















PROJEKT „GODNOŚĆ, WOLNOŚĆ, NIEPODLEGŁOŚĆ”

Scenariusz I do gry „Na drodze do niepodległości 1918-2018”

SZKOŁA PODSTAWOWA – EDUKACJA WCZESNOSZKOLNA (I etap edukacyjny)

	OBSZAR	Polska w czasie drugiej wojny światowej – walka o odzyskanie niepodległości				
	Wyzwanie/tytuł gry	PROJEKT 2 „ JA NAZYWAM SIĘ CICHOCIEMNA-ELŻBIETA ZAWACKA” część 1				
	Odniesienie do podstawy programowej	<p>3.2.7. Przedstawia wybrane postacie i prezentuje informacje o wielkich Polakach – alpinistka Wanda Rutkiewicz, papież Jan Paweł II, nauczycielka cichociemna gen. Elżbieta Zawacka „Zo”</p> <p>3.2.3. Uczestniczy w świętach narodowych i innych ważnych dniach pamięci narodowej</p>				
	Rodzaj gry	INTRO – filmy, lektor, pokaz zdjęć				
	Wygląd ekranu	<p>EKRAN 1</p> <p>Ekran podzielony na cztery części. Na każdej części strzałka zachęcająca do kliknięcia i odtworzenia filmu lub prezentacji.</p> <table border="1" data-bbox="767 929 1281 1288"> <tr> <td data-bbox="767 929 1026 1104"> Film 1 + hymn „Śpiący rycerze” nagranie”  </td> <td data-bbox="1026 929 1281 1104"> Film 2  </td> </tr> <tr> <td data-bbox="767 1104 1026 1288"> Film 3 –  </td> <td data-bbox="1026 1104 1281 1288"> Dawna Warszawa https://www.youtube.com/watch?v=N_oEpkZY1GyU  </td> </tr> </table> <p>EKRAN 1 a – po wybraniu Filmu 1 – o Cichociemnych – film ma mieć formę dokumentu, kroniki, reportażu – ok.2 minut. Materiał ma dawać proste i jednoznaczne wyjaśnienie kim byli i co robili „Cichociemi”, jeśli uda się pozyskać prawa do nagrania możemy dołączyć również fragment hymnu, który przypisano cichociemnym po wojnie: „Śpiący rycerze”</p> <p>Lub Link: https://www.youtube.com/watch?v=Fx9T9bSy_Ik</p> <p>Na dole po prawej „pulsująca strzałka” PRZEJDŹ DALEJ</p> <p>Na górze symbol strzałki zwiniętej – „ODTWÓRZ JESZCZE RAZ”</p> <p>Obok zwiniętej strzałki symbol GŁOŚNICZEK – możliwość wyłączenia dźwięku</p> <p>W GÓRNYM LEWYM ROGU ikonka puzzli –po kliknięciu:</p> <p>EKRAN 1 a.1</p> <p>Widać zdjęcie orła – symbolu „Cichociemnych”, obok do wyboru</p>	Film 1 + hymn „Śpiący rycerze” nagranie” 	Film 2 	Film 3 – 	Dawna Warszawa https://www.youtube.com/watch?v=N_oEpkZY1GyU 
Film 1 + hymn „Śpiący rycerze” nagranie” 	Film 2 					
Film 3 – 	Dawna Warszawa https://www.youtube.com/watch?v=N_oEpkZY1GyU 					

	<p>puzzle – 3 wersje – dziecko wybierze jedną z nich: 6 puzzli, 12 puzzli, 24 puzzle. W prawym górnym rogu ikonka kolorowanki – pdf – kolorowanki orła w wersji bojowej i pokojowej – do druku.</p> <p>EKRAN 1b – po wybraniu Filmu 2 – film o akcji „NEON 4”</p> <p>Link: Skok we wspomnieniu Zawackiej od minuty: 7,00-9,39 oraz od 11,01 do 11,18.</p> <p>https://www.polskieradio.pl/287/5694/Artykul/1703896,Elzbieta-Zawacka-Przed-skokiem-panowie-powiedzieli-Panie-maja-pierwszenstwo-Skoczylam-pierwsza</p> <p>Na dole po prawej „pulsująca strzałka” – „ PRZEJDŹ DALEJ”</p> <p>Na górze symbol strzałki zwiniętej – „ ODTWÓRZ JESZCZE RAZ”</p> <p>Obok zwiniętej strzałki symbol „GŁOŚNICZEK” – możliwość wyłączenia dźwięku</p> <p>EKRAN 1c – po wybraniu Filmu 3 – film o Eli Zawackiej</p> <p>Link: https://www.polskieradio.pl/287/5694/Artykul/1703896,Elzbieta-Zawacka-Przed-skokiem-panowie-powiedzieli-Panie-maja-pierwszenstwo-Skoczylam-pierwsza</p> <p>Na dole po prawej „pulsująca strzałka” PRZEJDŹ DALEJ</p> <p>Na górze symbol strzałki zwiniętej – „ ODTWÓRZ JESZCZE RAZ”</p> <p>Obok zwiniętej strzałki symbol GŁOŚNICZEK – możliwość wyłączenia dźwięku</p> <p>EKRAN 1 d– po wybraniu filmu-materiału o przedwojennej Warszawie np. materiałów umieszczonych w kronikach lub zdjęć lub, kilusekundowych filmów, dawnej, przedwojennej Warszawy.</p> <p>Linki: https://www.youtube.com/watch?v=NoEpkZY1GyU</p> <p>Na dole po prawej „pulsująca strzałka” PRZEJDŹ DALEJ</p> <p>Na górze symbol strzałki zwiniętej – „ ODTWÓRZ JESZCZE RAZ”</p> <p>Obok zwiniętej strzałki symbol GŁOŚNICZEK – możliwość wyłączenia dźwięku</p> <p>EKRAN 2</p> <p>Po przejściu dalej pojawia się możliwość zalogowania do gry. Widać na ekranie kontury postaci : DZIEWCZYNKA // CHŁOPIEC.</p>
--	--

		<p>EKRAN 3 – PO KLINIĘCIU W KONTUR DZIEWCZYNIKI widzimy w centralnej części kontur (oczy, brwi, nos, uszy już są), po prawej, różne zdjęcia strojów z epoki – przycięte do rozmiarów, w których będzie można ubrać postać: sukienki, bluzy/bluzki z epoki, w tym jedna bluza jest częścią mundurka harcerskiego, 4 pary spodni, spodenek, spódniczek, 4 pary butów, apaszek, chust w tym harcerskiej, nakrycia głowy w tym rogatywka, podkolanówki w kolorze białym, czerwonym, zielonym, czarnym. Po lewej stronie: różne fryzury do wyboru – blondynka kucyki, warkoczki, krótkie ciemne, długie ciemne, jasne długie, krótkie rude, rude warkoczki, ciemne do ucha, 4 różne kształty okularów. Na samym dole, mniej więcej na środku, czerwona ramka z miejscem na wpisanie pseudonimu. Na dole klawisz „ZATWIERDŹ” i „PRZEJDŹ DALEJ”</p> <p>EKRAN 4 – PO KLINIĘCIU W KONTUR CHŁOPCA widzimy w centralnej części kontur (oczy, brwi, nos, uszy już są), po prawej różne zdjęcia strojów z epoki – przycięte do rozmiarów, w których będzie można ubrać postać: pary spodni, bluzy z epoki, w tym jedna bluza jest częścią mundurka harcerskiego, 4 pary spodni, spodenek, 4 pary butów, chust w tym harcerskiej, nakrycia głowy w tym rogatywka, podkolanówki w kolorze białym, czerwonym, zielonym, czarnym. Po lewej stronie: różne fryzury do wyboru charakterystyczne dla uczesań z lat trzydziestych ubiegłego stulecia, 4 różne kształty okularów. Na samym dole, mniej więcej na środku, czerwona ramka z miejscem na wpisanie pseudonimu. Na dole klawisz „ZATWIERDŹ” i „PRZEJDŹ DALEJ”</p> <p>Na dole klawisz „ZATWIERDŹ” i „PRZEJDŹ DALEJ”</p> <p>EKRAN 5 – Pojawia się po zatwierdzeniu „POSTACI” – widać napis „MISJA MŁODEGO BOHATERA” i postać, którą dziecko samo stworzyło w kreatorze.</p> <p>Klawisz „ROZPOCZNIJ MISJĘ”</p> <p>Klawisz „ Wróć do mojej postaci”</p> <p>Klawisz „ Odtwórz filmy/prezentacje”</p>
	Stopień trudności	1
	Działanie	<p>Ekran 1 – działanie polega na wybraniu z prezentowanych w małych ekranach materiałów filmowych lub prezentacji.</p> <p>Po kliknięciu FILMU 1 – lektor z materiału filmowego</p> <p>Po kliknięciu FILMU 2 – lektor z materiału filmowego</p> <p>Po kliknięciu FILMU 3 – lektor z materiału filmowego</p> <p>Po kliknięciu FILMU 4 – lektor z materiału filmowego lub lektor uproszczony – FILM 4 dotyczy wizualizacji przedwojenne Warszawy, jej codziennego życia, budynków, wyglądu</p>

mieszkańców, dźwięków ulicy itp. Proponuję ewentualnie poniższe linki :

<https://www.youtube.com/watch?v=NoEpkZY1GyU>

<https://www.youtube.com/watch?v=-2wGCcvo5Bc>

EKRAN 1a.1.

Na zdjęciu znajduje się symbol Cichociemnych – orzeł z uniesionymi skrzydłami- może być w wersji bojowej. Na prawo 3 klawisze na każdym kolejno jest napis: 6 puzzli, 12 puzzli, 24 puzzli. Dziecko wybiera klikając w odpowiedni klawisz jaki stopień trudności chce zastosować.

Lektor: Formacja Cichociemnych posiadała swój znak – orła z uniesionymi skrzydłami. Znak miał swoją wersję zwykłą i bojową. W bojowej orzeł miał połączony dziób i pazury – mogli go nosić tylko ci żołnierze, którzy brali udział w bojowej akcji spadochronowej. Znak ten zaprojektował Marian Walentynowicz, którego rysunki znają wszystkie dzieci, które czytały Koziołka Matołka i oglądały rysunki ilustrujące jego przygody – Pan Marian jest właśnie autorem tych rysunków. Znakiem polskich spadochroniarzy stał się spadający do walki orzeł.

Ułóż z puzzli zdjęcie na wybranym przez siebie poziomie trudności. Naciśnij odpowiedni przycisk.

EKRAN 2 Po wybraniu postaci, **dziecko słyszy:**

Lektor: Klikając w odpowiedni kontur, wybierz swoją postać. Przeciągnij odpowiednie obrazki i ubierz postać w strój z epoki według własnego uznania. Wymyśl i wpisz do czerwonej ramki pseudonim, którym będzie się postugiwać twoja postać.

EKRAN 3 – W tle słychać bardzo cicho melodię piosenki powstańczej, zapętlone "Pałacyk Michła", i 2 inne „Zakazane piosenki”. Po najechaniu kursorem na dany ubiór słychać głos lektora, który nazywa ubiór, szczególnie ważne jest aby przy ubiorach można było stosować narzędzie „lupka” – treść nagrania lektora jest uzależniona od znalezionych strojów, najważniejsze, aby stroje były charakterystyczne dla epoki, szczególnie mundur harcowski – nazwanie jego części – redakcja.

EKRAN 4 - W tle słychać bardzo cicho melodię piosenki powstańczej, zapętlone "Pałacyk Michła", i 2 inne piosenki z repertuaru „Zakazane piosenki”. Po najechaniu kursorem na

		<p>dany ubiór słysząc głos lektora, który nazywa ubiór, szczególnie ważne jest aby przy ubiorach można było stosować narzędzie „lupka” – treść nagrania lektora jest uzależniona od znalezionych strojów, najważniejsze, aby stroje były charakterystyczne dla epoki, szczególnie mundur harcerski – nazwanie jego części – redakcja.</p> <p>Dziecko klika kursorem na daną część stroju i przesuwa-przeciąga strój w kierunku postaci – odpowiedniej części ciała. W przypadku kiedy gracz prawidłowo ubrał całą postać – słyszy sygnał dźwiękowy.</p> <p>EKRAN 5 – Po zatwierdzeniu postaci, dziecko słyszy:</p> <p>LEKTOR: „Witaj „...”-(pseudonim). Wyobraź sobie, że dzięki „kapsule czasu” przemieszczasz się w czasie. Kapsuła czasu przeniosła Cię do czasów II wojny światowej, do stolicy Polski – Warszawy, okupowanej w tamtym czasie przez niemieckie wojska- hitlerowskie. Za chwilę wybuchnie powstanie Warszawskie i rozpocznie się krwawa walka z okupantem. Swoje życie odda wielu żołnierzy, harcerzy oraz zwykłych ludzi, którzy będą próbowali odzyskać wolność.</p> <p>Znajdujesz się w okolicach Placu Bankowego w Warszawie. Podążasz ulicą , w stronę kamienicy, w której odbywają się TAJNE KOMPLETY [słowniczek]. Prowadzi je pewna kobieta, nauczycielka ze szkoły (LO) im. Narcyzy Żmichowskiej [słowniczek- N.Ż. powieściopisarka i poetka, autorka „Poganki” emancypantka, 1818 – 1986]. Znajdź miejsce, w którym właśnie teraz odbywa się spotkanie, posłuchaj uważnie słów nauczycieli. Otrzymasz od niej ważną przesyłkę. Przed tobą ważna misja. Jeśli chcesz do niej przystąpić naciśnij przycisk „DALEJ”.</p>				
	<p>Rozwiązanie i komunikat lektora do rozwiązania</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="632 1518 1031 1861"> <p>Rozwiązanie1</p> </td> <td data-bbox="1031 1518 1417 1861"> <p>Ekran 1 a.1. Każdy źle ułożony puzzel – odskakuje na swoje miejsce.</p> <p>EKRAN 3 I EKRAN 4 – po niewłaściwym przeciągnięciu ubioru np. czapka na nogi lub koszulka na głowę odzywa się sygnał „zoonk”.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="632 1861 1031 2033"> <p>Rozwiązanie 2</p> </td> <td data-bbox="1031 1861 1417 2033"> <p>Ekran 1.1. Każdy dobrze ułożony puzzel powoduje cichy sygnał – potwierdzenie prawidłowego wykonania akcji. Po ułożeniu pełnego</p> </td> </tr> </table>	<p>Rozwiązanie1</p>	<p>Ekran 1 a.1. Każdy źle ułożony puzzel – odskakuje na swoje miejsce.</p> <p>EKRAN 3 I EKRAN 4 – po niewłaściwym przeciągnięciu ubioru np. czapka na nogi lub koszulka na głowę odzywa się sygnał „zoonk”.</p>	<p>Rozwiązanie 2</p>	<p>Ekran 1.1. Każdy dobrze ułożony puzzel powoduje cichy sygnał – potwierdzenie prawidłowego wykonania akcji. Po ułożeniu pełnego</p>
<p>Rozwiązanie1</p>	<p>Ekran 1 a.1. Każdy źle ułożony puzzel – odskakuje na swoje miejsce.</p> <p>EKRAN 3 I EKRAN 4 – po niewłaściwym przeciągnięciu ubioru np. czapka na nogi lub koszulka na głowę odzywa się sygnał „zoonk”.</p>					
<p>Rozwiązanie 2</p>	<p>Ekran 1.1. Każdy dobrze ułożony puzzel powoduje cichy sygnał – potwierdzenie prawidłowego wykonania akcji. Po ułożeniu pełnego</p>					

		<p>zdjęcia słyszemy fragment piosenki przypisanej Cichociemnym jako hymn.</p> <p>EKRAN 3 I EKRAN 4 – po zamknięciu całej postaci dziecko słyszy LEKTORA: „Świetnie, twoja postać jest gotowa. Przejdź dalej”.</p>
		<p>Rozwiązanie 3</p> <p>brak</p>
		<p>Rozwiązanie 4</p> <p>brak</p>
	Materiały dodatkowe – redaktorzy	<p>zdjęcia, filmy, ścieżka dźwiękowa „zakazanych piosenek”, zdjęcia znaku Cichociemnych , narzędzie lupki, zwolniony lektor, powiększenie czcionki,</p>
	Uwagi- redaktorsko-autorskie	<p>Ważna jest możliwość stosowanie narzędzia lupki w celu powiększenia danej- wybranej części ekranu.</p>
	OBSZAR	<p>Polska w czasie drugiej wojny światowej – walka o odzyskanie niepodległości.</p>
	Wyzwanie/tytuł gry	<p>PROJEKT 2 „ JA NAZYWAM SIĘ CICHOCIEMNA-ELŻBIETA ZAWACKA” część 2 TAJNE KOMPLETY</p>
	Odniesienie do podstawy programowej	<p>3.2.7. Przedstawia wybrane postacie i prezentuje informacje o wielkich Polakach – alpinistka Wanda Rutkiewicz, papież Jan Paweł II, nauczycielka cichociemna gen. Elżbieta Zawacka „Zo”</p> <p>3.2.3. Uczestniczy w świętach narodowych i innych ważnych dniach pamięci narodowej</p>
	Rodzaj gry	<p>misja, animacja płaska, wielokrotny wybór, filmy, zdjęcia,</p>
	Wygląd ekranu	<p>EKRAN 1</p> <p>Ekran przedstawia ulicę-bruk, widać stare kamienice. Gdzieś o ścianę domu oparty rower, na ścianach widać kredą wykonane rysunki szubienicy, po kliknięciu w rower słychać dzwonek. Po prawej widać drzwi wejściowe – malowane zieloną farbą, farba złuszczona, miejscami widać fragmenty drewna. Po kliknięciu w</p>

drzwi słychać dźwięk „skrzywienie”, przenosimy się do wnętrza.

– **EKRAN 2**

EKRAN 2

Wnętrze klatki schodowej w starej kamienicy. Odrapane ściany, malowane „barankiem”. Od lewej drzwi wejściowe do mieszkania 1 - niebieskie, kolejno w prawo na wprost schody na piętro, następnie schody w dół do piwnicy (z piwnicy będą jeszcze jedne drzwi, prowadzące na inną ulicę), całkiem na prawo drzwi czerwone do mieszkania 2.

EKRAN 3

Widok pierwszego piętra. Na tym piętrze widać troje drzwi od lewej kolejno: poźółkła biel, brązowe, zielone.

Za drzwiami poźółkłej bieli (po kliknięciu w obrazek drzwi przez gracza) znajduje się **film/zdjęcie** –mieszkanie np. kuchnia, umeblowane wg ówczesnej mody.

Za drzwiami brązowymi (po kliknięciu w obrazek drzwi przez gracza) znajduje się pokój dziecięcy umeblowany wg ówczesnej mody.

Za drzwiami zielonymi (po kliknięciu w obrazek drzwi przez gracza) znajduje się **film** - widok Warszawy – ulice, ludzie, codzienne życie. *[Nieznany kolorowy film ukazujący centrum Warszawy w 1938 roku. Zobaczymy Marszałkowską, Krakowskie Przedmieście, Ogród i Pałac Saski, Stare Miasto czy Łazienki Królewskie. Dodatkowo tramwaje i samochody z epoki.] źródło np.:*

<http://facebook.com/WarszawaPrzedwojenna>

EKRAN 4- Widok wnętrza piwnicy – znajdują się w niej maszyny drukarskie i ułożone w stopy ulotki, jedna z nich leży na podłodze– po kliknięciu w **ulotkę** – widok zbliżony PDF ULOTKI – autentycznego materiału archiwalna. Na lewo, obok starej szafy widać małe drzwi, wokół futryny czerwona cegła. Drzwi mają dużą dziurkę na klucz – po kliknięciu w dziurkę na klucz ukazuje się zdjęcie prawdziwej ulicy starej Warszawy – zdjęcie autentycznego fragmentu ulicy, gdzie znajdowało się zejście do kanałów. **ZDJĘCIE** . Dodatkowo na drzwiach widać strzałkę, po naciśnięciu na nią wchodzimy na Plac Bankowy – grafika naśladowująca to, co ukazano na zdjęciu widocznym przez dziurkę od klucza, z tej ulicy można było

dostać się do wejścia do kanałów.

W piwnicy znajdują się również różne sprzęty codziennego użytku z epoki – po kliknięciu w zdjęcia sprzętów lub ich rysunki lektor podaje ich nazwę – lodówka w szafce, maglownica, tara do prania, ...

EKRAN 5 Widok mieszkania 1 – drzwi niebieskie na parterze.

Pokój, pośrodku okrągły stół a przy nim kobieta o wyglądzie zbliżonym do Eli Zawackiej – stoi od prawej – może być prosta grafika wektorowa. Przy stole siedzą 2 dziewczyny i dwóch chłopców – nastolatki (wszyscy ubrani skromnie, w swetry, bluzki, uczesani charakterystycznie do zwyczajów epoki, przed nimi zeszyty, ołówki, książki ułożone w stosy. Za nimi szafa, od lewej okno a przy nim biurko z lampą, na prawo za nauczycielką kredens i komoda. Pod stołem leży lekko podwinięty w rogu dywan. Nad stołem lampa ze słabym, żółtawym światłem. Na ścianach zdjęcia i 3-4 obrazy.

Po kliknięciu w szafę – zdjęcia strojów z epoki – palta, kapelusze, suknie, frak, kożuchy,

Po kliknięciu w szuflady komody – oryginalne zdjęcia gazet, dokumentów, ulotek, ogłoszeń, plakatów – co znajdziemy.

Po kliknięciu w nogę stołu – mapa – rozwija się na całą wielkość ekranu – **EKRAN 6**

EKRAN 6 - Interaktywna mapa i głos lektora. Na mapie widoczne ziemie polskie rozdzielone – kontur granic II Rzeczypospolitej ale kolorem różowym zaznaczona granica okupacji niemieckiej a seledynowym rosyjskiej. Na mapie widać również wyspy brytyjskie. Na mapie zaznaczone miejsce szkolenia Cichociemnych na terenie Wielkiej B.– po kliknięciu **widokówki lub filmu** z tych miejsc, **drugie miejsce zaznaczone to miejsce zrzutu Neon 4, kolejne to miejsce na północ od Warszawy – miejsce zrzutu materiałów opatrunkowych i zaopatrzenia – FILM z przykładowej akcji zrzutowej** ostatnie z zaznaczeń jakie MUSIMY zrobić na mapie to LONDYN i dzielnica NORTHOLT- w tym miejscu jest ikonka samolotu oznaczonego symbolem dywizjonu „303”

W górnym lewym rogu mapy znajduje się ikonka – „przejdź do gry” **„DYWIZJON 303”** – materiał IPN - na stronie IPN

		<p>została udostępniona gra on-line, która ma mieć na naszym ekranie „wtyczkę” – uczeń ma mieć możliwość po kliknięciu we wtyczkę wejścia bezpośrednio do gry „Dywizjon 303”</p> <p>https://pamiec.pl/pa/tylko-u-nas/14226,303-ZAGRAJ-ONLINE.html</p>
	Stopień trudności	1-2
	Działanie	<p>EKRAN 1 – Można kliknąć w rower, można kliknąć w drzwi zielone w kamienicy po prawej, można kliknąć w drzwi brązowe w kamienicy po lewej. Po kliknięciu w drzwi kamienicy po lewej ukazuje się zdjęcie rodziny lub dzieci – grupa osób ubrana zgodnie z realiami tego okresu.</p> <p>EKRAN 2 – Można klikać w poszczególne drzwi- po kliknięciu przenosimy się do kolejnego ekranu z dźwiękiem skrzypienia otwieranych drzwi, można klikać w schody prowadzące na piętro- po kliknięciu na schody słychać stukanie butów, można klikać w schody prowadzące w dół do piwnicy – dźwięk stukania butów.</p> <p>EKRAN 3 – Można klikać we wszystkie drzwi, każde kliknięcie uruchamia film ukazujący jakieś realia tamtego okresu. Filmy są zapętlone i po każdym kliknięciu ukazuje się inny film.</p> <p>EKRAN 4 – W piwnicy można klikać na ulotkę, na drzwi ze strzałką, na dziurkę od klucza i na poszczególne sprzęty codziennego użytku. Po kliknięciu w ulotkę widać zdjęcie autentycznej ulotki podtrzymującej naród na duchu, po kliknięciu w dziurkę od klucza widać zdjęcie Placu Bankowego ok. roku 1944, po kliknięciu w poszczególne sprzęty codziennego użytku słychać głos lektora.</p> <p>EKRAN 5 - Widać pokój, w tle cichy gwar rozmów, tykanie zegara, lektor kobieta -nauczycielka: Lektor głos kobiety: Gdzieś w tym pokoju, pozostawiono dla ciebie przesyłkę. To mapa. Znajdź ją, tylko ty możesz to zrobić.</p> <p>EKRAN 6 – Gracz widzi mapę, może klikać w zaznaczone na niej punkty i zobaczyć widokówki miejsc oraz podpisy z objaśnieniem. W miejscu szkolenia „Cichociemnych” możemy dać ciekawostki na temat Elżbiety Zawackiej, wypowiedzi Cichociemnych. FILM/ZDJĘCIA dodatkowo, na mapie zaznaczamy też lotnisko NORTHOLT i miasto Londyn – po</p>

		<p>kliknięciu w ikonkę samolotu przy lokalizacji lotniska lektor wyjaśnia, że nie tylko polscy spadochroniarze wstawili się służbą krajowi ale również polscy piloci, którzy walczyli w powietrzu, w obronie Wielkiej Brytanii i stali się jednymi z ważniejszych i skuteczniejszych obrońców tych ziem.</p> <p>Lektor głos kobiety ponownie: To bardzo ważna mapa. Musisz ją dostarczyć sanitariuszkom. Czekają na ciebie na placu Krasickich. Nie możesz iść ulicami ale przejdiesz tajnym wyjściem przez piwnice – tam, na Placu Bankowym jest wejście do kanałów. // groźnie brzmiące dźwięki z ulicy – krzyki, silniki samochodów// Szybko! Uciekaj! Przez piwnicę! Ruszaj!</p>	
Rozwiązanie i komunikat lektora do rozwiązania	Rozwiązanie1	Nie dotyczy	
	Rozwiązanie 2	Nie dotyczy	
	Rozwiązanie3	Nie dotyczy	
Materiały dodatkowe – redaktorzy	zdjęcia, filmy, grafika mapy Europy w czasie okupacji ze szczególnie zaznaczonymi konturami Polski i Wielkiej Brytanii dźwięki : dzwonek, okrzyki z ulicy, dźwięki silników, pisk opon, zdjęcia, dźwięki: skrzypienie, stukot butów,		
Uwagi- redaktorsko-autorskie	<p>Ważna jest możliwość stosowanie narzędzia lupki w celu powiększenia danej- wybranej części ekranu.</p> <p>Do tej części gry potrzebne są zdjęcia wewnątrz mieszkań z kamienicach, sprzętów codziennego użytku, maszyny drukarskiej, 1 ulotka z czasów wojny, rysunek szubienicy i żółwia jako rysunki na murach kamienic, rysunki lub zdjęcia wkomponowane jako kolaż osób uczestniczących w tajnych kompletach, zdjęcie Placu Bankowego z czasów przedwojennej Warszawy, filmy ukazujące codzienne życie mieszkańców okupowanej stolicy, zdjęcie dziecięcego pokoju ...</p>		
OBSZAR	Polska w czasie drugiej wojny światowej – walka o odzyskanie niepodległości		
Wyzwanie/tytuł gry	PROJEKT 2 „ JA NAZYWAM SIĘ CICHOCIEMNA-ELŻBIETA ZAWACKA” część 3 – LABIRYNT i ZAKOŃCZENIE		

	Odniesienie do podstawy programowej	<p>3.2.7. Przedstawia wybrane postacie i prezentuje informacje o wielkich Polakach – nauczycielka cichociemna gen. Elżbieta Zawacka „Zo”.</p> <p>3.2.3. Uczestniczy w świętach narodowych i innych ważnych dniach pamięci narodowej</p>
	Rodzaj gry	LABIRYNT i ZAKOŃCZENIE
	Wygląd ekranu	<p>EKRAN 1</p> <p>Stylizowany na ścianę z czerwonej cegły. Na ścianie białą farbą napis – wejście. Po kliknięciu w WEJŚCIE ...</p> <p>EKRAN 2 do X = labirynty</p> <p>Po wejściu, mamy do czynienia z dwoma drogami – dwa wejścia do kanału – od lewej droga łatwiejsza od prawej droga trudniejsza. Po wybraniu wejścia na lewo lub na prawo pojawia się labirynt kanałów, przez które gracz musi przejść. Labirynt łatwiejszy ma 2 ślepe wyjścia i 2 prawidłowe z czego wyjście prawidłowe 1 pozwala zobaczyć zdjęcia Warszawy a wyjście prawidłowe 2 pozwala osiągnąć cel – czyli dostarczyć MAPĘ.</p> <p>Labirynt trudniejszy ma 3 zaślepienie wyjścia [okratowane] i 2 prawidłowe, gdzie podobnie jak w przypadku labiryntu łatwiejszego mamy wyjście na ulicę Warszawy bez osiągnięcia celu i wyjście na ulicę Warszawy z osiągnięciem celu.</p> <p>Układ dróg w labiryncie proponuję opracować na bazie mapy/map kanałów z tamtego okresu.</p> <p>Wyjście z kanału i osiągnięcie celu, kończy się zdjęciem Placu Krasickich. Widok z czasów wojny i współczesny - zdjęcia lub film - Właz do kanału na Placu Krasickich i tablica upamiętniająca. Proponuję wizualizację pod poniższym linkiem a w razie problemów proszę o dowolną, inną dającą obraz tego https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/84/Upami%C4%99tnie_w%C5%82az_do_kana%C5%82u_na_placu_Krasi%C5%84skich_2015_02.JPG</p> <p><u>Lektor: Przy placu Krasickich, niedaleko pałacu znajduje się właz do kanału. W czasie powstania warszawskiego 1944 kanały kanalizacyjne były głównym sposobem poruszania się po mieście. Tym włazem po bohaterskiej obronie Starego</u></p>

Miasta grupa 5300 powstańców przedostała się 2 września na Żoliborz i do Śródmieścia. Wcześniej, bo 30 sierpnia stąd wyruszył desant powstańców, mających opanować Plac Bankowy. Na fasadzie pobliskiej kamienicy znajdują się dwie tablice upamiętniające ten fakt.

Syrenka – po kliknięciu na Symbol SYRENKI – aktywuje się materiał o Krystynie Kraheleskiej.

Lektor: „W 1937 roku Maria Dąbrowska pisała o niej w "Dziennikach": piękna jak syrena i śpiewa jak syrena. Mowa o poetce, kompozytorce oraz żołnierzu Armii Krajowej Krystynie Kraheleskiej, która pozowała Ludwice Nitschowej do pomnika warszawskiej syrenki.”

<https://www.youtube.com/watch?v=XnDRSL9M3MY> – historia Syrenki Warszawskiej lub materiał graficzny ukazujący zdjęcie Krystyny Kraheleskiej i rysy pomnika syrenki – ok 15 sekundowy pokaz zdjęć.

Ekran 3 – Wręczenie mapy sanitariuszce

Ekran 4 – Widok mapy okupowanej Polski

Ekran 5 – Film o Polsce, która się https://www.youtube.com/watch?time_continue=29&v=M7MSG4Q-4as odbudowała **link:** kanał IPN - Niezwyciężeni film o Niepodległej.

Ekran 6 – WIDOK MAPY POLSKI WE WSPÓŁCZESNYCH GRANICACH – pokaz, najazd na różne części mapy, widoczne zdjęcia najpiękniejszych miejsc w kraju.

Ekran 7 - **Pokaz zdjęć Wandy Rutkiewicz oraz Jana Pawła II w dniu 16.10.1978 roku w czasie wejścia na szczyt i wybrania papieżem.**

Pojawia się zdjęcie następnie strzałka z napisem:

„ ODDAJ PRZESYŁKĘ” . Po kliknięciu w napis „ ODDAJ ...” grafika dłoni, widoczny rękaw z opaską sanitariuszki. Trzyma w ręku mapę – ponownie widać rozłożoną.

Pojawia się film, animacja o zmieniającej się, odbudowującej

		<p>Warszawie – symbol odrodzenia. Po zakończeniu filmu, widać już współczesne granice Państwa Polskiego. Na tle tych granic – flesz lub zapętlony pokaz widokówek współczesnej Polski.</p> <p>Lektor: Ok 35 lat później, dzięki poświęceniu i niezłomnej walce milionów polskich bohaterów, którzy oddali swoje życie za Godność, Wolność i Niepodległość swojego Narodu, wielka polska alpinistka Wanda Rutkiewicz jako pierwsza ze wszystkich polskich alpinistów wspięła się na jeden z najwyższych szczytów świata „ Mount Everest” – w tym samym dniu, Polak – kardynał Karol Wojtyła został wybrany na głowę kościoła katolickiego – papieża Jana Pawła II.</p> <p>W czasie tych słów lektora odbywa się pokaz zdjęć: Wandy Rutkiewicz, widokówek Mount Everest, zdjęcia upamiętniającego zatknięcie polskiej flagi i położenia kamienia przez alpinistkę oraz zdjęcia papieża-Polaka – kilka zdjęć od czasów dzieciństwa do chwili wyboru na papieża – 5 do 6 zdjęć– archiwum zdjęć. [uwaga potrzebne filmy i zdjęcia – ok 5-6 sztuk]</p>
	Stopień trudności	1-2
	Działanie	<p>Ekran 1 – kliknięciem wybieramy wejście do labiryntu kanałów.</p> <p>Lub naciskając na ikonkę filmu uruchamiamy film</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Gc3HKhGP4sU LUB</p> <p>[Uwaga jeśli film nie będzie dostępny, musimy mieć 20 -30 sekundowy inny materiał, najlepiej film lub pokaz zdjęć ilustrujących wejście do kanału – najlepiej przy Placu Bankowym)</p> <p>Ekran 2 – działanie polega na przechodzeniu przez labirynt. Gracz może wykorzystywać strzałki na klawiaturze. Mierzymy czas – wynik czasowy zapisuje się i w kolejnym przejściu jest widoczny jako ostatni uzyskany czas przejścia. W labiryncie powinny być pułapki – „zbyt wysoka woda”, „miny”, silny fetor, który nie pozwalał przejść, zbyt wąski korytarz, siatka, walizki.</p> <p>Ekran 3 – Wręczanie mapy sanitariuszce – napis „ODDAJ PRZESYŁKĘ” na jasnym tle rysunku dłoni wręczających</p> <p>Ekran 4 – Widok mapy okupowanej Polski- grafika.</p>

		<p>Ekran 5 – Film o Polsce, która się odbudowała – może być 15-20 sekundowy fragment z filmu „Niepodległa” lub innego materiału – kroniki filmowe.</p> <p>Ekran 6 – WIDOK MAPY POLSKI WE WSPÓŁCZESNYCH GRANICACH – pokaz, najazd na różne części mapy, widoczne zdjęcia najpiękniejszych miejsc w kraju.</p> <p>Ekran 7 - Lektor: Ok 35 lat później, dzięki poświęceniu i niezłomnej walce milionów polskich bohaterów, którzy oddali swoje życie za Godność, Wolność i Niepodległość swojego Narodu, wielka polska alpinistka Wanda Rutkiewicz jako pierwsza ze wszystkich polskich alpinistów wspięła się na jeden z najwyższych szczytów świata „ Mount Everest” – w tym samym dniu, Polak-Karol Wojtyła został wybrany na głowę Kościoła Katolickiego – konklawe ogłosiło jego wybór na papieża – Jana Pawła II.</p> <p>W czasie tych słów lektora odbywa się pokaz zdjęć: Wandy Rutkiewicz, widokówek Mount Everest, zdjęcia upamiętniającego zatknięcie polskiej flagi i położenia kamienia przez alpinistkę – archiwum zdjęć. [uwaga potrzebne filmy- 2 30 sekundowe i zdjęcia – ok.6 sztuk] oraz tyle samo materiału – filmy, zdjęcia z Papieżem Janem Pawłem II – od dzieciństwa do zdjęcia ilustrującego wybór w czasie konklawe.</p>	
	Rozwiązanie i komunikat lektora do rozwiązania	Rozwiązanie1	Labirynt: Gracz wychodząc na zewnątrz ale nie realizując celu słyszy : To nie jest miejsce spotkania. Szukaj innej drogi. Zawracaj.
		Rozwiązanie 2	Labirynt: Gracz wychodząc z labiryntu we właściwym miejscu, wręczenia przesyłki – Plac Kasińskich, słyszy : To tutaj! Dokonałeś bohaterskiego czynu. Przekaż jak najszybciej przesyłkę. Kliknij w ilustrację dłoni sanitariuszki.
		Rozwiązanie3	Gracz dochodzi do zablokowanego kratami wyjścia – Lektor: Tędy nie przejdiesz. Wyjście jest zamknięte. Musisz wracać.

			Nie poddawaj się czekają na ciebie.
	Materiały dodatkowe – redaktorzy	zdjęcia, filmy, ścieżka dźwiękowa „zakazanych piosenek”, zdjęcia znaku Cichociemnych,	
	Uwagi- redaktorsko-autorskie	<p>Ważna jest możliwość stosowanie narzędzia lupki w celu powiększenia danej- wybranej części ekranu. film dla dzieci o papieżu https://www.youtube.com/watch?v=2uTMmUTR2mE</p> <p><u>Na sam koniec w sytuacji gdyby film nie był dostępny z potrzebujemy innej animacji o papieżu Polaku w formie optymalnie dostosowanej dla dzieci lub ewentualnie pokazu zdjęć papieża z czasów jego dzieciństwa, na spływie kajakowym, na scenie teatru, z gitarą w grupie młodzieży, w czasie konklawe</u></p> <p>Po wyjściu jednym z kanałów w obydwu wersjach labiryntów widać film – widok zniszczonej Warszawy: https://www.youtube.com/watch?v=HHYo8HBTHVA https://www.youtube.com/watch?v=svAHZHE1uA</p> <p>W przypadku braku możliwości wykorzystania materiałów widocznych pod w/w linkami potrzebujemy zdjęć lub innych filmów ilustrujących Warszawę w czasie wojny – częściowo zniszczoną.</p>	

Autorzy:

Agnieszka Siwek

Agnieszka Karczewska- Gzik

Anna Stalmach- Tkacz

Barbara Markiewicz

WYŁĄCZNE PRAWA AUTORSKIE POSIADA - OŚRODEK ROZWOJU EDUKACJI

MATERIAŁU NIE WOLNO KOPIOWAĆ, UPOWSZECHNIAĆ !