

Natalia Bigus

Klasë I-III spòdleczny szkòłë

## Dzél 10. Z kaszëbszczégò pòdwórka to znaczi nasze tuńce i zabawë. Szewiec, Hop, hop, hop, jedze w kònia chłòp, Trina-Marina

### Szewiec 1

#### Didakticzné pòmòce

Frantówka pt.: Szewiec (z *Kaszubskiego śpiewnika szkolnego* pòd redakcją Witosławë Frankòwsczi, str. 132-133).

#### Prezentacjò frantówczi pt.: Szewiec.

Ûcniowie sedzą na swòjich mòlach szcerowóny skarniama w stronã szkòlnégò.  
Szkòlny prezentëje tekst i melodiã frantówczi.

#### Tekst frantówczi:

Szewiec, szewiec ping, ping, ping,  
za dwa dëtczi całi dzéń.

Krącã dratew, szëjã bótë,  
krącã dratew, szëjã bótë.  
Trala lala, lala la, trala lala, lala la.  
Trala lala, lala la, trala lala, lala la.

Szewiec, szewiec szëje bót,  
szëdło znòwù w przëszwã wgniótt.

Krącã dratew...

Cygnie dratew w przòdk i w tił,  
bë bót prãdkò gòtów bëł.

Krącã dratew...

#### Nòuka frantówczi pt.: Szewiec.

Ûcniowie stoją szcerowóny skarniama w stronã szkòlnégò i pòwtòrzają za nim słowa i melodiã śpiewczi.  
Frantówka wëkònywónò je przë akòmpaniamente abò nagraniu.

#### Inscenizacjò frantówczi pt.: Szewiec.

Ûcniowie ùstòwiają sã pò całi salë w pòrach (knòp – dzëwczã), szcerowóny skarniama w stronã szkòlnégò.

Knòp klãkò na prawé kòlano, lewò noga zdzãtò (w kąc prosti). Dzëwczã stòwiò na ni swòjã stopã w taczì spòsòb, cobë pòdeszwa ji bóta bëta szcerowónò do górë (dzëwczã w ti pòzycje stoi tãfã do szkòlnégò). Je to pòstawa do inscenizacje pròcë szewca.

Szewiec,	- knòp ùderziwò jeden ròz młotkã (zamkłò piãsc prawi dłònie) w bót dzëwczëca (lewã rãkã knòp trzimò bót dzëwczëca),
szewiec	- jedno ùderzenié,
ping,	- jedno ùderzenié,
ping,	- jedno ùderzenié,
ping,	- jedno ùderzenié,
za dwa	- jedno ùderzenié,
dëtczi	- jedno ùderzenié,
ca-	- jedno ùderzenié,
ti	- jedno ùderzenié,
dzéń.	- jedno ùderzenié,
Krącã dratew, szëjã	- dzëwczã klãkò na prawé kòlano na procëm knòpa i òbòje nasladëją gestë nawlëkaniò dratwë (krącã wkòł se dwùma wëproszczonyma pòlcama – wskazëjącym i wëstrzédnym – prawi i lewi rãczi,
bótë,	- òbòje „wëcygają dratew” prawã rãkã do górë w prawã stronã, zdrzãcë za rëchã rãczi (rãka w górze je wëproszczonò w tokcu),



kracă dratew, szëjã	- òbòje nasladëjã gestë nawlëkaniô dratwë (kracă wkół se dwùma wëproszczonyma pòlcama – wskazëjãcym i wëstrzédnym – prawi i lewi rãczy,
bótë.	- òbòje „wëcygają dratew” prawã rãkã do górë w prawã stronã, zdrzãcë za rëchã rãczy (rãka w górze je wëproszczonô w łokcu),
Trala lala,	- dzëwczã dwa razë ùderziwô prawã piãscã w lewé kòlano knôpa,
lala la,	- knôp ùderziwô dwa razë prawã piãscã w lewé kòlano dzëwczëca,
trala lala,	- dzëwczã dwa razë ùderziwô prawã piãscã w lewé kòlano knôpa,
lala la.	- knôp ùderziwô dwa razë prawã piãscã w lewé kòlano dzëwczëca,
Trala lala,	- dzëwczã dwa razë ùderziwô prawã piãscã w lewé kòlano knôpa,
lala la,	- knôp ùderziwô dwa razë prawã piãscã w lewé kòlano dzëwczëca,
trala lala,	- dzëwczã dwa razë ùderziwô prawã piãscã w lewé kòlano knôpa,
lala la.	- knôp ùderziwô dwa razë prawã piãscã w lewé kòlano dzëwczëca;

**Hop, hop, hop, jedze w kònia chłop** 2

**Didacticznë pòmòce**

Frantówka pt.: *Hop, hop, hop jedze w kònia chłop* (z *Kaszubskiego śpiëwnika szkolnego* pòd redakcją Witosławë Frankowsczi, str. 43).

**Prezentacjô frantówczì pt.: Hop, hop, hop, jedze w kònia chłop.**

Ùczniowie sedzã na swòjich mólach szcerowóny skarniama w stronã szkòlnégò.

Szkòlny prezentëje tekst i melodiã frantówczì.

**Tekst frantówczì:**

Hop, hop, hop,  
jedze w kònia chłop.  
Jedze sóm,  
na kònikù pón.  
Žid za panã jedze sobie,  
a na wòtë wrzeszczi k'sobie!  
Jedze gbùr,  
za nim chłopów sznur!

**Nòuka frantówczì pt.: Hop, hop, hop, jedze w kònia chłop.**  
Ùczniowie stojã szcerowóny skarniama w stronã szkòlnégò i pòwtòrzają za nim słowa i melodiã spiëwczì. Frantówka wëkònywónô je przë akòmpaniamence abò nagraniu.

**Inscenizacjô frantówczì pt.: Hop, hop, hop, jedze w kònia chłop.**

Ùczniowie (knôpi) stojã jeden za drëdżim. Na pòczãtkù stoi ùczëń, chtëren je prowadnikã. Wszëscë jidã w ritm mùzyczì, jeden za drëdżim. W sztòce, czëj mùzyka to pòdpòwiôdò (zwiãksziwô sã tempò), knôpi przëspiesziwają. Czedë skùńczã całã spiëwkã, nót je zmienic knôpa-prowadnika i inscenizacjô w nadówóny przez niego ritm chòdzeniô zacinô sã òd pòczãtkù.

**Trina-Marina** 3

**Didacticznë pòmòce**

Frantówka pt.: *Trina-Marina* (z *Kaszubskiego śpiëwnika szkolnego* pòd redakcją Witosławë Frankowsczi, str. 44).

**Prezentacjô frantówczì pt.: Trina-Marina.**

Ùczniowie sedzã na swòjich mólach szcerowóny skarniama w stronã szkòlnégò.

Szkòlny prezentëje tekst i melodiã frantówczì.

**Tekst frantówczì:**

Trina-Marina  
jachała do młëna,  
jachała przez łączy,  
zgùbiła miech mączci,  
jachała przez pùstczy,  
ùwarzëta klòsczi.

**Nòuka frantówczì pt.: Trina-Marina.**

Ùczniowie stojã szcerowóny skarniama w stronã szkòlnégò i pòwtòrzają za nim słowa i melodiã spiëwczì. Frantówka wëkònywónô je przë akòmpaniamence abò nagraniu.

**Inscenizacjô frantówczì pt.: Trina-Marina.**

Ùczniowie stojã w kòle, skarniama do wëstrzódka kòta. Spiëwka je òrtã wërechòwanczi.

Jeden ùczëń stoi we wëstrzòdkù kòta i òb czas spiëwaniô frantówczì rechùje ùczniów za régã. Czëj frantówka sã skùńczì, tej ten szkòlòk, na jaczim skùńczëta sã frantówka i dodòwkòwò ùczëń stojący z jegò prawi stronë mùszã òbiegnãc całë kòto (w procëmnëch czerënkach) i wrócëc na swój mól. Szkòlòk, chtëren przëbiegnãł pier-szi, òstòwò w kòle. Ùczëń, chtëren bët drëdżi – òdpòdò z zabawë i frantówkò-wërechòwanka je spiëwónô òd pòczãtkù, jaz na wëstrzòdkù òstónã dwie òsobë z kòta i ùczëń liczãcy.

Tłòmacczenié: B. Ùgòwskò.



9 Sze - wiec, sze - wiec ping, ping, ping, za dwa dè - tczì ca - li dzień.

17 Krą - cã dra - tew, szë - jã bó - tã. Krą - cã dra - tew, szë - jã bó - tã.

21 Tra - la la - la, la - la la, tra - la la - la, la - la la.

Tra - la la - la, la - la la, tra - la la - la, la - la la.

7 Hop, hop, hop, je - dze w kò - nia chłop. Żid za pa - nã je - dze so - bie,  
Je - dze sóm, na kò - ni - kù pón.

a na wò - lã wrze - szcì k' so - bie! Je - dze gbùr, za nim chłò - pów sznur!

Tri - na - Ma - ri - na ja - cha - ła do mlë - na, ja - cha - ła przez łą - czi,

7 zgù - bi - ła miech ma - czi, ja - cha - ła przez pù - stczi, ù - wa - rzë - ła kló - sczi.

### Natalia Bigus

magister ritmiczi, Instruktor Lëdowégò Tuńca, nòlëzniczka Pòlsczi Sekcji Midzënòrdny Òrganizacji Lëdowégò Kùnsztu IOV, instruktor i chòrèograf juniorsczich karnów w Kaszëbsczim Karnie Spiëwù i Tuńca „Sierakowice” ze Serakòjc. Jakno mùzyk i instruktor tuńca specjalizëje sã w pòlsczi lëdowi tematicë, le przede wszëtczim w ùkòchònëch Kaszëbach. Szkólno ritmiczi a sztòtëniò stëchù.



Marta Joana Maszota

## Sztëcznò inteligencjò w ùczbie kaszëbsczégò jãzëka. Practiczny przewòdник dlò szkòlnëch

W swiece, w jaczim technologiò rozwijò sã wiele chùdzy niżlë przòdë, nôùka kaszëbsczégò jãzëka téż zwëski-wò czësto nowé mòżebnoscë. Jesz pôrà lat temu nikt so nawetka ni mógł wëòbrazëc, że do przërëchtowaniò ùczbë bãdze sã kòrzëstac z chatbòtów, generatorów òbrazów czë inteligentnëch nòrzãdzów mdaq-cëch wspiacym dlò szkòlnégò. Dzys to ju jawernota – i to takò, jakò pò pròwdze pòmògò w pòpùlarizacje, zwiãkszeniémù zacekawieniò i rozwiju kaszëbsczégò jãzëka.

### MÒJA DROGA Z AI

Nazëwóm sã Marta Joana Maszota. Jem szkòlnã kaszëbsczégò jãzëka i ju bez dlùdżi czas z cekawòscã i rozskaceniem parłãczã tradicjã kaszëbskã z nowòczasnyma technologiama. Od czile lat zapòznòwóm sã z teròczasnyma metoda-ma ùczeniò, jak téż mòżebnoscama sztëczny inteligencje w edukacje. Prowadzã szkòlenia, na jaczich pòkazëjã, jak w prosti i intuicyjny spòsòb wëzwëskac te nòrzãdza na ùczbach kaszëbsczégò jãzëka.

Swòjimi ùdbama i przërëchtowiwónyma materiałama dzielã sã na starnie „Kaszubski w szkole – ciekawostki”, gdzie regularno – òd pònad 9 lat – pùblikujã pòdskacënczi i praticznë rozrzeszenia.

Tej-sej mòje materiałë mòżna téż znalezc w czãdnikù „Pòmëraniò”, w dodòwkù „Najò Ùczba”.

W hewòtnym artiklu pòkòzã pasowné nòrzãdza AI i nauczã Ce, jak je w nowòczasny, kreatywny i efektywny òrt wëzwëskiwac, cobë ùczëc pò kaszëbskù mòderno, zajmajãco i z letkòscã.



### CHATBÒTÈ – PIERSZY KROK Z AI

Jeżlë chcesz zacząc swòjã przygòdã ze sztëcznã inteligencjã, chatbòtè to je nòbëlniejszi wëbiér. Sã òne widza-fima cyfrowima pòmagerama (asystentama) szkòlnégò, pòmògajãcyma w:

- Twòrenim kònspektów ùczbë pùntk pò pùntce.
- Przërëchtowiwaniem scenarników zajmów dopa-sowónëch do rozmajitëch niwiznów rozmieniò kaszëbsczégò jãzëka.
- Generowaniem quizów, kòrtów pròcë i jãzëkòwëch czwicznków.
- Inspirowaniem cekawëch wprowadzeniów do te-matów,
- Twòrenim grafików i wizualnëch materiałów.

### ZNANE CHATBOTY





Dzãka nima mòzesz so przësziãkòwac ùczbã chùtni, ce-kawi i z wiãkszã letkòscã – nawetka jak nie jes ekspertã òd nowëch technologiów.

### JAK GADAC Z CHATBÒTÃ

Z chatbòtama pòrozmiéwómë sã za pòmòcã **promptów**, to je pòlétów abò pëtaniów wpisywónëch w òczenkò cza-tu. Kluczã do zwënëdži je precyzjò – czim dokładniész je prompt, tim lepszò mdze òdpòwiédz.

#### Przikładë:

- **Nie ùziwòj ògłowëch pòlétów**, np.: „Podaj pomysł na lekcję na temat Światowego Zjazdu Kaszubów”.
- **Twòrzë akùratné promptë**, np.: „Stwórz szczegółowy scenariusz 45-minutowej lekcji o [temat] dla uczniów klasy [poziom]. Użyj wyłącznie potwierdzonych faktów historyczno-kulturowych. Unikaj spekulacji i niezweryfikowanych danych. Zakaz: tłumaczeń na język kaszubski; wymyślonych faktów”.

### Bòczënk: Pòlétë i pëtania piszemë w pòlsczim jãzëkù!

#### Czemù wòrt je precyzowac ògrãnczenia?

Specjalno jò zapisa frazã: „zakaz tłumaczeń na język kaszubski”, bò chatbòtë czãsto robiã fele z leżnotë ògrãnczony bazë dónëch w tim jãzëkù. Bezpieczni je generowac òdpòwiédzë pò pòlskù, cobë ni miec jiwrów ze zmiłkama.

### PRÒCA Z MATERIAŁAMA ÛCZBÒWNIKÒWIMA – CZWICZENIÉ „PÒŁACZË W PÒRË”

#### Przikłòd z ùczbòwnika:

Ûczbòwnik do kaszëbsczëgò jãzëka dlò gimnazjum *W jantarowi kròjnie*, str. 114.

- Biés** – zli duch, chtëren przëjimò pòstacje dzëwëch zwierzãt  
**Bòrowò Cotka** – dobrotlëwi duch bòrów i lasów, co dówò darënczi dlò dzòtków  
**Bòrówc** – duch bòrów, òpiekùn lasnégò brzëdu, nieprzëjòcél jachtarzów i lasòków  
**Gadzòn** – zli duch zatacony w żnije, co wësusò mlékò krowóm  
**Hermùs** – duch jadu i trëczëznë  
**Jablòn** – lëchi duch, co mani do kradzëlstwa jabków i brzadu  
**Mùmòcz** – duch wòdów, spròwca topiëlców  
**Nëczk** – paskùdny duch wòdów, twòrzi wirë  
**Òprzëpólnica** – zëczlëwi duch w pòstacje dzëwicë z wircã z kłosów, bòdżini òbrodzaju  
**Szargan** – duch niszczotny, spròwca szedërgawiców  
**Szòlińc** – lëchi duch mòrsczi, swój plac mò w glãbiznach, wëwòliwò sztorëm

### Jak stwòrzëc czwicznëé?

#### 1. Przërëchtuj zdròdtòwi materiał:

- Zròb òdjimk stronë ùczbòwnika abò zapiszë ji wëjimk jakno screenshot.

#### 2. Wëzwëskòj chatbòt:

- Wklejë òbròz do nòrzãdza AI (np. ChatGPT, Copilot abò DeepSeek).

#### 3. Wpiszë akùratny prompt:

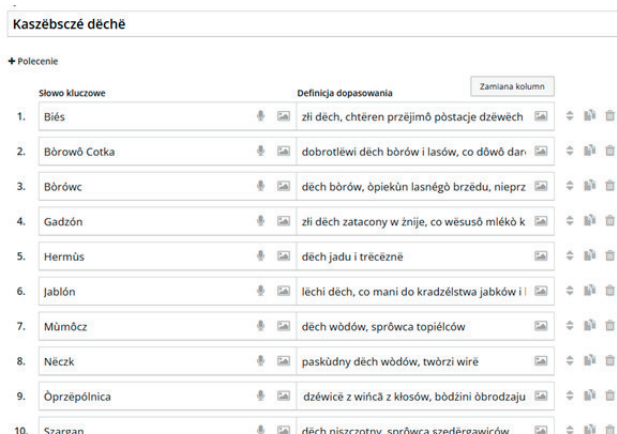
„Na podstawie załączonego obrazu stwórz ćwiczenie „Połącz w pary”. Kolumny: ‘Pojęcie’ i ‘Opis’. Zachowaj dokładnie oryginalną pisownię, w tym wszystkie znaki diakrytyczne. Format: tylko tabela, bez dodatkowych komentarzy”.

#### Rezultat:

Chatbòt wëgenerëje tòbelkã, jakã mòzesz skòpiowac (zaznaciwajacë tekst, bez ùziwaniò przëcëskù „kòpiuj”)

Nazwa	Opis
Biés	zli dëch, chtëren przëjimò pòstacje dzëwëch zwierzãt
Bòrowò Cotka	dobrotlëwi dëch bòrów i lasów, co dówò darënczi dlò dzòtków
Bòrówc	dëch bòrów, òpiekùn lasnégò brzëdu, nieprzëjòcél jachtarzów i lasòków
Gadzòn	zli dëch zatacony w żnije, co wësusò mlékò krowóm
Hermùs	dëch jadu i trëczëznë
Jablòn	lëchi dëch, co mani do kradzëlstwa jabków i brzadu
Mùmòcz	dëch wòdów, spròwca topiëlców
Nëczk	paskùdny dëch wòdów, twòrzi wirë
Òprzëpólnica	zëczlëwi dëch w pòstacje dzëwicë z wircã z kłosów, bòdżini òbrodzaju
Szargan	dëch niszczotny, spròwca szedërgawiców
Szòlińc	lëchi dëch mòrsczi, swój plac mò w glãbiznach, wëwòliwò sztorëm

i wklejic np. do Wordwall – przërëchtowónë w całoscë czwicznëé pòwstónië w pòrã sekùndów.







Wpiszë prompt: „Na podstawie tego tekstu przygotuj ćwiczanie z lukami:

- Usuń 20 najważniejszych wyrazów (czasowników, rzeczowników) i zastąp je poziomymi kreskami ( ) o długości równej liczbie znaków najdłuższego usuniętego słowa.
- Dodaj bank słów nad tekstem.
- Upewnij się, że zachowane są wszystkie kaszubskie znaki diakrytyczne.”

Terò sygnie skòpiowac ten tekst, wklejic do worda abò jinégò tekstowégò dokùmentu (nòwëżi nót mdze dopasowac òrt i wiòlgòsc czcònczi a wëdrëkówac).

### GENEROWANIÉ FILMÓW – DETEKTIWÓWIE W AKCJE

Na spòdlim legendë (np. *Diabelski kamień*) pòproszë chatbòta ò stwòrzenié wersje z błãdami:

„Napisz ciekawą, barwną wersję legendy Diabelski kamień, inspirowaną oryginalnym tekstem (pełny tekst podany niżej). Opowiedz ją językiem narratora, tak aby lektor mógł ją płynnie i atrakcyjnie przeczytać. Zadbaj o emocje, napięcie i obrazowe opisy.

Wprowadź 8 subtelnych błędów lub przekłamań (dotyczących miejsc, osób, działań, przedmiotów, itp.), które nie rzucają się od razu w oczy, ale zniekształcają fakty zawarte w oryginale.

Na końcu dodaj wyraźnie oddzieloną listę błędów z prawidłowymi informacjami – w formacie:

**Błąd:** [treść fałszywa]

**Poprawnie:** [treść prawidłowa z oryginalnego tekstu]

Bédëjã wëzwëskac do tegò czwiczania legendë / òpòwiòstczi, jaczé są w dwóch wersjach jãzëkówëch (pòlsczi i kaszëbsczi). Pòlską wersjã wklejiwómë do chatbòta i wpisëjemë ww. prompt. Terò mającë zrëchtowóny „nowi tekst” wklejiwómë gò np. do **Invideo AI**, gdzie sztëcznò inteligencjò w ledwò pòrà minut przëszëkùje nama film z lektorã na ten temat.

Terò sygnie dac ùcznióm do przëczëtaniò tekst pò kaszëbskù, pòspòlno gò przëczëtac abò pòstëchac lektora, chtëren przëczëtò to pò kaszëbskù, a tej òbezdrzec wëgenerowóny przez AI film z falszëwima infòrmacjami. Szkòlòcë zmiëniwajã sã w detektywów szukajãcëch falszëwëch wiadłów i przëjinaczeniów.

Z pòmòcã AI mòzëmë téż wëgenerowac òbròz sparłãczony z tekstã. Wëgenerujmë òbròzk z felama – ùczniowie òpòwiòdajã co tam sã nie zgòdzò i jak bë miòt ten òbròz wëzdrzec.

#### Jak wëgenerowac taczë òbròzk?

„Stwórz ilustrację inspirowaną legendą Diabelski kamień, ale celowo z błędami. Ma to być zimowa scena w stylu tradycyjnego rysunku lub akwareli. Przedstaw duży głaz obwiązany czerwoną wstążką (zamiast łańcucha), na którym stoi figurka Matki Boskiej (zamiast krzyża).



Obok głazu mają stać dwaj starsi gospodarze. Zamiast koguta, obok kamienia ma stać gęś z dymkiem: 'gã, gã'. W tle znajduje się Brama Świętojańska z wyraźnym napisem oraz tabliczka z napisem 'Toruń'. Zamiast pielgrzymki – zimowy rynek rybny z ludźmi kupującymi ryby przy straganach. Całość w delikatnych, przygaszonych kolorach zimy.”

Terò sygnie taczë prompt wpisac np. do chat GPT, Copilot, Adobe Firefly czë magicznë mùltimedia w Canvie.

### ŪNIWERSALNY PROMPT DO TWÒRZENIÒ ZABAWË W STILU „LIŃCUCHÓWI REAKCJE” DLÒ ŪCZNIÓW

Na spòdlim kaszëbsczi legendë abò jinégò tekstu mòzëmë przërëchtowac krótczë pòdsëmòwanié, jaczé zasòdzò sã na lińcuchòwi reakcje. Mòzëmë wëzwëskac rëchli wëkòrzistiwóny tekst òryginalny legendë *Diabelski kamień*. „Na podstawie (legendy, opowiadania itp., której tekst wkleję na końcu) przygotuj mi zabawę aktywizującą dla uczniów w formie łańcucha reakcji. Każdy uczeń dostaje karteczkę z instrukcją, co ma zrobić i co powiedzieć, ale nie zna kolejności – reaguje tylko na określony sygnał (np. ktoś coś powie, zrobi, usiądzie, zaśpiewa itd.). Potrzebuję ok. 10–15 takich powiązanych zadań, które razem tworzą zabawną scenkę i jednocześnie utrwalają kluczowe informacje z tematu: [TU WPISZ TEMAT LEKCJI]. Zadania mają być różnorodne, zawierając elementy ruchowe, aktorskie, śmieszne i kreatywne. Można wykorzystywać np. stanie na krześle, otwarcie okna, taniec, udawanie przedmiotów, marsz, krzyk, rysunek, przeszukiwanie szafy, puszczenie fragmentu piosenki z telefonu itp.

Dodaj do każdego zadania:

- Kiedy zareagować, (np. Gdy ktoś krzyknie „ląd!”);
- Co zrobić;
- Co powiedzieć;

Na końcu niech będzie propozycja wspólnego zakończenia, np. zdanie, które wypowiedzi cała klasa.”

Sprawdzëta sami, co Wama wiòndze.

### GDZE JESZ SZËKAC INSPIRACJÓW?

Bédëjã Padlet, gdzie pò zalogòwanim na przëdny starnie nalézeta zakłãdkã „Pomysły na zajęcia w klasie”, a pò wpisanim tematu, jaczë Waju interesëje, zaznaczeniem niwiznë klasë i cëlu ùczbë òtrzimòta widzało pòùkłòdóné ùdbë na zajmë.



## Utwórz padlet

**Pusta tablica**  
Ściana, tło, oś czasu, scenopis, lista, mapa

[Zobacz przykłady](#)

**Pusty sandbox**  
Rysuj, twórz i graj z innymi w czasie rzeczywistym

[Zobacz przykłady](#)

**Wszystkie przepisy** BETA

Forum dyskusyjne Nowy

Kreator zajęć w klasie Nowy

Plan lekcji

Pomysły na zajęcia w klasie

Oś czasu wydarzeń

Lista lektur

Mapa wydarzeń historycznych

Ankiety oceniające

Zestaw kryteriów oceny

Niestandardowa tablica

**Aktywności klasowe: Światowy Zjazd Kaszubów - poznamy naszą kulturę**  
Zobacz inne aktywności, udostępniasz je i na nie odpowiadając. Zapisz Kaszubów

**Mapa Zjazdów Kaszubskich**

Uczniowie tworzą dużą mapę województwa pomorskiego, na której zaznaczają wszystkie miejscowości, w których odbywały się Światowe Zjazdy Kaszubów. Przy każdej miejscowości umieszczają datę zjazdu i najważniejsze wydarzenia, które miały tam miejsce. Mapę można wykonać na dużym arkuszu papieru lub w formie interaktywnej na tablicy multimedialnej.

**Kronika Zjazdowa**

Uczniowie w małych grupach tworzą kronikę wybranego Zjazdu Kaszubskiego. Wykorzystują zdjęcia, wycinki z gazet, opisy wydarzeń. Każda grupa prezentuje później swoją kronikę przed klasą, opowiadając o najważniejszych momentach zjazdu.

**Kaszubski Quiz Interaktywny**

Przygotowanie i przeprowadzenie quizu z wykorzystaniem aplikacji (np. Kahoot) na temat historii Zjazdów Kaszubskich. Pytania dotyczą dat, miejsc, ważnych wydarzeń i osobistości związanych ze zjazdami.

**Wywiad z Uczestnikiem**

Uczniowie przygotowują pytania i przeprowadzają wywiad z osobą, która uczestniczyła w którymś ze Światowych Zjazdów Kaszubów. Może to być członek rodziny lub zaproszony gość. Następnie tworzą reportaż na podstawie zebranych informacji.

**Plakat Promocyjny**

Zaprojektowanie plakatu promującego kolejny Światowy Zjazd Kaszubów. Plakat powinien zawierać datę (pierwszy weekend lipca), miejsce, elementy kultury kaszubskiej i hasło przewodnie. Najlepsze prace można wywiesić w szkole.

**Kaszubska Gra Planszowa**

Stworzenie gry planszowej, gdzie gracze 'podróżują' po różnych miejscowościach, w których odbywały się zjazdy. Na polach znajdują się pytania i zadania związane z historią zjazdów i kulturą kaszubską.

**Scenka Dramatyczna**

Przygotowanie i odegranie krótkiej scenki przedstawiającej wybrane wydarzenie z historii Zjazdów Kaszubskich. Uczniowie mogą wykorzystać stroje regionalne i rekwizyty.

**Album Fotograficzny**

Stworzenie cyfrowego albumu fotograficznego dokumentującego historię Zjazdów Kaszubskich. Uczniowie zbierają zdjęcia z różnych źródeł, opisują je i układają chronologicznie.

**List do Przyszłych Pokoleń**

Uczniowie piszą list do przyszłych pokoleń Kaszubów, w którym opisują, dlaczego Światowe Zjazdy Kaszubów są ważne dla zachowania kultury i tradycji kaszubskiej. Listy można zebrać w klasowej 'kapsule czasu'.

**Kaszubski Kalendarz**

Wykonanie kalendarza, w którym uczniowie zaznaczają daty wszystkich dotychczasowych Zjazdów Kaszubskich oraz dodają ciekawostki i ilustracje związane z każdym zjazdem.

Szlachòwnym pòdskacènkã mòże dlò Waju bëc Quizziz, gdzie w zakładce *Co nowego dla nauczycieli* nalèżeta pònad 20 narzàdzów AI, w tim midzè jinszima:

### Co nowego dla nauczycieli

Uzyskaj dostęp do ponad 20 narzędzi, takich jak planer lekcji, generator rubryk itp.

**Poznaj zestaw narzędzi AI**

**Pomysły na zajęcia w klasie**

Zaplanuj angażujące zajęcia dostosowane do potrzeb klasy i celów uczenia się.

Tuwò w taczì sòm spòsòb jak w padlece wpisèjeta temat ùczbè i niwiznà klasè, a tej w pòrà sekùndów dostòwòta ùdbè zajmów.

### PÒSÈMÒWANIÉ I PÒSTÀPNÉ KROCZI

Sztècznò inteligencjò to nié le blòs nowòczesne nòrzàdzè, ale nade wszèstkò pòspòlnik w procesu twòrzeniò zajmujàcèch i wòrtnech pòznawczo ùczbów. Hewò, jak mòżesz zacząc:

1. **Wèbierzè so jeden prompt** – pòstawi na jedno nòrzàdzè abò òrt czwìczenia zabèdowòny w artiku i wèpròbuj je na nòblèższich zajmach.
2. **Przèzèròj sã reakcjóm ùczniów** – dòj bòczenié na to, jak zmièniwò sã dynamika ùczbè, a téz włączwiwnié sã szkòlòków w realizowóné zajmè.
3. **Dopasowuj i przemieniowuj** – eksperymentuj z fòrmã promptu, wielènà zadaniów, czè dlugòscà tekstu, cobè nalezc nòlèpsze rozrzeszenié dlò Twòjì klasè.
4. **Wèrobi so włòsny stil** – systematycznò wprowadzòj nowé ùdbè i ùsystematizuj swòj pòzdrzatk, cobè stwòrzèc widzàtè materiafè.

Wprowadzè AI na swòje zajmè ju dzysò i przekònòj sã, jak to mòże wiele zmienic – ze zwèskã dlò Ce i Twòjich szkòlòków.

Tłòmactenié: B. Ùgòwskò.