



100 EKOFAKTÓW, O KTÓRYCH KAŻDY MÓWIĆ POWINIEN

SCENARIUSZE LEKCJI/ZAJĘĆ/WARSZTATÓW
EKPRESOWE EKOGRY I EKOZABAWY



POLSKA PÓŁKA
FILMOWA



SZKOŁA JĘZYKA
I KULTURY POLSKIEJ
UNIWERSYTETU ŚLĄSKIEGO
W KATOWICACH

NAWA

NARODOWA AGENCJA
WYMIANY AKADEMICKIEJ



EKSPRESOWE EKOGRY I EKOZABAWY

100 EKOFAKTÓW, O KTÓRYCH
KAŻDY UCZĄCY SIĘ POLSKIEGO
MÓWIĆ POWINIEN



REDAKCJA I PROJEKT: AGNIESZKA TAMBOR

MARIKA TYLKOWSKA
PROJEKT I REDAKCJA: AGNIESZKA TAMBOR

KALAMBURY

Prowadzący zajęcia przygotowuje salę z rzutnikiem multimedialnym, w celu podłączenia laptopa, na którym będzie włączona gra – Minecraft. Każdy z uczestników dysponuje określonym czasem na zbudowanie hasła związanego z ekologią. Uczestnicy mogą wybierać hasła samodzielnie - druga opcja to losowanie, jak w klasycznych kalamburach (wtedy nauczyciel musi wcześniej przygotować hasła).

Dwie wersje gry:

1. WERSJA INDYWIDUALNA: Indywidualne tworzenie hasła w ciągu 1 minuty przez każdą osobę.
2. DRUŻYNOWA SZTAFETA: Podział uczestników na drużyny. Każdy zawodnik tworzy hasło w Minecraftcie w ciągu 30 sekund. Po upływie tego czasu następuje przekazanie „pałeczki” kolejnej osobie (taka wymiana trwa, dopóki kolejka nie wróci do pierwszego uczestnika).

Po upływie czasu reszta uczniów próbuje zgadnąć hasło, a po podaniu prawidłowej odpowiedzi autor/autorzy opowiada/opowiadają ciekawostkę o swojej pracy.

UWAGA!

Autor po usłyszeniu poprawnej odpowiedzi ma za zadanie przedstawić kilka ciekawostek związanych z hasłem, np. jeśli hasłem jest „wieloryb”, to można powiedzieć „Wieloryby to największe ssaki morskie i największe zwierzęta żyjące na naszej planecie”.

Jeśli jednak zdarzy się sytuacja, że autor wizualizacji hasła nie wie, co powiedzieć, wtedy reszta uczestników może zabrać głos.

Takie zajęcia pozwalają nie tylko na dobrą zabawę, integrację grupy i poszerzenie wiedzy, ale też na rozwinięcie wyobraźni oraz umiejętności pracy w grupie.



100 EKOFAKTÓW, O KTÓRYCH KAŻDY UCZĄCY SIĘ POLSKIEGO MÓWIĆ POWINIEN

MARIKA TYLKOWSKA
PROJEKT I REDAKCJA: AGNIESZKA TAMBOR

LITERATURA W PRZESTRZENI

Uczestnicy dzieleni są na grupy.

Wybrani liderzy grup muszą stoczyć ze sobą walkę „papier, kamień, nożyce”, aby zdecydować o kolejności wyboru książek z listy pozycji zaproponowanych przez prowadzącego.

Każda drużyna otrzymuje wybraną przez siebie książkę, którą na sygnał „START” zaczyna kartkować/przeglądać.

Liderzy grup, po usłyszeniu komendy „STOP”, zaprzestają kartkowania stron książki.

Drużyny tworzą makietę na podstawie tekstu znajdującego się na wylosowanej stronie.

Do stworzenia makiety warto wykorzystać wcześniej przygotowane (lub przyniesione przez uczestników zajęć) śmieci i przedmioty, które nie są już przydatne i zostały przeznaczone do wyrzucenia. W ten sposób zadanie będzie ukazywało twórcze możliwości nadania drugiego życia różnym przedmiotom.



100 EKOFAKTÓW, O KTÓRYCH KAŻDY UCZĄCY SIĘ POLSKIEGO MÓWIĆ POWINIEN

MARIKA TYLKOWSKA
PROJEKT I REDAKCJA: AGNIESZKA TAMBOR

WSPÓLNA KUCHNIA

Każdy potrzebuje jedzenia, aby mieć siłę do nauki.

Gra polega na wspólnym przygotowaniu potraw przez uczestników zajęć.

Grupa zostaje podzielona na zespoły.

Zanim zacznie się gotowanie, zespoły muszą wspólnie naradzić się, co do menu i potrzebnych składników.

Każdy zespół powinien zaplanować trzy dania zrównoważone pod względem składników odżywczych, ale także o odpowiedniej (umiarkowanej) wielkości. Chodzi o to, aby jedzenie nie zostało - porcje powinny być takie, aby uczestnicy zajęć mogli wszystko zjeść.

UWAGA!

Trudność zadania polega na gotowaniu w duchu „zero waste”. Jeśli jakiś produkt zostanie otwarty, musi zostać wykorzystany przez każdą z drużyn. Taka aktywność ma na celu pokazanie, jak ważne jest świadome kupowanie produktów spożywczych i w jaki sposób ograniczyć marnowanie żywności.

Warto rozejrzeć się w swoim mieście i zlokalizować najbliższą jadłodzielnię - można wtedy zaplanować przygotowanie nieco większej ilości porcji i zaangażować uczestników zajęć do zanieśienia jedzenia w odpowiednie miejsce. Pokaże to, co można robić z jedzeniem, którego sami nie zamierzamy zjeść.



100 EKOFAKTÓW, O KTÓRYCH KAŻDY UCZĄCY SIĘ POLSKIEGO MÓWIĆ POWINIEN

MARIKA TYLKOWSKA
PROJEKT I REDAKCJA: AGNIESZKA TAMBOR

A U CIEBIE...?

Uczestnicy łączą się w grupy narodowe w celu wykonania 10-minutowej prezentacji na temat sytuacji ekologicznej w ich kulturze.

Co powinna zawierać prezentacja:

- przyczyna występowania problemu ekologicznego (tu warto pokusić się o próbę diagnozy - jakie czynniki zewnętrzne na to wpłynęły; jak było wcześniej itp.),
- skutek występowania problemu ekologicznego,
- propozycję rozwiązania problemu ekologicznego.

W zajęciach chodzi o uświadomienie uczestnikom, że problemy klimatyczne i katastrofy ekologiczne zdarzają się w każdym miejscu na świecie. Ludzki wpływ na środowisko naturalne jest widoczny w każdym miejscu na Ziemi.

Prezentacja może przybrać dowolną formę - dobrze jednak pomyśleć o takim wykonaniu, które nie będzie miało wpływu na środowisko naturalne - jeśli już zdecydujemy się na papier, bibułę i inne materiały papiernicze, warto wdrożyć zasady „zero waste”. Każdy element powinien zostać wykorzystany w całości.



100 EKOFAKTÓW, O KTÓRYCH KAŻDY UCZĄCY SIĘ POLSKIEGO MÓWIĆ POWINIEN

ANATOLII LYSENKO
PROJEKT I REDAKCJA: AGNIESZKA TAMBOR

ANTROPOCEN: PRZEŁAM MARAZM

Celem gry jest zrozumienie wyzwań związanych z antropocenem oraz zdobycie wiedzy na temat retoryki i skutecznego komunikowania się.

Zasady gry:

Tworzenie postaci: Każdy uczestnik tworzy własną postać, która jest przedstawicielem społeczeństwa w epoce antropocenu. Postać może być naukowcem, aktywistą, politykiem lub kimkolwiek innym. Bohater nie musi być postacią pozytywną (może być osobą działającą przeciwko środowisku).

Plansza gry: Plansza przedstawia świat antropocenu z różnymi obszarami i wyzwaniami, takimi jak zmiany klimatyczne, utrata bioróżnorodności, zanieczyszczenie środowiska itp.

Karty wyzwań: Każdy gracz otrzymuje karty wyzwań. Reprezentują one konkretne problemy środowiskowe i wydarzenia. Gracze muszą podejmować decyzje i działać w odpowiedzi na te wyzwania.

Retoryka i komunikacja: Gracze muszą wykorzystać emocje, właściwą argumentację, i przedstawiać dowody, aby przekonywać innych graczy lub całe społeczeństwo do podejmowania działań w danej kwestii środowiskowej. Mogą również zdobywać umiejętności komunikacyjne podczas rozgrywki.

Marazm antropocenu: W trakcie gry gracze mogą doświadczyć momentów marazmu antropocenu. Te sytuacje utrudniają podejmowanie działań. Mogą to być sytuacje, w których trudno znaleźć wsparcie lub motywację do działania.

Za każde ukończone zadanie, rozwiązany problem, pokonane wyzwanie gracze otrzymują punkty.

Zadania i cele: Na początku gry należy ustalić cele, które gracze muszą osiągnąć, aby wygrać. Cele te mogą obejmować: zredukowanie emisji CO₂, zmniejszenie śladu węglowego, zwiększenie świadomości społeczeństwa lub odwrotnie: uzyskanie możliwości wycinania lasów, pozostanie przy energii węglowej albo zmniejszenie presji ze strony ekoaktywistów.

Zakończenie gry: Gra kończy się, gdy gracze po jednej lub drugiej stronie zdobędą ustaloną na początku liczbę punktów i powstrzymają marazm antropocenu lub gdy świat antropocenu zostanie zniszczony przez brak działań proekologicznych.

Podsumowanie: Gra ma na celu edukację i zaangażowanie uczestników w refleksję nad wyzwaniami ekologicznymi. Jest to interaktywna forma nauki, która pozwala na praktyczne eksplorowanie ekozagadnień i zachęca do aktywnego zaangażowania się w ochronę środowiska.



100 EKOFAKTÓW, O KTÓRYCH KAŻDY UCZĄCY SIĘ POLSKIEGO MÓWIĆ POWINIEN

Ja mam! Kto ma?

W POSZUKIWANIU EKOSŁÓW

Dzięki tej grze powtórzycie słownictwo poznane podczas ekologicznych spotkań.

Wystarczy, że wytniecie karty i podzielicie je między osoby

biorące udział w rozgrywce.

Słownictwo wykorzystane w grze:

ścieki, woda, bidon, śmieci, kompostownik, torba wielorazowa, las, ogień, wiatrak, spaliny, susza, globalne ocieplenie, plastik, huragan, Ziemia, tornado, panele słoneczne, szkło, leśniczy, lornetka, Słońce, pszczoła, deszczówka, kwiat, słomka wielokrotnego użytku, nasiona, burza, segregacja śmieci, rzeka, łąka, kosmetyki naturalne, śniadaniówka





JA MAM...



KTO MA...?



JA MAM...



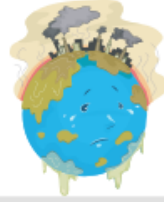
KTO MA...?



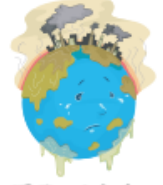
JA MAM...



KTO MA...?



JA MAM...



KTO MA...?



JA MAM...



KTO MA...?



JA MAM...



KTO MA...?



JA MAM...



KTO MA...?



JA MAM...



KTO MA...?



JA MAM...



KTO MA...?



JA MAM...



KTO MA...?



JA MAM...



KTO MA...?



JA MAM...



KTO MA...?





JA MAM...



KTO MA...?



JA MAM...



KTO MA...?



JA MAM...



KTO MA...?



JA MAM...



KTO MA...?




JA MAM...



KTO MA...?



JA MAM...



KTO MA...?



JA MAM...



KTO MA...?




JA MAM...




KTO MA...?




JA MAM...




KTO MA...?



JA MAM...



KTO MA...?



JA MAM...



KTO MA...?



JA MAM...



KTO MA...?



Kalambury w wersji EKO

Kalambury to bardzo popularna gra towarzyska, dzięki której powtórzycie słownictwo poznane podczas ekologicznych spotkań. Wystarczy, że podzielisz swoich uczniów na dwie drużyny. Wybrana osoba losuje hasło i prezentuje je swojej grupie przy pomocy gestów. Jeśli uważacie, że hasła są zbyt trudne, możecie dodać kategorię, która naprowadzi grupę na poprawną odpowiedź (na przykład: przedmiot, osoba, zjawisko).

AKTYWISTA

PSZCZOŁA

SŁOMKA
WIELORAZOWA

WEGE

BIDON

TRZĘSIENIE
ZIEMI

LEŚNICZY

DESZCZÓWKA

OCZYSZCZALNIA
ŚCIEKÓW

OBSERWOWAĆ
PRZYRODĘ

ZDROWA
ŻYWNOŚĆ

OCHRONA
PRZYRODY

SADZIĆ
DRZEWA

SPRZĄTAĆ
PLANETĘ

ŻARÓWKA
ENERGOOSZCZĘDNA

ZIEMIA

OGRÓDEK

KOMPOSTOWNIK

SMOG

TRĄBA
POWIETRZNA
(TORNADO)

TORBA
WIELORAZOWA

SPALINY

POWÓDŹ

WYCINAĆ
LAS

PLASTIK

POŻAR

OSZCZĘDZAĆ
WODĘ

GLOBALNE
OCIEPLENIE

SEGREGACJA
ŚMIECI

WYŁĄCZAĆ
ŚWIATŁA

PANEL
SŁONECZNY

WYSYPISKO
ŚMIECI

DZIKIE
ZWIERZĘTA

REDAKCJA: AGNIESZKA TAMBOR

PROJEKT I POMYSŁ: AGNIESZKA TAMBOR

autorki scenariuszy:

Agnieszka Tambor (Polska Półka Filmowa, Uniwersytet Śląski w Katowicach)

Justyna Hanna Budzik (Lekcje o Filmie, Uniwersytet Śląski w Katowicach)

- Marta Burza (Polski Dzisiaj)
- Marta Chrzczanowicz (Filmowe zwierzęta)
- Dominika Ciapa
- Justyna Pilak (Polish Anywhere)

Paulina Stasiak (Uniwersytet Śląski w Katowicach, Szkoła Języka i Kultury Polskiej)

- Katarzyna Gryniewicz

Magdalena Nowak-Kaczmarek (Uniwersytet Śląski w Katowicach, Szkoła Języka i Kultury Polskiej)

- Anna Smajdor (Politechnika Śląska)
- Justyna Szlachta-Ignatowicz
- Marika Tylkowska
- Sandra Walecka (Polski na Emigracji)
- Joanna Waszkowska (II Liceum Ogólnokształcące im. Powstańców Śląskich w Mysłowicach, Pałac Młodzieży im prof. A. Kamińskiego w Katowicach)
- dorota kweczlich

Zamysłem działań podejmowanych w projekcie „100 ekofaktów, o których każdy uczący się polskiego mówić powinien” jest realizacja „Celów Zrównoważonej Edukacji Języków Obcych na Rzecz Klimatu”. Pierwszy z nich to budowanie i umacnianie pozytywnego obrazu oraz prestiżu Polski w świecie. Chcemy pokazać „ekologiczną i klimatyczną” pozycję Polski na arenie międzynarodowej. Atrakcyjność gospodarcza i ekonomiczna jest współcześnie bezpośrednio powiązana z zainteresowaniem językiem i kulturą danego kraju. Jeśli Polska chce zachęcić młodych ludzi z innych krajów np. do studiowania (lub podejmowania nauki naszego języka w swoich krajach), musi prezentować się jako kraj nowoczesny i świadomy roli, jaką źródła energii, kryzys klimatyczny czy zrównoważony rozwój odgrywają i odgrywać będą w przyszłości. Drugim celem projektu jest włączenie w ramy nauczania języka polskiego jako obcego treści kluczowych z perspektywy współczesnej edukacji w ogóle. Ujęte z perspektywy teoretycznej idee związane z ekologią trzeba połączyć z nauczaniem słownictwa i struktur z zakresu tej tematyki oraz z propozycjami praktycznego wykorzystania nabytej wiedzy. Nauczanie i uczenie się treści związanych z „ekologią” musi wiązać się z wykorzystaniem wiedzy w projektach społecznych, a także zachęcaniem uczestników do samodzielnego zgłębiania tematów – zwiedzania, poznawania świata i ciągłego zmieniania go na lepsze.

(Na podstawie artykułu: „Ekogłottodydaktyka polonistyczna – potrzeba i prawo XXI wieku”, aut. Agnieszka Tambor)



Projekt „100 ekofaktów, o których każdy uczący się polskiego mówić powinien” jest finansowany przez Narodową Agencję Wymiany Akademickiej w ramach programu Promocja Języka Polskiego



www.polskapolkafilmowa.pl
www.sjikip.us.edu.pl

