

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

Spis treści

1. Metodyka zuchowa.....	5
2. Metodyka harcerska.....	35
3. Metodyka starszoharcerska	80
4. Metodyka wędrownicza.....	129
5. Załączniki.....	176

METODYKA ZUCHOWA

Spis treści

1. Surowce	7
2. Woda	14
3. Plastik	21
4. Konsumpcjonizm.....	28

ŚWIADOMIE
Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

SUROWCE



Spis treści

O P I S	9
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I	9
Wstęp - Co to jest surowiec?	10
Zagadki	10
Plakaty	12
Zabawa ruchowa - Murarz	12
Krąg rady i zadanie międzyzbiórkowe	13
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki	13

Autorka:

Julia Fiedler

TEMAT ZBIÓRKI: SUROWCE

OPIS

[90 min]

Zbiórka porusza zagadnienie wykorzystania poszczególnych surowców w życiu codziennym.

CELE

- ✓ Zuch wie, co kryje się pod pojęciem - "surowiec"
- ✓ Każdy zuch wie, jakie są podstawowe surowce, wykorzystywane przez człowieka
- ✓ Zuch umie wymienić przynajmniej 5 zastosowań danego surowca

ŹRÓDŁA / PRZYDATNE LINKI:

- [1] Definicja surowca i towaru | Capital.com
<https://capital.com/pl/towary-i-surowce-definicja>
- [2] Definicja surowca | Wikipedia
<https://pl.wikipedia.org/wiki/Surowiec>
- [3] Types of Resources | Kids Academy
<https://youtu.be/b8uJQP08yq0>

Potrzebne rzeczy:

- Projektor/ laptop
- Internet
- Bristole (tyle ile jest szóstek)
- Kredki
- Pisaki
- Przygotowana gawęda drużynowego na podstawie filmiku

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Wstęp - Co to jest surowiec?

Czas: [15 min]

Surowiec – materiał przeznaczony do dalszej przeróbki. Surowce są produktami przemysłu wydobywczego, rolnictwa, leśnictwa lub powstają w wyniku przerobu odpadów. (źródło: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Surowiec>)

1. Krótka dyskusja

Pytanie pomocnicze:

1) Czy kiedyś spotkali się z tą nazwą? Jeśli tak, jak myślą, co ona znaczy? Gdzie ją słyszeli?

2. Filmik

Opis: Obejrzenie przez zuchy filmu bez dźwięku z opowiadaniem, wcześniej przygotowanym przez drużynowego (drużynowy przygotowuje opowiadanie na podstawie fabuły filmu. Może sam wymyślić tekst lub po prostu przetłumaczyć oryginalną wersję z filmu)

link do filmu: [3]

Zagadki

Czas: [20 min]

Opis: Zuchy siadają w kręgu. Drużynowy czyta zagadki. Kiedy jakiś zuch zna odpowiedź musi wstać, obieć krąg dookoła, wrócić na swoje miejsce i klasnąć. Dopiero wtedy może powiedzieć odpowiedź.

Zagadki:

- Plastik

Z niego butelki, zabawki i siatki

Czasem przewożą go wielkie statki.

Wyrzucaj go zawsze do żółtego kosza,

O to Cię żółwie i wieloryby proszą.

- Drewno

Rośnie w lesie lub przy drodze,

ma koronę oraz pień.

Mogą na nim mieszkać ptaki,

ludziom daje miły cień.

- Metal

Materiał jest to zimny i gładki,

Zrobiona z niego jest łyżka, którą jesz płatki.

- Piasek

W piaskownicy jest go mniej,

niż na każdej plaży.

Plażowiczów w skwarne dzień

w białe stopy parzy.

- Szkło

Zrobione z niego są szklanki i butelki,

Gdy się nim skaleczysz to ból jest wielki.

- Woda

Co tak wygląd zmieniać może:

gdy jej dużo - zwie się morzem,

a gdy ilość jest niewielka

to jest kropla lub kropelka.

Gdy jest ciepło wtedy płynie,

a na lód twardnieje w zimie.

- Węgiel

Lśniące, czarne bryły
w ziemi niegdyś były
Czarne, twarde jak kamienie
w piecu palą się płomieniem.

- Paliwo

Auto bez niego nigdzie nie pojedzie,
Zapach jego rozpoznasz wszędzie.
Rodzice tankują je na stacji,
Żeby zawieźć Cię do kolejnej atrakcji

Plakaty

Czas: [25 min]

Opis: Na karteczkach wypisane są nazwy surowców - metal, szkło, plastik, drewno. Każda szóstka losuje jeden z surowców. Następnie dostaje duży bristol i rysuje na nim wszystkie przedmioty, które można wykonać z tego surowca. Wygrywa szóstka, która wymyśli więcej zastosowań danego materiału.

Zabawa ruchowa - Murarz

Czas: [15 min]

Opis: Przestrzeń jest podzielona na dwa pola. Pomiędzy polami wyznaczona jest linia, na której stoi murarz, którego zadaniem jest zbudowanie muru. Mur buduje poprzez wyłapywanie kolejnych uczestników przebiegających przez jego linię. Złapana osoba staje w jednym końcu linii w pozycji „X” (ale z rękami poziomo skierowanymi). Kolejna złapana staje obok poprzedniej w tej samej pozycji i chwyta poprzednią za rękę.

Krąg rady i zadanie międzyzbiórkowe

Czas: [15 min]

Opis: Krąg rady podsumowuje zbiórkę, krótka dyskusja.

Pytania pomocnicze:

- 1) Dlaczego surowce są takie ważne?
- 2) Czy dowiedzieli się czegoś nowego na zbiórce?

Zadanie międzyzbiórkowe

Dowiem się jak powinno się segregować odpady i będę pilnować segregacji w moim domu.

Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki:

Czy po zbiórce zuchy:

- 1) Wiedzą, czym jest surowiec?
- 2) Wiedzą, do czego wykorzystywane są poszczególne surowce?

ŚWIADOMIE
Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

W O D A



Spis treści

O P I S	16
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I	16
Wstęp	17
Zabawa ruchowa - 3 stany skupienia.....	17
Jak dużą część naszej planety zajmuje woda?	18
Sposoby oszczędzania wody	19
Woda w butelce a w kranie	19
Krąg rady i zadanie międzyzbiórkowe	20
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki	20

Autorka:

Julia Fiedler

TEMAT ZBIÓRKI: WODA

OPIS

[90 min]

Zbiórka porusza zagadnienie odpowiedzialnego wykorzystywania i oszczędzania wody.

CELE

- ✓ Zuch wie, czym jest obieg wody w przyrodzie
- ✓ Zuch umie powiedzieć, czym różni się woda słodka od słonej i gdzie występują oba rodzaje wody
- ✓ Zuch zna sposoby oszczędzania wody na co dzień

ŹRÓDŁA / PRZYDATNE LINKI:

- [1] Obieg wody | Fundacja OnWater.pl
(<https://youtu.be/yLxVLAxOxDY>)
- [2] Sposoby oszczędzania wody | Kobiiecefinanse.pl
(<https://kobiiecefinanse.pl/75-sposobow-na-oszczedzanie-wody/>)
- [3] Wszystko o wodzie w Polsce | Kasia Gandor
(<https://www.youtube.com/watch?v=idOcJ48KfqA&feature=youtu.be>)

Potrzebne rzeczy:

- Projektor/ laptop
- Internet
- Bristol
- Kredki
- Pisaki
- Kolorowe karteczki
- Kubek dla każdego zucha
- Woda z kranu i woda z butelki

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Wstęp

Czas: [20 min]

1. Filmik

Opis: Obejrzenie filmiku o zamkniętym obiegu wody w przyrodzie:

link do filmiku: [1]

2. Krótkie omówienie

Pytanie pomocnicze:

1) Co działo się na filmiku z wodą?

Na podstawie filmu każda szóstka ma za zadanie wymyślić i napisać/zilustrować krótkie opowiadanie z perspektywy kropelki wody w obiegu.

Zabawa ruchowa - 3 stany skupienia

Czas: [10 min]

Opis: Drużynowy wydaje polecenia, a zuchy biegając po sali muszą wykonywać na dane hasło odpowiednią czynność.

Woda - zuchy udają płynącą wodę

Lód - zuchy stają nieruchomo niczym lodowa rzeźba

Para wodna - zuchy udają, że latają

Jak dużą część naszej planety zajmuje woda?

Czas: [20 min]

Opis: Każdy zuch na małej karteczce ma narysować skojarzenie związane z wodą.

Następnie gromada dyskutuje.

Pytania pomocnicze:

- 1) Dlaczego każdemu woda kojarzy się z czymś innym?
- 2) Gdzie jeszcze, na co dzień, mamy do czynienia z wodą i w jakich postaciach?
(Jedzenie, picie, rośliny, lód, para wodna itp.)
- 3) Gdzie możemy znaleźć wodę słoną, a gdzie słodką?

Ciekawostki o wodzie, które drużynowy może przedstawić zuchom:

→ Woda zajmuje $\frac{2}{3}$ powierzchni kuli ziemskiej. Wody słone, czyli morza i oceany stanowią 97.5 % wszystkich wód, wody słodkie – jeziora, rzeki zaledwie 2.5 %.

Gdybyśmy wyobrażali sobie Ziemię wielkości piłki do koszykówki to wtedy cała woda na Ziemi byłaby wielkości piłki do ping-ponga, zaś słodka woda wielkości ziarna kukurydzy.

→ Większość wody słodkiej w stanie płynnym znajduje się pod ziemią. Znacznie więcej wody zamrożonej jest w lądolodach Antarktydy i Grenlandii.

→ Część wody występuje w atmosferze w postaci pary wodnej. Gdyby nagle cała ta para wodna skropliła się i spadła na Ziemię, to ulewa ta pokryłaby powierzchnię lądów ok. 3 cm warstwą wody.

Sposoby oszczędzania wody

Czas: [10 min]

Opis: Każdy zuch na kolorowej karteczce zapisuje jak, według niego, można oszczędzać wodę.

Następnie dzieci przyklejają wszystkie karteczki na duży brytol, z którego tworzą plakat mający zachęcić do oszczędzania wody.

Plakat można zawiesić w szkole lub w zuchówce (w razie potrzeby drużynowy uzupełnia pomysły dzieci).

Woda w butelce a w kranie

Czas: [15 min]

1. Test smaku - czy uda Ci się rozpoznać, która woda jest z kranu, a która z butelki?

Opis: Drużynowy przygotowuje dwa dzbanki – jeden z wodą butelkowaną, drugi z wodą z kranu. Na każdym dzbanku narysowany jest odpowiedni numer (1 lub 2). Każdy zuch podchodzi ze swoim kubkiem i dostaje do spróbowania wodę z obu dzbanków. Na małej karteczce zapisuje, gdzie według niego znajduje się woda z kranu, a gdzie z butelki. Następnie drużynowy ujawnia, jaka woda była w poszczególnych dzbankach.

2. Krótka dyskusja

Pytania pomocnicze:

- 1) Która woda jest lepsza? Dlaczego?
- 2) Jakie są wady i zalety obu rodzajów wód?
- 3) Ile plastikowych butelek tygodniowo zużywamy pijąc wodę butelkowaną?

Krąg rady i zadanie międzyzbiórkowe

Czas: [15 min]

Opis: Krąg rady podsumowuje zbiórkę, krótka dyskusja.

Pytania pomocnicze:

- 1) Dlaczego woda jest taka ważna?
- 2) Czego nowego dowiedzieli się na zbiórce?

Zadanie międzyzbiórkowe

Będę zawsze zakręcać wodę przy myciu zębów samemu oraz nauczę tego nawyku domowników.

Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki:

Czy po zbiórce zuchy:

- 1) Wiedzą, gdzie występuje woda słodka a gdzie słona?
- 2) Wiedzą, czym jest obieg wody w przyrodzie?
- 3) Znają sposoby oszczędzania wody?

ŚWIADOMIE
Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

PLASTIK

Spis treści

O P I S	23
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I	23
Czas rozkładu plastiku	24
Zanieczyszczenie plastikiem wód - pojęcie "oceanu śmieci"	24
Tworzenie wielkiego oceanu z plastikowych odpadów	25
Zabawa ruchowa - ewolucja śmiecia	25
Ograniczenie plastiku.....	26
Krąg rady i zadanie międzyzbiórkowe	26
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki	27

Autorka:

Julia Fiedler

TEMAT ZBIÓRKI: PLASTIK

O P I S

[90 min]

Zbiórka dotyczy problemu nadmiernego użycia plastiku na świecie. Podczas spotkania przedstawiona zostanie tylko część tego złożonego problemu. Zachęcamy drużynowych do zapoznania się z materiałami poniżej.

C E L E

- ✓ Pokazanie dzieciom czasu rozkładu poszczególnych surowców
- ✓ Zapoznanie z terminem "ocean śmieci" i jego znaczeniem
- ✓ Pokazanie sposobów na wykorzystanie zużytych materiałów takich jak plastik
- ✓ Zapoznanie się ze sposobami ograniczenia plastiku w życiu codziennym

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

[1] **Blog na temat ograniczania plastiku** | Zeroplastiku

(<https://zeroplastiku.pl/category/blog/>)

[2] **Jak unikać plastiku** | Ograniczam się

(<https://www.ograniczamsie.com/2016/08/zero-waste-po-polsku-krok-2-unikaj-plastiku.html>)

[3] **Plastik w oceanach** | Parlament Europejski

(<https://www.europarl.europa.eu/news/pl/headlines/society/20181005STO15110/plastik-w-oceanach-fakty-skutki-oraz-nowe-przepisy-ue>)

[4] **Film dokumentalny o plastiku** | PBS NewsHour

(<https://youtu.be/1RDc2opwg0I>)

[5] **Plastik w oceanach** | Oceana

(<https://youtu.be/Yomf5pBN8dY>)

[6] **Jak długo rozkładają się odpady** | Business Insider Polska

(<https://youtu.be/WhSzwBJHYlg>)

[7] **Film o wielorybie** | CBC Kids

(<https://youtu.be/xFPoIU5iiYQ>)

[8] **Ewolucja śmiecia etapy** | Hufiec Siódemka

(<https://youtu.be/6TyctCC2HCU>)

Potrzebne rzeczy:

- Laptop, projektor
- Różnego rodzaju śmieci plastikowe
- Przybory plastyczne: kleje, taśmy, pisaki, kredki, farby
- Internet
- Duże bristole niebieskie (tyle ile jest szóstek)
- Długopisy
- Kartki

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Czas rozkładu plastiku

Czas: [15 min]

1. Czas rozkładu

Opis: Każdy zuch dostaje małą karteczkę i zapisuje na niej jak długo, według niego, rozkłada się plastikowa butelka

2. Filmik

Opis: Obejrzenie filmiku o czasie rozkładu poszczególnych surowców

link do filmu: [6]

3. Dyskusja

Pytania pomocnicze:

- 1) Kto zapamiętał ile czasu rozkłada się reklamówka plastikowa? A plastikowa butelka?
- 2) Czy zaskoczyło Was ile czasu rozkłada się jakiś surowiec? Który zaskoczył Was najbardziej?
- 3) Czy ktoś zgadł ile rozkłada się butelka?

Zanieczyszczenie plastikiem wód - pojęcie "oceanu śmieci"

Czas: [30 min]

1. Filmik o wielorybie

Opis: Obejrzenie przez dzieci historii pewnego wieloryba.

link do filmu: [7]

2. Dyskusja

Pytania pomocnicze:

- 1) Czy jest jeszcze nadzieja żeby uratować oceany od plastiku? Co my możemy zrobić?
- 2) Dzięki czemu udało się uratować wieloryba?

3. Pisanie listu

Opis: Każdy zuch dostaje kartkę, na której pisze list do wieloryba, w którym przeprasza go za postępowanie ludzi, czyli zaśmiecanie jego domu – oceanu.

LUB Każdy zuch wykonuje laurkę przeprosinową dla wieloryba ramach przeprosin za postępowanie ludzi, czyli zaśmiecanie jego domu – oceanu.

Tworzenie wielkiego oceanu z plastikowych odpadów

Czas: [25 min]

Opis: Drużynowy daje każdej z szóstek duży niebieski bristol, worek z różnymi plastikowymi śmieciami oraz dowolne przybory plastyczne.

Każda z szóstek ma 20 min na stworzenie z otrzymanych materiałów prawdziwego oceanu (ryb, wodorostów, krabów, itp.)

Następnie prezentacja projektów.

Zabawa ruchowa - ewolucja śmiecia

Czas: [10 min]

Opis: Gra opiera się na zasadach gry "Papier-kamień-nożyce". Celem gry jest pokazanie zamkniętego obiegu plastiku. Wszyscy gracze zaczynają grę na tym samym etapie (pusta butelka). Następnie grają w papier-kamień-nożyce z inną osobą, która jest na tym samym etapie ewolucji. Osoba, która wygrywa, ewoluuje do kolejnego etapu plastiku, osoba przegrana pozostaje na tym samym etapie. Gra kończy się, gdy większość uczestników jest na najwyższym etapie.

Kolejne etapy ewolucji:

PUSTA BUTELKA

ZGNIĘCIONA BUTELKA

PŁYNNY PLASTIK

NOWA BUTELKA

Szczegóły przebiegu gry i wyglądu poszczególnych form plastiku w filmie [8].

Ograniczenie plastiku

Czas: [30 min]

Opis: Każda szóstką dostaje arkusz papieru, na którym zapisuje jak najwięcej propozycji działań, ograniczających ilość używanego plastiku.

Następnie zuchy przekazują sobie między szóstkami sposoby do uzupełnienia.

Szóstkowi prezentują powstałe plakaty, na koniec dyskutują, czy oni sami są w stanie wprowadzić część tych sposobów u siebie.

Na zakończenie każdy zuch przygotowuje dla siebie kartkę z postanowieniami, jakie chce wprowadzić w życie i zawiesza je u siebie w pokoju.

Krąg rady i zadanie międzyzbiórkowe

Czas: [10 min]

Opis: Krąg rady podsumowuje zbiórkę, krótka dyskusja.

Pytania pomocnicze:

- 1) Czy coś ich zaskoczyło na dzisiejszej zbiórce?
- 2) Czy plastik jest rzeczywiście konieczny w życiu codziennym?

Zadanie międzyzbiórkowe

Będę przestrzegać mojego postanowienia zapisanego na kartce i wymyślę, jak przekształcić jakiś śmieć w coś nowego/przydatnego i to zrobię.

Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki:

Czy po zbiórce zuchy:

- 1) Wiedzą ile czasu rozkłada się plastikowa butelka albo reklamówka?
- 2) Wiedzą, co kryje się pod pojęciem "oceanu plastiku"?
- 3) Znają sposoby na ograniczenie plastiku w ich codziennym życiu?
- 4) Wiedzą jak można powtórnie wykorzystać niektóre śmieci?

ŚWIADOMIE
Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

KONSUMPCJONIZM



Spis treści

O P I S	30
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I	30
Zasada 3R	31
Zabawa ruchowa - recykling	31
Zero waste	32
Eksperyment ekologiczny	32
Krąg rady	33
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki	33
Propozycje dodatkowe.....	34

Autorka:

Julia Fiedler

TEMAT ZBIÓRKI: KONSUMPCJONIZM

O P I S	[90 min]
Zbiórka dotyczy problemu konsumpcjonizmu w Polsce i na świecie.	
C E L E	✓ Zaznajomienie zuchów z zasadą 3R - wyjaśnienie, na czym polega i jak ją stosować ✓ Nauczenie zuchów jak odpowiednio segregować śmieci i dlaczego jest to ważne ✓ Pokazanie zuchom, na czym polega zasada zero waste i jak wiele rzeczy można ponownie wykorzystać do innych celów
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :	
[1] <u>Życie zero waste</u> TEDx Talks (https://youtu.be/pF72px2R3Hg) [2] <u>Zasada 3R</u> Komisja Europejska (https://ec.europa.eu/environment/chemicals/lab_animals/3r/alternative_en.htm) [3] <u>Zasada 3R</u> Wikipedia (https://pl.wikipedia.org/wiki/Zasada_3R) [4] <u>Minimalizm</u> TEDx Talks (https://youtu.be/s9sl3o5ma5U) [5] <u>Reduce, Refuse, Recycle</u> Happy Learning English (https://youtu.be/OasbYWF4_S8) [6] <u>Zero waste</u> Nanowośmieci (https://www.nanowosmieci.pl/zero-waste/) [7] <u>Jak segregować odpady</u> Nasześmieci.gov (https://naszesmieci.mos.gov.pl/jak-segregowac) [8] <u>Eksperyment – jak powstaje smog?</u> Powietrze bez śmieci (https://youtu.be/YhxtIiyWOMs)	
Potrzebne rzeczy:	▪ Laptop/ rzutnik ▪ Internet ▪ Kartki w kolorach śmietników ▪ Woreczki ze śmieciami (jeden na szóstkę) ▪ Folia aluminiowa ▪ Szklane słoiki ▪ Zapalniczka ▪ Lód

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Zasada 3R

Czas: [20 min]

1. Filmik

Opis: Drużynowy pokazuje zuchom filmik bez dźwięku z opowiadaniem wcześniej przygotowanym przez drużynowego (drużynowy przygotowuje opowiadanie na podstawie fabuły filmu. Może sam wymyślić tekst lub po prostu przetłumaczyć oryginalną wersję z filmu.

Link do filmu: [5]

2. Dyskusja

Opis: Krótka dyskusja na temat obejrzanego filmiku

Pytania pomocnicze:

- 1) Co zuchy myślą o takich zasadach?
- 2) Czy byłoby w stanie stosować się do tych zasad? Czy to trudne czy łatwe?

Zabawa ruchowa - recykling

Czas: [20 min]

1. Wyścigi rzędów

Opis: Na ziemi leżą kolorowe kartki imitujące kolory śmietników. Każda szóstka ustawia się w rzędzie. Na początku rzędu jest torba z różnymi śmieciami. Osoba na początku losuje jeden śmieć, a następnie biegnie do kartki w odpowiednim kolorze, a potem wraca na koniec rzędu. Wygrywa ta szóstka, która jest najszybsza i najbardziej skuteczna.

Drużynowy zapisuje, gdy któryś zuch się pomyli.

Szóstka, która dobiegnie pierwsza otrzymuje 8 punktów, druga 6 punktów, trzecia 4 punkty i czwarta 2 punkty (w przypadku 4 szóstek).

Za każdy źle odłożony śmieć jest minusowy punkt.

Na koniec następuje omówienie błędów.

Zero waste

Czas: [20 min]

Opis: Każdy zuch opowiada, krótko o przedmiocie, który wykonał w ramach zadania międzyzbiórkowego.

Następnie konkurs - zuchy wybierają, który przedmiot jest i najciekawszy/najbardziej przydatny?

Eksperyment ekologiczny

Czas: [20 min]

1. Eksperyment

Opis: Zuchy oglądają filmik, a następnie z pomocą drużynowego próbują same wykonać taki eksperyment.

Opis eksperymentu:

→ Do jednego słoika wlewamy trochę wody. Następnie zakręcamy go i mocno potrząsamy. Odkręcamy słoik i nakładamy na jego wieczko folię aluminiową. Na folię nakładamy kilka kostek lodu. To samo robimy z pustym słoikiem.

→ Następnie do słoika z wodą wkładamy wcześniej podpalony kawałek śmiecia i zakrywamy go folią z lodem. W słoiku powinna powstać mgła.

link do eksperymentu: [8]

2. Krótka dyskusja

Pytania pomocnicze:

- 1) Dlaczego nie wolno spalać śmieci w domach?
- 2) Czy zaobserwowali podobne zjawisko na ulicach?

Krąg rady

Czas: [10 min]

Opis: Krąg rady podsumowuje zbiórkę oraz cykl, krótka dyskusja.

Pytania pomocnicze:

- 1) Czy podobał im się cykl?
- 2) Czego się nauczyli? Czy czują, że wiedzą teraz więcej?
- 3) Co było dla nich najciekawsze?

Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki:

Czy po zbiórce zuchy:

- 1) Wiedzą, na czym polega zasada 3R?
- 2) Wiedzą, czym jest zasada zero waste?
- 3) Wiedzą, jak odpowiednio segregować odpady i dlaczego?

Propozycje dodatkowe:

Realizując powyższą propozycję programową można rozszerzyć ją o realizowanie jednej z poniższych sprawności:

- ⇒ Ekoludek,
- ⇒ Obrońca czystej wody,
- ⇒ Wodnik szuwarek.

W ramach piątej zbiórki można odbyć wycieczkę edukacyjną np. do:

- ⇒ Aquanetu w Poznaniu,
- ⇒ IPTOK Poznań,
- ⇒ Oczyszczalni ścieków,
- ⇒ Zakładu przetwórstwa tworzyw sztucznych w Poznaniu,
- ⇒ Zakładu składowiska odpadów komunalnych Miasta Poznania.

Ponadto można zorganizować dla zuchów tematyczną pracę pożyteczną, np.:

- ⇒ sprzątanie świata,
- ⇒ sadzenie drzew.

METODYKA HARCERSKA

WSTĘP

METODYKA H

Podstawą pracy w metodyce harcerskiej jest, jak wiadomo, gra oraz zdobywanie sprawności, dlatego też ta część naszej Propozycji, którą stworzono z myślą o harcerkach i harcerzach, oparta została o stworzoną przez nas sprawność Strażnika Ochrony Środowiska.

Podczas pierwszej zbiórki harcerze dowiadują się, że na świecie istnieje zespół wyspecjalizowanych Strażników, których zadaniem jest dbanie o naszą planetę i edukowanie ludzi w kwestii ochrony środowiska. Żeby móc do nich dołączyć harcerze muszą wykazać się odpowiednią wiedzą i umiejętnościami, dlatego też w tym celu każdy z nich stworzy swoją kartę postaci – siebie, jako przyszłego Strażnika. Każdy kolejny zrealizowany punkt ze sprawności to kolejny level, jaki osiąga harcerz, z czego połowa punktów będzie zrealizowana podczas zbiórek a druga połowa w postaci zadań międzyczbiórkowych. Osoba, która będzie obecna na wszystkich zbiórkach z cyklu oraz wykona wszystkie zadania międzyczbiórkowe, może uzyskać maksymalnie level 10 swojej postaci, a żeby dołączyć do grona Strażników trzeba mieć, co najmniej, level 8. Każdy zdobyty level harcerze zaznaczają na swoich kartach postaci.

Im wyższy level osiągnie postać, tym więcej będzie miała mocy, by chronić Ziemię i dzięki temu stanie się lepszym Strażnikiem, dlatego należy zachęcić harcerzy do zrealizowania możliwie wszystkich punktów ze sprawności. Jeśli harcerz nie mógł być na zbiórce i przez to nie miał możliwości zrealizowania punktu sprawności wraz z resztą drużyny, to należy umożliwić mu nadrobienie zaległości w postaci dodatkowego zadania np. stworzenia plakatu omawiającego zagadnienie ze sprawności i przedstawienie go reszcie drużyny.

S.O.Ś.

Strażnik Ochrony Środowiska

- ✓ Wie, czym jest ochrona środowiska i co można robić, żeby ta ochrona była bardziej skuteczna.
- ✓ Wprowadził/-a w życie min. 2 nawyki, które pomogą mu/jej chronić środowisko.
- ✓ Wie, czym są surowce nieodnawialne i dlaczego nie należy ich marnować.
- ✓ Wie, jaki surowiec jest najbardziej marnowany w jego/jej domu oraz ma pomysł, jak można by to zmienić.
- ✓ Wie, dlaczego pochodzenie produktów, które używa jest istotne oraz w jaki sposób może je sprawdzić.
- ✓ Odnalazł/-a w swoim domu przedmioty pochodzące z co najmniej 5 różnych krajów i wie, gdzie te kraje się znajdują.
- ✓ Potrafi wyjaśnić pojęcia recycling, upcykling i zero waste oraz wskazać różnice pomiędzy nimi.
- ✓ Wykonał/-a w domu własny przedmiot zgodnie z upcyklingiem, a następnie wykorzystał/-a zgodnie z jego nowym przeznaczeniem.
- ✓ Wie, czym jest konsumpcjonizm i jakie zagrożenia z niego wynikają.
- ✓ Stworzył/-a listę 5 zasad, które pomogą jego/jej rodzinie w walce z nadmiernym konsumpcjonizmem na co dzień.

Spis treści

1. Nasza jedyna planeta	39
2. Surowce	46
3. Produkt vs. globalizacja	53
4. Zaczniemy od nowa	62
5. Konsumpcjonizm	72
6. Podsumowanie	79

ŚWIADOMIE
Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

NASZA JEDYNA
PLANETA

Spis treści

O P I S	41
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :	41
Wstęp – co zagraża naszej planecie?	42
Ochrona środowiska – co to takiego?	43
Nasza okolica = nasze środowisko:	43
Co my możemy zrobić, by ochronić Ziemię?	44
Karta postaci – zostań Strażnikiem!	44
Zakończenie	45
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki: ...	45

Spis załączników

H.1.1 Obrazki

H.1.2 Przykładowa karta Strażnika Ochrony Środowiska

Autorka:

Karolina Włoch

TEMAT ZBIÓRKI: NASZA JEDYNA PLANETA

O P I S

[120 min]

Podczas zbiórki uczestnicy dowiedzą się, co w dzisiejszych czasach zagraża naszej planecie oraz jak można przyczynić się do ochrony środowiska. Przed przeprowadzeniem zbiórki należy zapoznać się z materiałami źródłowymi oraz załącznikami.

C E L E

- ✓ Wyrównanie wiedzy z zakresu ochrony środowiska
- ✓ Przedstawienie różnych sposobów na dbanie o naszą planetę.
- ✓ Stworzenie kart postaci jako motywu przewodniego propozycji dla metodyki harcerskiej

REALIZOWANY PUNKT SPRAWNOŚCI

⇒ Wie, czym jest ochrona środowiska i co można robić, żeby ta ochrona była bardziej skuteczna.

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

- [1] Portal edukacji ekologicznej | ekoedu.com.pl
(<http://ekoedu.com.pl/>)
- [2] Portal oszczędzaniu, ekologii i ochronie środowiska | Włącz oszczędzanie
(<https://włączoszczedzanie.pl/>)
- [3] Strona projektu ANGRY EARTH | angryearth.eu
(http://gepir.pl/Plastik_w_oceanach)
- [4] Film o Ziemi – naszej planecie | National Geographic
(<http://segregus.chorzow.eu/baza-wiedzy/12-znaki-ekologiczne>)

Potrzebne rzeczy:

- Klej,
- Kartki,
- Szary papier,
- Markery,
- Pisaki,
- Kredki,
- Długopisy, telefon
- Telefon
- Materiały z załączników

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Wstęp – co zagraża naszej planecie?

Czas: [15 min]

W ramach przygotowania do zadania należy zapoznać się z materiałem źródłowym [3] oraz wyciąć obrazki (*załącznik H.1.1*), pociąć je na mniejsze kawałki (każdy obrazek na cztery części) i następnie poukrywać je w najbliższej okolicy miejsca, w którym przeprowadzana będzie zbiórka.

1. Zapoznanie się z różnymi sytuacjami i zachowaniami, które stanowią zagrożenie dla Ziemi.

Opis: Harcerze mają za zadanie odszukać wszystkie 24 fragmenty obrazków (*załącznik H.1.1*), a później złożyć je w całość, tak by powstało sześć odrębnych grafik i przykleić je do kartek, zostawiając pod rysunkami miejsce na podpis.

2. Krótka dyskusja na forum o tym, co zostało ukazane na obrazkach oraz podpisanie każdej z przedstawionych sytuacji, a także zastanowienie się nad tym, jakie jeszcze zagrożenia czyhają na naszą planetę.

Pytania pomocnicze:

- 1) Co oznacza słowo zagrożenie?
- 2) Czy ludzie mogą zagrozić Ziemi? Jeśli tak, to w jaki sposób?
- 3) Dlaczego powinniśmy dbać o naszą planetę i chronić ją przed nami samymi?

Ochrona środowiska – co to takiego?

Czas: [15 min]

Środowisko – ogół elementów nieożywionych i ożywionych, zarówno naturalnych, jak i powstałych w wyniku działalności człowieka, występujących na określonym obszarze oraz ich wzajemne powiązania, oddziaływania i zależności.

Ochrona środowiska – działania mające na celu naprawienie szkód wyrządzonych otoczeniu człowieka lub zasobom naturalnym oraz zapobiegnięcie dalszemu postępowi degradacji środowiska.

Zapoznanie się z różnymi formami ochrony środowiska.

Opis: Harcerze w zastępach tworzą na szarym papierze mapy myśli (hasło przewodnie: OCHRONA ŚRODOWISKA), zastanawiając się, w jaki sposób mogą wpłynąć na losy naszej planety i zadbać o środowisko. Następnie uczestnicy prezentują swoje propozycje na forum drużyny i wszyscy wspólnie zastanawiają się, czy można zrobić coś jeszcze, poza tym, co udało im się już wymyślić.

Nasza okolica = nasze środowisko

Czas: [20 min]

Przed rozpoczęciem zbiórki należy przyjrzeć się okolicy, w której będziemy ją przeprowadzać oraz wyznaczyć teren, po którym harcerze mogą się przemieszczać podczas zwiadu.

Zwiad – przeanalizowanie zagrożeń dla środowiska w naszej okolicy.

Opis: Harcerze w zastępach przeprowadzają krótki zwiad po najbliższej okolicy miejsca, w którym odbywa się zbiórka, by zaobserwować czy istnieją tam jakieś zagrożenia dla środowiska i czy zostały już wprowadzone jakieś środki jego ochrony. Uczestnicy notują swoje spostrzeżenia, tak by o niczym nie zapomnieć.

Co my możemy zrobić, by ochronić Ziemię?

Czas: [30/40 min]

1. Stworzenie kampanii na rzecz ochrony środowiska i naszej planety.

Opis: Harcerze w zastępach wymyślają krótkie (kilkuminutowe) scenki, w których przedstawiają, czym jest ochrona środowiska oraz dlaczego i w jaki sposób warto zadbać o naszą planetę. Jako inspirację uczestnicy mogą wykorzystać pomysły z mapy myśli oraz ich własne spostrzeżenia ze zwiadu po okolicy.

2. Zaprezentowanie scenek na forum drużyny.

Opis: Każdy zastęp po kolei prezentuje wymyślony przez siebie projekt, a prowadzący wszystko nagrywa, tak by stworzone w ten sposób filmiki mogły posłużyć np. jako materiał promujący ochronę środowiska i zostać udostępnione na mediach społecznościowych drużyny.

Karta postaci – zostań Strażnikiem!

Czas: [10/15 min]

Przedstawienie uczestnikom zarysu fabuły propozycji programowej dla metodyki harcerskiej (wstęp do metodyki) oraz wytłumaczenie, że osoby, które chcą dołączyć do grona Strażników muszą wykazać się odpowiednią wiedzą oraz umiejętnościami, a w tym celu należy zdobyć sprawność „Strażnik Ochrony Środowiska”.

Opis: Każda osoba tworzy swoją własną kartę postaci (*przykładowy wzór – załącznik H.1.2*), na której będzie zaznaczać kolejne, zdobyte przez siebie levele tj. punkty ze sprawności. Sposób zaznaczania zdobytych punktów na karcie jest dowolny, indywidualny dla każdej drużyny (np. naklejki, pieczątki, podpisy kadry itd.).

Zakończenie

Czas: [10/15 min]

1. **Obejrzenie** krótkiego filmiku [4] promującego ochronę Ziemi, jako naszej jedynej planety.

2. **Podsumowanie filmu i całej zbiórki.**

Opis: Stworzenie napisu „OCHRONMY ZIEMIĘ” w formie 3D poprzez ułożenie tekstu z własnych ciał w odpowiednich pozycjach oraz wykonanie pamiątkowego zdjęcia.

3. Na koniec zbiórki harcerze uzupełniają swoje **karty postaci** i zaznaczają na nich nowy level zdobyty podczas zajęć.

ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE:

Wprowadził/-a w życie min. 2 nawyki, które pomogą mu/jej chronić środowisko.

Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki:

Czy po zbiórce uczestnicy:

- 1) Wiedzą co zagraża naszej planecie ze strony człowieka?
- 2) Wiedzą czym jest ochrona środowiska?
- 3) Znają co najmniej pięć sposób, w jaki można chronić Ziemię?
- 4) Potrafią wcielić w życie nawyki korzystne dla naszego środowiska?

ŚWIADOMIE
Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

SUROWCE



Spis treści

O P I S	48
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I	48
Wstęp - podział na grupy	49
Gra właściwa.....	50
Zakończenie	51
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki	52

Spis załączników

H.2.1 Informacje o surowcach + zadania

Autorka:

Marta Barejko-Wróbel

TEMAT ZBIÓRKI: SUROWCE

OPIS

[110 min]

Surowców nieodnawialnych jest na świecie coraz mniej. Dlatego poprzez grę logistyczną, pragniemy przybliżyć informację o nich. Jako element podsumowujący zbiórkę zahaczamy o podział surowców i ich wyrobów.

CELE

- ✓ Zdefiniowanie czym są surowce
- ✓ Przedstawienie problemu związanego z ciągłym wydobywaniem
- ✓ Przedstawienie w jaki sposób można dbać o surowce

REALIZOWANY PUNKT SPRAWNOŚCI

⇒ Wie, czym są surowce nieodnawialne i dlaczego nie należy ich marnować.

ŹRÓDŁA / PRZYDATNE LINKI:

- [1] Wywiad z Matką Ziemią | ZS w Jastrzębiu Zdrój
(<http://zs2.jastrzebie.pl/wywiad.htm>)
- [2] Gaz. Film edukacyjny dla dzieci | Być jak Ignacy
(<https://www.youtube.com/watch?v=OZV4oagi6aQ>)
- [3] Masa Piaskowa DIY | Moje dzieci kreatywnie
(<https://www.youtube.com/watch?v=5SLuedsR7go&t=23s>)

Potrzebne rzeczy:

- Kartki
- Szary papier
- Markery kolorowe

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Wstęp - podział na grupy

Czas: [15 min]

Opis: Harcerze siadają w kręgu. Drużynowy czyta zagadki. Kiedy jakiś harcerz zna odpowiedź musi wstać, obieć krąg dookoła, wrócić na swoje miejsce i klasnąć.

Dopiero wtedy może powiedzieć odpowiedź.

Harcerze odgadują zagadki, na które odpowiedzi to:

- Plastik

Z niego butelki, zabawki i siatki

Czasem przewożą go wielkie statki.

Wyrzucaj go zawsze do żółtego kosza,

O to Cię żółwie i wieloryby proszą.

- Drewno

Rośnie w lesie lub przy drodze,

ma koronę oraz pień.

Mogą na nim mieszkać ptaki,

ludziom daje miły cień.

- Metal

Materiał jest to zimny i gładki,

Zrobiona z niego jest łyżka, którą jesz płatki.

- Piasek

W piaskownicy jest go mniej,

niż na każdej plaży.

Plażowiczów w skwarny dzień

w bose stopy parzy.

- Szkło

Zrobione z niego są szklanki i butelki,
Gdy się nim skaleczysz to ból jest wielki.

- Woda

Co tak wygląd zmieniać może:
gdy jej dużo - zwie się morzem,
a gdy ilość jest niewielka
to jest kropla lub kropelka.
Gdy jest ciepło wtedy płynie,
a na lód twardnieje w zimie.

- Węgiel

Lśniące, czarne bryły
w ziemi niegdyś były
Czarne, twarde jak kamienie
w piecu palą się płomieniem.

- Paliwo

Auto bez niego nigdzie nie pojedzie,
Zapach jego rozpoznasz wszędzie.
Rodzice tankują je na stacji,
Żeby zawieźć Cię do kolejnej atrakcji.

Gra właściwa

Czas: [75 min]

Opis: Drużynowy zawiesza w różnych miejscach na terenie kartki z zadaniami do gry. Następnie wywiesza w ogólnodostępnym miejscu planszę z wymienionymi hasłami. Celem jest zdobycie przez zastęp jak największego terytorium. Aby to zrealizować każdy zastęp musi dotrzeć do punktu przeczytać go, a następnie wykonać zadanie. By dotrzeć do punktu zastęp porusza się jak pociąg jeden za drugim. Po zrealizowaniu zadania zastęp już

normalnie biegnie do drużynowego i pokazuje zrealizowane zadanie. Drużynowy stwierdza poprawność wykonanego zadania, a jeśli wszystko jest dobrze, to zastęp może swoim kolorem zaznaczyć pole, odpowiadające zrealizowanemu zadaniu.

Gra kończy się albo po upływie czasu (40min) albo, gdy wszystkie pola zostaną odkryte.

WODA	WIATR	ROPA NAFTOWA	ENERGIA JĄDROWA
PLASTIK	SÓL	BIOGAZ	GAZ ZIEMNY
METAL	KAMIEŃ	SKÓRA	WĘGIEL
GLINA	DREWNO	PIASEK	ENERGIA SŁONECZNA
BETON	PRĄD	BAWEŁNA	SZKŁO

Zadania wraz z informacjami w **załączniku H.2.1.**

Zakończenie

Czas: [30 min]

1. Opis: Każdy zastępów czyta informację zdobytą podczas gry i musi zdecydować gdzie należy przykleić daną informację, czy do surowców odnawialnych, nieodnawialnych, czy innych.

Wspólnymi siłami zastępy próbują stworzyć definicję surowca odnawialnego i nieodnawialnego.

Surowce nieodnawialne: ropa naftowa, sól, gaz ziemny, kamień, metal, glina, piasek, węgiel

Surowce odnawialne: energia słoneczna, wiatr, woda, energia jądrowa, biogaz, drewno, skóra, bawełna

Inne: plastik, beton, szkło, prąd

2. Na koniec zbiórki harcerze uzupełniają swoje **karty postaci** i zaznaczają na nich nowy level zdobyty podczas zajęć.

ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE:

Wie, jaki surowiec jest najbardziej marnowany w jego/jej domu oraz ma pomysł, jak można by to zmienić.

Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki:

Czy po zbiórce uczestnicy:

- 1) Wiedzą, co to jest surowiec?
- 2) Wiedzą jaki jest podział surowców?
- 3) Wiedzą jak w codziennym życiu obchodzić się z surowcami?



ŚWIADOMIE

Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

PRODUKT
VS.
GLOBALZACJA

Spis treści

O P I S	55
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :	55
Wstęp – czym jest produkt?.....	56
Produkty w życiu codziennym	57
Skąd pochodzi dany produkt?	58
Jaki znak twój? – symbole na produktach.....	59
Zakończenie	61
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki:	61

Spis załączników

H.3.1 Krzyżówka

H.3.2 Litery do krzyżówki

H.3.3 Taboo - karty

H.3.4 Mapa konturowa świata

H.3.5 Schemat gry

H.3.6 Obrazki do gry

Autorka:

Karolina Włoch

TEMAT ZBIÓRKI: PRODUKT VS. GLOBALIZACJA

OPIS

[120 min]

Podczas zbiórki uczestnicy zostaną zapoznani takimi pojęciami jak produkt i jego pochodzenie, kod kreskowy oraz symbole i oznaczenia na etykietach produktów. Przed przeprowadzeniem zbiórki należy zapoznać się z materiałami źródłowymi oraz załącznikami.

CELE

- ✓ Zapoznanie się z pojęciami: produkt, kod kreskowy, symbol oraz etykieta
- ✓ Zdobycie umiejętności analizowania kodów kreskowych na produktach
- ✓ Poznanie symboli i oznaczeń na produktach
- ✓ Zrozumienie, dlaczego warto analizować etykiety produktów przed ich zakupem

REALIZOWANY PUNKT SPRAWNOŚCI

⇒ Wie, dlaczego pochodzenie produktów, które używa jest istotne oraz w jaki sposób może je sprawdzić.

ŹRÓDŁA / PRZYDATNE LINKI:

- [1] Co zawiera kod kreskowy? | HKK Tech
(<https://www.hit-kody.com.pl/pl/hkk-tech/aktualnosci/co-zawiera-kod-kreskowy/>)
- [2] Kody kreskowe państw – zestawienie | Kreski
(<http://kreski.pl/baza-wiedzy/kody-kreskowe-pa%C5%84stw.html>)
- [3] GEPIR – wyszukiwarka kodów | GS1 Polska
(<http://gepir.pl/Plastik w oceanach>)
- [4] Znaki ekologiczne | Segreguś
(<http://segregus.chorzow.eu/baza-wiedzy/12-znaki-ekologiczne>)
- [5] Oznakowania opakowań | eko-znaki.pl
(http://eko-znaki.pl/oznakowanie_opakowan.htm)

Potrzebne rzeczy:

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ▪ Szary papier, ▪ Markery, ▪ Taśma klejąca, ▪ Kostka do gry, ▪ Kartki, | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pisaki, ▪ Telefony z dostępem do internetu ▪ Materiały z załączników ▪ Produkty spożywcze lub kosmetyczne (przynoszą uczestnicy) |
|--|---|

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Wstęp – czym jest produkt?

Czas: [20/25 min]

Produkt – każdy obiekt rynkowej wymiany oraz wszystko, co może być oferowane na rynku. Produktem może być dobro materialne, usługa, miejsce, organizacja bądź idea.

1. Krótka dyskusja na forum z uczestnikami o tym, co oznacza słowo PRODUKT, jakie jest jego zadanie oraz jaki powinien być.

Pytania pomocnicze:

- 1) Co oznacza słowo produkt?
- 2) Jaki powinien być produkt? Jakie są jego cechy?
- 3) Jaką rolę może pełnić produkt?

2. Przedstawienie zagadnień związanych ze słowem PRODUKT, które w życiu codziennym często do niego nawiązują lub służą do opisu charakteryzujących go szczegółów.

Opis: Na arkuszu szarego papieru narysowana jest krzyżówka z hasłem przewodnim (słowo: produkt), ale reszta pól pozostaje pusta (*wzór – załącznik H.3.1*). Zadaniem uczestników jest uzupełnienie brakujących haseł przy pomocy liter udostępnionych im przez prowadzącego (*załącznik H.3.2*) – cała drużyna dysponuje jednym, wspólnym kompletem liter. Harcerze zostają podzieleni na zastępy, w których będą próbować stworzyć hasła tworzące krzyżówkę (przyklejenie liter do planszy w odpowiednich miejscach). Zastępy po kolei rzucają kostką, a to ile oczek uda im się wyrzucić decyduje o tym, jaki ruch mogą wykonać. Prowadzący ma do dyspozycji gotową krzyżówkę (*załącznik H.3.1*).

Nie każda ilość oczek umożliwia uczestnikom wykonanie ruchu (np. 1 lub 2 oczka). Dopiero, gdy wykulają większą ilość oczek, będą mogli wykonać ruch związany z odgadywaniem hasła.

Wylosowana ilość oczek na kości:

- 1 – cała drużyna musi wykonać krótkie zadanie ruchowe (np. zrobić 10 przysiadów czy 5 pajacyków)
- 2 – wszyscy uczestnicy zmieniają miejsca, w których siedzą (np. przesuwają się o 3 miejsca w prawa lub o 2 w lewo)
- 3 – zastęp prosi o podanie przez prowadzącego, jaka litera znajduje się w konkretnym miejscu w tylko jednym słowie
- 4 – zastęp prosi o wskazanie wszystkich miejsc, gdzie znajduje się jedna, wybrana litera np. A
- 5 – prowadzący podaje definicję jednego hasła wybranego przez zastęp (*definicje – załącznik H.3.1*)
- 6 – prowadzący podaje jak brzmi jedno, wskazane przez zastęp, hasło

Produkty w życiu codziennym

Czas: [10/15 min]

Krótkie podsumowanie poprzedniego zadania i przedstawienie przykładów produktów w życiu codziennym.

Opis: Zabawa oparta na zasadach gry w TABOO w formie rywalizacji pomiędzy zastępami. Czas każdej rundy dla jednego zastępu to 30 sekund.
Harcerz

z pierwszego zastępu dostaje talię kart przedstawiających różne popularne produkty dostępne w życiu codziennym (*karty – załącznik H.3.3*). Jego zadaniem jest opisanie produktu z karty na wierzchu stosu bez użycia jego nazwy oraz słów zabronionych (także wymienione na karcie) tak, aby jego zastęp odgadł, co to za produkt.

Jeśli mu się to udało, a nie minęło jeszcze 30 sekund to uczestnik może zacząć

opisywać produkt z kolejnej karty. Gdy upłynie wyznaczony czas talia nieodgadniętych kart zostaje przekazana przedstawicielowi z następnego zastępu. Gra trwa aż do odgadnięcia wszystkich kart.

Wygrywa ta ekipa, której uda się odgadnąć najwięcej produktów.

*Jeśli osoba nie potrafi wytłumaczyć hasła lub go nie zna to odkłada kartę na dół talii i opisuje następną.

Skąd pochodzi dany produkt?

Czas: [25-30 min]

W ramach przygotowania do zadania należy zapoznać się z materiałami źródłowymi [1], [2] i [3]. Przed rozpoczęciem zbiórki harcerze dostają informacje, że mają na nią przynieść dwa wybrane produkty np. spożywcze lub kosmetyczne – należy zaznaczyć, że produkty muszą posiadać kod kreskowy.

1. Krótka dyskusja na forum z uczestnikami o tym, czym jest kod kreskowy i jakie informacje można w nim znaleźć oraz o tym, jak sprawdzić pochodzenie produktów, które się kupuje i dlaczego warto to robić.

Pytania pomocnicze:

- 1) Czym jest kod kreskowy?
- 2) Jakie informacje można odszukać w kodzie kreskowym?
- 3) Jak sprawdzić skąd pochodzi produkt?
- 4) Po co sprawdzać pochodzenie produktów? Czy warto to robić? Dlaczego?

2. Przeanalizowanie pochodzenia różnych produktów, które mamy w swoich domach na podstawie ich kodów kreskowych i zlokalizowanie krajów, z których pochodzą.

Opis: Harcerze w zastępach badają pochodzenie produktów, które przynieśli z domów na podstawie analizy ich kodów kreskowych w odpowiedniej wyszukiwarce (materiał źródłowy [3]). Po wpisaniu kodu w wyszukiwarke i wyświetleniu nazwy państwa, z którego produkt pochodzi, uczestnicy sprawdzają, gdzie dane państwo się znajduje (np. w Google Maps), a następnie zaznaczają jego lokalizację na konturowej mapie świata (**mapa – załącznik H.3.4**).

Po analizie wszystkich produktów i zaznaczeniu krajów ich pochodzenia na mapie, zastępy wspólnie, na forum, zastanawiają się czy można zauważyć jakąś tendencję w tym, skąd są produkty np. czy są to produkty regionalne czy pochodzą np. z Azji.

Jaki znak twój? – symbole na produktach

Czas: [25/30 min]

W ramach przygotowania do zadania należy zapoznać się z materiałami źródłowymi [4] i [5] (zwłaszcza [4]) oraz wybrać odpowiednie miejsce do jego przeprowadzenia – podczas pierwszej części zadania harcerze z grup A i C powinni być od siebie oddaleni tak, by nie móc widzieć, co robi przeciwna grupa, a harcerze z grupy B muszą móc bez trudu szybko przemieszczać się pomiędzy pozostałymi grupami (brak przeszkód na drodze).

1. Zapoznanie się symbolami i oznaczeniami, które można spotkać na etykietach produktów.

Opis: Harcerzy w zastępach dzielimy na trzy części: A, B oraz C, tak aby we wszystkich zastępach był co najmniej jeden przedstawiciel każdej z tych grup. Grupy A i C mogą liczyć po max dwie osoby z jednego zastępu, w grupie B ilość osób jest dowolna. Każda z grup A, B i C ma inne zadanie do wykonania:

A – uczestnicy widzą obrazek (z jakimś symbolem) i muszą opisać go osobom z ich zastępu, które są w grupie B

B – uczestnicy nie widzą obrazka, muszą zapamiętać opis, który usłyszeli od osób A i przekazać go osobom z grupy C

C – uczestnicy nie widzą obrazka, muszą spróbować narysować symbol według opisu przekazanego im przez osoby B

Podczas jednej rundy wszystkie zastępy próbują odtworzyć ten sam symbol. Pomiedzy rundami uczestnicy z poszczególnych grup mogą zamienić się miejscami i zadaniami, tak by każdy miał możliwość bycia w grupach A, B i C. Do zadania została stworzona dodatkowa instrukcja dla prowadzącego (*załącznik H.3.5*) oraz wykaz symboli do odwzorowywania (*załącznik H.3.6*) – na podstawie materiałów źródłowych [4].

2. Porównanie narysowanych przez zastępy obrazków z oryginalnymi symbolami – przedstawienie przez prowadzącego, co poszczególne symbole oznaczają oraz krótka dyskusja na forum o znaczeniu dodawanych oznaczeń na produktach.

Pytania pomocnicze:

- 1) Po co na produktach poza kodem kreskowym dodaje się różne oznaczenia i symbole?
- 2) Z jakimi symbolami już się spotkali? Na jakich produktach?
- 3) Czy symbole i oznaczenia powinny być ustandaryzowane tzn. takie same na całym świecie? Dlaczego?
- 4) Dlaczego, niektóre marki podrabiają produkty innych? Czy ma to coś wspólnego z oznaczeniami na produktach?

Zakończenie

Czas: [20 min]

1. Stworzenie etykiety, która opisuje drużynę jako produkt.

Opis: Harcerze w zastępach projektują etykietę (w formie plakatu), która ich zdaniem, najlepiej opisuje ich drużynę jako produkt godny polecenia. W celu stworzenia etykiety można korzystać z istniejąc zasad tworzenia kodów oraz symboli lub zaprojektować własne, wraz z wyjaśnieniem ich znaczenia. Każdy z zastępów prezentuje swój pomysł na forum drużyny.

2. Na koniec zbiórki harcerze uzupełniają swoje **karty postaci** i zaznaczają na nich nowy level zdobyty podczas zajęć.

ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE:

Odnalazł/-a w swoim domu przedmioty pochodzące z co najmniej 5 różnych krajów i wie, gdzie te kraje się znajdują.

Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki:

Czy po zbiórce uczestnicy:

- 1) Wiedzą, czym jest produkt i co go charakteryzuje?
- 2) Wiedzą, czym jest kod kreskowy oraz jakie informacje są w nim zawarte?
- 3) Umieją sprawdzić pochodzenie produktu?
- 4) Wiedzą, jakie podstawowe symbole i oznaczenia można znaleźć na produktach
i co one oznaczają?
- 5) Będą mieć świadomość, dlaczego przy zakupie produktu warto najpierw przeanalizować jego etykietę?

ŚWIADOMIE
Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

ZACZNIJMY
OD
NOWA

Spis treści

O P I S	64
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I	64
Wstęp – drugie życie produktu.....	65
Recykling	65
Upcykling.....	67
Zero waste	70
Zakończenie	70
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki	71

Spis załączników

H.4.1 Odpady

Autorka:

Karolina Włoch

TEMAT ZBIÓRKI: ZACZNIJMY OD NOWA

O P I S

[120 min]

Podczas zbiórki zostaną wytłumaczone oraz omówione różnice pomiędzy recyklingiem, upcyklingiem oraz zasadą zero waste, a także przedstawione ich potencjalne zastosowania w życiu codziennym. Przed przeprowadzeniem zbiórki należy zapoznać się z materiałami źródłowymi oraz wybrać sposób realizacji zadań, który najbardziej będzie odpowiadał naszej drużynie – część zadań posiada kilka wersji do wyboru.

C E L E

- ✓ Zapoznanie się z pojęciami: recykling, upcykling oraz zero waste
- ✓ Przypomnienie zasad prawidłowej segregacji odpadów
- ✓ Zapoznanie się z terminem „drugie życie produktu”
- ✓ Poznanie sposobu na ponowne wykorzystanie zużytych materiałów

REALIZOWANY PUNKT SPRAWNOŚCI

⇒ Potrafi wyjaśnić pojęcia recykling, upcykling i zero waste oraz wskazać różnice pomiędzy nimi.

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

- [1] Zasady segregacji oraz sens recyklingu | nasze-śmieci | Ministerstwo Klimatu
(<https://naszesmieci.mos.gov.pl/>)
- [2] Film o segregacji 45 rodzajów odpadów | NOIZZ.pl
(<https://www.facebook.com/watch/?v=658928817953309>)
- [3] Idea upcyklingu, czyli drugie życie niepotrzebnych przedmiotów | Locly
(<https://www.locly.pl/idea-upcyklingu/>)
- [4] Upcykling – filmy z inspiracjami | YouTube
(https://www.youtube.com/results?search_query=upcycling+diy)
- [5] Zero waste i less waste - co to jest i jak wprowadzić to w życie? | bee.pl
(<https://www.bee.pl/zero-waste-less-waste-co-to-jest-zasady-a-570.html>)
- [6] „Ewolucja śmiecia etapy” - gra | Hufiec Siódemka
(<https://www.youtube.com/watch?v=6TyctCC2HCU>)

Potrzebne rzeczy:

- Karteczki, pisaki, markery, szary papier (obowiązkowo)
- Materiały z załączników (w zależności od wybranej wersji)
- Telefon (obowiązkowo)
- Taśma klejąca, worki na śmieci, pojemniki na odpady (opcjonalnie, w zależności od wybranej wersji zadań)
- Materiały potrzebne do wykonania przedmiotów w technice upcyklingu (wybiera prowadzący)

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Wstęp – drugie życie produktu

Czas: [5 min]

Drugie życie produktu – powtórne użycie produktu poprzez zastosowanie go, jako surowiec w procesie recyklingu lub nadanie produktowi nowej funkcji i ponowne wykorzystanie

Opis: Krótka dyskusja na forum z uczestnikami o tym, co dzieje się z produktem po jego zużyciu oraz o tym, że w wielu przypadkach można go wykorzystać ponownie w zmienionej formie.

Pytania pomocnicze:

- 1) Jeśli kupimy wodę w plastikowej butelce to, po jej wypiciu, co zrobimy z butelką?
- 2) Czy plastikowa butelka można zostać wykorzystana ponownie? Jeśli tak to w jaki sposób?
- 3) Co oznacza termin „drugie życie produktu”?

Recykling

Czas: [20/30 min]

Recykling – proces przekształcania odpadów w nowe materiały, a co za tym idzie przedmioty, przy uwzględnieniu zasady maksymalnego ponownego wykorzystania tych samych materiałów i minimalizacji nakładów potrzebnych do ich przetworzenia; stanowi alternatywę dla klasycznego usuwania odpadów.

Ta część ma na celu przypomnienie harcerzom zasad prawidłowej segregacji odpadów (materiał źródłowy [1]). Zadanie jest do wyboru w trzech wersjach, należy wybrać tą, która będzie najbardziej odpowiadać uczestnikom zbiórki.

WERSJA 1

Opis: Harcerze dzielą się na pięć grup poprzez losowanie karteczek z pięcioma nazwami kolorów, które odpowiadają barwom pojemników do segregacji odpadów:

żółty – metale i tworzywa sztuczne

niebieski – papier

zielony – szkło

brązowy – odpady biodegradowalne

czarny – odpady zmieszane

Zadaniem każdego z zespołów jest stworzenie plakatu, który będzie tłumaczył co można, a czego nie należy wyrzucać do pojemnika na śmieci w wylosowanym przez zespół kolorze. Plakaty mogą być częściowo wykonane w wersji 3D, z wykorzystaniem rzeczy dostępnych w miejscu odbywania zbiórki to znaczy, że np. zamiast pisać na plakacie „plastikowa butelka” można taką pustą butelkę po prostu do niego przyczepić. Stworzone przez harcerzy prace należy wywieść w harcówce, tak by były widoczne dla wszystkich.

WERSJA 2

Opis: Zadaniem uczestników jest wykonanie nowych pojemników na śmieci do harcówki, tak aby zachować zasady segregacji odpadów. Pojemniki powinny zostać ozdobione i opisane tak, aby na pierwszy rzut oka było widać, co należy do nich wyrzucać.

*Rodzaj i wielkość pojemników zależą od zapotrzebowania drużyny.

WERSJA 3

Opis: Zadanie jest oparte na rywalizacji pomiędzy zastępami w formie wyścigów rzędów. Zastępy ustawiają się w rzędach, jedna osoba za drugą. Naprzeciwko nich, w pewnej odległości (max. 6-8 metrów) znajdują się worki na śmieci w pięciu różnych kolorach (żółty, niebieski, zielony, czarny, brązowy)

– każdy z zastępów ma swój własny zestaw worków. W połowie drogi pomiędzy uczestnikami a workami na śmieci, znajdują się karteczki z różnymi przykładami odpadów, które należy prawidłowo posegregować (**załącznik H.4.1**). Na hasło „start” każdy pierwszy uczestnik z danego rzędu biegnie po jedną z karteczek z nazwą odpadu, a potem biegnie dalej, by umieścić karteczkę w prawidłowym worku do segregacji. Następnie wraca i staje na końcu swojego rzędu – dopiero wtedy kolejna osoba może wykonać zadanie. Zastępy muszą umieścić wszystkie swoje kartki w workach – należy zapisać czas wykonania tego zadania przez każdą z rywalizujących grup.

Po umieszczeniu karteczek w workach, zastępy wspólnie z prowadzącym zbiórkę, sprawdzają czy wszystkie „odpady” zostały prawidłowo posegregowane. Za każdą źle przyporządkowaną kartę należy doliczyć 10 sekund do czasu, w którym dany zastęp wykonał zadanie. Wyścig wygrywa ten z zastępów, który ma najkrótszy czas prawidłowego posegregowania odpadów (wliczając w to karne sekundy).

*W celu urozmaicenia wyścigu można zmieniać formy poruszania się uczestników w czasie wykonywania zadania np. podczas pierwszej rundy mogą biegać, podczas drugiej skakać na jednej nodze, podczas trzeciej iść tyłem itd.

Upcykling

Czas: [40/60 min]

Upcykling – forma przetwarzania wtórnego odpadów, w wyniku którego powstają produkty o wartości wyższej niż przetwarzane surowce. Proces ten pozwala zmniejszyć zarówno ilość odpadów, jak i ilość materiałów wykorzystywanych w produkcji pierwotnej.

W tej części zbiórki harcerze zapoznają się z terminem upcyklingu oraz ideą ponownego wykorzystania odpadów, jako bazy do stworzenia nowych produktów. Przed rozpoczęciem zajęć, należy przejrzeć różne przykłady wykorzystania upcyklingu w życiu codziennym (materiał źródłowy [4]). Zadanie

jest do wyboru w trzech wersjach (każda składa się z dwóch części), należy wybrać tę, która będzie najbardziej odpowiadać uczestnikom zbiórki.

WERSJA 1

1. Zdobycie materiałów – „kto szuka ten znajdzie”

Opis: Na określonym terenie są poukrywane różne materiały plastyczne i techniczne, potrzebne do samodzielnego wykonania przedmiotów metodą upcyklingu (inspiracje i wykaz przedmiotów [4]). Materiały należy ukrywać w miarę równomierny sposób np. jeśli chcemy ukryć trzy pary nożyczek to ukrywamy je w trzech różnych miejscach, a nie wszystkie razem. Zastępy dostają trzy minuty na odszukanie i zgromadzenie jak największej liczby przedmiotów, które przydadzą im się w drugiej części zadania.

2. DIY – upcykling w wersji „zrób to sam”

Opis: Każdy z zastępów ma zadanie zaprojektować i wykonać przedmiot w technice upcyklingu z materiałów, które udało im się zdobyć. Jeśli zaistnieje potrzeba, to zastępy mogą się między sobą wymienić materiałami (max. trzy wymiany na zastęp). Po wykonaniu przedmiotów zastępy prezentują swoje pomysły na forum.

WERSJA 2

1. Zdobycie materiałów – „na straganie w dzień targowy”

Opis: Prowadzący prowadzi sklepik, w którym można kupić różne materiały plastyczne i techniczne, potrzebne do samodzielnego wykonania przedmiotów metodą upcyklingu (inspiracje i wykaz przedmiotów [4]). Wszystkie dostępne materiały zostają wycenione na odpowiednią kwotę, w zależności od swojej wartości (np. nożyczki – 5 zł). Zadaniem uczestników jest wymyślenie, jaki przedmiot chcieliby wykonać (w zastępach) z dostępnych materiałów, a następnie kupić potrzebne im surowce w sklepiku, mając do dyspozycji jedynie określoną sumę pieniędzy (np. 100 lub 150 zł na zastęp). Prowadzący

może stosować promocje (np. 3 w cenie 2), nieznacznie obniżać/zawyżać ceny w trakcie zadania lub targować się z uczestnikami.

2. DIY – upcykling w wersji „zrób to sam”

Opis: Każdy z zastępów ma zadanie zaprojektować i wykonać przedmiot w technice upcyklingu z materiałów, które udało im się kupić w sklepiku. Jeśli zaistnieje potrzeba, to zastępy mogą się między sobą wymienić materiałami (max. trzy wymiany na zastęp). Po wykonaniu przedmiotów zastępy prezentują swoje pomysły na forum.

WERSJA 3

1. Zdobywanie materiałów – „to co widzę jest...”

Opis: Gra w kalambury – rywalizacja pomiędzy zastępami. Prowadzący posiada pulę różnych materiałów plastycznych i technicznych, potrzebnych do samodzielnego wykonania przedmiotów metodą upcyklingu (inspiracje i wykaz przedmiotów [4]) oraz karteczki z nazwami tych materiałów, umieszczone w nieprzeźroczystym opakowaniu. Harcerze z różnych zastępów, po kolei, losują karteczki, a następnie mają 30-45 sekund na pokazanie hasła bez użycia słów. Jeśli zastęp, z którego pochodzi prezentujący harcerz, odgadnie hasło to dany materiał należy do nich, a jeśli nie to zgadywać mogą pozostałe zastępy. Gra toczy się do wyczerpania materiałów, a każdy z zastępów usiłuje ich zdobyć jak najwięcej.

2. DIY – upcykling w wersji „zrób to sam”

Opis: Każdy z zastępów ma zadanie zaprojektować i wykonać przedmiot w technice upcyklingu z materiałów, które udało im się zdobyć podczas gry w kalambury. Jeśli zaistnieje potrzeba, to zastępy mogą się między sobą wymienić materiałami (max. trzy wymiany na zastęp). Po wykonaniu przedmiotów zastępy prezentują swoje pomysły na forum.

Zero waste

Czas: [15 min]

Zero waste – ruch polegający na minimalizowaniu ilości generowanych odpadów poprzez przekształcanie je w zasoby lub stosowanie ekologicznych zamienników. Celem tych działań jest redukcja zanieczyszczenia oraz degradacji środowiska, a także zaprzestanie konieczności marnowania surowców.

Opis: Cała drużyna wspólnie zastanawia się nad tym, czym jest idea „zero waste” i co można zrobić, by podczas obozu harcerskiego produkować mniej odpadów. Pomysły zostają zapisane na szarym papierze w postaci mapy myśli.

Zakończenie

Czas: [15 min]

1. Gra „Ewolucja śmiecia” – szczegóły przebiegu gry i wyglądu poszczególnych tworzonych form w filmie [6].

Opis: Zabawa opiera się na zasadach gry w „papier-kamień-nożyce”. Jej celem jest pokazanie zamkniętego obiegu plastiku w przyrodzie oraz możliwości, jakie niesie za sobą ponowne wykorzystanie odpadów, jako surowca do tworzenia nowych produktów.

Wszyscy uczestnicy zaczynają grę na pierwszym etapie ewolucji śmieci, czyli jako pusta butelka. Następnie gracze, w parach, grają w „papier-kamień-nożyce” – ta osoba z pary, która wygra ewoluuje na następny poziom ewolucji, a osoba, która przegra pozostaje na tym etapie, na którym była. W kolejnej rundzie zabawa się powtarza, z tymże uczestnicy mogą rywalizować w „papier-kamień-nożyce” tylko z osobami, które są na tym samym etapie ewolucji co one. Gra kończy się w momencie, gdy większość uczestników osiągnie najwyższy poziom ewolucji, nową butelkę.

Kolejne etapy ewolucji: PUSTA BUTELKA – ZGNIĘCIONA BUTELKA – PŁYNNY PLASTIK – NOWA BUTELKA

2. Na koniec zbiórki harcerze uzupełniają swoje **karty postaci** i zaznaczają na nich nowy level zdobyty podczas zajęć.

ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE:

Wykonał/-a w domu własny przedmiot zgodnie z upcyklingiem a następnie wykorzystał/-a zgodnie z jego nowym przeznaczeniem.

Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki:

Czy po zbiórce uczestnicy:

- 1) Wiedzą co oznacza termin „drugie życie produktu”?
- 2) Wiedzą co oznaczają pojęcia: recykling, upcykling i zero waste?
- 3) Wiedzą, dlaczego należy segregować odpady?
- 4) Znają zasady prawidłowej segregacji odpadów?

ŚWIADOMIE
Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

KONSUMPCJONIZM



Spis treści

O P I S	74
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I	74
Wstęp	75
Przebieg	76
Zakończenie	78
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki	78

Autorka:

Marta Barejko-Wróbel

TEMAT ZBIÓRKI: KONSUMPCJONIZM

O P I S	[110 min]
Zbiórka ma na celu wskazanie jak działa konsumpcjonizm w naszym codziennym życiu. Jako formę została wybrana gawęda scenariusz.	
C E L E	✓ Zdefiniowanie co znaczy: konsumpcjonizm ✓ Harcerz będzie wiedział jak oszczędzać czas
REALIZOWANY PUNKT SPRAWNOŚCI	
⇒ Wie, czym jest konsumpcjonizm i jakie zagrożenia z niego wynikają	
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :	
[1] Jak oszczędzać na zakupach Najlepszelokaty.pl (https://najlepszelokaty.pl/oszczedzanie-na-zakupach) [2] Jak się pakować Skyscanner (https://www.skyscanner.pl/wiadomosci/14-genialnych-rad-jak-sie-pakowac)	
Potrzebne rzeczy:	▪ Mapa wyspy ▪ Kartki A6, szary papier ▪ Długopisy, markery, gazety reklamowe, klej, nożyczki

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Wstęp

Czas: [5 min]

Gawęda przykładowa: Antek zaprasza na wyprawę na bezludna wyspę. Będzie to wyprawa bardzo trudna i z przeróżnymi przygodami. Antek jeździ tam raz do roku w celu sprzedaży tamtejszych owoców. W tym roku jednak czeka go inne zadanie. Jakie przekonacie się sami. Zanim jednak wyruszyście na spotkanie czeka was test.

Każdy z uczestników otrzymuje kartkę i długopis. Drużynowy podaje listę przedmiotów: woda, zapalniczka, telefon, odzież, nóż, jedzenie, laptop, przenośne wi-fi, torba, brezent, jedna dodatkowa rzecz wytypowana przez harcerza.

Zadaniem każdej osoby jest uszeregowanie podanej listy od najbardziej potrzebnej rzeczy do najmniej.

Przedstawienie przez harcerzy informacji o dokonanych wyborach.

Następnie dowiadują się, że całą grupą mogą zabrać ze stworzonej listy, tylko pięć przedmiotów.

Dyskusja na forum: co zabierają i dlaczego?

Przebieg

Czas: [90 min]

Podróż na wyspę: Wiadomo, że na bezludną wyspę wcale nie jest tak łatwo się dostać. Muszą przelecieć samolotem do Singapuru, a tam dostać się na wynajętą łódź. Podróż mija w miarę szybko, bo wydarzyła się straszna rzecz.

Gra horror

Opis: Każdy z harcerzy losuje karteczkę – na jednej z nich powinno być napisane „K” (jak killer), na pozostałych „O” (jak ofiara). Następnie uczestnicy gaszą światło i rozpoczynają grę. Każdy z uczestników chodzi w dowolnym kierunku. Killer zabija swoją ofiarę poprzez dotknięcie w szyję. Zabita osoba osuwa się na ziemię. Killer może przemieszczać swoje ofiary w różne miejsca lub pozostawić tam gdzie zabiła. Kiedy ktoś trafi na podłódze na „martwe ciało”, krzyczy: „Znalazłem ciało” i idzie zapalić światło. Od momentu krzyknienia wszyscy muszą pozostać na swoich miejscach. Po zapaleniu światła gracze gromadzą się i dyskutują, kto może być mordercą. Jeśli grupa wskaże niewinnego człowieka, to odpada on z gry. Celem kilerów jest zabicie ofiar, zanim zostanie zdemaskowany. Po zakończeniu dyskusji uczestnicy znów gaszą światło. W kolejnej rundzie nie biorą udziału osoby, które odpadły z gry. Gra toczy się tak długo, aż albo wszyscy zginą albo killer zostanie zdemaskowany.

Wyspa:

Antek: Całe szczęście, że udało nam się dotrzeć na wyspę. Nie było łatwo z tymi przygodami. Pokażę wam teraz wyspę (wyciąga mapę). Udamy się teraz do każdego z portów, gdzie opowiem wam historię.

Port Łapacza czasu:

Antek: Proszę was podzielić się najpierw na trzy ekipy (najlepiej zastępy lub odliczając). Jak wiecie czas to pieniądz im więcej czasu mamy tym więcej możemy zrobić i zyskać. W życiu bardzo łatwo trwonimy czas, chcąc wam to

pokazać chciałbym dowiedzieć się jak szykujecie lub wykonujecie pewne czynności. Oczywiście możecie je albo opowiedzieć albo zaprezentować. Każda z ekip losuje karteczkę, na której zapisane jest: robienie zakupów, szykowanie się na wyjazd, szykowanie się do szkoły. Zadaniem każdej ekipy jest opowiedzenie lub przedstawienie jak zachowują się w danej czynności.

Pytania pomocnicze:

- 1) Kiedy zaczynają się przygotowywać?
- 2) Jaka jest kolejność czynności jakie wykonują? Co zabierają?

Podczas prezentacji liczony jest im czas. Następnie zadaje się pytanie czy można to zoptymalizować?

Oczywiście, że można:

- LINK [1]
- LINK [2]

Wspólne stworzenie zasad optymalizacji czasu.

Port wyprzedzący:

Antek: To już czas dzisiaj musimy sprzedać nasze owoce. Kupcy którzy do nas przybywają, handlują z nam. Naszą walutą są owoce. Każdy z was otrzymuje 50 owoców, możecie z nimi zrobić co chcecie. Podział na dwie ekipy: kupujących i handlarzy. Zadaniem handlarzy jest wymyślenie jakie produkty chcą sprzedawać i za ile chcą je sprzedać. Celem handlarzy jest sprzedanie jak największej ilości towarów. Po upływie ok. 10min może być zamiana ról. Podsumowanie: Wygrywa ten kupujący, który ma najwięcej pieniędzy i ma potrzebne rzeczy. Dlaczego: ponieważ nie uległ wpływom handlarzy i kupił tylko to, co było mu najbardziej potrzebne.

Zakończenie

Czas: [90 min]

1. Port Nadziei:

Antek: Widzę, że ulegliście konsumpcjonizmowi. Hmmmm.. czy wiecie co to jest? (rozmowa z harcerzami na temat konsumpcjonizmu czym jest? Czy jest dobry? Jak się czuli, gdy kupowali produkty? Czy są im potrzebne?). Widzicie jak zdominowała nas potrzeba posiadania czegoś co nie do końca jest nam potrzebne. Chciałbym abyście pomogli mi stworzyć plakat, który będzie zachęcał waszych rówieśników do świadomego kupowania i namawiania ich rodziców, że nie zawsze nowe oznacza, że coś jest dobre.

2. Na koniec zbiórki harcerze uzupełniają swoje **karty postaci** i zaznaczają na nich nowy level zdobyty podczas zajęć.

ZADANIE MIĘDZYZBIÓRKOWE:

Stworzył/-a listę 5 zasad, które pomogą jego/jej rodzinie w walce z nadmiernym konsumpcjonizmem na co dzień.

Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki:

Czy po zbiórce uczestnicy:

- 1) Wiedzą, czym jest konsumpcjonizm?
- 2) Wiedzą, jak w życiu codziennym nie dać się wpływowi konsumpcjonizmu?
- 3) Wiedzą, w jaki sposób można zaoszczędzić czas w życiu codziennym?

PODSUMOWANIE:

Po zakończeniu cyklu zbiórek przeznaczonego dla metodyki harcerskiej należy podsumować z uczestnikami ilość zdobytych leveli przez ich postacie oraz zakończyć realizację sprawności Strażnik Ochrony Środowiska, poprzez nadanie jej osobom, którym udało się wykonać wystarczającą liczbę zadań.



Propozycje dodatkowe

1. Zorganizowanie wyjścia do miejsc powiązanych z tematyką propozycji w ramach dodatkowej zbiórki:
 - oczyszczalnia ścieków
 - siedziba poznańskiego Aquanetu
 - Składowisko Odpadów Komunalnych Miasta Poznania
2. Zorganizowanie wycieczki do miejsca powiązanego z tematyką propozycji w ramach biwaku drużyny:
 - Hydropolis we Wrocławiu
3. Zorganizowanie spotkania z osobą zawodowo zajmującą się ochroną środowiska w ramach dodatkowej zbiórki.
4. Zorganizowanie służby na rzecz ochrony środowiska:
 - akcja Sprzątanie Świata (np. regularnie raz w miesiącu podczas zbiórki)
 - sadzenie drzew (np. w ramach współpracy z Radą Osiedla)
 - zlikwidowanie dzikich wysypisk śmieci (np. przy okazji innych zbiórek czy rajdów w lesie)

METODYKA STARSZOHARCERSKA

Spis treści

1. Źródła informacji.....	82
2. Nieoczywiste a potrzebne	93
3. Mania mania.....	103
4. Świadomy konsument.....	111
5. Podsumowanie cyklu.....	121

ŚWIADOMIE
Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

ŹRÓDŁA INFORMACJI

Spis treści

O P I S	83
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I	83
Wstęp – skąd czerpiemy informacje?	84
Efekt potwierdzenia – pokazanie zjawiska na podstawie eksperymentu	85
Manipulacja – omówienie po kolei jak działa i gdzie się z nią spotykamy	85
Zakończenie – jak szukać i rozpoznawać rzetelne źródła	89
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki	91

Spis załączników

- HS.1.1 Wykresy – manipulacja danymi
- HS.1.2 Wykres – manipulacja danymi
- HS.1.3 Przykładowe artykuły
- HS.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 stroniczne? 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 HS.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 HS.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 HS.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 HS.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	95
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :	95
5 sekund - wprowadzenie	96
ActionBound.....	96
Zakończenie.....	101
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki: .	102

Spis załączników

HS.2.1 Karty do gry „5 sekund”

HS.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=A5gu3YjeT56n03ivKAvfddg>)
- [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/1oJnuaVPt0HyMvhq5bXNPes?si=PZ6mRM0USbeO4GDViKb0_Q)

Potrzebne rzeczy:

- Karty do gry „5 sekund” – **załącznik HS.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 HS.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 HS.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 HS.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	105
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :	105
Wstęp – Co to konsumpcjonizm?	106
Jak efektywnie robić zakupy?	106
Zrównoważona konsumpcja	109
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki: .	110

Spis załączników

HS.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>)

Potrzebne rzeczy:

- Materiały z załącznika (*załącznik HS.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 HS.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 wyklądać 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 przedstawiają, 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

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?

ŚWIADOMIE
Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

ŚWIADOMY
KONSUMENT

Spis treści

O P I S	113
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :	113
Wstęp – ogólny opis gry	114
Szczegółowy opis zagadek	115
Zakończenie gry – otwarcie sejfu	118
Zakończenie – produkty codziennego użytku	119
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki: .	120

Spis załączników

HS.4.1 Karta ekipy

HS.4.2 Symbole i ich znaczenia

HS.4.3 Równanie – składniki

HS.4.4 QRcode

HS.4.5 Zdjęcie - puzzle

HS.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 HS.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 HS.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 HS.4.2* i na poniższym równaniu.

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

4

Aplikacja Zdrowe Zakupy (załącznik HS.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 HS.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 HS.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 HS.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 HS.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	123
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :	123
Wstępnie o projekcie starszoharcerskim	124
Tematyka, cele	125
Harmonogram projektu, podział zadań i ich realizacja	125
Dokumentacja projektu, realizacja, zakończenie	126
Przykładowe tematyki projektu, dotyczące cyklu	127

Spis załączników

HS.5.1 Przykładowa karta projektu starszoharcerskiego

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, projektu starszoharcerskiego, będącego ciągłym działaniem, prowadzącym do większej służby/akcji.

W ramach przygotowania zaleca się przejrzanie rozdziału „Projekt starszoharcerski – coś konkretnego” w Poradniku Drużynowego Drużyny Starszoharcerskiej (str. 103 – 110)

C E L E

- ✓ Podsumowanie cyklu „Świadomie”
- ✓ Zaplanowanie projektu starszoharcerskiego
- ✓ 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 Starszoharcerskiej | ZHP

(<http://cbp.zhp.pl/wp-content/uploads/2014/07/poradnik-dla-druzynowych-druzyn-starszoharcerskich.pdf>)

[3] Projekt starszoharcerski – jak się do tego zabrać | skauciak.pl

(<http://www.skauciak.pl/projekt-starszoharcerski-jak-sie-do-tego-zabrac/>)

PRZEBIEG ZAJĘĆ

Wstępnie o projekcie starszoharcerskim

Projekt starszoharcerski to zadanie podjęte z własnej inicjatywy wykonawców, wspólnie zaplanowane, realizowane i oceniane przez grupę. Punktem wyjścia jest jakieś zamierzenie, podjęcie inicjatywy, wytyczenie wspólnego celu. Podczas realizacji projektu każdy uczestnik wykonuje wynikające z planu zadania indywidualne zgodne ze swoimi możliwościami i zainteresowaniami. Projekt rozwija te zainteresowania, kształci odpowiedzialność i umiejętność pracy w zespole. *[źródło: „Poradnik Drużynowego Drużyny Starszoharcerskiej”]*

Rolą drużynowego jest wspieranie, doradzanie, zachęcanie i motywowanie w realizacji projektu – drużynowy nie powinien być głównym organizatorem i koordynatorem, ale powinien sprawować pieczę nad realizacją i weryfikować możliwości wykonania zaplanowanych zadań.

Czyli należy pamiętać o tym, aby:

- realizacja projektu odbywała się dobrowolnie, żeby członkowie zespołu sami chcieli go realizować,
- żaden uczestnik nie został zmuszony do realizacji projektu – uczestnikami nie musi być cała drużyna, może to być, np. zastęp lub po prostu grupa chętnych osób,
- tematyka projektu odpowiadała wszystkim uczestnikom,
- realizowanie projektu było wyzwaniem,
- podzielić zadania między wszystkich uczestników,
- projekt był realizowany głównie przez uczestników i tylko w konieczności wspierany przez drużynowego.

Tematyka, cele

Pierwszym krokiem w realizacji jest wyznaczenie tematyki oraz celu całego projektu: W jakiej dziedzinie chcemy działać? Co chcemy osiągnąć? Jakiego efektu oczekujemy?

Tematyka – w niniejszej propozycji, z założenia, tematyką projektu powinno być bycie świadomym konsumentem. Sam temat projektu można zawęzić do wybranej przerobionej zbiórki (np. „Świadome korzystanie ze źródeł informacji” czy „Świadomie o surowcach”) lub zająć się wszystkimi na raz w ujęciu ogólnym.

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 wziąć pod uwagę, że projekt starszoharcerski jest idealnym instrumentem metodycznym, gdzie do jego realizacji można wykorzystać służbę.

Harmonogram projektu, podział zadań i ich realizacja

Projekt nie powinien trwać dłużej niż 6 miesięcy. Realizacja zadań powinna zostać odnotowywana na „Karcie projektu starszoharcerskiego” (*załącznik HS.5.1*).

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

Następnie należy rozpisać harmonogram wyznaczonych zadań – w jakim czasie mają się one odbywać?, kiedy?, jak długo?.

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 koordynującej cały projekt wśród uczestników.

Dokumentacja projektu, realizacja, zakończenie

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

Po zakończeniu realizacji projektu należy zrobić jego podsumowanie przez sam zespół realizujący, a także radę drużyny. Należy ustalić, w jakim stopniu udało się wykonać zaplanowane zadania.

Pytania pomocnicze, służące do oceny realizacji (*zaczepnięte z: Poradnik Drużynowego Drużyny Starszoharcerskiej, str. 108*):

- 1) Czy wszyscy wykonali zadania, których się podjęli?
- 2) Czy wszystko poszło zgodnie z planem?
- 3) Czy jesteście zadowoleni z efektu końcowego?
- 4) Czy propozycje i pomysły wszystkich osób zostały wzięte pod uwagę?
- 5) Czy wszyscy dobrze się czuli w waszej grupie?
- 6) Co zmienilibyście, gdybyście mieli zrealizować taki projekt jeszcze raz?

Przykładowe tematyki projektu, dotyczące cyklu

<i>Świadomie o wodzie</i>	Projekt polegający na szerzeniu świadomości problematyki deficytu wody, a także na kształtowaniu postawy świadomego człowieka, który zdaje sobie sprawę, jakie konsekwencje niesie ze sobą długotrwała susza oraz wie, że w wielu regionach na świecie (a nawet w Polsce), woda musi być dowożona beczkowozami lub okresowo jej dostawa jest wstrzymywana do gospodarstw domowych.
<i>Świadomie o surowcach odnawialnych i nieodnawialnych</i>	Projekt zajmujący się tematyką surowców odnawialnych oraz odnawialnymi źródłami energii (np. wiatrowej, geotermalnej, słonecznej), poruszający ich skuteczność, zalety czy wady oraz perspektywy na przyszłość w stosunku do surowców nieodnawialnych, będących obecnie głównym źródłem energii (np. w Polsce); poruszenie kwestii, jakie konsekwencje niesie ze sobą wykorzystywanie surowców nieodnawialnych.
<i>Świadomy konsument ekoprodukty</i>	Projekt polegający na poruszeniu tematu świadomego konsumenta (głównie w dziedzinie produktów ekologicznych), który: wie, jakie produkty rzeczywiście można uznać za ekologiczne, a które są tylko w ten sposób oznaczane do celów marketingowych, jest świadomy z czego są zrobione i z czego wynika ich ekologiczność, potrafi czytać etykiety na produktach, umie określić jego pochodzenie, świadomie wybiera się na zakupy, stara się ograniczać zbędne wydatki.
<i>Świadomy konsument</i>	Projekt polegający na poruszeniu tematu świadomego konsumenta (w ogólnym znaczeniu), który wie: jak czytać etykiety na produktach, umie określić jego pochodzenie oraz z czego się składa, świadomie wybiera się na zakupy, stara się ograniczać zbędne wydatki.
<i>Świadomie o plastiku</i>	Projekt polegający na szerzeniu świadomości na temat szkodliwości plastiku względem środowiska, który porusza jego czas rozkładu, co się dzieje z np. plastikowym opakowaniem po wyrzuceniu, porusza zagadnienia mikroplastiku, pojęcia „plasticrust”; zapoznanie ze sposobami poprawienia sytuacji, zaczynając od własnego otoczenia.
<i>Jak żyć bardziej zero waste?</i>	Projekt polegający na zgłębieniu tematyki zero waste, zapoznanie się z rozwiązaniami w każdej dziedzinie życia w myśl tego terminu oraz szerzenie nawyków związanych ze zmniejszeniem produkowania odpadów.
<i>Świadomie o lasach</i>	Projekt polegający na wsparciu ekosystemu lasów i innych miejsc przyrody, szerzeniu świadomości na temat problematyki wycinania lasów pierwotnych, znaczeniu sadzenia nowych lasów w celu odbudowywania ekosystemów (rozważanie kwestii czy są one w stanie zastąpić lasy pierwotne); szerzeniu świadomości na temat zagrożonych gatunków.

<i>Świadomie o zmianach klimatu</i>	Projekt polegający na szerzeniu świadomości na temat zmian klimatu i jego znaczeniu dla człowieka, poruszający kwestie dotyczące topnienia lodowców czy ekstremalnych zjawisk pogodowych, skutków tych zmian, a także ich przyczyn; szukanie sposobu na zapobiegnięcie, dziejącym się obecnie zmianom, przede wszystkim w lokalnym środowisku.
<i>Świadomie o wpływie człowieka na środowisko</i>	Projekt polegający na szerzeniu świadomości o bezsprzecznym wpływie człowieka na środowisko oraz tym, jakie niesie ono ze sobą skutki w każdej dziedzinie życia; poruszenie pojęcia „antropocen”.
<i>Świadome korzystanie z różnego rodzaju środków przekazu</i>	Projekt polegający na szerzeniu świadomości o fake newsach, manipulacji, teoriach spiskowych; zajęcie się kwestią dotyczącą sposobu czerpania wszelkich informacji przez każdego harcerza, a także osób z jego bliskiego otoczenia; poruszenie tematu, jakim zjawiskom mogą ulegać; propagowanie naukowych źródeł oraz zachęcanie do korzystania z szerokiego wachlarza źródeł informacji.
<i>Przykładowe formy:</i>	• akcja na fanpage’u drużyny/szczepu • warsztaty dla dzieci • akcja organizowana w szkole • stoisko na festynie szkolnym • zbiórki zastępów o określonej tematyce • nagranie filmu/teledysku promującego dany temat • nagranie serii filmów poruszających dany temat, np. w formie skeczy • nagranie piosenki/piosenek na dany temat • wsparcie organizacji pozarządowych zajmujących się ochroną środowiska • wizyta w oczyszczalni ścieków • wizyta w Centrum Wiedzy o Wodzie (Hydropolis - Wrocław) • budowa hoteli dla owadów • akcja sprzątania świata (nie jednorazowa tylko długotrwała – np. 10 min przez cały semestr, co zbiórkę)

METODYKA WĘDROWNICZA

Spis treści

1. Źródła informacji.....	131
2. Nieoczywiste a potrzebne	142
3. Mania mania.....	152
4. Świadomy konsument.....	160
5. Podsumowanie cyklu.....	170

ŚWIADOMIE
Propozycja Programowa
Hufiec Poznań-Śródmieście

ŹRÓDŁA INFORMACJI

Spis treści

O P I S	133
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I	133
Wstęp – skąd czerpiemy informacje?	134
Efekt potwierdzenia – pokazanie zjawiska na podstawie eksperymentu	135
Manipulacja – omówienie po kolei jak działa i gdzie się z nią spotykamy	135
Zakończenie – jak szukać i rozpoznawać rzetelne źródła	139
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki	141

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 tą 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	144
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :	144
5 sekund - wprowadzenie	145
ActionBound.....	145
Zakończenie.....	150
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki: ..	151

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=A5gu3YjeT56n03ivKAvfddg>)
- [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/1oJnuaVPt0HyMvhq5bXNPes?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	154
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :	154
Wstęp – Co to konsumpcjonizm?	155
Jak efektywnie robić zakupy?	155
Zrównoważona konsumpcja	158
Konsumpcjonizm turystyczny	158
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki: .	159

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	162
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :	162
Wstęp – ogólny opis gry	163
Szczegółowy opis zagadek.....	164
Zakończenie gry – otwarcie sejfu.....	167
Zakończenie – produkty codziennego użytku.....	168
Pytania mające na celu określenie przerobienia tematyki zbiórki: .	169

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

OPIS

[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.

CELE

- ✓ 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

ŹRÓDŁA / PRZYDATNE LINKI:

- [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	172
Ź R Ó D Ł A / P R Z Y D A T N E L I N K I :	172
Wstępnie o Znak Służby	173
Tematyka, cele	174
Program Znak Służby, podział zadań i ich realizacja	174
Dokumentacja służby, przedstawienie realizacji, zakończenie	175

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.

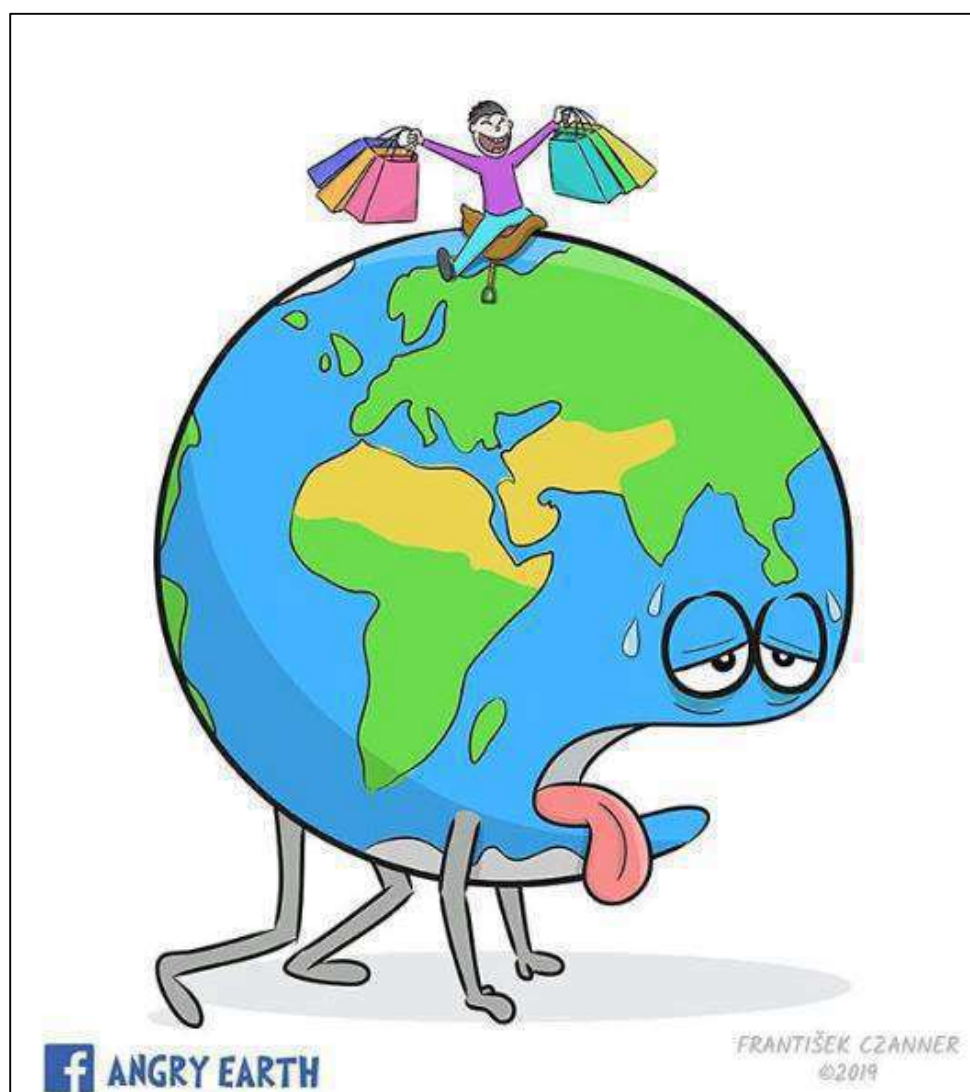
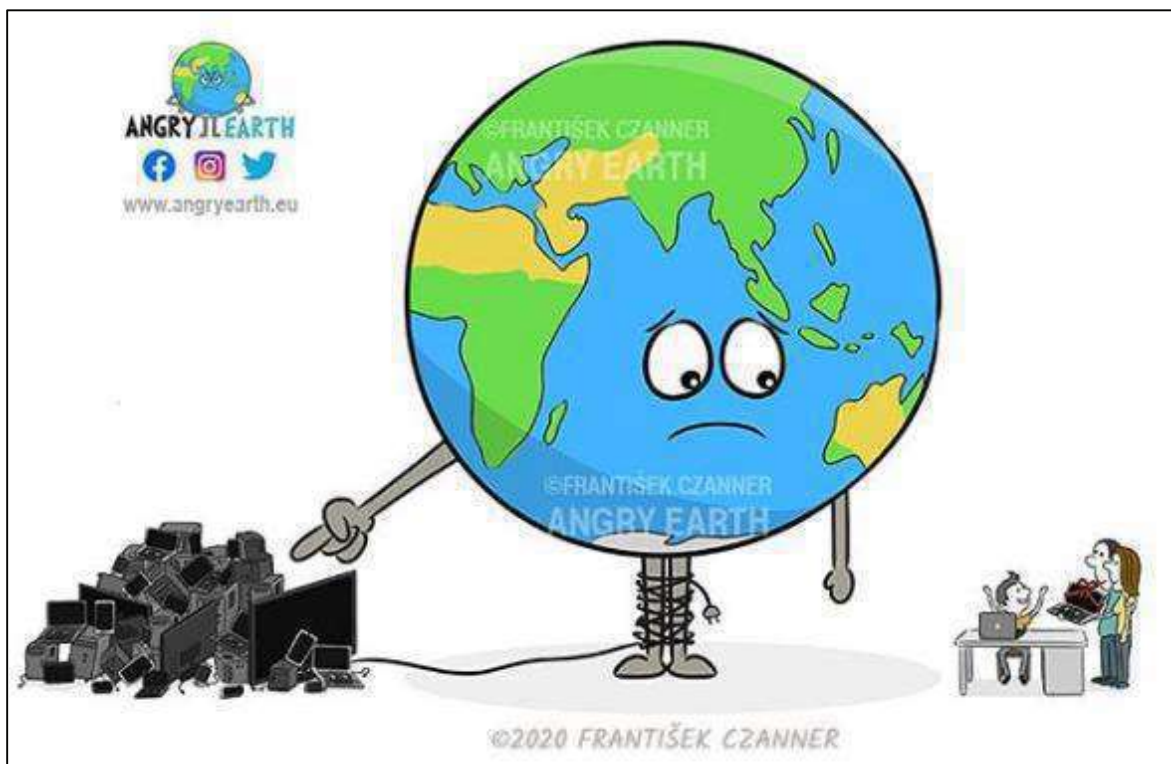
Po zakończeniu realizacji znaku służby należy zrobić jego podsumowanie przez sam zespół realizujący i wystąpić do prowadzącego próbę z wnioskiem o przyznanie znaku.

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

ZAŁĄCZNIKI

ZAŁĄCZNIKI H







STRAŻNIK OCHRONY ŚRODOWISKA

--	--

AUTOPORTET „PRZED”

AUTOPORTET „PO“

(imię)

(nazwisko)

(szczępe)

(drużyna)

(zastęp)

(stopień)

(funkcja)

ZDOBYTY LEVEL

Wie, czym jest ochrona środowiska i co można robić, żeby ta ochrona była bardziej skuteczna.	Wie, czym są surowce nieodnawialne i dlaczego nie należy ich marnować.	Wie, dlaczego pochodzenie produktów, które używa jest istotne oraz w jaki sposób może je sprawdzić.	Potrafi wyjaśnić pojęcia recycling, upcykling i zero waste oraz wskazać różnice pomiędzy nimi.	Wie, czym jest konsumpcjonizm i jakie zagrożenia z niego wynikają.
Wprowadził/-a w życie min. 2 nawyki, które pomogą mu/jej chronić środowisko.	Wie, jaki surowiec jest najbardziej marnowany w jego/jej domu oraz ma pomysł, jak można by to zmienić.	Odnalazł/-a w swoim domu przedmioty pochodzące, z co najmniej, 5 różnych krajów i wie, gdzie te kraje się znajdują.	Wykonał/-a w domu własny przedmiot zgodnie z upcyklingiem a następnie wykorzystał/-a zgodnie z jego nowym przeznaczeniem.	Stworzył/-a listę 5 zasad, które pomogą jego/jej rodzinie w walce z nadmiernym konsumpcjonizmem na co dzień.

WODA	ROPA NAFTOWA												
Informacja: związek chemiczny o wzorze H_2O, występujący w warunkach standardowych w stanie ciekłym. W stanie gazowym wodę określa się mianem pary wodnej, a w stałym stanie skupienia – lodem. Słowo „woda” jako nazwa związku chemicznego może się odnosić do każdego stanu skupienia. Woda naturalna w wielu przypadkach przed zastosowaniem musi zostać uzdatniona. Proces uzdatniania wody dotyczy zarówno wody pitnej, jak i przemysłowej.	Informacja: ciekła kopalina, złożona z mieszaniny naturalnych węglowodorów gazowych, ciekłych i stałych (bituminów) z niewielkimi domieszkami związków azotu, tlenu, siarki i zanieczyszczeń nieorganicznych. Ma podstawowe znaczenie dla gospodarki światowej jako surowiec przemysłu chemicznego, a przede wszystkim jako jeden z najważniejszych surowców energetycznych.												
Zadanie: Dopasuj ilość zużywanej wody na mieszkańca do kontynentu. <table data-bbox="197 646 801 970"> <tbody> <tr> <td>Europa</td><td>1100,00m³</td></tr> <tr> <td>Azja</td><td>291,14m³</td></tr> <tr> <td>Ameryka Północna</td><td>731,51m³</td></tr> <tr> <td>Ameryka Południowa</td><td>606,76m³</td></tr> <tr> <td>Afryka</td><td>2316,13m³</td></tr> <tr> <td>Australia</td><td>291,14m³</td></tr> </tbody> </table>	Europa	1100,00m ³	Azja	291,14m ³	Ameryka Północna	731,51m ³	Ameryka Południowa	606,76m ³	Afryka	2316,13m ³	Australia	291,14m ³	Zadanie: Jak wyglądałby świat bez ropy naftowej? (inspiracja: http://zs2.jastrzebie.pl/wywiad.htm)
Europa	1100,00m ³												
Azja	291,14m ³												
Ameryka Północna	731,51m ³												
Ameryka Południowa	606,76m ³												
Afryka	2316,13m ³												
Australia	291,14m ³												

PLASTIK	BIOGAZ
Informacja: materiały składające się z polimerów syntetycznych (wytworzonych sztucznie przez człowieka i niewystępujących w naturze) lub zmodyfikowanych polimerów naturalnych oraz dodatków modyfikujących takich jak np. napętniacze proszkowe lub włókniste, stabilizatory termiczne, stabilizatory promieniowania UV, uniepalniacze, środki antystatyczne, środki spieniające, barwniki itp. Termin „tworzywa sztuczne” funkcjonuje obok często stosowanych określeń potocznych, np. plastik. Najściślejszym terminem obejmującym wszystkie materiały zawierające jako główny składnik polimer, bez rozróżniania, czy jest on pochodzenia sztucznego czy naturalnego, jest określenie „tworzywa polimerowe”.	Informacja: mieszanina gazów powstająca w procesie biologicznym, z masy organicznej, do której nie ma dostępu tlen. Proces powstawania biogazu występuje powszechnie w przyrodzie, na przykład na torfowiskach, w gnojowicy, czy na dnie mórz. Podczas procesu przemiany masy organicznej, pozostaje jedynie biogaz.
Zadania: Uszereguj czas rozpadu różnych śmieci w środowisku naturalnym: plastik, ogryzka od jabłka, guma do żucia, puszka aluminiowa, reklamówka foliowa, szkło, papier, niedopałek papierosa	Zadanie: Stwórz dubbing do filmiku https://www.youtube.com/watch?v=Ru_E4IQ85wQ&feature=share

METAL	SKÓRA
Informacja: Pierwiastki metaliczne występują w przyrodzie przeważnie w postaci rud, a jedynie niektóre - jako pierwiastki rodzime. Rudy są przerabiane na czyste metale na drodze różnych procesów metalurgicznych. Z powodu swoich bardzo dobrych własności mechanicznych metale są powszechnie wykorzystywane do produkcji maszyn, urządzeń i wielu innych wyrobów, a także jako materiały konstrukcyjne w budownictwie. Większość pierwiastków w układzie okresowym to właśnie metale.	Informacja: surowiec wykorzystywany w przemyśle, pozyskiwany z powłoki ciała zwierząt dzikich i hodowlanych. Jest wykorzystywany m.in. do wyrobu odzieży, obuwia, galanterii, tapicerek samochodowych oraz okładek do książek. Ma również zastosowanie w technice. Skóra naturalna to materiał pochodzenia zwierzęcego. Większość wyrobów skórzanych, w tym torebki ze skóry, produkuje się przy użyciu skóry bydlęcej. Jej charakterystyczny wygląd, faktura oraz zapach są wynikiem procesów przygotowujących skórę do wykorzystania w charakterze materiału, a więc wynikiem czyszczenia, garbowania, licowania oraz konserwacji. Znaczący procent skór naturalnych pochodzi z hodowli zwierząt specjalizujących się w chowie krów przeznaczonych do uboju, którego głównym celem jest pozyskanie tego surowca. Oznacza to, że skóry zwierzęce nie są efektem ubocznym przemysłu mięsnego i uboju rzeźnego. Kwestie praw zwierząt oraz wysoka cena pozyskiwania skór naturalnych to główne przyczyny wzrostu popularności skór ekologicznych. Technicznie rzecz biorąc, ekoskóra to tkanina poliestrowa, pokryta warstwą polichlorku winylu. Podczas produkcji skóry syntetycznej nie są używane materiały pochodzenia zwierzęcego – jej produkcja to proces chemiczny. Skóra ekologiczna (nazywana również skajem lub dermą) jest coraz bardziej pożądanym materiałem, bardzo często wykorzystywanym podczas produkcji torebek, ubrań, butów oraz mebli.
Zadania: wymienić (zapisać) jak najwięcej przedmiotów codziennego użytku, w których znajduje się jakiś metal	Zadanie: Wymyślcie hasła reklamowe popierające stosowania skóry ekologicznej.

GLINA	PIASEK
Informacja: ilasta skała osadowa , powstała w okresie czwartorzędu w wyniku nagromadzenia osadów morenowych. Istnieją również skały czwartorzędowe oraz starsze niż czwartorzędowe nazywane iłami . Jest to zatem skała złożona z minerałów ilastych, kwarcu, skaleni , substancji koloidalnych, może zawierać okruchy innych skał oraz substancje organiczne (korzenie, bituminy). Barwa gliny zależy od zawartości i stopnia utlenienia koloidalnych cząsteczek uwodnionych tlenków żelaza i manganu . W warunkach utleniających przeważają barwy od żółtej poprzez czerwoną do brunatnej, w warunkach redukcyjnych glina może być jasnoszara, szara, szarozielona. Glina od zarania dziejów stanowi podstawowy surowiec do wyrobu ceramiki . Do ręcznego formowania wyrobów ceramicznych używane są wysokoplastyczne i plastyczne gliny białe oraz barwnie wypalające się, znane na świecie pod nazwą "ball clay". Dzisiaj stanowią one cenny surowiec do produkcji ceramiki sanitarnej i płytek ceramicznych.	Informacja: luźna frakcja mineralna złożona głównie z drobnych ziaren kwarcu z domieszką skaleni i innych minerałów. Wielkość ziarenek gleby wynosi od 0.02 do 2.0 mm. Najbardziej rozpowszechniony jest piasek kwarcowy. Piaski są najczęściej występującą luźną skałą osadową. Jego złoża znajdują się na znacznym obszarze Polski. Wraz z innymi składnikami tworzy gleby. Pod wpływem oddziaływania wody i wiatru piasek tworzy formy akumulacyjne takie jak wydmy, Piasek do celów gospodarczych wydobywany jest metodą odkrywkową w kopalniach zwanych piaskowniami (i żwirowniami), jest również pozyskiwany przy pogłębianiu rzek, kanałów żeglugowych na obszarach jezior i mórz itp. Wykorzystywany jest m.in. do wyrobu szkła, a w budownictwie jako składnik betonu, zapraw murarskich, tynków.
Zadania: Stwórzcie rebus dotyczący gliny. Hasłem nie musi być glina ale coś powiązanego z tematem.	Zadanie: Za pomocą łyżki należy przenieść piasek z jednego kubeczka do drugiego używając podczas przenoszenia tylko jednej ręki.

BETON	BAWEŁNA
Informacja: kompozyt powstały ze zmieszania spoiwa (cementu) i wypełniacza (kruszywa), ewentualnych domieszek nadających pożądane cechy oraz wody. Jest jednym z najbardziej powszechnych materiałów budowlanych we współczesnym budownictwie.	Informacja: włókno otaczające nasiona rośliny określanej tą samą nazwą – bawełny (Gossypium), mające wiele zastosowań. Służy m.in. do wytwarzania miękkiej tkaniny – najpopularniejszej w przemyśle tekstylnym, a także, ze względu na silne własności absorpcyjne, do produkcji materiałów opatrunkowych. Włókno bawełniane jest też stosowane w mieszankach włókien, jako dodatek do wełny czy lnu.
Zadania: Zbudować jak największą wieżowiec z klocków.	Zadanie: Stworzyć kartkę do zielnika odnośnie bawełny.

WIATR	ENERGIA JĄDROWA
Informacja: przeczytajcie artykuł o wietrze: https://www.poznan.pl/mim/wos/news/wiatr,149069.html	Informacja: rodzaj elektrowni ciepłej, w której energię ciepłą potrzebną do ogrzania czynnika roboczego uzyskuje się w wyniku łańcuchowych reakcji rozszczepiania jąder atomowych pierwiastków ciężkich, zachodzących w reaktorze jądrowym. Ciepło powstałe podczas reakcji rozszczepiania przekazywane jest następnie przez chłodziwo do wytwornicy pary, czego wynikiem jest powstanie pary napędzającej turbinę wytwarzającą prąd elektryczny.
Zadania: Stworzyć informację pogodową zawierającą informację o wietrze oraz podajcie jakieś ciekawe informacje odnośnie wiatru.	Zadanie: Wymieńcie 5 państw, w których wykorzystuje się elektrownie jądrowe i 2 państwa w których wydarzyła się katastrofa w elektrowni.

SÓL	GAZ ZIEMNY
Informacja: artykuł spożywczy, będący prawie czystym chlorkiem sodu (NaCl), stosowany jako wzmacniacz smaku i naturalny konserwant. W handlu dostępna jest zwykle w formie oczyszczonej soli warzonej oraz nieoczyszczonej soli kamiennej. Nadużywanie soli kuchennej jest jednym z czynników wpływających na powstawanie tzw. chorób cywilizacyjnych jak np. nadciśnienie tętnicze.	Informacja: zwany również błękitnym paliwem albo po prostu gazem – rodzaj paliwa kopalnego pochodzenia organicznego, gaz zbierający się w skorupie ziemskiej w pokładach wypełniających przestrzenie, niekiedy pod wysokim ciśnieniem. Pokłady gazu ziemnego występują samodzielnie lub towarzyszą złożom ropy naftowej lub węgla kamiennego. Gaz ziemny jest nieodnawialnym źródłem energii.
Zadania: Odszyfruj fragmenty legendy i poznaj historię soli w Pniscw: Dawno, dawno temu książę Bolesław Ezydent, który panował wtedy na Wawelu poprosił o rękę królową węgierską Klogę i podarował jej piękny, zaręczynowy pierścień. Nie chciała ona otrzymać w posagu złota ani szlachetnych kamieni, poprosiła ojca jedynie o sól, która pragnęła podarować swym przyszłym poddanym. Ojciec chcąc spełnić prośbę swej córki podarował jej kopalnię w rejonie Amrmabrwisz (obecnie Rumunia). Jednak jak mogłabym przenieść całą kopalnię do Pniskl? - zamyśliła się królowa i po chwili wrzuciła do szybu kopalni swój zaręczynowy pierścień. Wkrótce Klogm wyruszyła do Pniskl, na dwór Uniwstmem. Podczas oprowadzania królowy po ziemiach księstwa polskiego w małej wsi pod Krakowem natrafiono na bryłę soli, z której wypadł zaręczynowy pierścioneKlogl. Pierścień, który Klogm wrzuciła do kopalni w Amrmabrwisz sprowadził drogocenną sól na ziemię polskie. Od tej pory kopalnia w Elwilczcw słynie z bogatych złóż solnych.	Zadanie: Napiszcie najciekawsze informację jakie wychwycicie w filmiku (https://www.youtube.com/watch?v=OZV4oagi6aQ)

DREWNO	WĘGIEL
Informacja: Drewno należy do najstarszych materiałów używanych przez człowieka. Pierwotnie stosowane było jako nośnik energii (spalanie) oraz podstawowy materiał budowlany do budowy chatup i domów mieszkalnych, budowli gospodarczych, kościołów, mostów, a także budowli obronnych. Wykorzystywano pnie o zróżnicowanym zakresie obróbki (z czasem przecinane na połówki), deski, a nawet plecionki z cienkich gałęzi. Przez tysiąclecia budowano z drewna ściany, stropy i dachy, kryte dranicami lub gontem. Drewna używano do wykonywania mebli, sprzętów domowych, naczyń (z czasem w konstrukcji klepkowej) i narzędzi, a także do ogrzewania i oświetlania pomieszczeń (tuczywo). Z drewna budowano środki transportu: łodzie (pierwotnie dłubane w jednym pniu) i okręty, wozy i sanie. Przez dwa stulecia było podstawowym materiałem do wykonywania obudowy górniczej w kopalniach. Obecnie drewno stosowane jest jako materiał konstrukcyjny oraz wykończeniowy.	Informacja: Węgiel pod względem masy jest czwartym pierwiastkiem chemicznym obserwowalnym we wszechświecie (po wodorze, helu i tlenie). Występuje w dużych ilościach w gwiazdach, kometach i w większości planet. Węgiel spotyka się przede wszystkim w postaci pierwiastka chemicznego (grafit, diament, fulereny, sadza), w postaci związków chemicznych nieorganicznych (węglany, tlenki i węgliki), organicznych (białka, cukry, węglowodory, alkohole, tłuszcze, estry), w mieszaninach organicznych związków węgla jakimi są paliwa kopalne (ropa naftowa, gaz ziemny) oraz jako węgle kopalne (torf, węgiel kamienny, węgiel brunatny, antracyt).
Zadania: Dopasować liście do nazwy drzew. Klon, Kasztan, Lipa, Wierzba, Brzoza, Dąb, sosna	Zadanie: rysowanie węglem rysunkowym / zwęglonym patykiem loga drużyny

KAMIEŃ	ENERGIA SŁONECZNA
Informacja: 1. «twarda i ciężka bryła skalna; też: niewielki odłamek takiej bryły» 2. «odmiana niektórych minerałów używanych do ozdabiania przedmiotów luksusowych» 3. «twardy osad tworzący się na ścianach naczyń, kotłów pod wpływem gotowanej albo stojącej w nich wody»	Informacja: gałąź przemysłu zajmująca się wykorzystaniem energii promieniowania słonecznego zaliczanej do odnawialnych źródeł energii. Wieża słoneczna to bardzo wysoki komin słoneczny, w którym energię ruchu powietrza przekształca się na energię elektryczną za pomocą turbiny wiatrowej połączonej z generatorem.
Zadania: ułożyć jak największą wieżę z kamieni i przenieść ją do drużynowego.	Zadanie: Każda osoba z zastępu ma za zadanie wypisać jak najwięcej słów zbudowanych z liter obecnych w haśle punktu. Słowo musi się składać z co najmniej trzech liter.

PRĄD	SZKŁO
Informacja: ukierunkowany ruch (przepływ) swobodnych ładunków elektrycznych w środowisku przewodzącym, który zachodzi pod wpływem pola elektrycznego. Rozróżnia się prąd elektryczny stały (natężenie prądu elektrycznego nie zmienia się w czasie) i prąd elektryczny zmienny, którego szczególnym przypadkiem jest prąd elektryczny przemienny. W naturze przykładami są wyładowania atmosferyczne, wiatr słoneczny czy czynność komórek nerwowych, którym również towarzyszy przepływ prądu. W technice obwody prądu elektrycznego są masowo wykorzystywane w elektrotechnice i elektronice.	Informacja: ciało stałe bezpostaciowe, o różnorodnych właściwościach i zastosowaniach, zależnych od składu chem. i sposobu wytwarzania Surowcami stosowanymi do produkcji szkła są: przede wszystkim piasek szklarski (kwarcowy) – źródło krzemionki SiO_2, boraks – dostarczający tlenku boru B_2O_3 (ważny, niekiedy podstawowy składnik szklotwórczy), skalenie sodowo-potasowe – źródło tlenku glinu Al_2O_3, surowce (soda i in.) będące źródłem tlenków metali zasadowych (gł. Na_2O, K_2O, Li_2O), surowce (wapienie i in.) będące źródłem tlenków: wapnia CaO, magnezu MgO, ołowiu PbO, cynku ZnO, a także surowce bogate w tlenki: P_2O_5, TiO_2 i ZrO_2 i in. W produkcji szkła stosuje się również surowce zawierające m.in. związki barwiące (np. tlenek miedzi Cu_2O w celu uzyskania barwy niebieskiej i zielonej, tlenki żelaza – żółtej, bursztynowej, niebieskozielonej, związki kobaltu – niebieskiej, związki złota – od różowej do purpurowej) lub odbarwiające, przyspieszające topienie lub przyspieszające klarowanie masy szklanej.
Zadania: Stworzyć nowy wynalazek, który będzie można wykorzystać w życiu codziennym.	Zadanie: Zaznacz zdania, które są prawdziwe 1. Szyba po upływie czasu jest grubsza na dole niż do góry. 2. Płynne Szkło wytwarza się w temperaturze 300 stopni. 3. Szkło zaczęto produkować już w Mezopotamii. 4. W codziennym życiu stosujemy głównie szkło sodowe (mieszanina CaO, SiO_2, Na_2O). 5. W muzyce szkło również znalazło zastosowanie w postaci harfy szklanej.

ODPOWIEDZI:

Europa 731,51 m³

Azja 606,76m³

Ameryka Północna 2316,13m³

Ameryka Południowa 346,15m³

Afryka 291,14m³

Australia 1100m³

Prawda czy Fałsz: Prawda 1,3,4,5

CZAS ROZKŁADU ODPADÓW KOMUNALNYCH



ZOBACZ ILE CZASU POTRZEBUJĄ ODPADY ŻEBY ROZŁOŻYĆ SIĘ W ŚRODOWISKU NATURALNYM

SCHEMAT KRZYŻÓWKI

								P								
								R								
								O								
								D								
								U								
								K								
								T								

KRZYŻÓWKA - ODPOWIEDZI

					P O T R Z E B A									
					S U		R O W I E C							
					J	A	K	O Ś Ć						
S		P	R	Z	E	D A Ć								
					F		U N K C J A							
					M	A	R	K E T I N G						
K	O	N	S	U	M	E	N	T						

PODPOWIEDZI DO HASEŁ

1. **POTRZEBA** – np. odczuwanie braku jakiejś rzeczy i chęć zmienienia tego stanu
2. **SUROWIEC** – substancja pochodzenia organicznego lub nieorganicznego, wykorzystywana m.in. w gospodarce
3. **JAKOŚĆ** – stopień zaspokojenia potrzeb określonego nabywcy przez dany wyrób, towar lub usługę
4. **SPRZEDAŻ** – czynności organizacyjne, techniczne, prawne i finansowe związane z odpłatnym dostarczeniem dóbr lub usług
5. **FUNKCJA** – zadanie, które spełnia lub ma spełnić jakaś osoba lub rzecz
6. **MARKETING** – działania mające na celu poznanie potrzeb klientów, ustalenie wielkości produkcji oraz metod dystrybucji
7. **KONSUMENT** – nabywca towarów lub usług albo użytkownik jakichś zasobów lub dóbr

A

A

A

A

A

B

C

C

Ć

E

E

E

E

E

F

G

I

I

J

J

K

K

K

M

M

N

N

N

N

O

O

O

P

R

R

R

S

S

S

Ś

T

T

U

U

W

Z

Z

Ż

COCA COLA NAPÓJ GAZOWANY PEPSI CIĘŻARÓWKA ŚWIĘTA	SUKNIA ŚLUBNA ŚLUB PANNA MŁODA ŻONA SUKIENKA	LIST POCZTA LISTONOSZ WIADOMOŚĆ PRZESYŁKA	KAPELUSZ GŁOWA CZAPKA SŁOMA LATO
SZAMPON WŁOSY MYĆ FRYZJER ODŻYWKA	SEGREGATOR KARTKI BIURO PORZĄDEK DOKUMENTY	OKULARY WZROK OCZY SŁOŃCE OKULISTA	ETUI POKROWIEC TELEFON OCHRONA GADŻET
DRON LATAĆ KAMERA GADŻET URZĄDZENIE	ZEGAREK CZAS BUDZIK ZEGARMISTRZ GODZINA	PERFUMY ZAPACH PERFUMERIA DODATKI CHANEL NO. 5	OLEJ RZEPAKOWY SŁONECZNIKOWY SMAŻYĆ KUCHANIA PATELNIĄ
POWERBANK ŁADOWAĆ TELEFON BATERIA ROZŁADOWANY	HULAJNOGA JECHAĆ ROWER ELEKTRYCZNA KOŁO	LAKIER WŁOSY PAZNOKCIE SAMOCHÓD KOLOR	ZAPALKI ZAPALNICZKA OGIEŃ OGNISKO SIARKA
SŁUCHAWKI TELEFON ROZMOWA MUZYKA BEZPRZEWODOWE	PODUSZKA POŚCIEL GŁOWA SPAĆ ODPOCZYNEK	FILM KINO PŁYTA NETFLIX OGLĄDAĆ	SZCZOTECZKA ZĘBY MYĆ PRÓCHNICA DENTYSTA

DRUKARKA DRUKOWAĆ KARTKA KOMPUTER KSERO	SZAFA UBRANIA WIESZAKI MEBEL GARDEROBA	TAKSÓWKA TAXI JECHAĆ TARYFA PODRÓŻ	SAMOŁOT NIEBO ZIEMIA LATAĆ PODRÓŻ
CATERING JEDZENIE USŁUGA NACZYNIA GOTOWAĆ	MUNDUR HARCERZ ŻOŁNIERZ UBRANIE NOSIĆ	DACHÓWKA DACH DOM DEKARZ POKRYCIE	BILET AUTOBUS KINO KUPIĆ WSTĘP
NIERUCHOMOŚĆ BUDYNEK AGENT WŁASNOŚĆ SPRZEDAŻ	SILNIK SAMOCHÓD ELEKTRYCZNY SPALINOWY MECHANIK	TABLICA MAGNES KREDA PISAĆ REJESTRACJA	WIDELEC SZTUĆCE JEŚĆ STÓŁ NÓŻ
NOŻYCZKI PAPIER CIAĆ KRAWIEC FRYZJER	DŁUGOPIS PISAĆ WKŁAD KOLOR PISAK	KALKULATOR LICZBY DZIAŁANIA LICZYĆ MATEMATYKA	POMIDOR ROŚLINA JEDZENIE CZERWONY KECZUP
NASZYJNIK BIŻUTERIA SZYJA OZDOBA DIAMENT	WANNA KĄPIEL PRYSZNIC MYĆ WODA	UBEZPIECZENIE PIENIĄDZE BEZPIECZEŃSTWO AGENT SAMOCHÓD	BIDON BUTELKA PIĆ WODA ROWER

FITNESS SPORT TRENING ĆWICZYĆ ROZGRZEWKA	DONICZKA ROŚLINA ZIEMIA ROSNAĆ GLINA	GRA ZABAWA KOMPUTEROWA PLANSZOWA KONSOLA	PODRÓŻ WYJAZD PRZYGODA JECHAĆ DALEKO
ZABAWKA ZABAWA PREZENT DZIECKO PIES	SZALIK SZYJA CIEPŁO ZIMA NOSIĆ	SOK PIĆ OWOCE KARTON ŚWIEŻY	BASEN WODA PŁYWAĆ LATO OCHŁODA
LODÓWKA JEDZENIE ZIMNO KUCHNIA ŚWIEŻOŚĆ	GRILL OGRÓD JEDZENIE ROZPALAĆ LATO	PLECAK WYPRAWA NOSIĆ SZKOŁA TURYSTYCZNY	HERBATA PIĆ CHINY CZARNA OWOCOWA
MAPA ATLAS DROGA TEREN TRASA	HOTEL MOTEL NOCLEG ZAKWATEROWANIE SPAĆ	GAZETA ARTYKUŁ WIADOMOŚCI PAPIER KIOSK	MIÓD SŁODKI PSZCZOŁA UL HERBATA
FOTOGRAFIA ZDJĘCIE FOTOGRAF RAMKA PAMIĄTKA	BANKOMAT BANK PIENIĄDZE KARTA GOTÓWKA	LEK LEKARSTWO APTEKA CHOROBA RECEPTA	LEGO KLOCKI BUDOWAĆ ZABAWA KONSTRUKCJA



źródło: <https://pl.pinterest.com/pin/236227942925732261/> (zmodyfikowano)

GRA W POSTACI SCHEMATU

A (zastęp 1)

widzi obrazek

opisuje obrazek słownie

przemieszcza do miejsca, w którym są osoby B

B (zastęp 1)

nie widzi obrazka

słucha opisu i przekazuje go słownie dalej

przemieszcza do miejsca, w którym są osoby C

C (zastęp 1)

nie widzi obrazka

słucha opisu i próbuje odwzorować wygląd obrazka

A (zastęp 2)

widzi obrazek

opisuje obrazek słownie

przemieszcza do miejsca, w którym są osoby B

B (zastęp 2)

nie widzi obrazka

słucha opisu i przekazuje go słownie dalej

przemieszcza do miejsca, w którym są osoby C

C (zastęp 2)

nie widzi obrazka

słucha opisu i próbuje odwzorować wygląd obrazka

A (zastęp 3)

widzi obrazek

opisuje obrazek słownie

przemieszcza do miejsca, w którym są osoby B

B (zastęp 3)

nie widzi obrazka

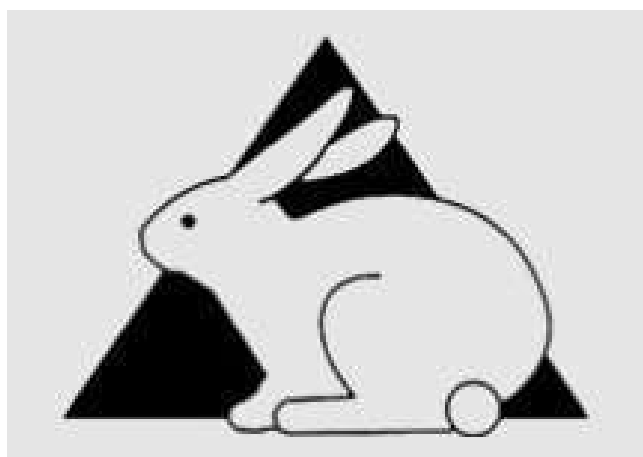
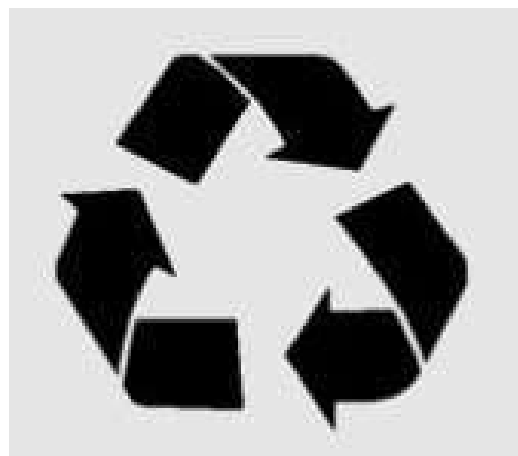
słucha opisu i przekazuje go słownie dalej

przemieszcza do miejsca, w którym są osoby C

C (zastęp 3)

nie widzi obrazka

słucha opisu i próbuje odwzorować wygląd obrazka



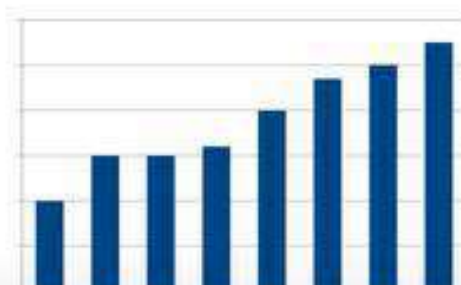
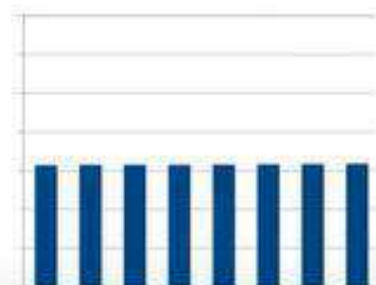
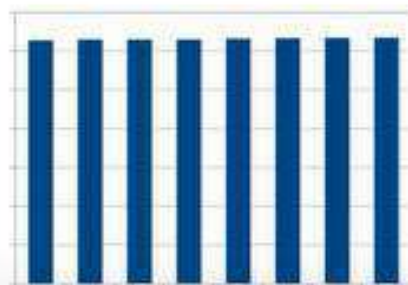
recykling

SKÓRKA BANANA	OGRYZEK JABŁKA	OBIERKI
SKOSZONA TRAWA	TROCINY	RESZTKI JEDZENIA
FLAKON PO PERFUMACH	SZKLANKA	SŁOIK
BUTELKA PO WINIE	PLASTIKOWA BUTELKA	PUSZKA PO KONSERWIE
FOLIA ALUMINOWA	KARTON PO MLEKU	ZAKRĘTKA OD SŁOIKA
BUTELKA PO SZAMPONIE	PLASTIKOWA REKLAMÓWKA	OPAKOWANIE PO JOGURCIE
ULOTKA	PAPIER PAKOWY	ZESZYT
GAZETA	OPAKOWANIE Z KARTONU	TEKTURA

odpady inne

OŚCI Z RYBY	POPIÓŁ	ZAIMPREGNOWANA DESKA
PŁYTA WIÓROWA	LEKI	ODCHODY ZWIERZĄT
ŻARÓWKA	DONICZKA	SZYBA
WAZON	LUSTRO	MONITOR
ZUŻYTA CHUSTECZKA	ZATŁUSZCZONY PAPIER	TAPETA
PIELUCHA	RĘCZNIK	LAKIEROWANY PAPIER
SPRZĘT ELEKTRONICZNY	OPAKOWANIE PO LEKACH	CZĘŚCI SAMOCHODOWE
PUSZKA PO FARBIE	PLASTIKOWA ZABAWKA	SPRZĘT AGD

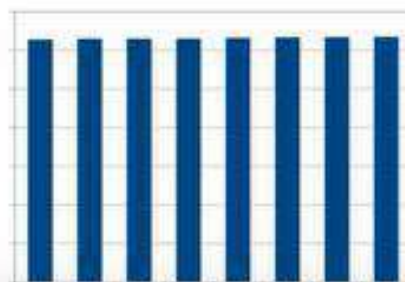
ZAŁĄCZNIKI HS



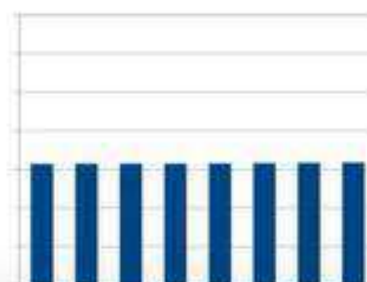
Głodowe pensje Polaków!



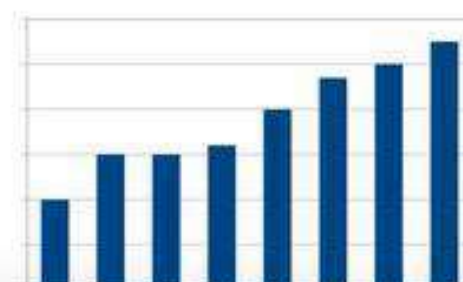
Pensje nadal wysokie.



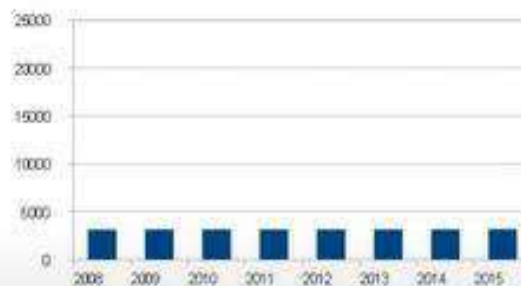
Zarobki od lat takie same.



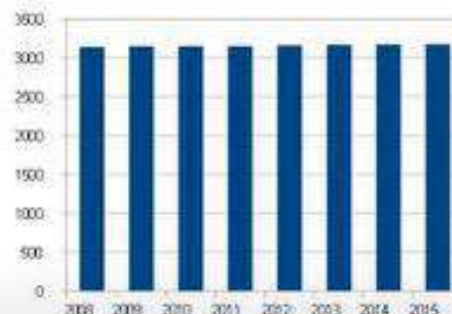
Zarabiamy coraz więcej.



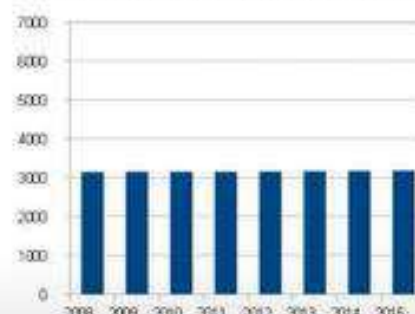
Głodowe pensje Polaków!



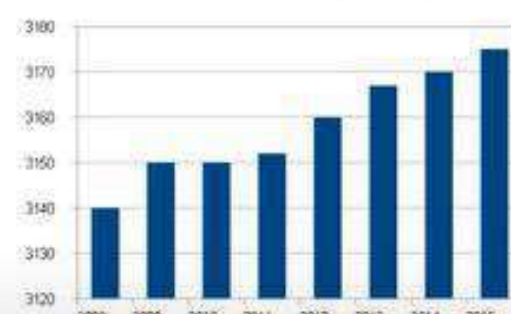
Pensje nadal wysokie.



Zarobki od lat takie same.

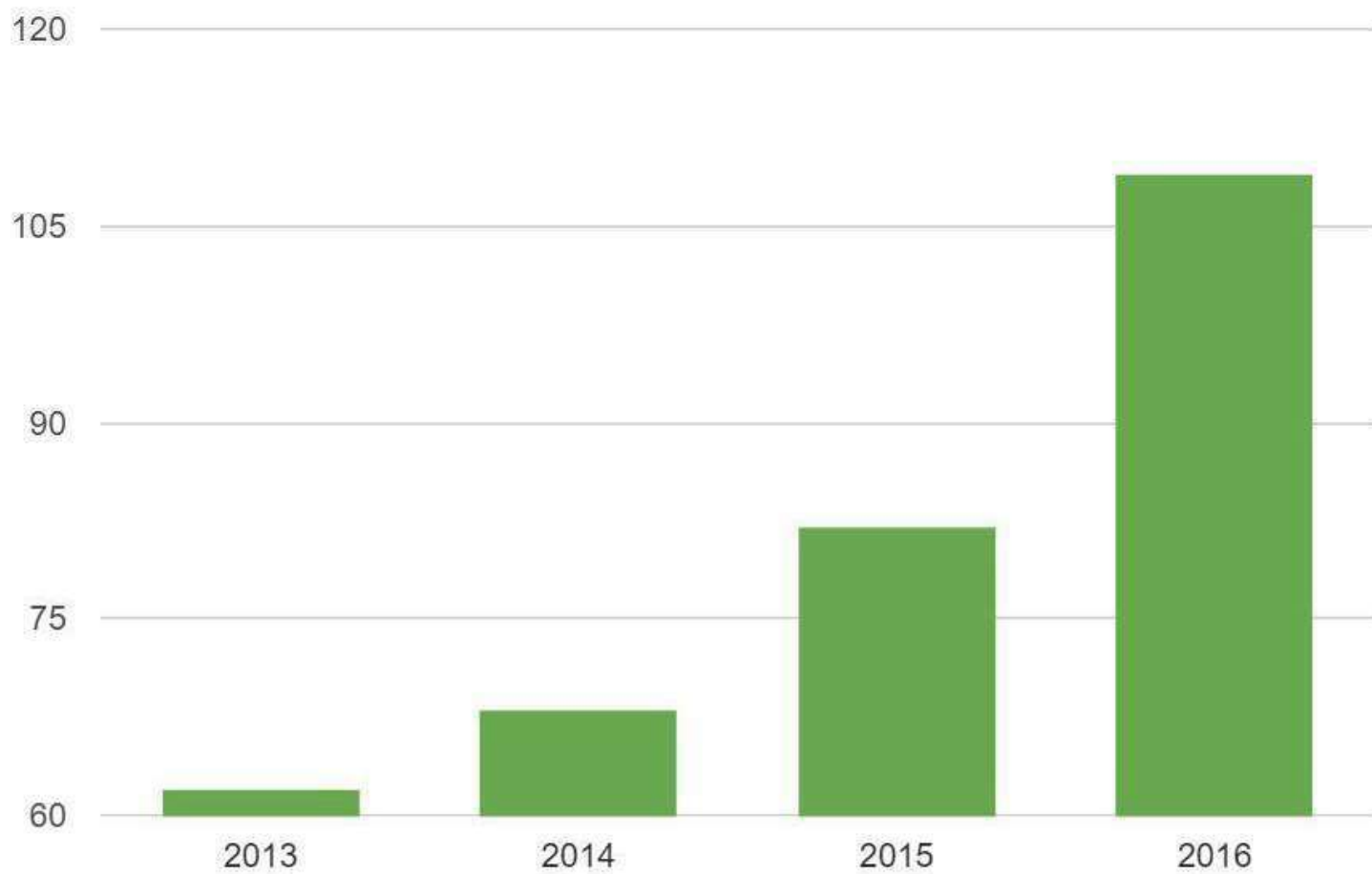


Zarabiamy coraz więcej.



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: Tawułkowej i Izbickiej. 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 czwarty 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.

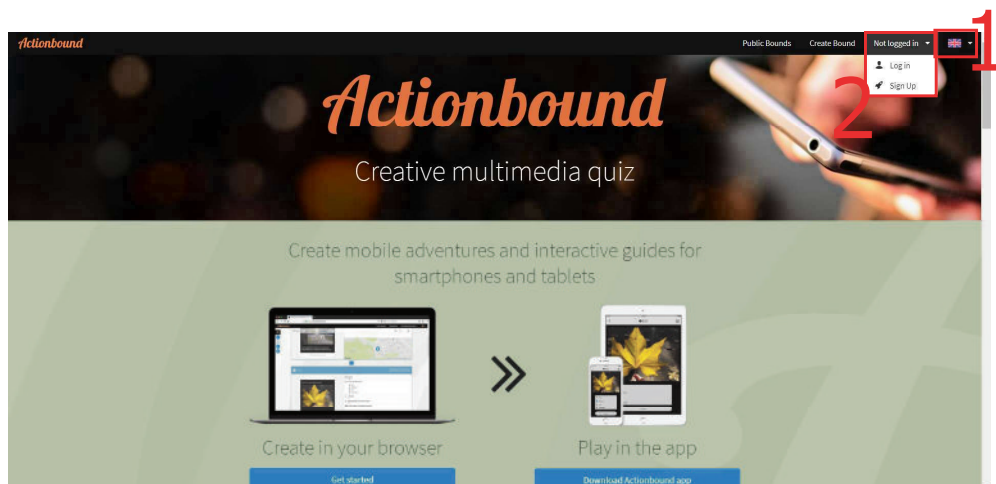
Rozmowa Puchatka i Prosiaczka

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

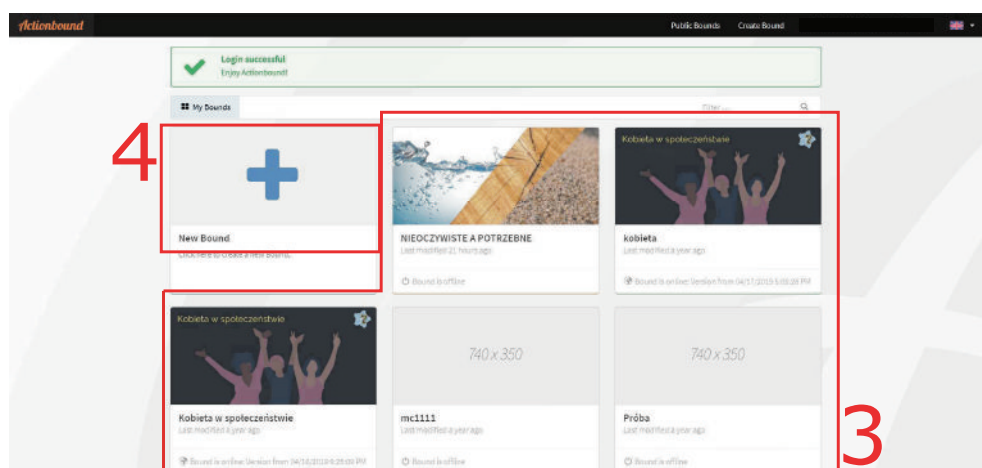
Wymień 3 składniki betonu	Wymień 3 miejsca, gdzie znajduje się woda	Wymień 3 parki narodowe	Wymień 3 rzeczy zrobione z drewna
Wymień 3 skutki suszy	Wymień 3 rodzaje drzew	Wymień 3 rezerваты przyrody	Wymień 3 rzeczy przydatne podczas mycia zębów
Wymień 3 rodzaje mięsa	Wymień 3 możliwe zamienniki mięsa	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



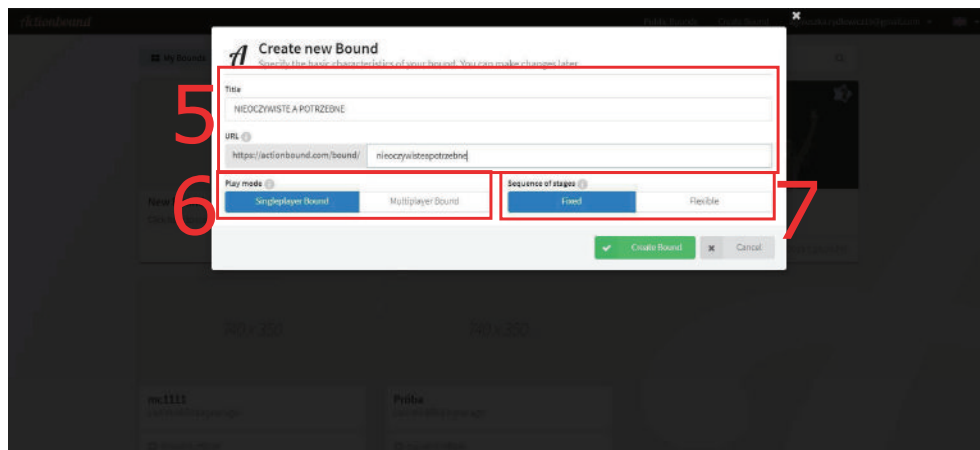
1. <https://en.actionbound.com/>
strona jest dostępna w dwóch językach
- angielskim i niemieckim

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"

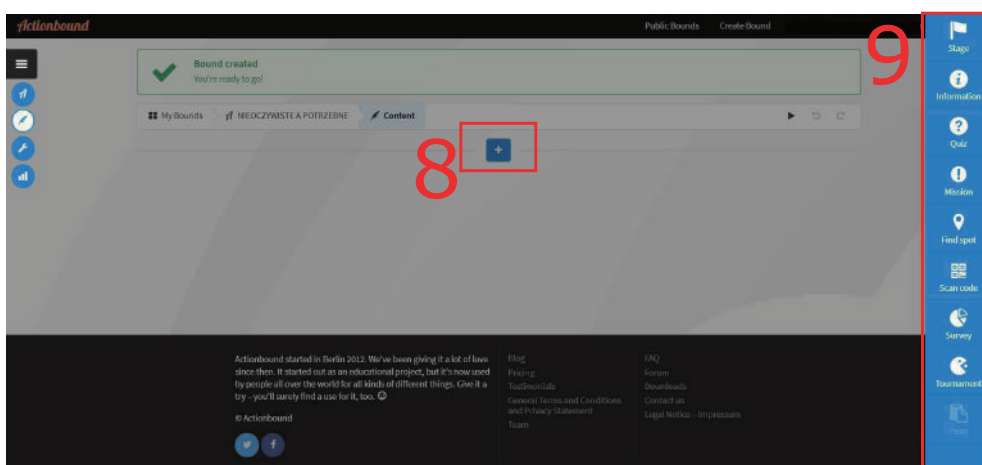


5 Pojawi się okno w którym ustalamy tytuł i adres gry

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

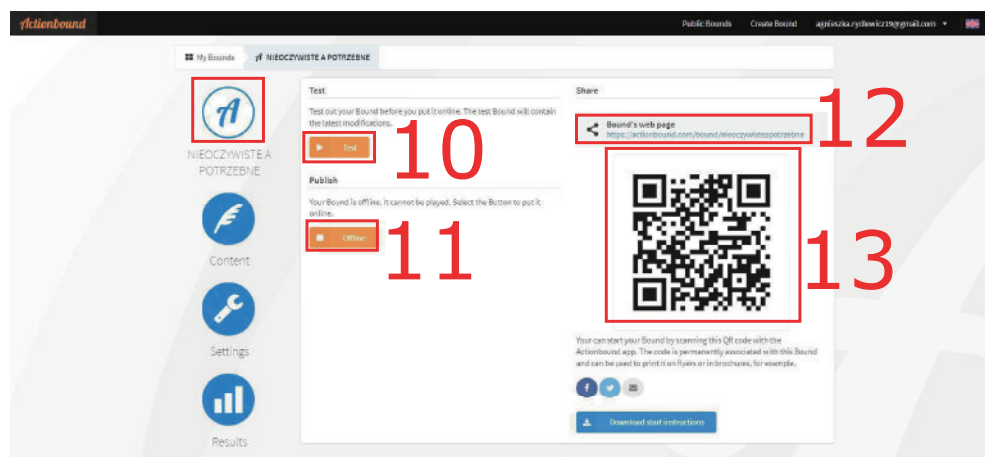
"Mission" - zadanie dla uczestników, które mogą udokumentować np. zdjęciem lub odpowiedzią

"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

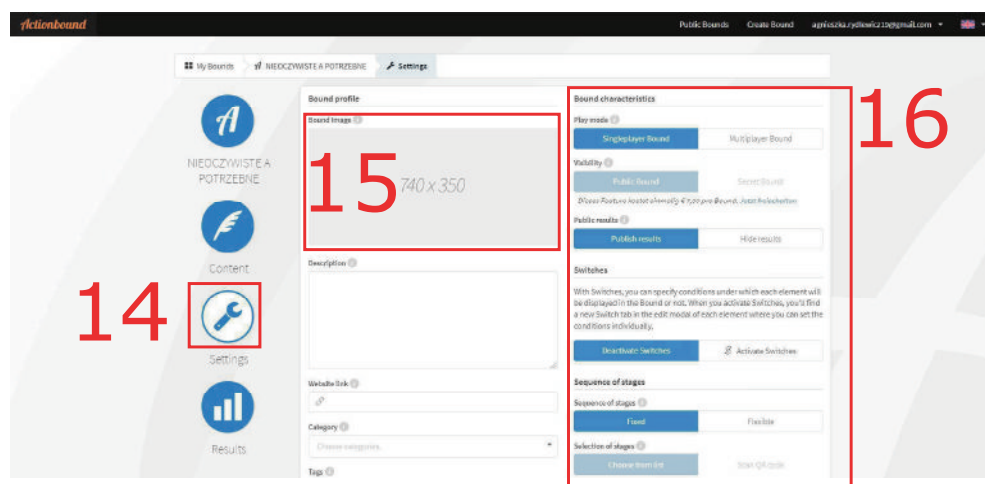


10 Klikając na przycisk możemy przetestować ułożoną grę przed udostępnieniem uczestnikom

11 Tym przyciskiem udostępniamy grę dla uczestników

12 adres strony naszej gry

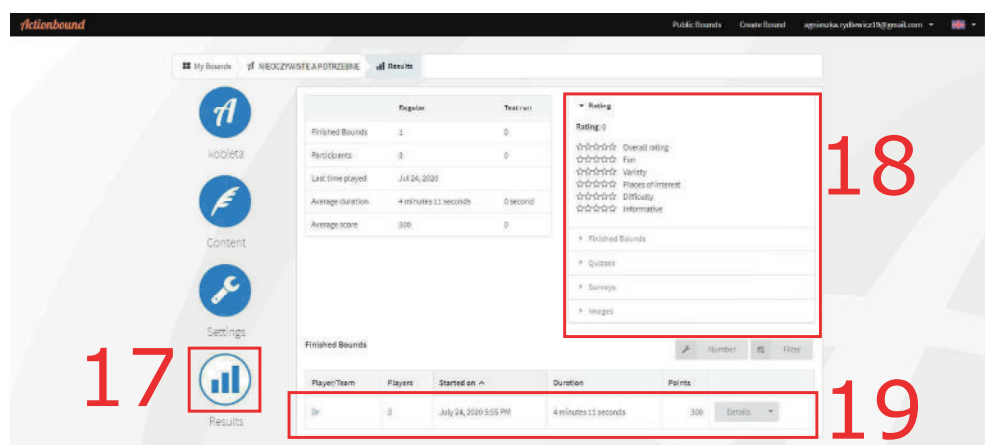
13 QRcode naszej gry - za pomocą QRcode'u łatwo można rozpocząć grę



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

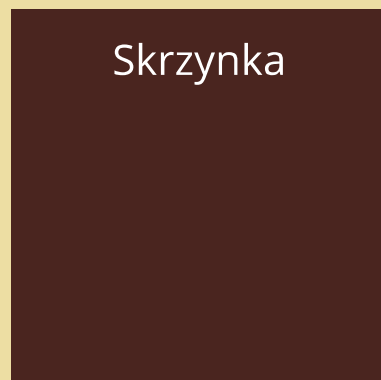
19 Klikając "Details" możemy zobaczyć szczegóły zadań wykonanych przez każdą ekipę



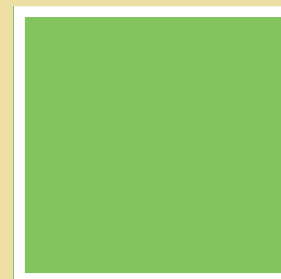
Mięsny



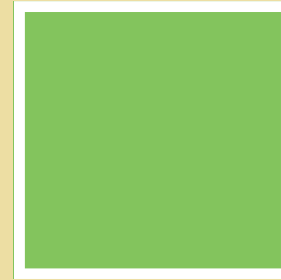
Drogeria

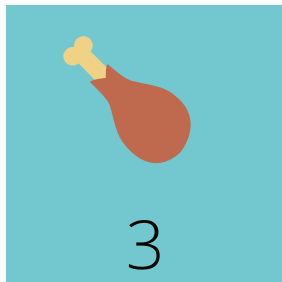
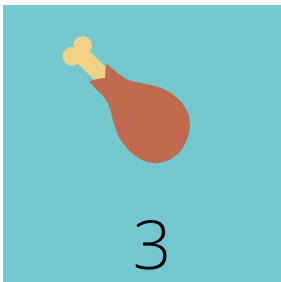
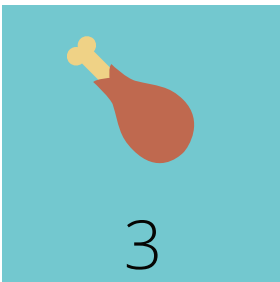
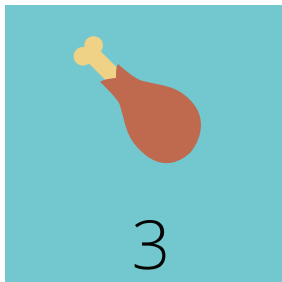
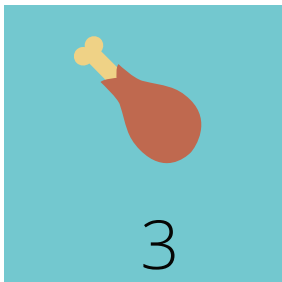
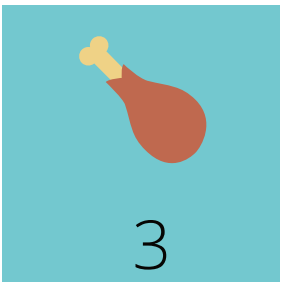
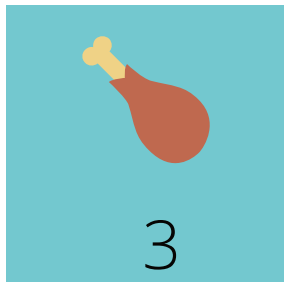
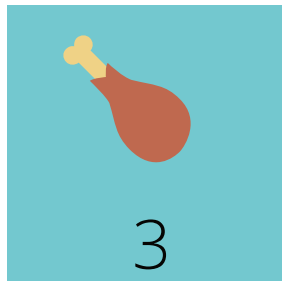
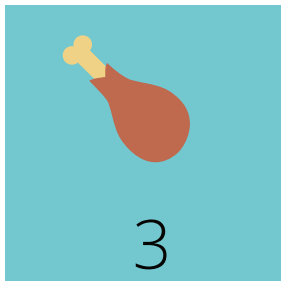
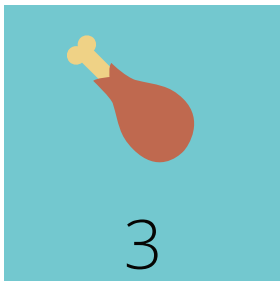
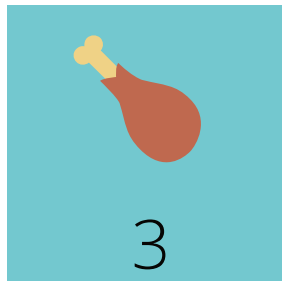
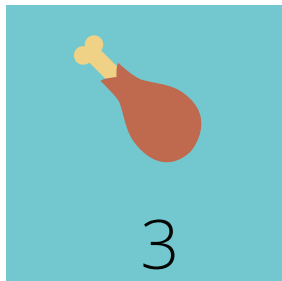
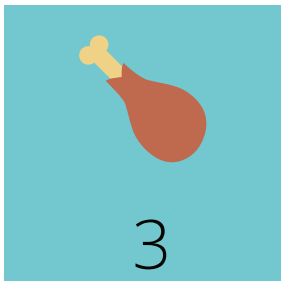
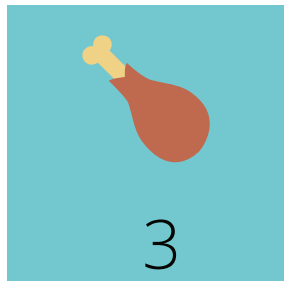
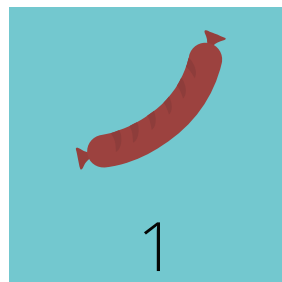
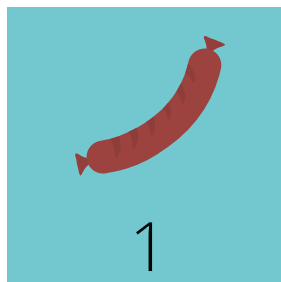
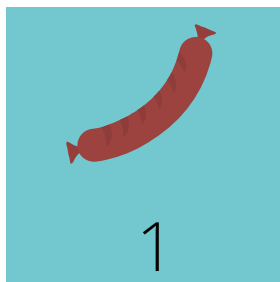
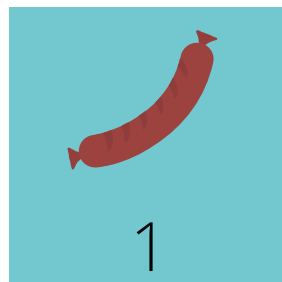
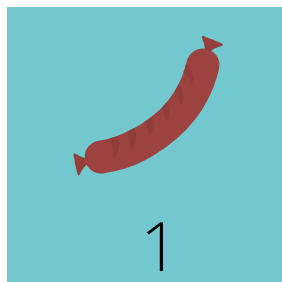
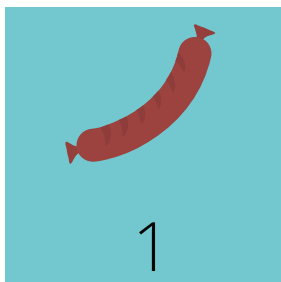
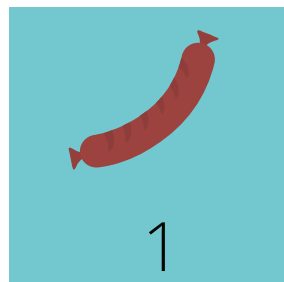
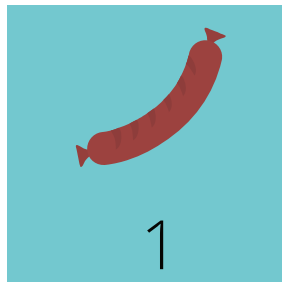
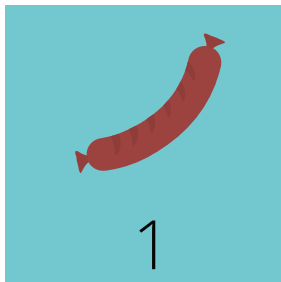
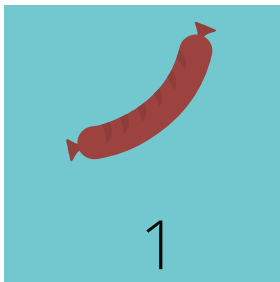
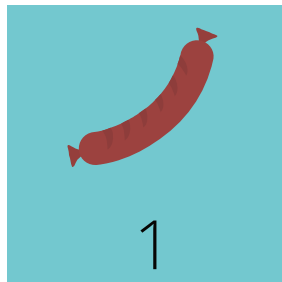
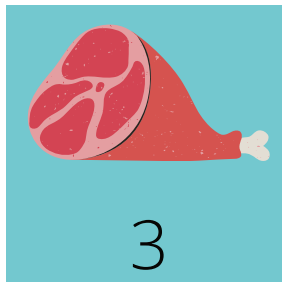
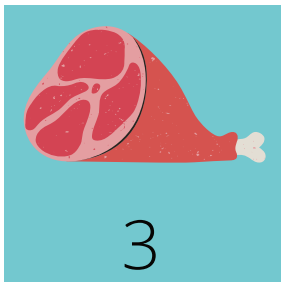
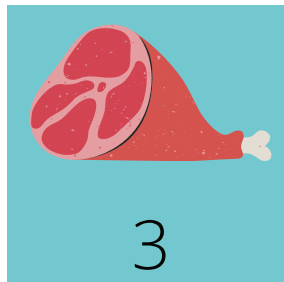
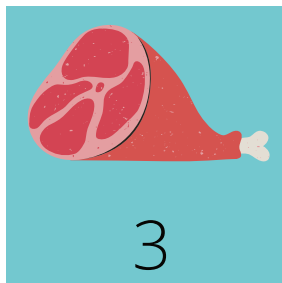
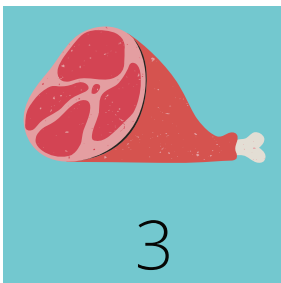
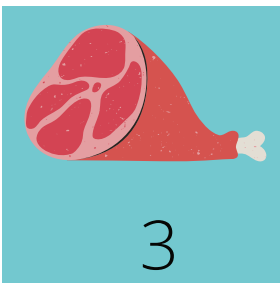
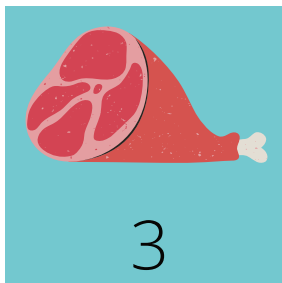
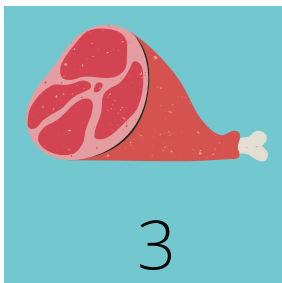
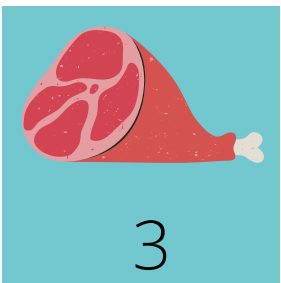
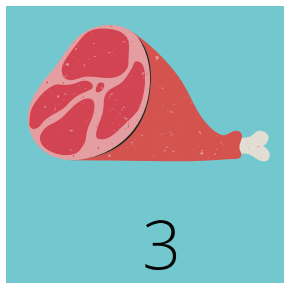


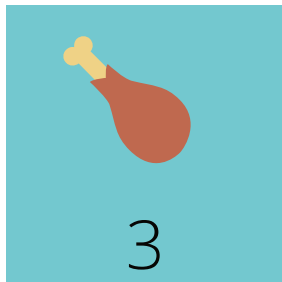
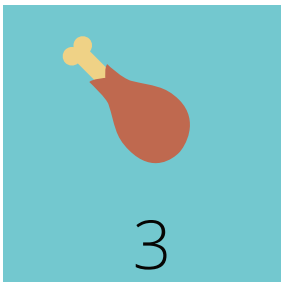
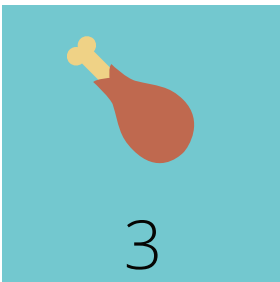
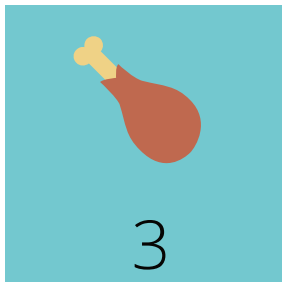
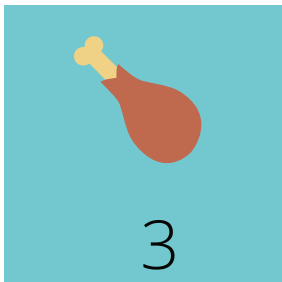
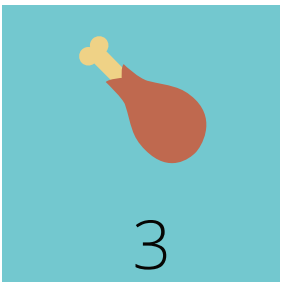
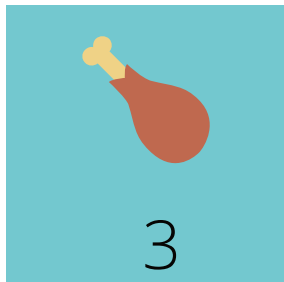
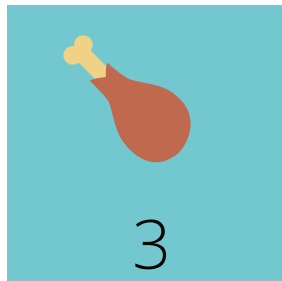
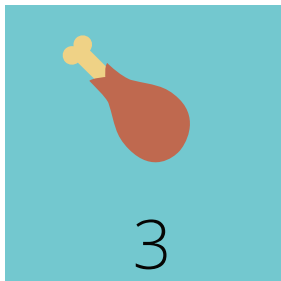
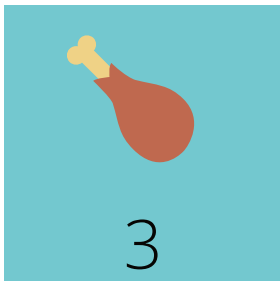
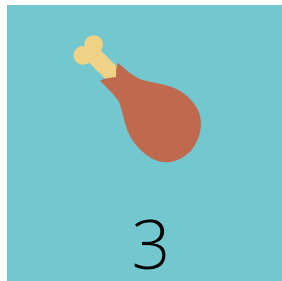
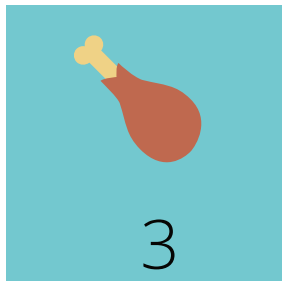
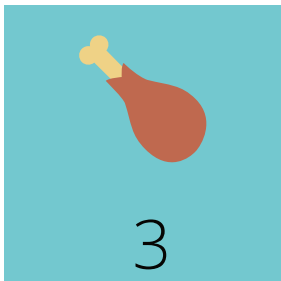
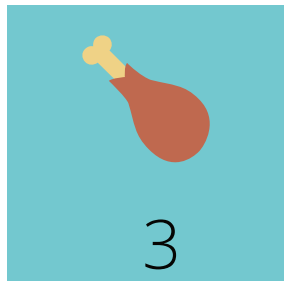
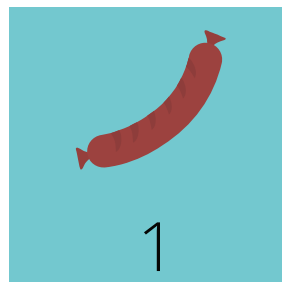
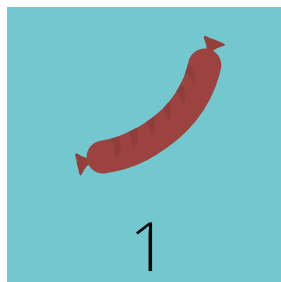
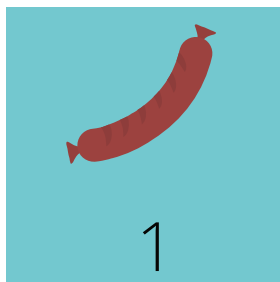
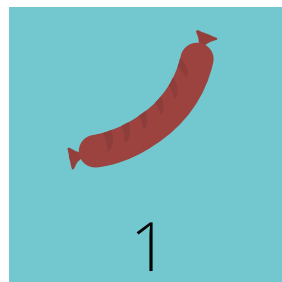
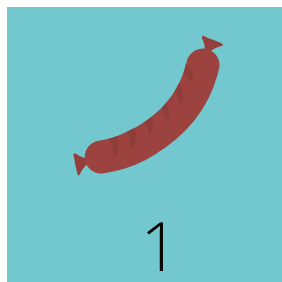
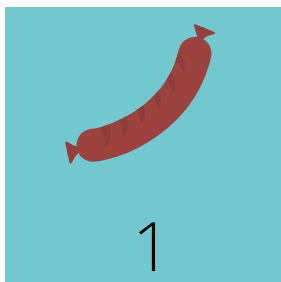
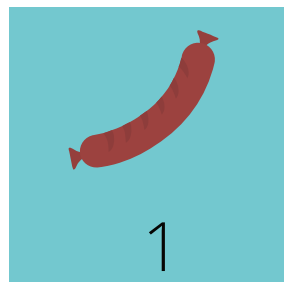
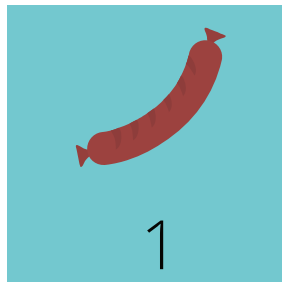
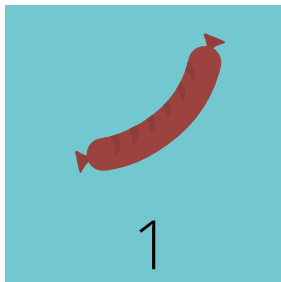
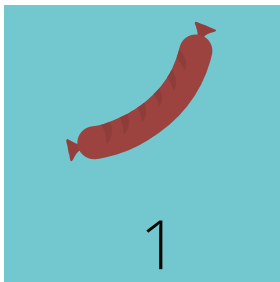
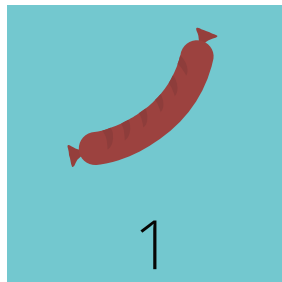
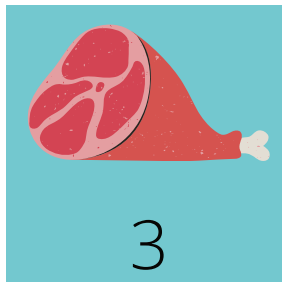
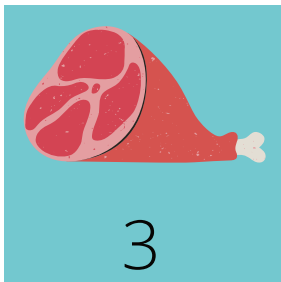
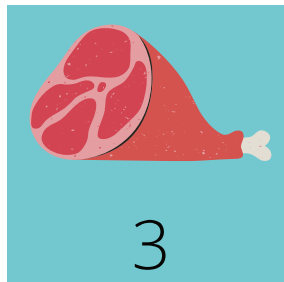
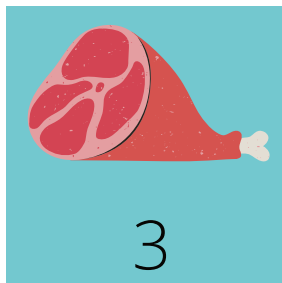
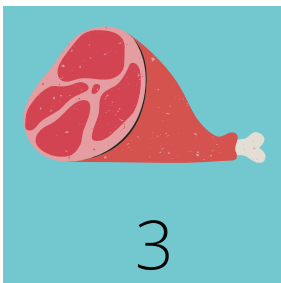
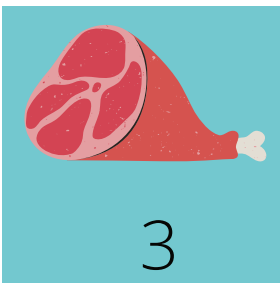
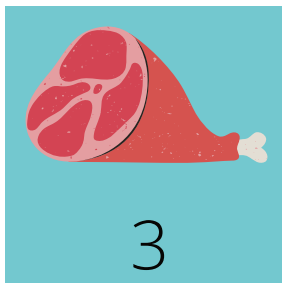
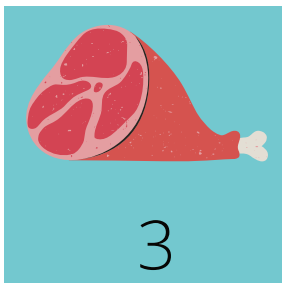
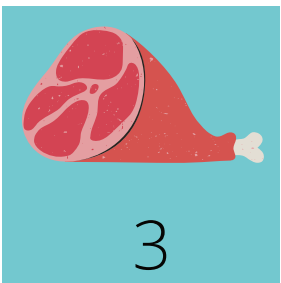
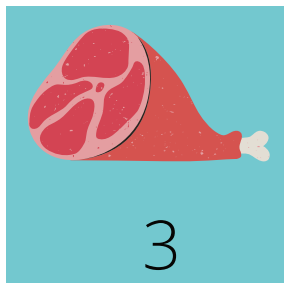
Odzieżowy



Warzywniak









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



2



2



2



2



2



2



2



4



4



4



4



4



4



4



3



3



3



3



3



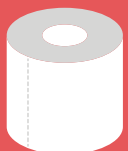
3



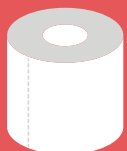
3



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



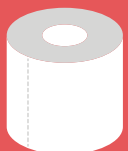
3



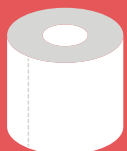
3



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

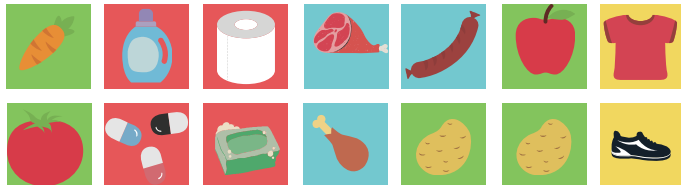


KARTA ŚWIADOMOŚCI

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 kiełbasę do zjedzenia. (Zjedzone karty nie liczą się jako niewykorzystane)

Lista zakupów

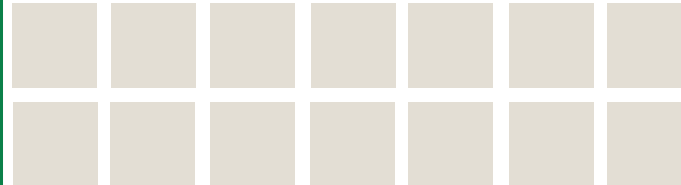


KARTA ŚWIADOMOŚCI

Karta jest jawna

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

Lista zakupów

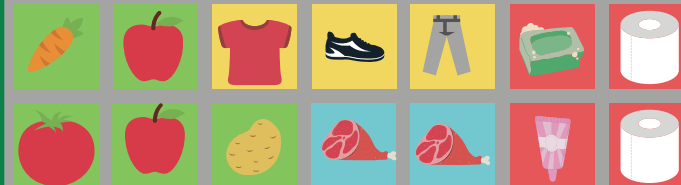


KARTA ŚWIADOMOŚCI

Karta jest niejawna

Poprawna lista zakupów dla karty - nie lubisz planować.

Lista zakupów

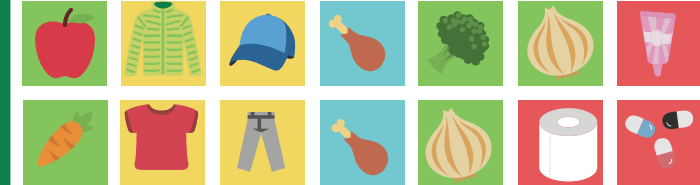


KARTA ŚWIADOMOŚCI

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.

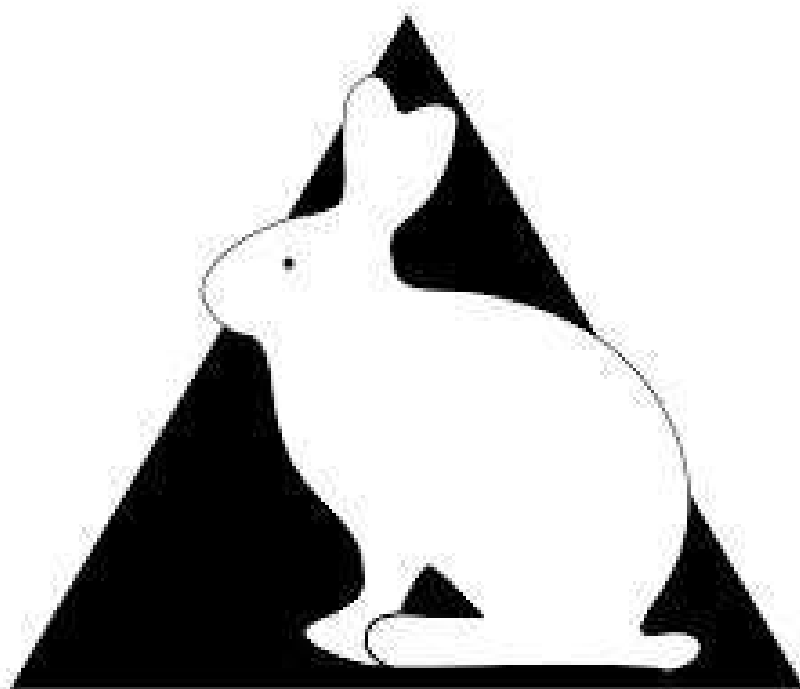
Lista zakupów



LP.	Rozwiązywanie 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:

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

?

=

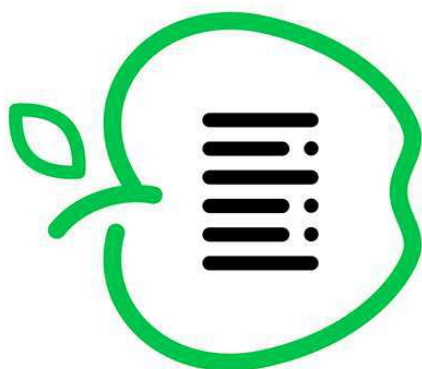


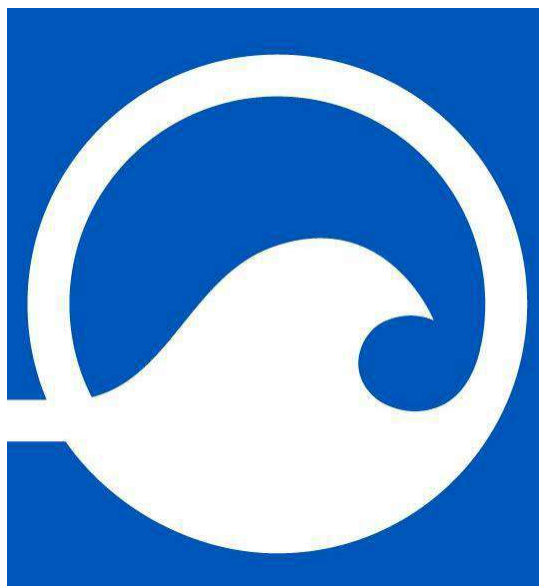
W

+



W

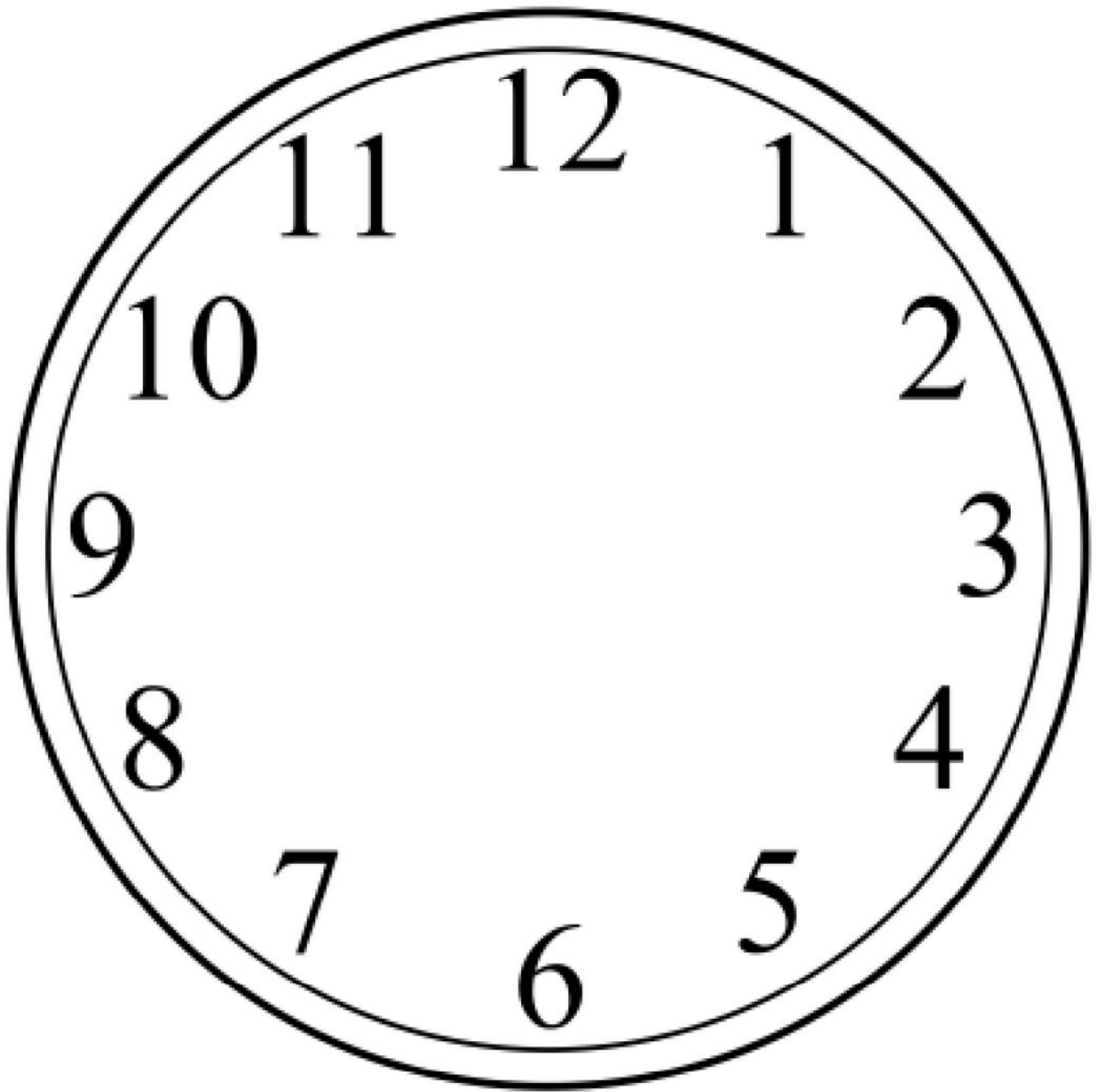






Składowisko odpadów Ghazipur, Nowa Delhi, Indie, 2019

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



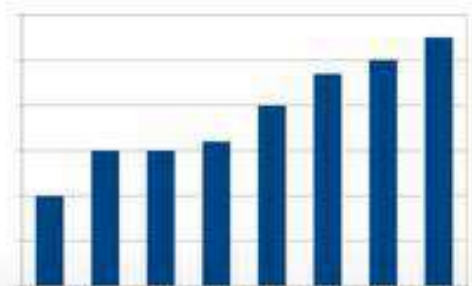
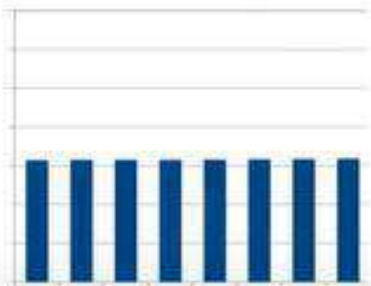
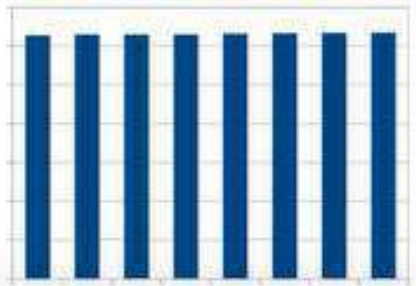
Źródło: <https://haftonline.pl/zegar-duzy-twoj-dowolny-nadruk-wraz-z-cyframi-zdjecia-zyczenia-p-147.html>

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

Drużyna/Zespół			
Nazwa projektu			
Cel główny			
Cele „poboczne”			
Opis projektu			
Termin rozpoczęcia		Termin zakończenia	
Uczestnicy projektu			
Szef:			
Uczestnicy:			
Sposób dokumentacji projektu			

[illegible]

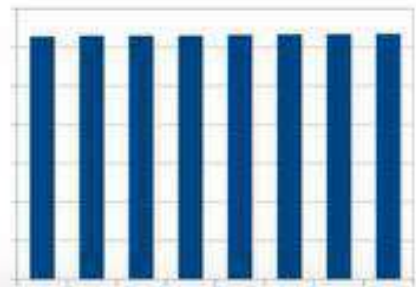
ZAŁĄCZNIKI W



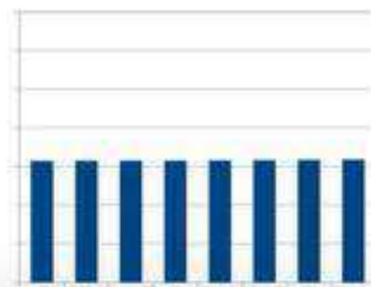
Głodowe pensje Polaków!



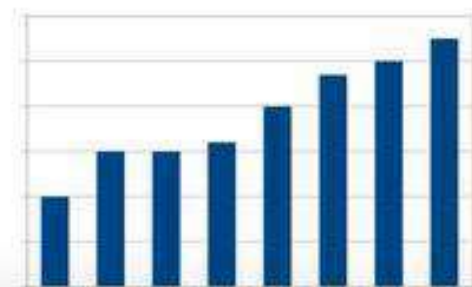
Pensje nadal wysokie.



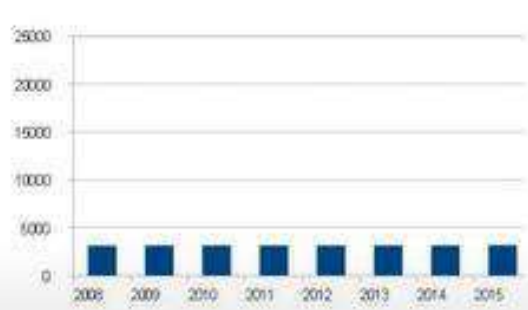
Zarobki od lat takie same.



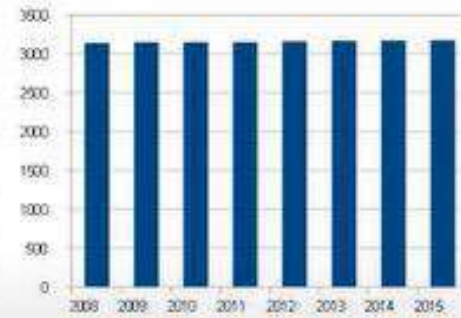
Zarabiamy coraz więcej.



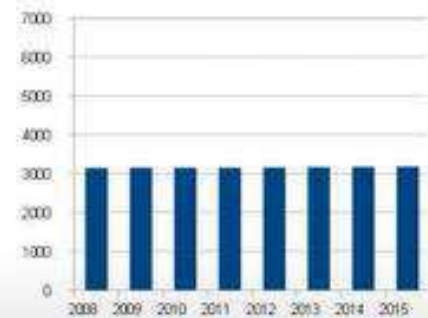
Głodowe pensje Polaków!



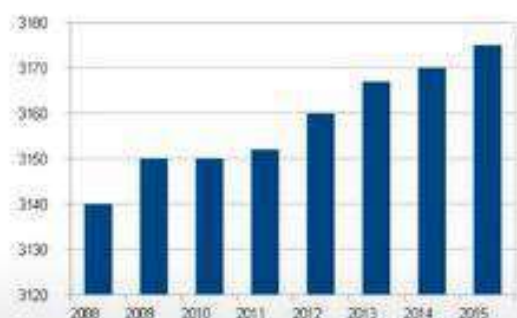
Pensje nadal wysokie.



Zarobki od lat takie same.

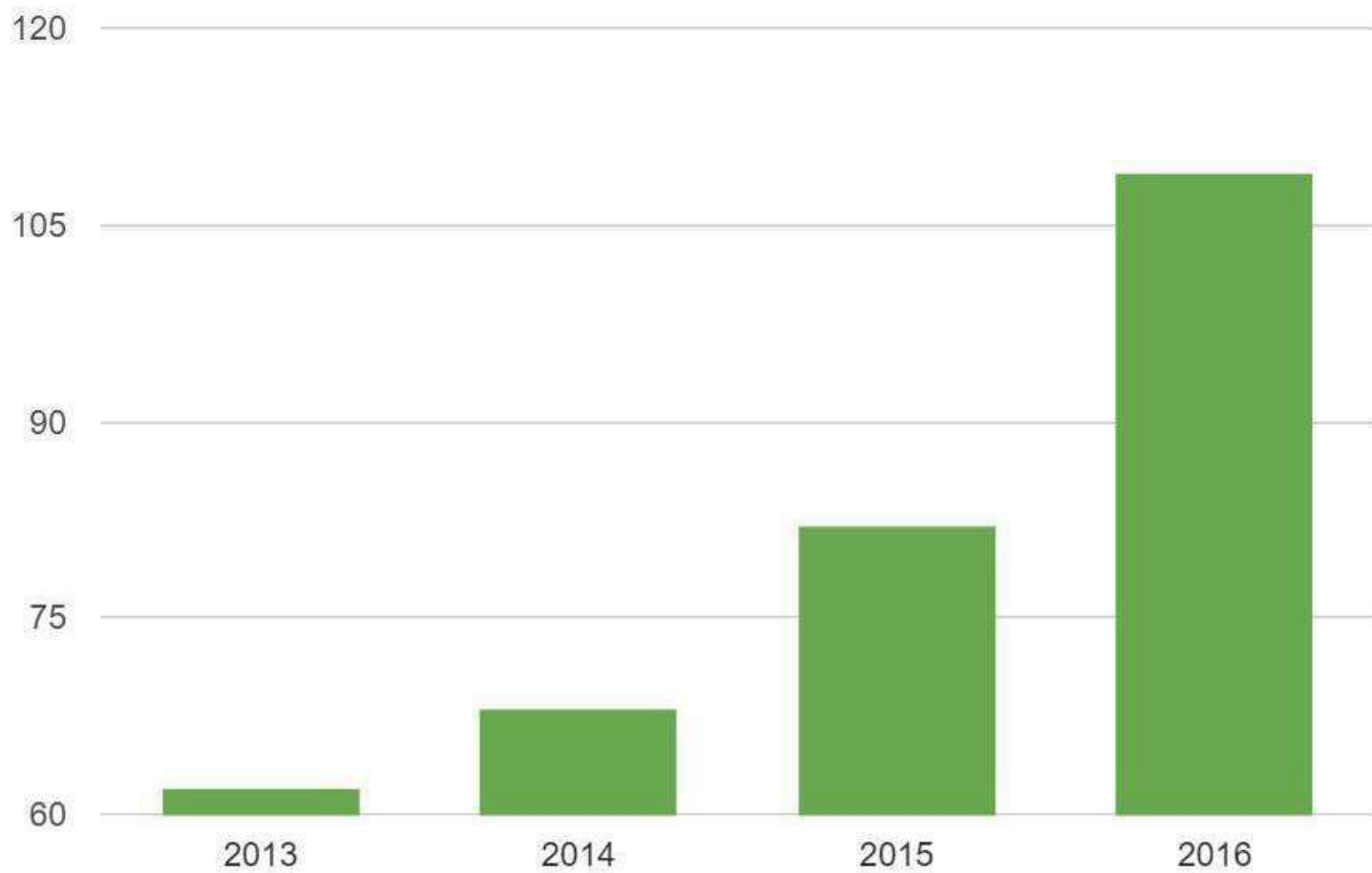


Zarabiamy coraz więcej.



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: Tawułkowej i Izbickiej. 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 czwarty 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 (zieleni 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.

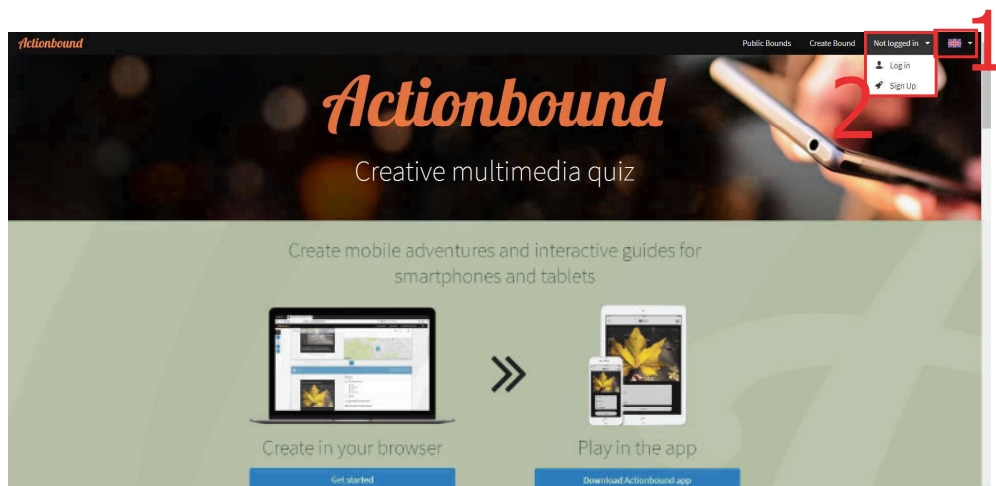
Rozmowa Puchatka i Prosiaczka

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

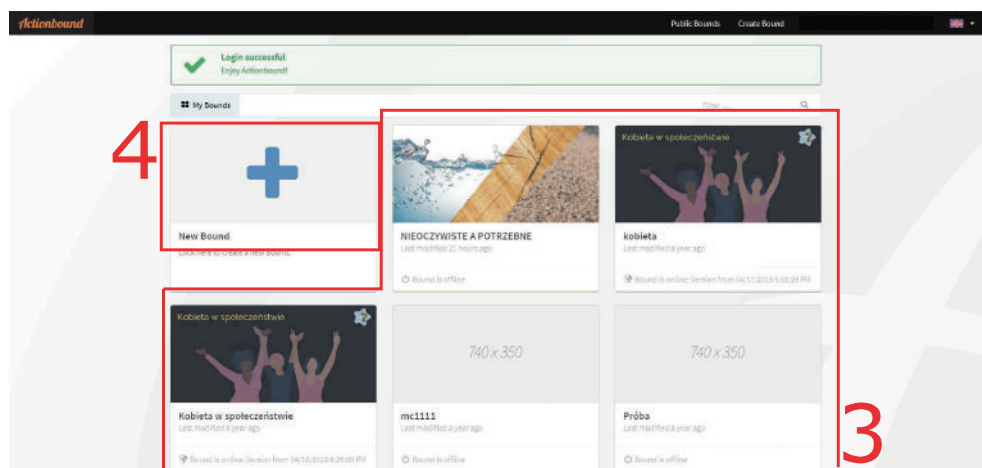
Wymień 3 składniki betonu	Wymień 3 miejsca, gdzie znajduje się woda	Wymień 3 parki narodowe	Wymień 3 rzeczy zrobione z drewna
Wymień 3 skutki suszy	Wymień 3 rodzaje drzew	Wymień 3 rezerваты przyrody	Wymień 3 rzeczy przydatne podczas mycia zębów
Wymień 3 rodzaje mięsa	Wymień 3 możliwe zamienniki mięsa	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



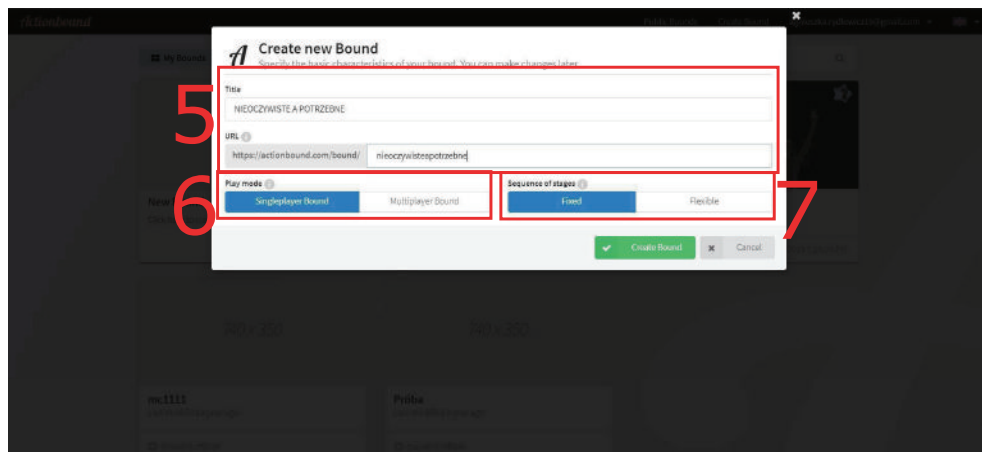
1. <https://en.actionbound.com/>
strona jest dostępna w dwóch językach
- angielskim i niemieckim

2. Załóż konto - prawy górny róg strony



3 W panelu głównym mamy dostępne nasze poprzednie gry

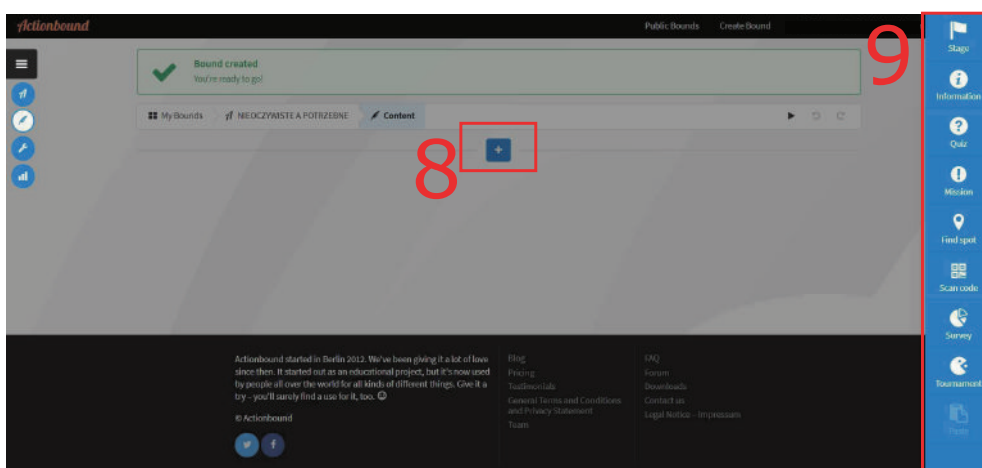
4 Aby stworzyć nową grę klikamy w "New Bound"



5 Pojawi się okno w którym ustalamy tytuł i adres gry

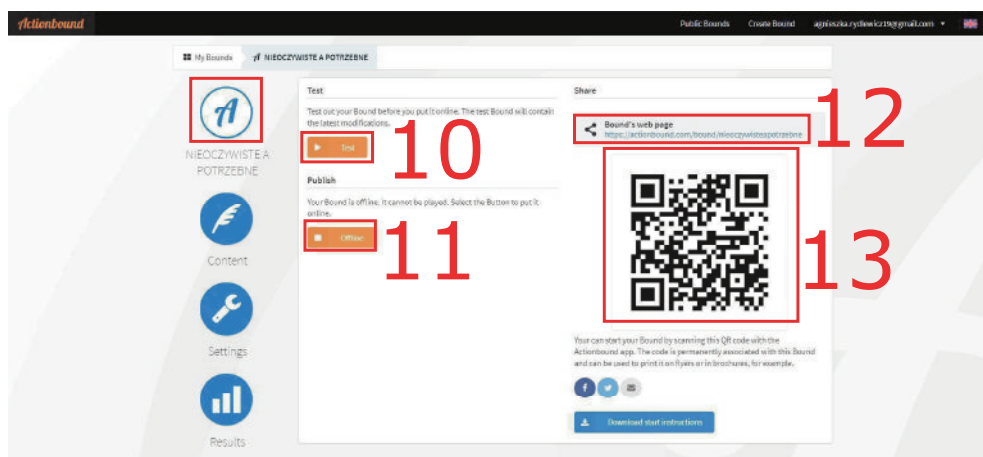
6 Ustalamy tryb gry:
- "Singleplayer Bound" - rywalizacja może się odbywać tylko w jednoosobowych "ekipach"
- "Multiplayer Bound" - rywalizacja może się odbywać w co najmniej dwuosobowych ekipach

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

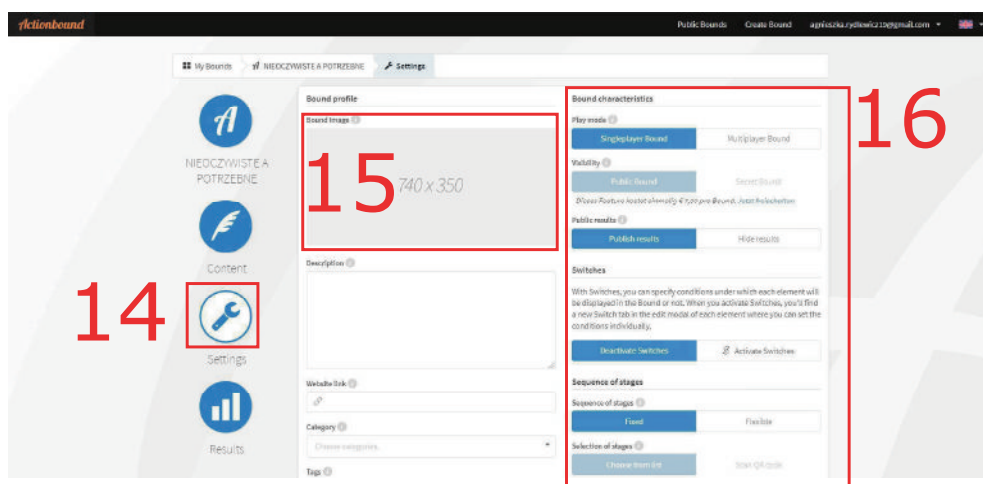


10 Klikając na przycisk możemy przetestować ułożoną grę przed udostępnieniem uczestnikom

11 Tym przyciskiem udostępniamy grę dla uczestników

12 adres strony naszej gry

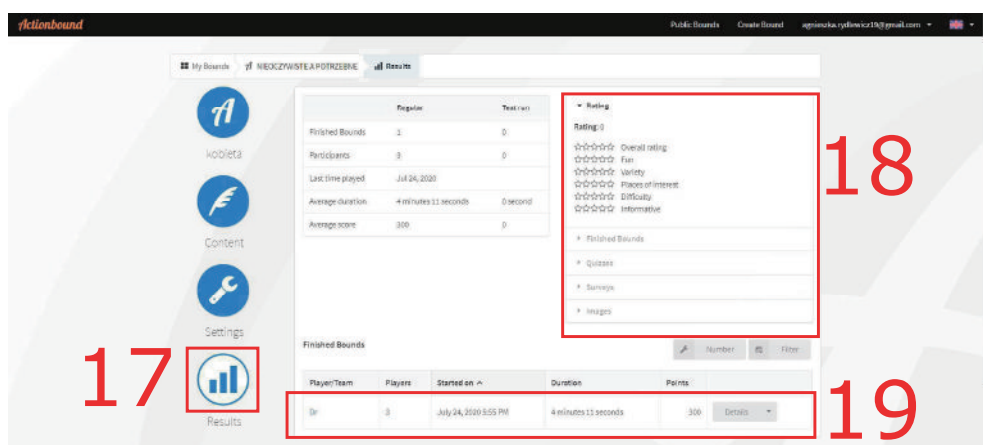
13 QRcode naszej gry - za pomocą QRcode'u łatwo można rozpocząć grę



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

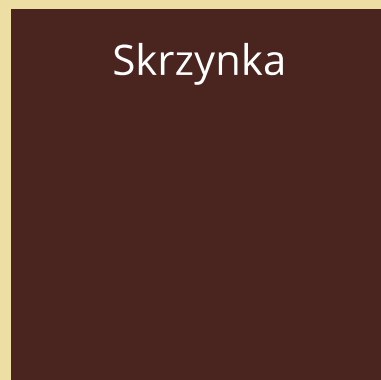
19 Klikając "Details" możemy zobaczyć szczegóły zadań wykonanych przez każdą ekipę



Mięsny



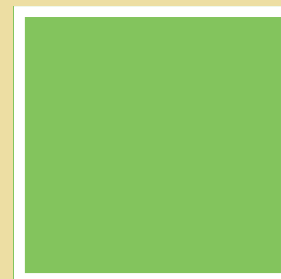
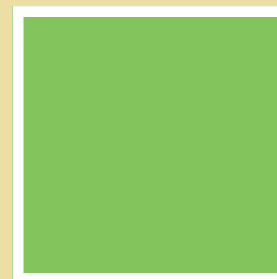
Drogeria

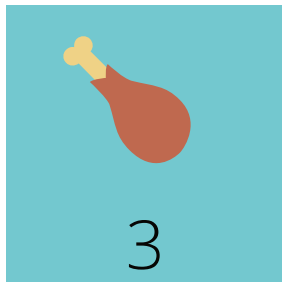
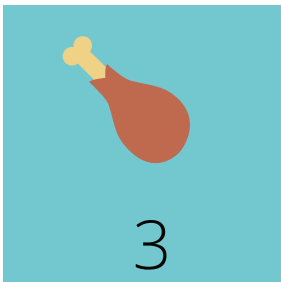
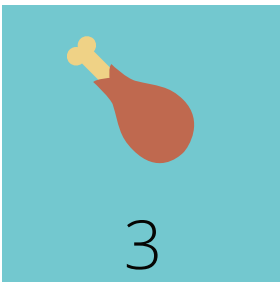
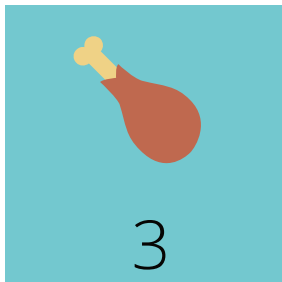
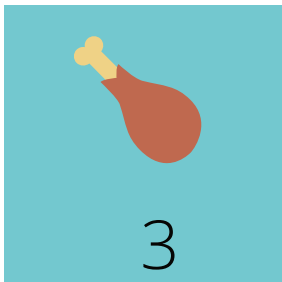
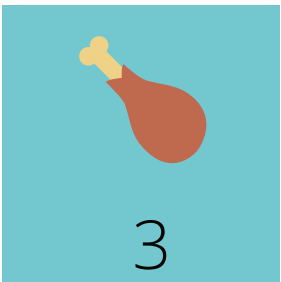
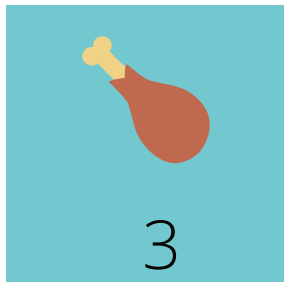
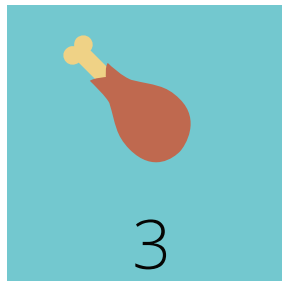
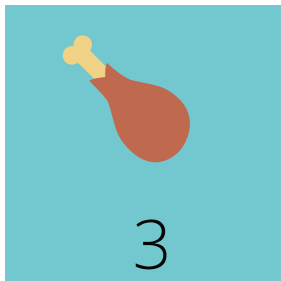
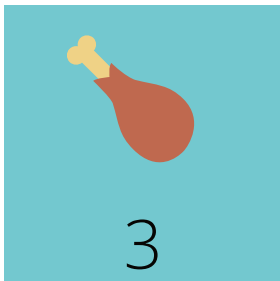
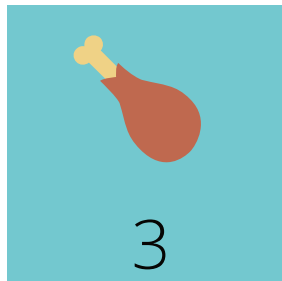
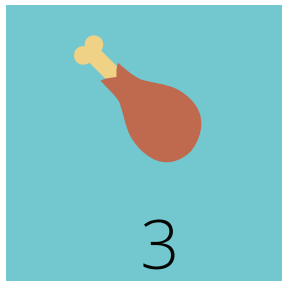
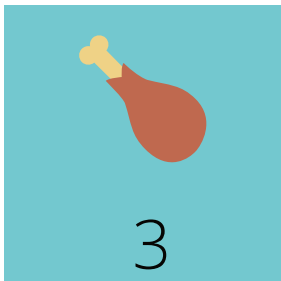
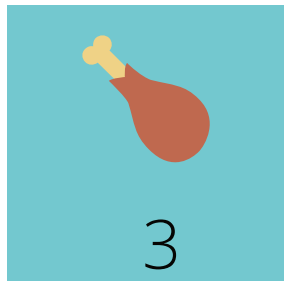
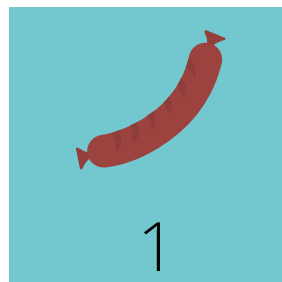
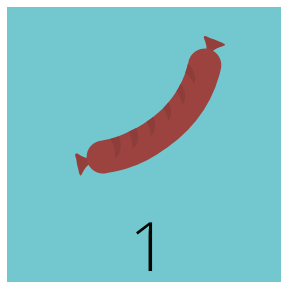
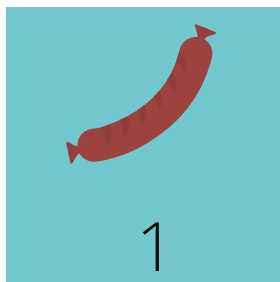
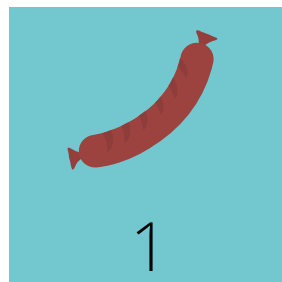
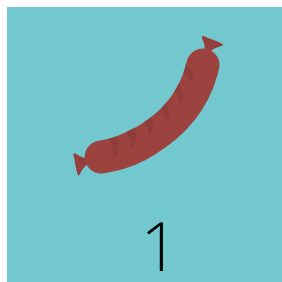
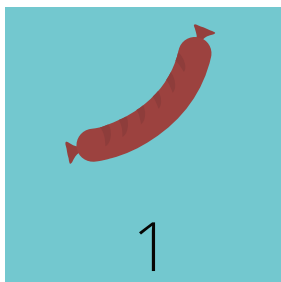
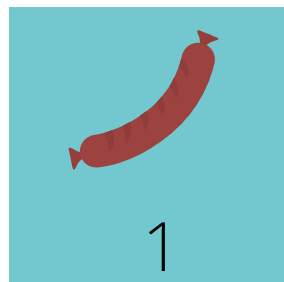
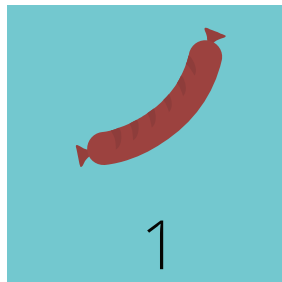
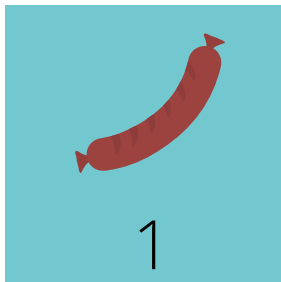
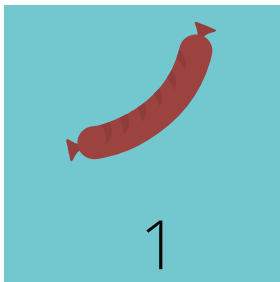
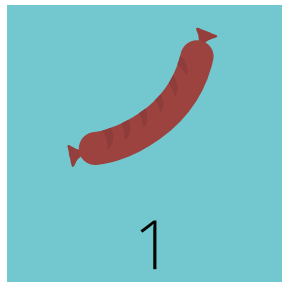
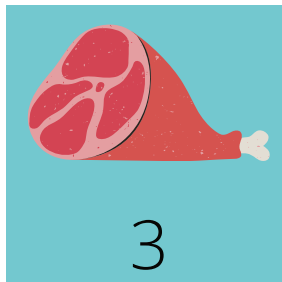
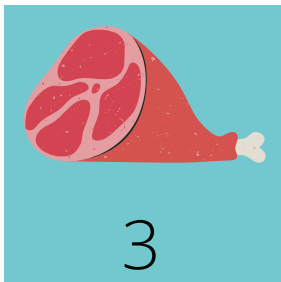
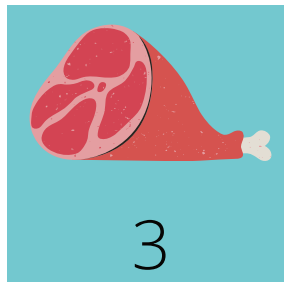
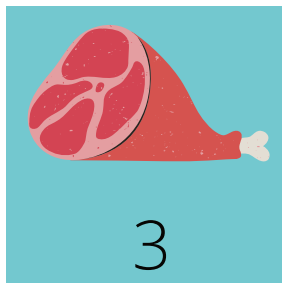
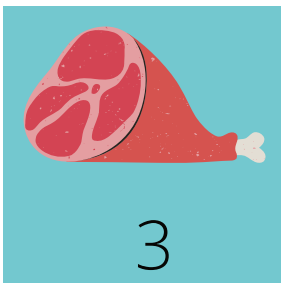
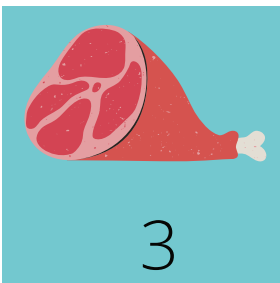
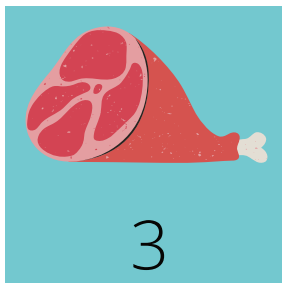
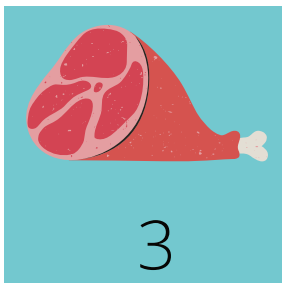
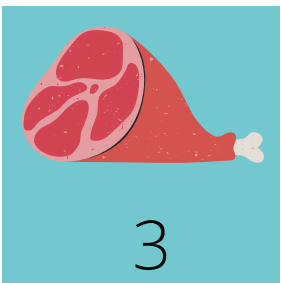
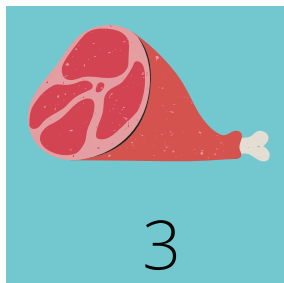


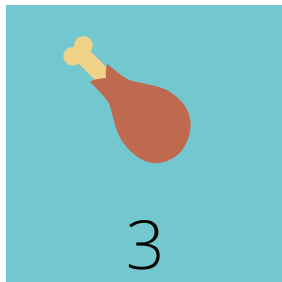
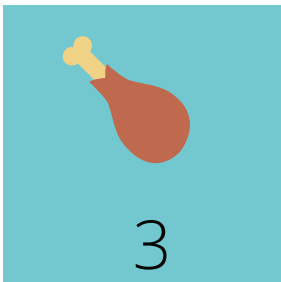
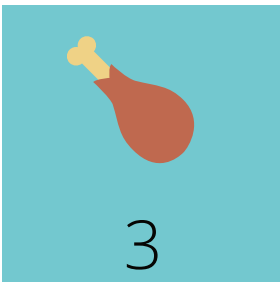
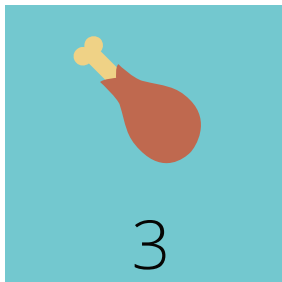
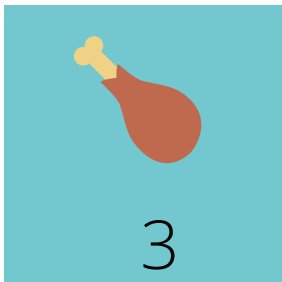
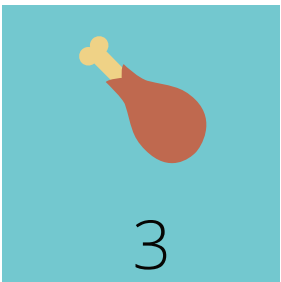
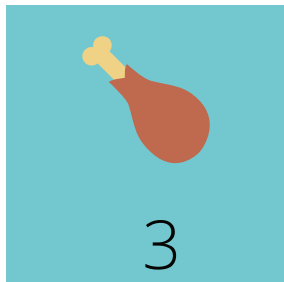
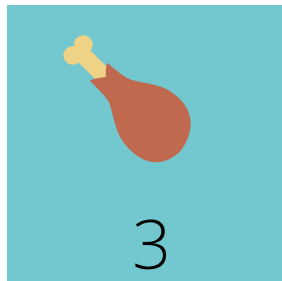
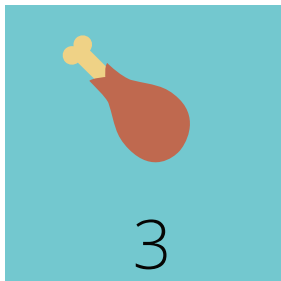
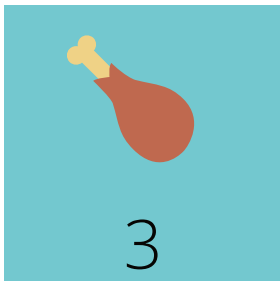
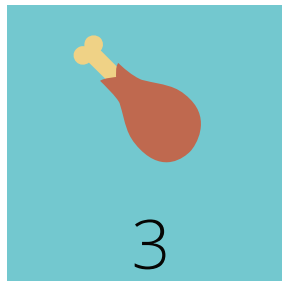
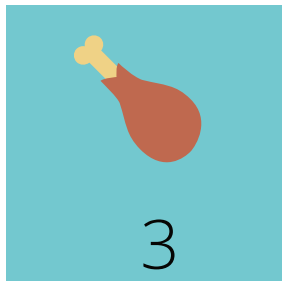
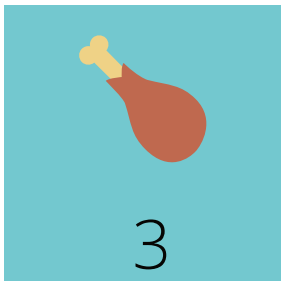
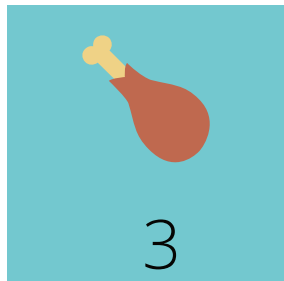
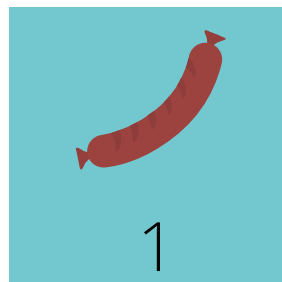
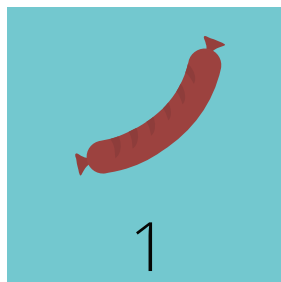
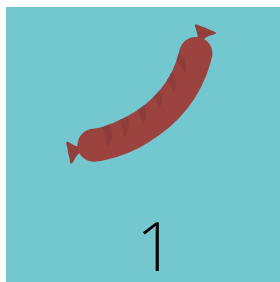
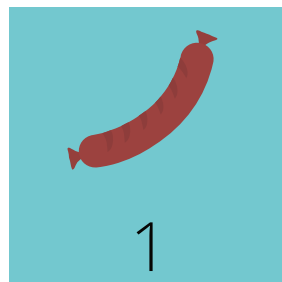
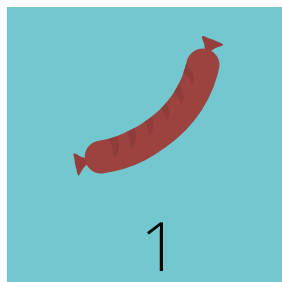
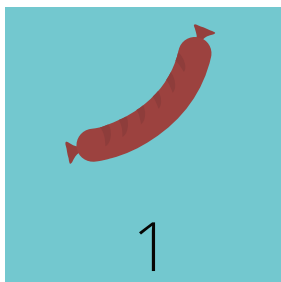
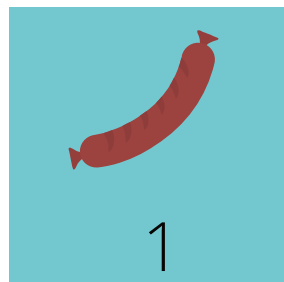
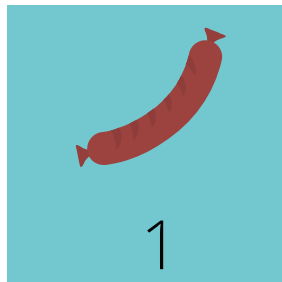
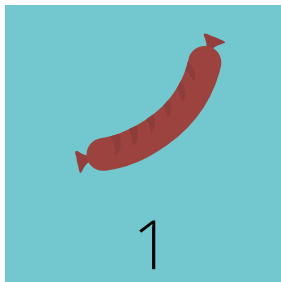
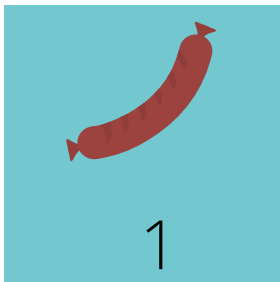
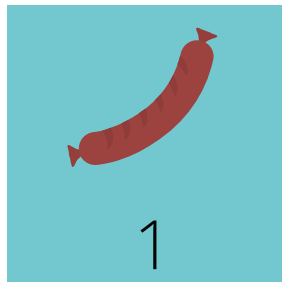
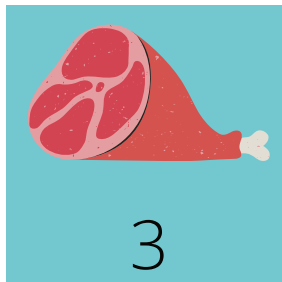
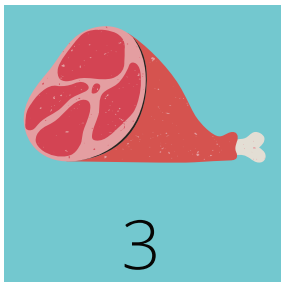
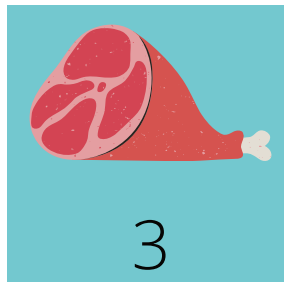
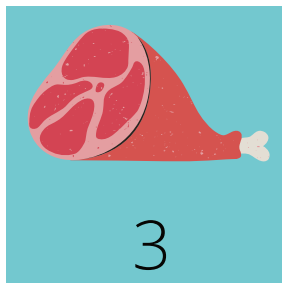
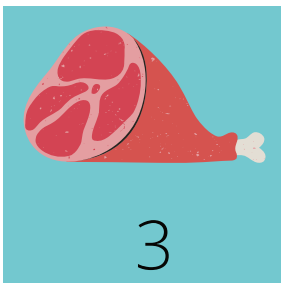
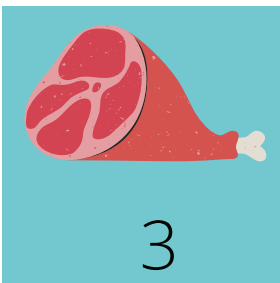
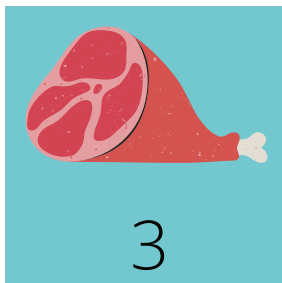
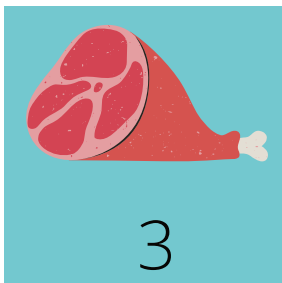
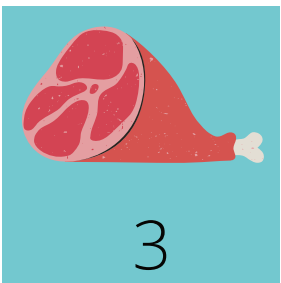
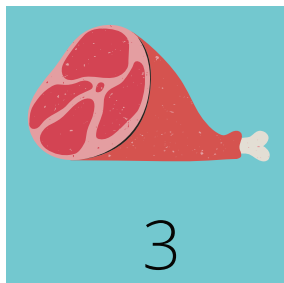
Odzieżowy



Warzywniak









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



2



2



2



2



2



2



2



4



4



4



4



4



4



4



3



3



3



3



3



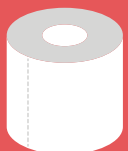
3



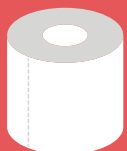
3



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



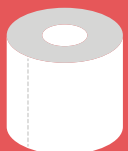
3



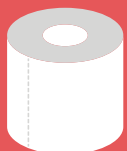
3



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

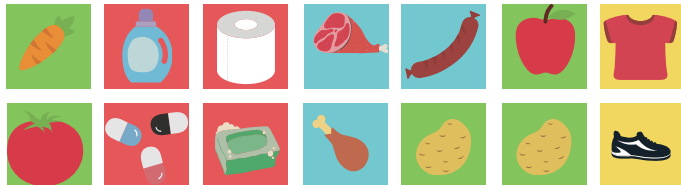


KARTA ŚWIADOMOŚCI

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

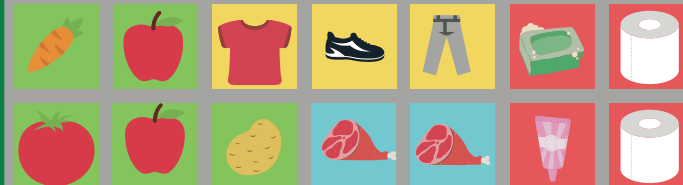


KARTA ŚWIADOMOŚCI

Karta jest niejawna

Poprawna lista zakupów dla karty - nie lubisz planować.

Lista zakupów

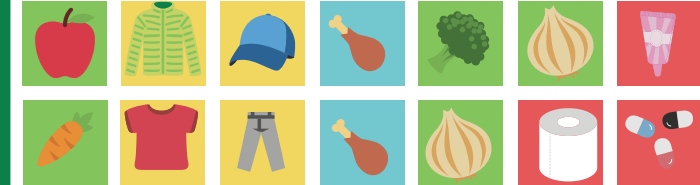


KARTA ŚWIADOMOŚCI

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.

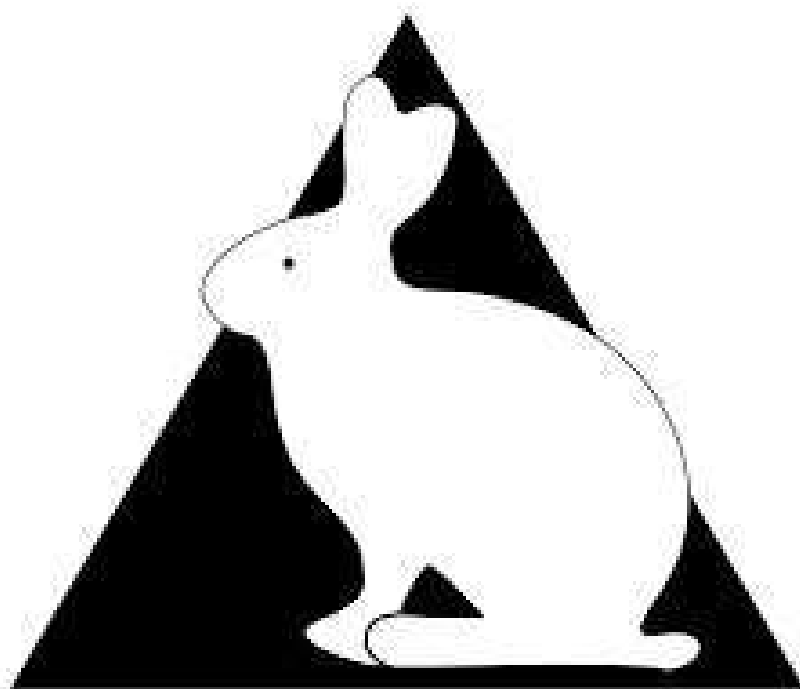
Lista zakupów



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

8.		
9.		
10.		

Symbole





Znaczenia (kolejno jak obrazki)

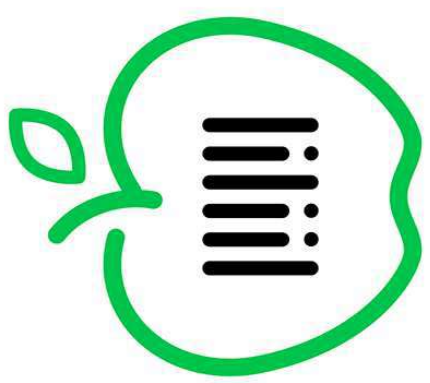
- (1) Symbol informuje, jak długo można używać kosmetyku po jego otwarciu. Podany jest w miesiącach.
- (2) Produkty znakowane w ten sposób, muszą pochodzić z certyfikowanych gospodarstw ekologicznych. Użycie tego znaku gwarantuje, że produkt spełnia wymogi oficjalnego nadzoru, pochodzi bezpośrednio od 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:

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

?

=

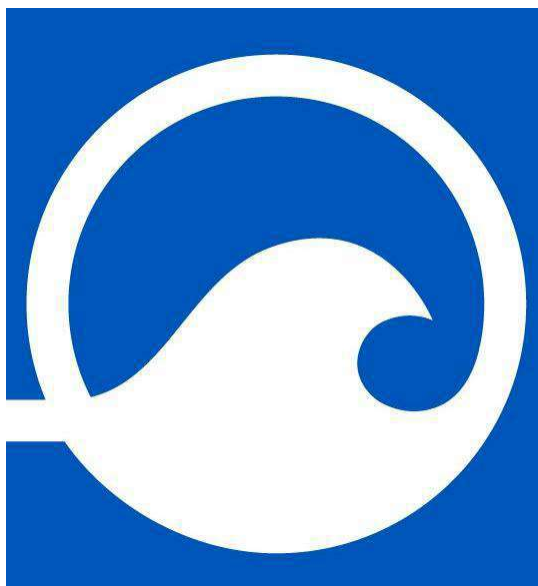


W

+



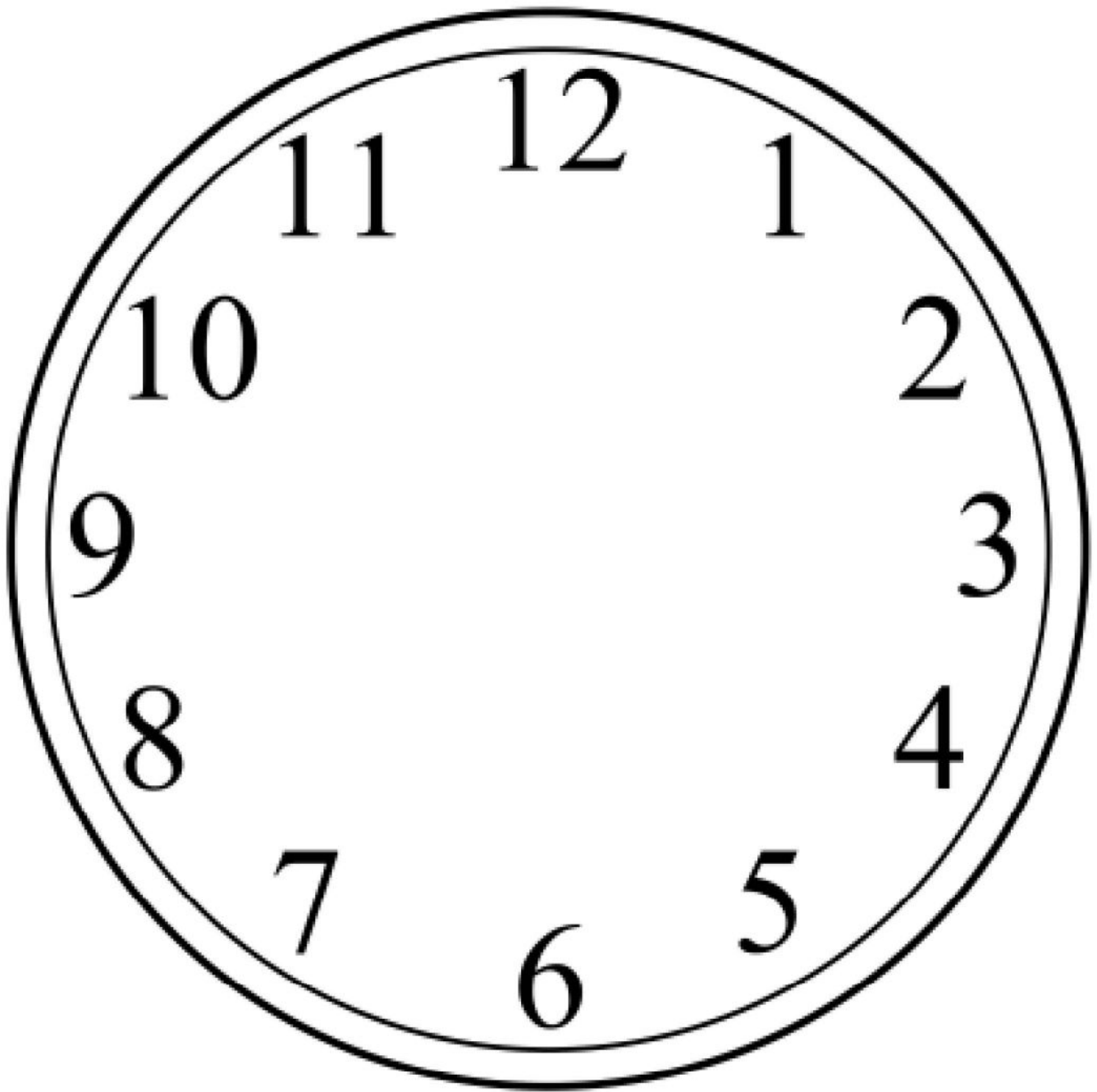
W





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]