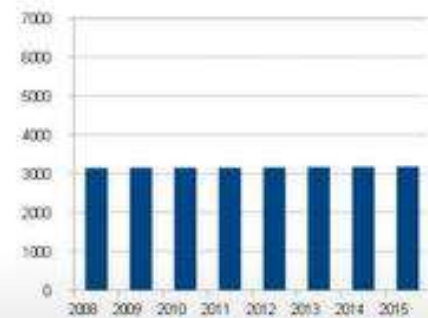
Głodowe pensje Polaków!



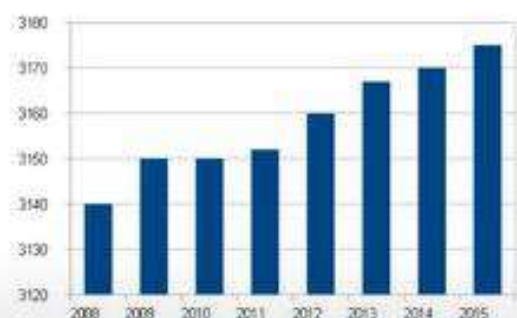
Pensje nadal wysokie.



Zarobki od lat takie same.

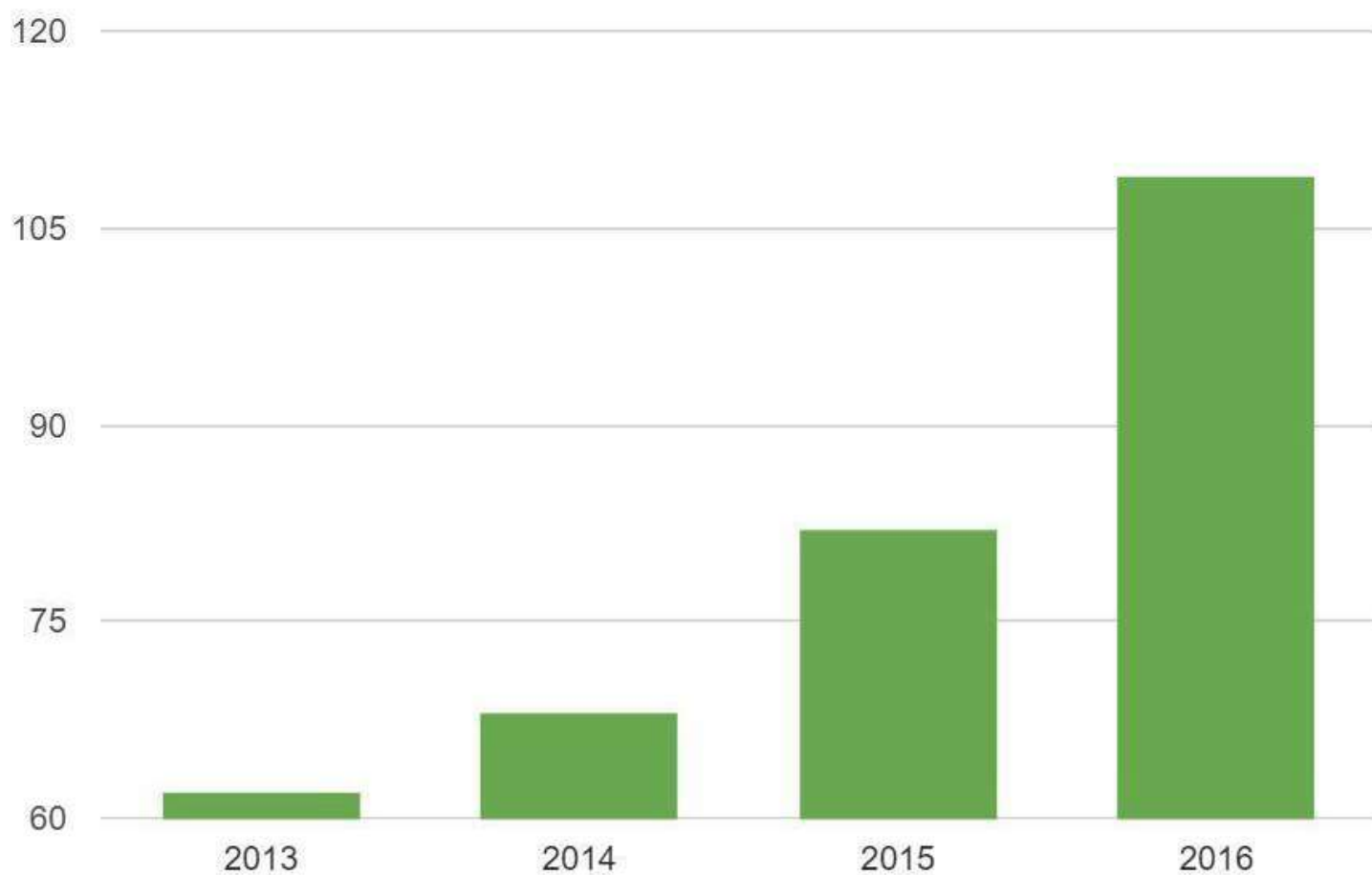


Zarabiamy coraz więcej.



LICZBA OSÓB NA OBOZACH

2013 - 2016



ARTYKUŁ 1 , 11.08.2020

Źródło: <https://epoznan.pl/news-news-108719-czerwona-flaga-na-3-z-5-poznanskich-kapielisk-przez-sinice>

Czerwona flaga na 3 z 5 poznańskich kąpielisk! Przez sinice

Nie można się tu kąpać.

- Nad Jeziorem Strzeszyńskim jest zakaz kąpieli, prawdopodobnie sinice - napisała do nas Karolina. Filip Borowiak z Poznańskich Ośrodków Sportu i Rekreacji przyznaje, że na kąpielisku wywieszono czerwoną flagę. - Rzeczywiście mamy tu podejrzenie sinic, a to oznacza, że nie można się kąpać na tym kąpielisku. Nie podajemy jeszcze informacji, ponieważ wciąż czekamy na ostateczną decyzję sanepidu w tej sprawie - mówi Borowiak.

Sanepid poinformował już o zakazie kąpieli nie tylko w Jeziorze Strzeszyńskim, ale też w Jeziorze Rusałka. Wcześniej zakaz wprowadzono nad Jeziorem Maltańskim. To oznacza, że obecnie w Poznaniu nieczynne są 3 z 5 kąpielisk. Woda przydatna do kąpieli jest jedynie w Jeziorze Kierskim.

Zakaz przez sinice wprowadzono we wtorek także w Owińskach na terenie Akwenu Tropicana.

ARTYKUŁ 2 (epoznan.pl 13.08.2020)

Źródło:

<https://epoznan.pl/news-news-108770-ztm-w-piatek-punkty-obslugi-klienta-i-biura-obslugi-klienta-beda-nieczynne-bo-w-sobote-przypada-swieto>

ZTM: w piątek Punkty Obsługi Klienta i Biura Obsługi Klienta będą nieczynne, bo w sobotę przypada święto

Powodem zmian jest przypadające na sobotę święto Wojska Polskiego oraz Wniebowzięcie Najświętszej Maryi Panny.

W sobotę (15 sierpnia) przypada święto - dlatego na wszystkich dziennych liniach autobusowych i tramwajowych ZTM będzie obowiązywał świąteczny rozkład jazdy. ZTM informuje, że z uwagi na fakt, iż święto wypada w sobotę - piątek 14 sierpnia będzie w Zarządzie Transportu Miejskiego dniem wolnym od pracy. Tego dnia nieczynne będą Punkty Obsługi Klienta ZTM i Biuro Obsługi Klienta ZTM.

Zmiany w rozkładzie będą obowiązywały także w komunikacji nocnej z piątku na sobotę (14/15 sierpnia) - autobusy będą kursować według rozkładu jazdy na noc z soboty na niedzielę. Z kolei w nocy z 15 na 16 sierpnia autobusy będą kursować według rozkładu jazdy na noc z soboty na niedzielę - informuje Bartosz Trzebiatowski, rzecznik ZTM.

ARTYKUŁ 3 (wprost.pl 12.08.2020)

Źródło: <https://biznes.wprost.pl/gospodarka/10352526/mierzeja-wislana-chcieli-ukrasc-bursztyn-zniszczyli-las.html>

Mierzeja Wiślana. Chcieli ukraść bursztyn, zniszczyli las

Na Mierzei Wiślanej znajdują się złoża bursztynu, co kusi amatorów nielegalnego zarobku. Elbląska Straż Leśna w ostatnim czasie ukróciła proceder jednej z takich grup.

Nie od dziś wiadomo, że Mierzeja Wiślana to miejsce, gdzie można znaleźć bursztyn. Dwa złoża, z których jedno nadaje się do eksploatacji, odkryto w miejscu przekopu prowadzonego na zlecenie rządu. Jak informował minister żeglugi morskiej i śródlądowej Marek Gróbarczyk, planowane jest wydobycie około 900 kilogramów surowca, z którego zysk zasili Skarb Państwa.

Nie brakuje osób, które usiłują na własną rękę uszczknąć coś z państwowych zasobów. W minionym tygodniu miejsce nielegalnego wydobywania surowca znaleźli funkcjonariusze Straży Leśnej Nadleśnictwa Elbląg i policjanci ze Sztutowa. Straży udało się namierzyć nowe otwory wykonane metodą hydrauliczną.

Szukali bursztynu, niszczyli las

„W wyniku przeprowadzonej akcji skonfiskowany został sprzęt służący nielegalnemu pozyskaniu bursztynu, taki jak: motopompa z akumulatorem, węże strażackie, rury PCV, wąż ssący, koryto, worki jutowe i inne drobne narzędzia oraz zniszczony został system igłofiltrów, za pomocą których pozyskiwana jest woda z gruntu, niezbędna do wykonywania tego procederu” – donosi Straż Leśna.

Przedstawiciele elbląskich Lasów Państwowych szacują, że nielegalni poszukiwacze bursztynu zniszczyli około 100 m² lasu.

ARTYKUŁ 4 (wtk.pl 12.08.2020)

Źródło: <https://wtk.pl/news/61411-jeden-gol-lecha-w-jedynym-sparingu>

Jeden gol Lecha w jedynym sparingu

W środę po południu Lech Poznań rozegrał utajniony sparing - jedyny w trakcie obozu w Opalenicy. Do Wielkopolski zawitała drużyna z czwartego szczebla rozgrywkowego w Niemczech - Kickers Offenbach.

Około 25 minuty na listę strzelców w tym meczu wpisał się nowy napastnik w ekipie Dariusza Żurawia - Mikael Ishak. Tej bramki kibice Kolejorza niestety nie zobaczyli na żywo. Spotkanie nie było transmitowane decyzją sztabu szkoleniowego poznaniaków.

Goście wyrównali po zmianie stron. Te dwie bramki to wszystko co wpadło tego dnia do siatki. Wynik meczu kontrolnego może być alarmujący, biorąc pod uwagę różnicę poziomów dzielącą obie ekipy. Kickers to zespół z czwartego szczebla niemieckich rozgrywek. Na "Twitterze" rzecznik prasowy Kolejorza uspokajał zmartwionych kibiców. Według niego zawiodła tylko skuteczność, bo przewaga lechitów była widoczna. Podopieczni Dariusza Żurawia mieli nie wykorzystać co najmniej dwóch stuprocentowych sytuacji.

Pierwsze spotkanie Lecha o stawkę już w sobotę, o 20:30 Kolejorz zmierzy się na wyjeździe w 1/32 finału Pucharu Polski z Odrą Opole.

ARTYKUŁ 4 (o2.pl 12.08.2020)

Źródło: <https://www.o2.pl/informacje/koronawirus-w-polsce-tylko-w-tych-dwoch-powiatach-jeszcze-nie-bylo-koronawirusa-6542228167301696a>

Koronawirus w Polsce. Tylko w tych dwóch powiatach jeszcze nie było koronawirusa

Czy w Polsce są jeszcze miejsca, w których od początku pandemii nie było osoby zakażonej koronawirusem? Okazuje się, że tak. Wyjątkiem są tylko dwa powiaty.

Pandemia koronawirusa wszystkich już męczy, ale cały czas nie można lekceważyć zagrożenia. Szczególnie że ostatnio nastąpił znaczny wzrost potwierdzonych przypadków. W środę 12 sierpnia Ministerstwo Zdrowia poinformowało o kolejnych 715 zakażonych osobach.

Powiaty wolne od koronawirusa

Od początku pandemii w naszym kraju potwierdzono dokładnie 53 676 zakażeń. Okazuje się jednak, że nadal są miejsca, do których koronawirus nie dotarł. Wyjątkiem są już tylko dwa powiaty.

Ani jednego zakażonego nie było jeszcze w powiecie drawskim, który znajduje się w województwie zachodniopomorskim. Co ciekawe, w okresie wakacyjnym przyjeżdżają tam turyści z całej Polski. Brak koronawirusa sprawia, że zainteresowanie jeszcze bardziej wzrasta.

Jak to jest możliwe, że groźny wirus do tej pory omija powiat drawski? Szefowa miejscowego sanepidu w rozmowie z TVP Info tłumaczy, że to może być zasługa skutecznych akcji informacyjnych oraz regularnych kontroli sanitarnych.

Drugim wyjątkiem na mapie polski jest powiat gołdapski, który znajduje się przy granicy z Rosją. Tam także od początku pandemii nie stwierdzono osób zakażonych.

ARTYKUŁ 5 (wprost.pl 12.08.2020)

Źródło: <https://auto.wprost.pl/rynek/10352263/to-juz-koncowka-budowa-trzeciego-odcinka-poludniowej-obwodnicy-warszawy-z-lotu-ptaka.html>

To już końcówka. Budowa trzeciego odcinka Południowej Obwodnicy Warszawy z lotu ptaka

Praktycznie na całej trasie głównej wawerskiego odcinka S2, biegnącego pomiędzy węzłami Wał Miedzeszyński i Lubelska, ułożona została betonowa nawierzchnia. Do dokończenia pozostały krótkie odcinki przy poszerzeniach drogi i na przejazdach awaryjnych. Zaawansowanie prac na całym zadaniu wynosi 91 proc.

Na węźle Patriotów, w obrębie tzw. „wanny szczelnej” układana jest izolacja, wykonywane są kapy chodnikowe, ustawiane krawężniki i montowane koryta odwodnieniowe. Kontynuowane są roboty związane z budową wiaduktów na zachodniej nitce ul. Patriotów. Wiadukt drogowy ma już zabetonowany ustrój nośny i trwa zbrojenie płyty wiaduktu pod czwarty tor kolejowy. W okresie wakacyjnym planujemy otworzyć ulicę Patriotów po wschodniej stronie z jednoczesnym zamknięciem strony zachodniej.

Ponad dwukilometrowy odcinek drogi ekspresowej przechodzi dwoma estakadami przez teren Mazowieckiego Parku Krajobrazowego. Na obu ułożona jest ostatnia (ścieralna) warstwa nawierzchni. Na dłuższej, prawie 400-metrowej estakadzie, kontynuowane są prace związane z montażem instalacji przeciwoślodzeniowej, ekranów akustycznych i oświetlenia. Ułożono nawierzchnie żywiczne na kapach chodnikowych oraz w trakcie układania jest asfalt lany przy dylatacjach. Zamontowano bariery energochłonne i słupy ekranów przeciwoślodzeniowych.

Generalna Dyrekcja Dróg Krajowych i Autostrad dodała do ruchu dwa obiekty biegnące nad trasą S2 w ciągu ulic: Tawuńskiej i Izbińskiej. Prace na całym odcinku zostaną zakończone w grudniu 2020 roku, zgodnie z zawartym aneksem z wykonawcą wynikającym z podpisanego porozumienia z PKP w zakresie budowy wiaduktu pod czwartą tor.

ARTYKUŁ 6 (epoznan.pl 10.08.2020)

Źródło: https://epoznan.pl/news-news-108671-mpk_zmienia_barwe_autobusow_będzie_nowosc

MPK zmienia barwę autobusów? Będzie nowość!

Autobus w nietypowym odcieniu koloru zielonego zauważył nasz czytelnik.

- Jeden z autobusów poznańskiego MPK (szkoleniowy MAN, nr 1136) został przemalowany w barwy znane z dwukierunkowych Gamm (butelkowa zieleń). Udało mi się go uchwycić zza płotu zajezdni przy ul. Kaczej. Czy MPK zamierza zmienić barwy swoich pojazdów - dopytuje Filip.

Zapytaliśmy w poznańskim MPK, czy rzeczywiście planowana jest zmiana koloru używanego na autobusach. - Wskazana kolorystyka dotyczy jednego pojazdu: autobusu wykorzystywanego do nauki jazdy. Autobus został w ten sposób polakierowany po wykonaniu napraw blacharskich, skutkujących koniecznością malowania całego autobusu. Autobusy nauki jazdy zwykle mają inną kolorystykę, żeby zasygnalizować pasażerom oczekującym bądź zbliżającym się do przystanków, że nie jedzie autobus liniowy. Obecnie nie jest planowana zmiana schematów malowania innych pojazdów - zaznacza Agnieszka Smogulecka z MPK Poznań.

Nie oznacza to jednak, że w taborze MPK nie pojawi się pewna nowość. - Po bardzo pozytywnym odbiorze przez poznaniaków wyglądu dwukierunkowych tramwajów

Moderus Gamma, postanowiliśmy wykorzystać ten lakier (zieleń i żółć w doskonale znanych poznaniakom odcieniach, ale w wersji metalizowanej i perłowej) na nowo zamówionych 37 autobusów elektrycznych, które w przyszłym roku mają być dostarczone MPK Poznań. Sam schemat malowania nie będzie zmieniony - dodaje.

Przypomnijmy, że pierwszy z nowych dwukierunkowych Moderusów Gamma został zaprezentowany w Poznaniu latem ubiegłego roku i natychmiast zwrócił uwagę pasażerów swoim nietypowym kolorem. Kolor malowania nazwano "butelkową zielenią", ale MPK Poznań szybko wyjaśniło, że to odcień znany z pozostałych pojazdów przewoźnika, tyle że w wersji metalizowanej i perłowej. Ostatecznie wszystkie dwukierunkowe Moderusy Gamma mają taki kolor. Teraz wiadomo, że dołączą do nich elektryczne autobusy.

Nagłówek subiektywny, przekazujący opinię

Mocna i słuszna wypowiedź
Puchatka o in vitro.

Puchatek masakruje młodego
prosiaka.

Szczere słowa Puchatka o drużynie.

Nagłówek obiektywny, przedstawiający fakt

Wypowiedź Puchatka o in vitro.

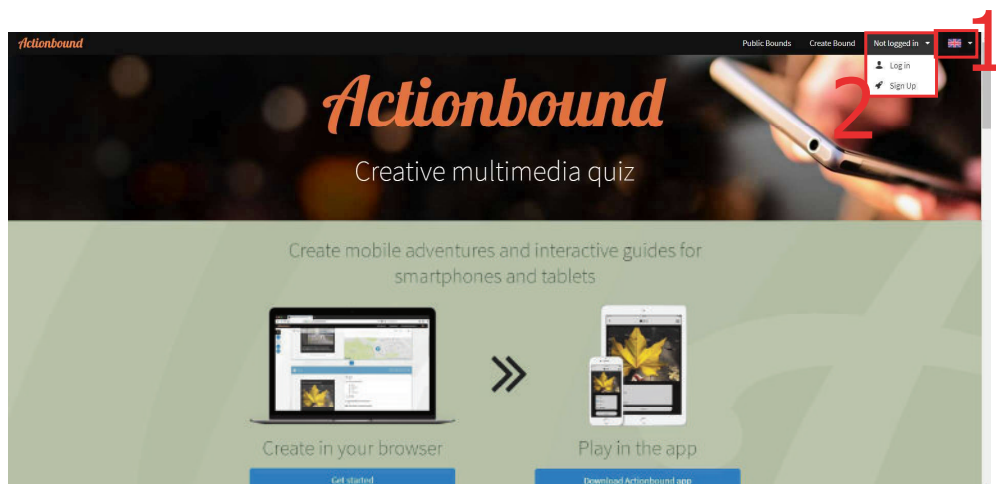
Rozmowa Puchatka i Prosiaczka

Komentarz Puchatka o drużynie.

Wymień 3 rodzaje elektrowni	Wymień 3 potrzeby życiowe, jakie spełnia woda	Wymień 3 miejsca gdzie wykorzystuje się wodę	Wymień 3 produkty z drewna
Wymień 3 produkty do produkcji, których wykorzystywany jest piasek	Wymień 3 miejsca gdzie można znaleźć piasek	Wymień 3 jeziora	Wymień 3 rzeki
Wymień 3 zjawiska pogodowe	Wymień 3 miejsca w domu gdzie używamy wody	Wymień 3 miejsca gdzie wykorzystujemy beton	Wymień 3 drzewa
Wymień 3 powody, dla których ludzie wycinają lasy	Wymień 3 zalety lasów deszczowych	Wymień 3 powody pożarów w lasach	Wymień 3 zastosowania drewna

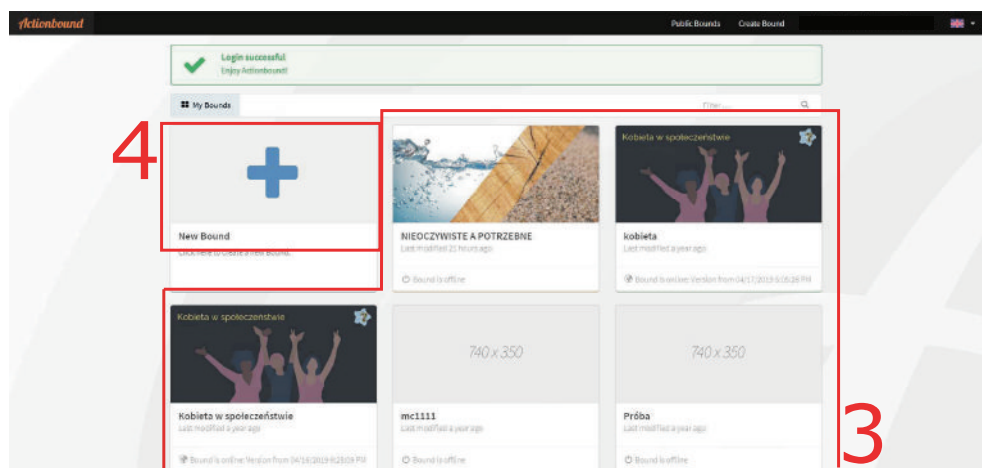
Wymień 3 składniki betonu	Wymień 3 miejsca, gdzie znajduje się woda	Wymień 3 parki narodowe	Wymień 3 rzeczy zrobione z drewna
Wymień 3 skutki suszy	Wymień 3 rodzaje drzew	Wymień 3 rezerваты przyrody	Wymień 3 rzeczy przydatne podczas mycia zębów
Wymień 3 rodzaje mięsa	Wymień 3 możliwe zamienniki mięsa	Wymień 3 urządzenia w domu wykorzystujące wodę	Wymień 3 produkty zawierające wodę
Wymień 3 rzeczy, które można podlać	Wymień 3 rzeczy z plastiku	Wymień 3 strefy klimatyczne	Wymień 3 oceany

Wymień 3 użytki ekologiczne	Wymień 3 rzeczy, którymi można palić w kominku	Wymień 3 rodzaje drewna	Wymień 3 urządzenia wykorzystujące prąd
Wymień 3 rzeczy, które można zrobić ze śmieciami	Wymień 3 rzeczy, które można wyrzucić do plastiku	Wymień 3 rzeczy, które można wyrzucić do papieru	Wymień 3 rzeczy, które można wyrzucić do metalu
Wymień 3 rodzaje opakowań produktów	Wymień 3 alternatywy dla plastikowej torebki	Wymień 3 naczynia, z których można pić wodę	Wymień 3 naczynia, w których można zagotować wodę
Wymień 3 kolory śmietników do recyklingu	Wymień 3 źródła odnawialnej energii	Wymień 3 źródła nieodnawialnej energii	Wymień 3 sposoby ochrony środowiska



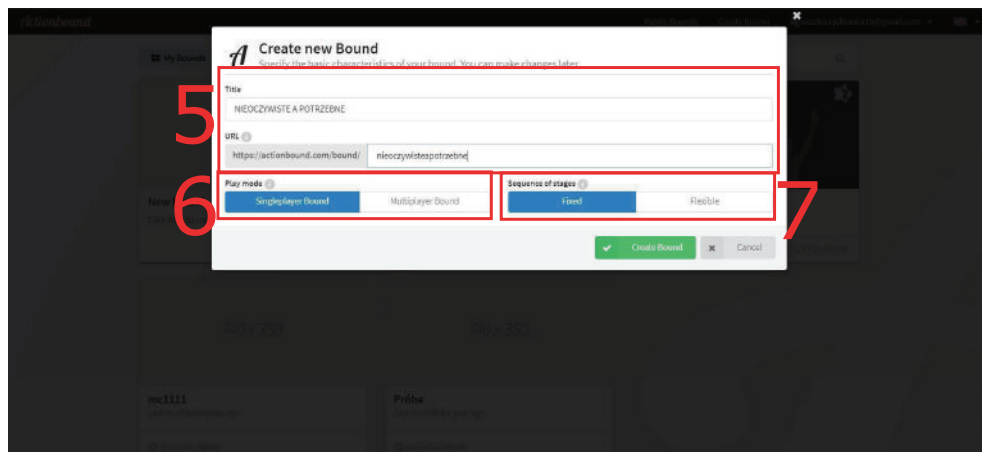
1. <https://en.actionbound.com/>
strona jest dostępna w dwóch językach
- angielskim i niemieckim

2. Załóż konto - prawy górny róg strony



3 W panelu głównym mamy dostępne nasze poprzednie gry

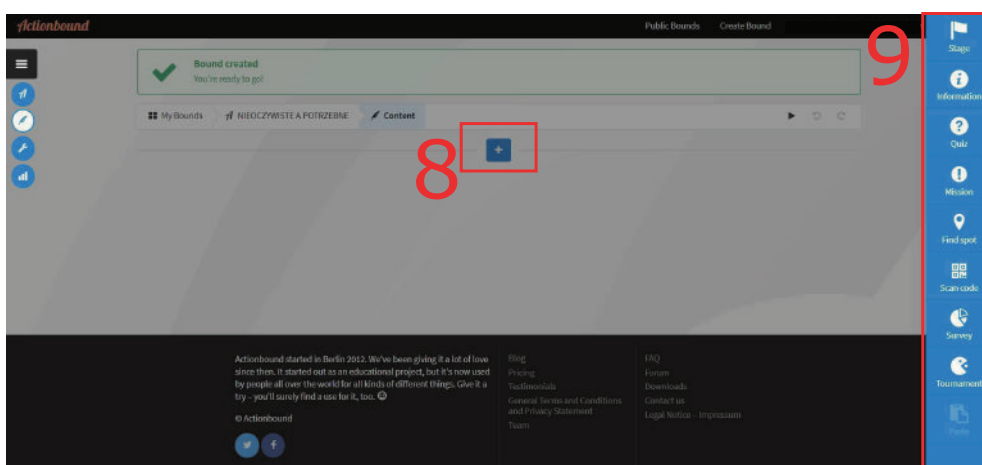
4 Aby stworzyć nową grę klikamy w "New Bound"



5 Pojawi się okno w którym ustalamy tytuł i adres gry

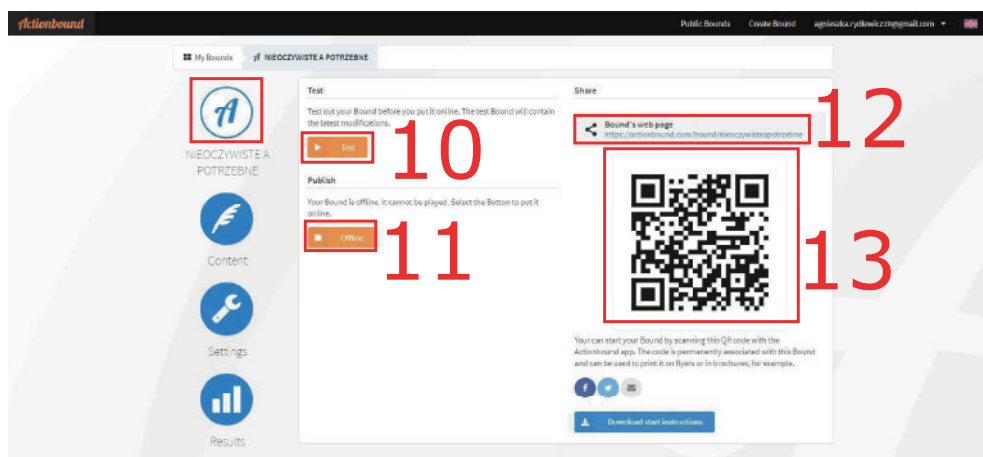
6 Ustalamy tryb gry:
- "Singleplayer Bound" - rywalizacja może się odbywać tylko w jednoosobowych "ekipach"
- "Multiplayer Bound" - rywalizacja może się odbywać w co najmniej dwuosobowych ekipach

7 Wybieramy czy chcemy aby punkty gry odbywały się losowo "Flexible" czy w konkretnym porządku "Fixed"



8 Po utworzeniu gry w panelu "Content" mamy możliwość tworzenia zawartości gry poprzez naciśnięcie "+"

9 W pojawiającym się panelu po prawej stronie ekranu możemy wybrać formę punktów
"Stage" - funkcja dostępna w przypadku trybu "flexible"
"Information" - informacja dla uczestników
"Quiz" - tworzenie quizu z odpowiedziami otwartymi lub zamkniętymi
"Mission" - zadanie dla uczestników, które mogą udokumentować np. zdjęciem lub odpowiedzią
"Find a spot" - uczestnicy są kierowani w konkretne miejsce za pomocą GPS oraz krótkiej wskazówki
"Scan code" - możliwość skanowania qr kodu
"Survey" - możliwość zbierania odpowiedzi na zadane pytanie, z których automatycznie stworzy się wykres uwzględniający wszystkie odpowiedzi
"Tournament" - możliwość rywalizacji między dwoma ekipami

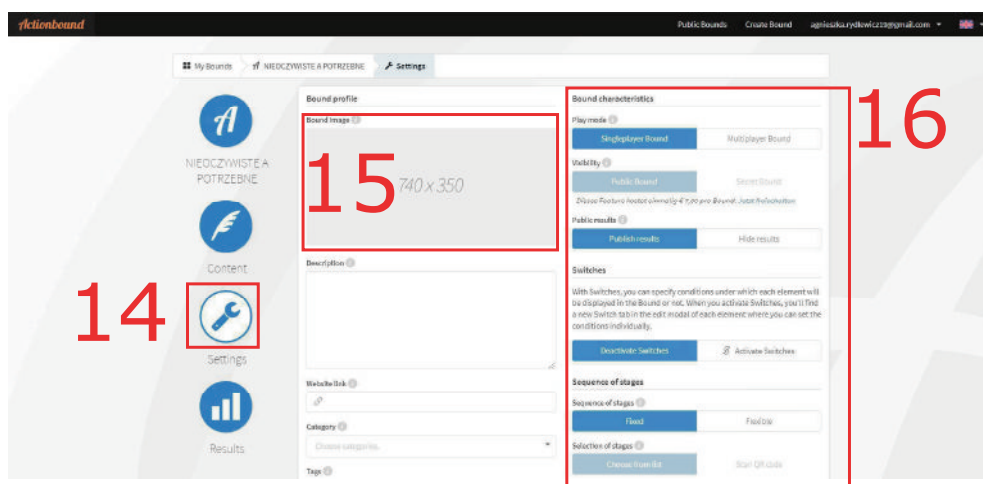


10 Klikając na przycisk możemy przetestować ułożoną grę przed udostępnieniem uczestnikom

11 Tym przyciskiem udostępniamy grę dla uczestników

12 adres strony naszej gry

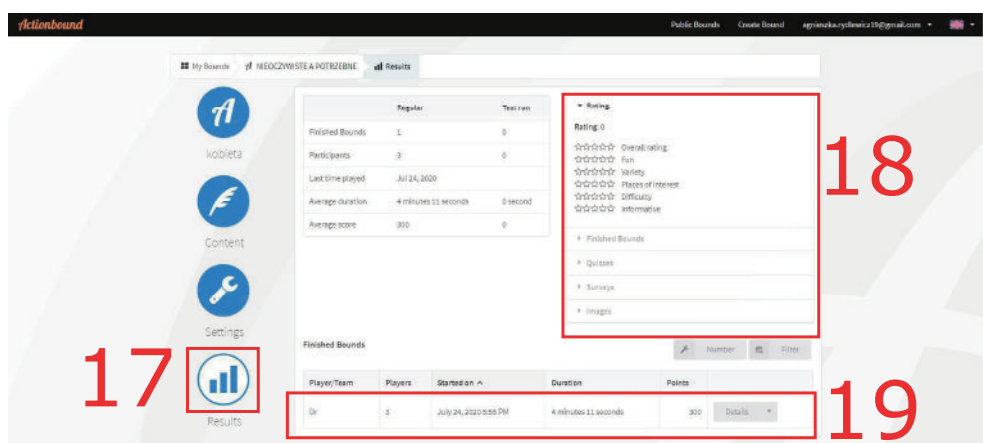
13 QRcode naszej gry - za pomocą QRcode'u łatwo można rozpocząć grę



14 Ustawienia gry

15 Można ustawić obrazek gry

16 Ustawienia dotyczące ilości graczy, publikowania wyników czy sekwencji gry ("fixed" lub "flexible")



17 Wyniki graczy

18 Dostępne są wyniki z każdego rodzaju zadań, są uwzględniane wyniki wszystkich ekip

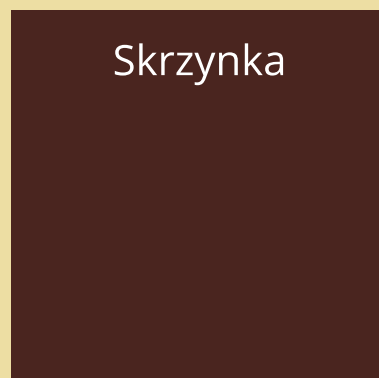
19 Klikając "Details" możemy zobaczyć szczegóły zadań wykonanych przez każdą ekipę



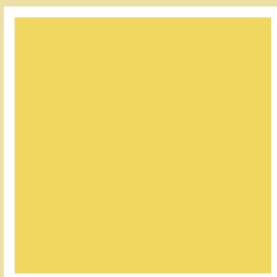
Mięsny



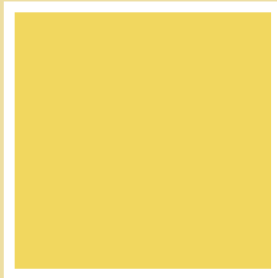
Drogeria

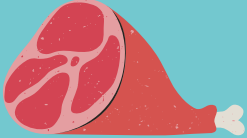
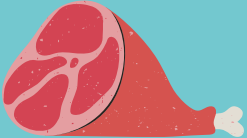


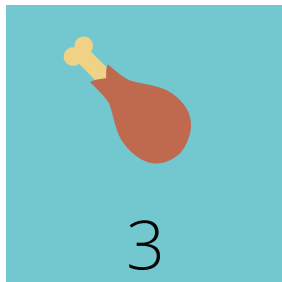
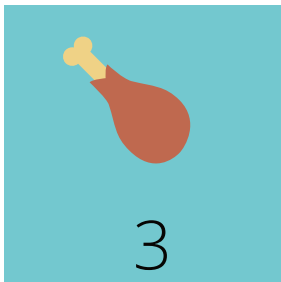
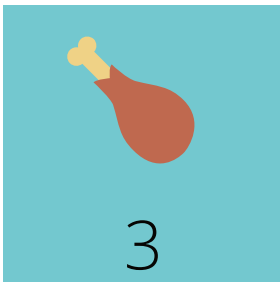
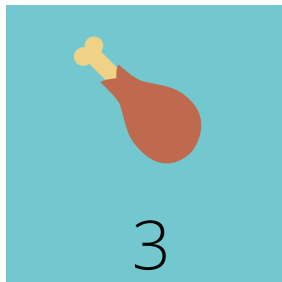
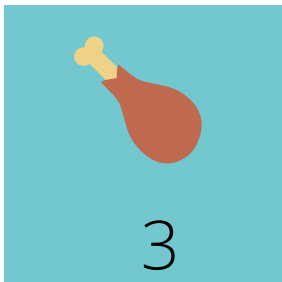
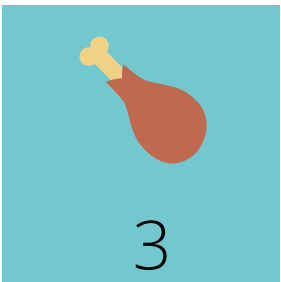
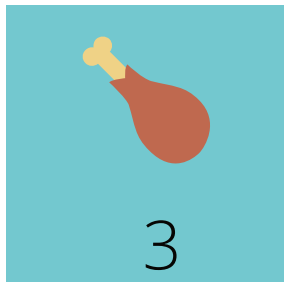
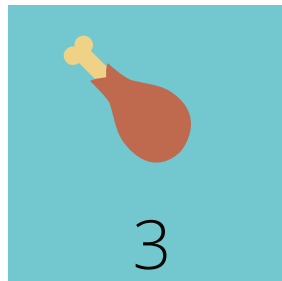
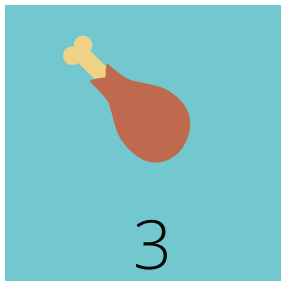
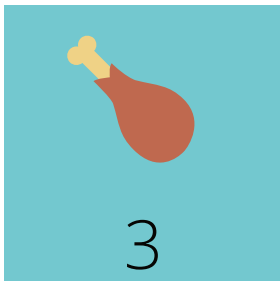
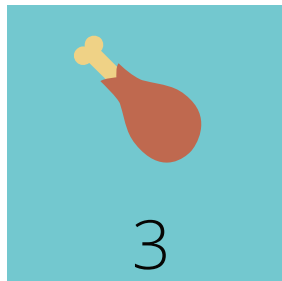
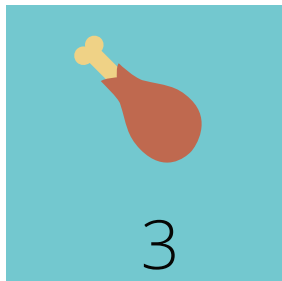
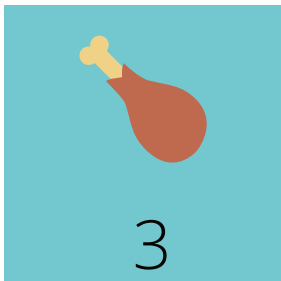
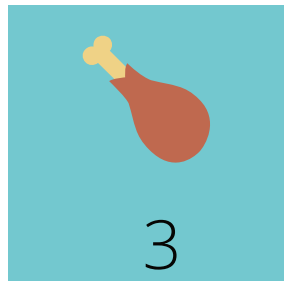
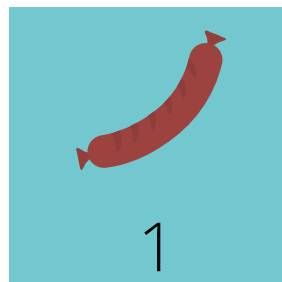
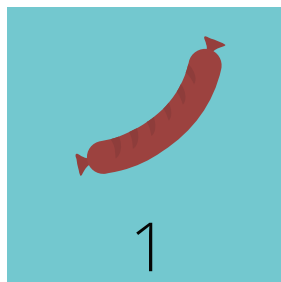
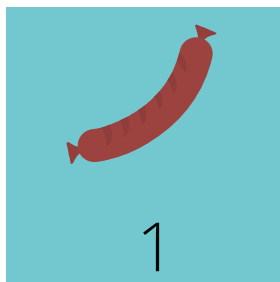
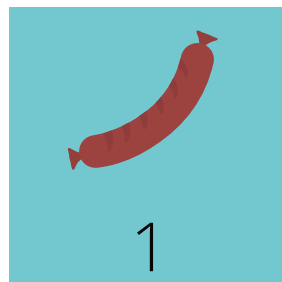
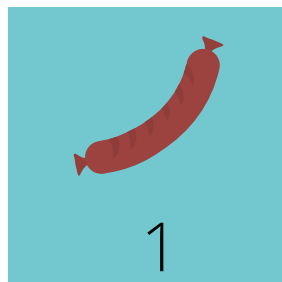
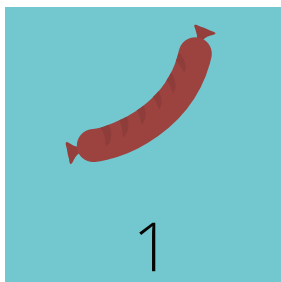
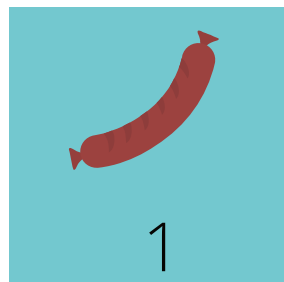
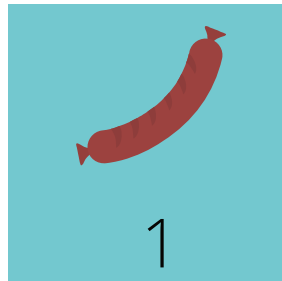
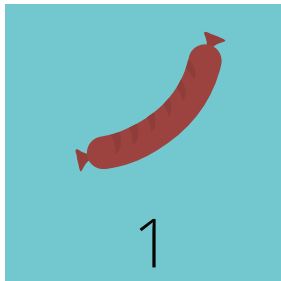
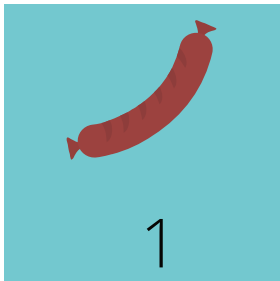
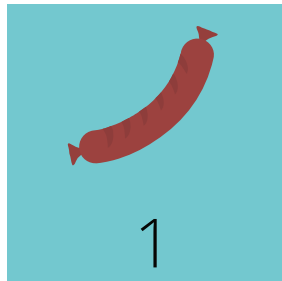
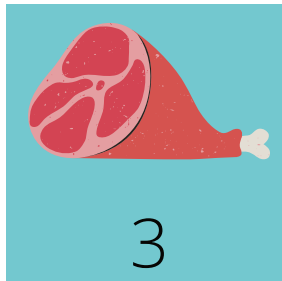
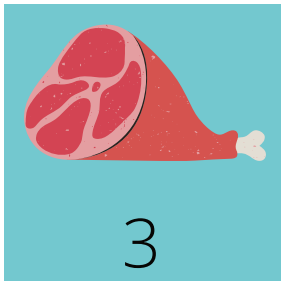
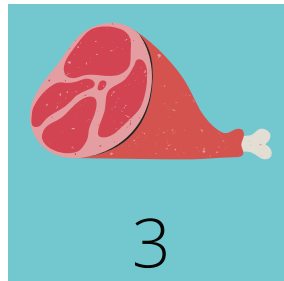
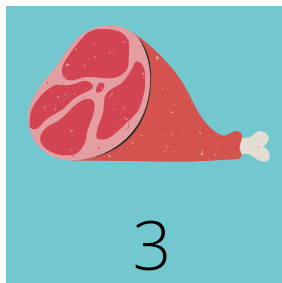
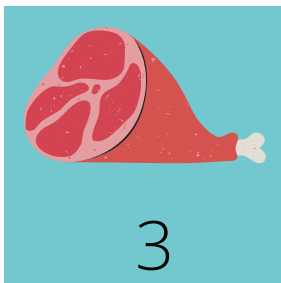
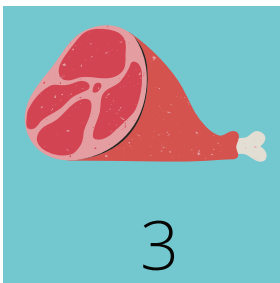
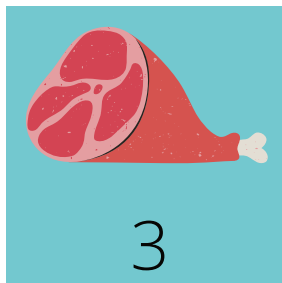
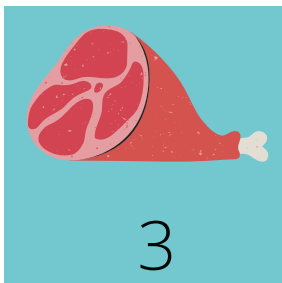
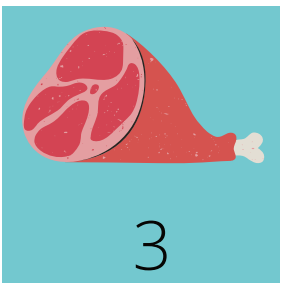
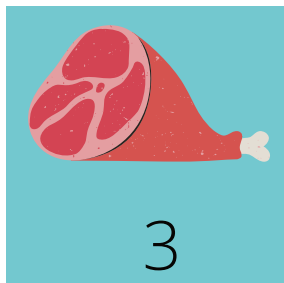
Odzieżowy



Warzywniak



 3	 3	 3	 3	 3	 3	 3
 3	 3	 3	 1	 1	 1	 1
 1	 1	 1	 1	 1	 1	 1
 3	 3	 3	 3	 3	 3	 3
 3	 3	 3	 3	 3	 3	 3





1



1



1



1



4



4



4



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



3



3



3



3



3



3



3



1



1



1



1



4



4



4



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



3



3



3



3



3



3



3



3



3



3



3



3



3



3



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



4



4



4



1



1



1



1



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



4



4



4



4



4



4



4



3



3



3



3



3



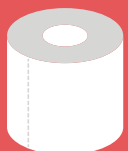
3



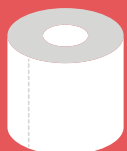
3



2



2



2



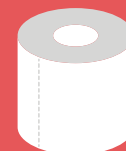
2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



4



4



4



4



4



4



4



3



3



3



3



3



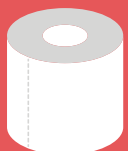
3



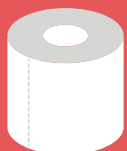
3



2



2



2



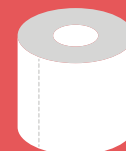
2



2



2



2



2



2



2



2



2



2



2

KARTA ŚWIADOMOŚCI

Karta jest jawna

Jesteś świadomym konsumentem. Dokładnie wiesz co kupić i zawsze płacisz gotówką.

Lista zakupów



KARTA ŚWIADOMOŚCI

Karta jest jawna

Bardzo lubisz mieć zapas produktów w domu. Raz na rundę, musisz zakupić podwójną porcję towarów.

Lista zakupów



KARTA ŚWIADOMOŚCI

Karta jest jawna

Jesteś gazetkowym, promocyjnym freakiem. 3 razy na grę możesz podpatrzyć kolejne 4 karty w jednym ze sklepów, przed tworzeniem kolejki.

Lista zakupów



KARTA ŚWIADOMOŚCI

Karta jest jawna

Na zakupy wybierasz się głodny. Co 2 rundę musisz kupić jabłko lub kielbasę do zjedzenia.
(Zjedzone karty nie liczą się jako niewykorzystane)

Lista zakupów



KARTA ŚWIADOMOŚCI

Karta jest jawna

Nie lubisz planować, dlatego na zakupy wybierasz się bez konkretnej listy. Ale za to posiadasz 2 razy więcej gotówki.

Lista zakupów

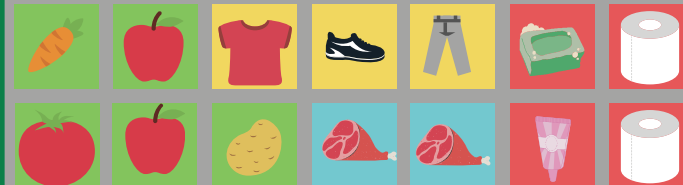


KARTA ŚWIADOMOŚCI

Karta jest niejawna

Poprawna lista zakupów dla karty - nie lubisz planować.

Lista zakupów

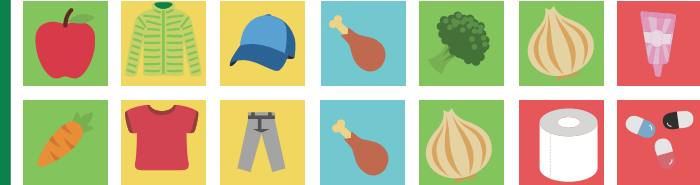


KARTA ŚWIADOMOŚCI

Karta jest jawna

Dokładnie planujesz swoje zakupy spożywcze, dlatego 2 razy na grę możesz zająć 1. miejsce w kolejce do warzywniaka oraz mięsnego, wyprzedzając wszystkich w kolejce.

Lista zakupów



KARTA ŚWIADOMOŚCI

Karta jest jawna

Jesteś zwolennikiem płatności zbliżeniowych. Zawsze płacisz kartą, dlatego, za każdy kupiony produkt musisz dodatkowo zapłacić +1.

Lista zakupów



KARTA ŚWIADOMOŚCI

Karta jest jawna

Nie masz czasu na gotowanie i często jesz na mieście. Co drugą rundę musisz zapłacić sprzedawcy 3 guziki, za street food.

Lista zakupów

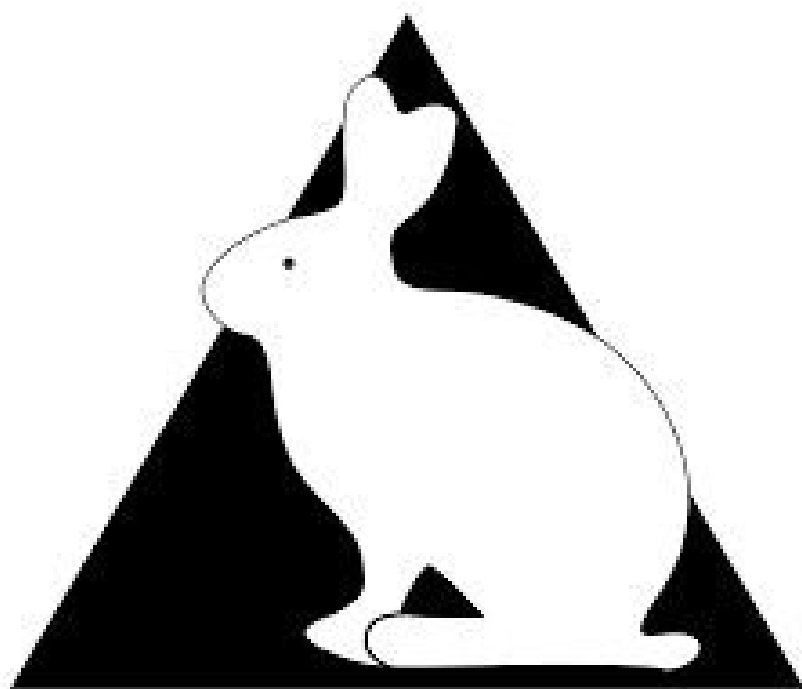


KOLOR EKIPY:

LP.	Rozwiązanie zagadki	Liczba
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		

8.		
9.		
10.		

Symbole





Znaczenia (kolejno jak obrazki)

- (1) Symbol informuje, jak długo można używać kosmetyku po jego otwarciu. Podany jest w miesiącach.
- (2) Produkty znakowane w ten sposób, muszą pochodzić z certyfikowanych gospodarstw ekologicznych. Użycie tego znaku gwarantuje, że produkt spełnia wymogi oficjalnego nadzoru, pochodzi bezpośrednio od producenta lub został przygotowany w zamkniętym opakowaniu oraz zapewnia, że przynajmniej 95% składników produktu zostało wyprodukowane metodami ekologicznymi.
- (3) Jest to jeden z ekoznaków, którym sygnuje się produkty nietestowane na zwierzętach. Oznacza, że w fazie badań produkt nie był testowany na zwierzętach. Oznaczenie ekologiczne najczęściej stosują producenci kosmetyków. Umieszczanie tego oznaczenia na opakowaniach nie jest poprzedzone weryfikacją bądź certyfikacją.
- (4) W Polsce jest przyznawany od 1998 roku przez Polskie Centrum Badań i Certyfikacji SA. Mogą go otrzymać, w drodze dobrowolnej certyfikacji, wyroby krajowe i zagraniczne, a także usługi, które spełniają wymagające kryteria ochrony zdrowia, środowiska naturalnego i ekonomicznego wykorzystania zasobów naturalnych Ziemi (w odniesieniu do wcześniej ustalonego, akceptowanego poziomu ich zużycia).
- (5) Symbol przeznaczony jest dla opakowań, które rozkładają się podczas kompostowania i nie uwalniają szkodliwych substancji. Mogą być kompostowane wraz z odpadami organicznymi.

Równanie:

$$(\dots * \dots + \dots + \dots) : \dots = \dots$$

?

=

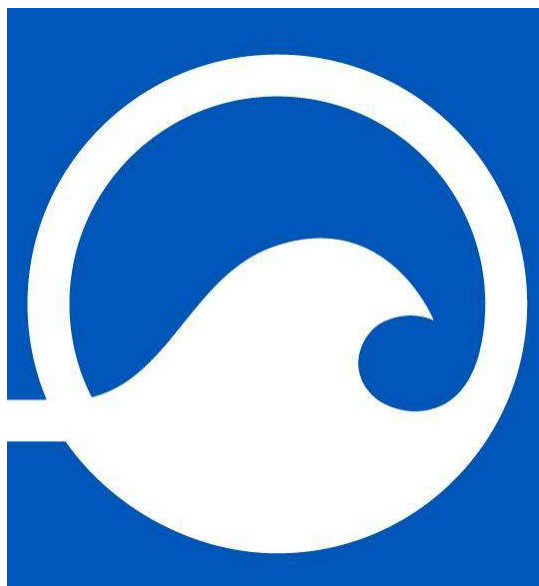


W

+



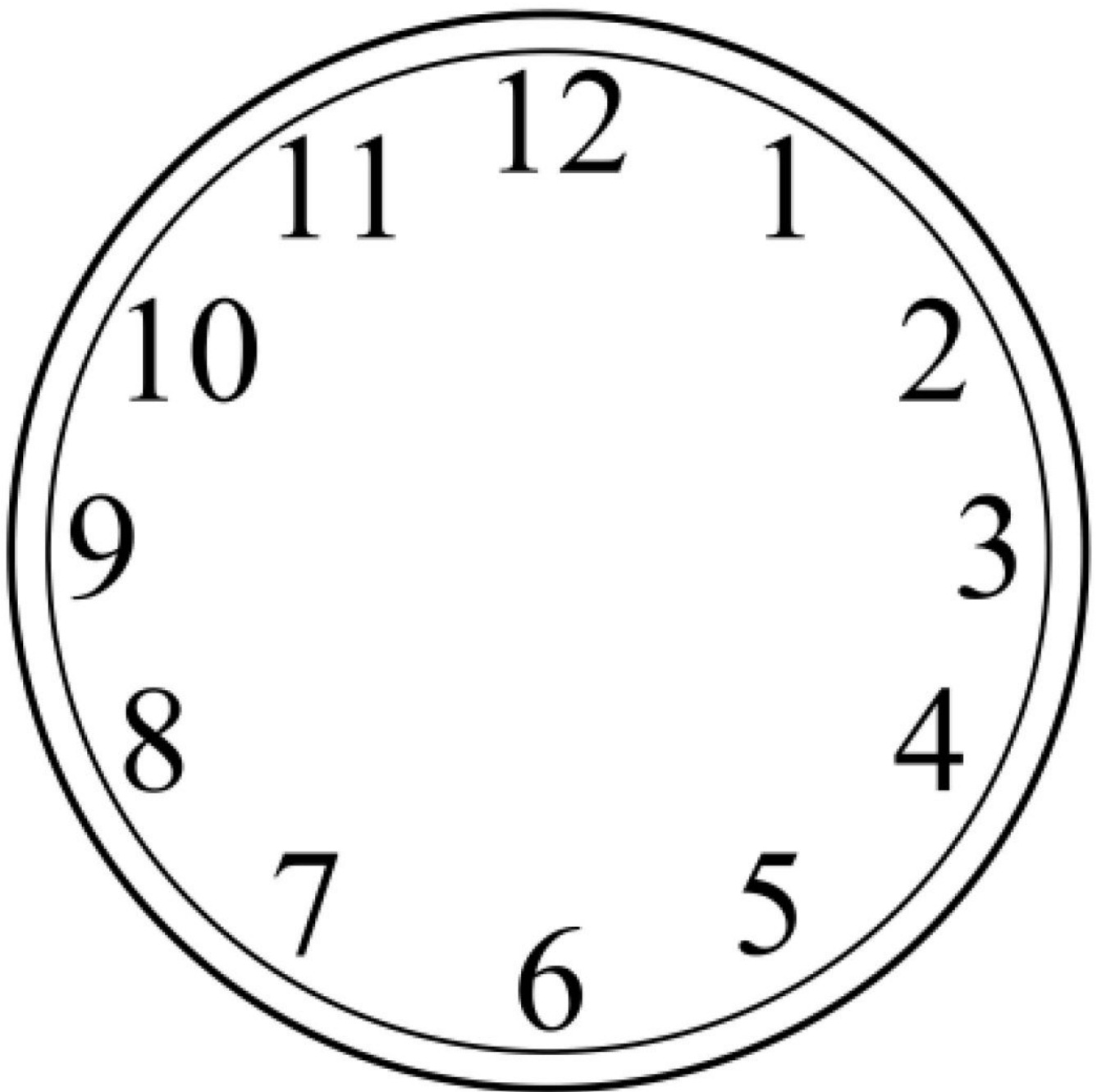
W





Składowisko odpadów Ghazipur, Nowa Delhi, Indie, 2019

Źródło: <https://holistic.news/gora-smieci-wyzsza-od-tadz-mahal/>



Źródło: <https://haftonline.pl/zegar-duzy-twoj-dowolny-nadruk-wraz-z-cyframi-zdjecia-zyczenia-p-147.html>

$$((\sum \dots\dots\dots) - 235) + 33 \times 5 = \dots\dots$$

Drużyna/Zespół			
Nazwa Znak Służby			
Cel główny			
Cele „poboczne”			
Opis planowanej służby			
Termin rozpoczęcia		Termin zakończenia	
Uczestnicy projektu			
Osoba kierująca:			
Uczestnicy:			
Sposób dokumentacji próby			

[illegible]