1 SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA I ETAPU EDUKACYJNEGO

(dla klasy 1-3)

**Piękno otaczającej nas przyrody.
Szlakiem czarownicy z Wierzchucina w Nadmorskim Parku Krajobrazowym / Wyprawa szlakiem podań i legend kaszubskich po Nordzie.**

Opracowała: Elżbieta Behmke-Styn

Uzupełnienie metodyczne oraz bibliografia i netografia: Renata Mistarz

Cele ogólne

rozbudzenie ciekawości poznawczej uczniów oraz kształtowanie rozumienia świata w oparciu o posiadaną wiedzę i doświadczenie; kształtowanie postawy otwartej wobec innych ludzi i świata, aktywności w życiu społecznym oraz odpowiedzialności za grupę i zbiorowość; kształtowanie świadomości proekologicznej i postawy poszanowania otaczającej przyrody - fauny, flory, krajobrazu oraz odpowiedzialności za nie; budowanie poczucia tożsamości ucznia (indywidualnej, kulturowej, regionalnej, etnicznej i narodowej);

Cele szczegółowe

Uczeń/uczennica zapoznaje się z lokalnymi legendami i zapamiętuje najważniejsze postacie; potrafi przedstawić wizualnie elementy poznanej opowieści w formie pracy plastycznej; zapoznaje się z otaczającą przyrodą; wie co to jest Nadmorski Park Krajobrazowy, próbuje go wskazać na mapie Kaszub (dot. uczniów kl. III); wie jak zachować się w lesie i innym otoczeniu przyrodniczym i dlaczego; próbuje nazywać napotkane rośliny i zwierzęta po polsku i po kaszubsku; wie co to jest ochrona przyrody; potrafi pracować samodzielnie i w grupie,

Metody, techniki i formy pracy

pogadanka, słuchanie czytanego tekstu, wycieczka, obserwacje przyrodnicze / spacer badawczy, praca z mapą, działania plastyczne, burza mózgów, praca w grupie, działania praktyczne.

Materiały dydaktyczne oraz środki

* bajka magiczna Alojzego Nagla pt. *Czarownica z Wierzchucina*,
* mapa pt. *Szlakiem czarownicy z Wierzchucina*, przygotowana do projektu przez Eko-Kapio,
* mapa Kaszub/ Pomorza i mapa Polski (dot. uczniów kl. III),
* karta pracy dla dzieci z mapą Kaszub lub mapą Nadmorskiego Parku Krajobrazowego, z rysunkami roślin, zwierząt i innych elementów – w zależności od inwencji nauczyciela,
* zalaminowane wizerunki roślin i zwierząt związane z odwiedzanym miejscem,
* materiały piśmiennicze i rysunkowe: papier rysunkowy, bibuła, szary papier lub brystol, ołówki, długopisy, kredki, farby, pędzle, klej, itp.
* podkładki z klipsem do pracy w terenie, karimata, itp.

Przebieg zajęć i wycieczki opartych o tekst A. Nagla *Czarownica z Wierzchucina*.

**CZĘŚĆ I** – Przed wycieczką

1. Przed wycieczką odpowiednio wcześniej przekazujemy uczniom i rodzicom wymogi dotyczące organizacji wycieczki oraz zasady jej przebiegu. W szczególności dotyczy to kwestii ubioru, przygotowania suchego prowiantu i napojów, pamiętając, by podczas wyprawy nie zanieczyszczać środowiska. Poprosimy ich, by przygotowali się zgodnie z warunkami atmosferycznymi, śledzili prognozy pogody i – niezależnie od warunków – dostosowali ubiór do aury. Nie organizujemy jednak wycieczki podczas ekstremalnych warunków pogodowych. Przygotowujemy większe worki na odpadki (organiczne i osobny - na suche, do recyklingu odpadków, które mogą wyprodukować uczniowie podczas wycieczki).

2. Przed wycieczką warto odnaleźć zdjęcia i rysunki gatunków roślin i zwierząt, stanowiących podstawę ochrony danego miejsca, które odwiedzimy w czasie wycieczki, ewentualnie obrazy obiektów wpisanych w fabułę lokalnej legendy. Najlepiej takie ilustracje wydrukować, zalaminować, by móc pokazać uczniom, jak zajdzie potrzeba.

3. Przedstawienie celu i planu zajęć, które odbędą się w szkole i w terenie. Szlak wycieczki oparty o historię czarownicy z bajki i wiedzie z Wierzchucina w stronę Białogóry (ulicą Morską) do granicy Nadmorskiego Parku Krajobrazowego i dalej wejściem nr 30 na plażę i do brzegu morza.

4. Praca z tekstem bajki Alojzego Nagla *Czarownica z Wierzchucina* powinna odbyć się przed wycieczką. Utwór należy ocenić jako dość trudny w odbiorze dla młodszych uczniów. Wymaga więc starannego podejścia metodycznego, by uczniowie zrozumieli jego fabularne skomplikowanie i społeczno-kulturowe bogactwo, jakie jest w nim nagromadzone oraz kontekst historyczny, społeczny i kulturowy. Autorka scenariusza wycieczki, pracując w szkole w Wierzchucinie, wybrała ten utwór z kilku względów: bajka mówiła o własnej miejscowości, tytułowa bohaterka bajki (czarownica) także była z Wierzchucina, a uczniowie poznawali bajkę podczas nocowania w szkole przed wycieczką. Tym niemniej utwór trzeba wytłumaczyć. Jest to bajka magiczna. Dzieje się w odległej przeszłości, dokładnie kiedy? Nie wiemy. Postacie w niej występujące mają jednak albo realny rodowód historyczny lub też są to postacie z demonologii kaszubskiej. W utworze występują następujące postacie:

a) czarownica – stara, brzydka kobieta oskarżona o czynienie zła w wiejskiej społeczności, o zadawanie czarów, takich jak odbieranie krowom mleka a kurom jaj, porywanie dzieci i może faktycznie te dzieci porywająca (co się przecież zdarzało w rzeczywistości). W bajce posiadała dobre kontakty, nawet konszachty, z czarnym krukiem. Trzeba pamiętać, że na Pomorzu dochodziło do procesów i palenia kobiet posądzonych o czary, a jeszcze w poł. XIX dokonano w Chałupach Półwyspie Helskim utopienia kobiety podejrzewanej o konszachty z diabłem, wierząc, że wiedźma nie tonie.

b) sołtys – przez autora bajki bliżej nie opisany, ale ze źródeł historycznych wiemy, że to dawny urzędnik wiejski, użytkownik ziemi i mieszkaniec wsi, ściągający należności od chłopów na rzecz właściciela wsi (Wierzchucino było własnością klasztoru żarnowieckiego), sędzia wiejski w sprawach cywilnych mniejszej wagi, opłat, podatków i przymusowych służebności; sprawował nadzór nad osadnictwem we wsi, przewodził wiejskiej gromadzie w konfliktach z sąsiednimi wsiami, itp.

c) karczmarz – użytkownik karczmy należącej do właściciela wsi. A dawne karczmy służyły podróżnym i członkom lokalnej społeczności. B**yły miejscem spotkań i rozrywki, odpoczynku po męczącej podróży. W karczmach można było zaopatrzyć się w różnego rodzaju produkty. W karczmach zatrzymywali się nawet, i przyjmowali petentów, oddelegowani przez władze zwierzchnie różni urzędnicy, itp. Poza dworami, karczmy były głównym ośrodkiem życia społeczno-gospodarskiego dawnej wsi. Pełniły też rolę miejsca, gdzie wymieniano wiadomości i pozyskiwano wieści ze świata . Służyły wszystkim, zarówno panom, jak i chłopom, starym i młodym, miejscowym i przyjezdnym.**

d) pasterz – zatrudniany przez społeczność wiejską, lub jej część, człowiek do pilnowania i wypasania bydła.

e) guślarz – „człowiek wykonujący praktyki magiczne, zajmujący się wróżbiarstwem, znachorstwem itp.: czarnoksiężnik, wróżbita, zaklinacz, znachor” (sjp). Jego praktyki magiczne byłyby niezrozumiałe, gdyby nie powiedzieć, że odczarowanie jest możliwe, ale grozi utratą zdrowia lub życia, jeśli nie towarzyszą temu odpowiednie środki zaradcze - zwykle działania na opak. I z takimi działaniami na opak mamy do czynienia w bajce.

f) Żytnia Baba - ‘demon zbożowy w postaci starej baby’. *Nie chòdz w żëto, bò ce baba weznie*. Częściej w zestawieniu: *żëtnô*, *rżanô* albo *żarno baba*, zob. *mac*. [w:] B. Sychta, *Słownik gwar kaszubskich na tle kultury ludowej*,t. II s. 10, także t. III, s. 32.



g) stolem – kaszubski olbrzym. „Najczęściej występuje w bajkach kaszubskich i to w parach mieszanych jako Stolem (kasz. Stolém) oraz Stolemka (kasz. Stolémka). Słyną ze znacznego wzrostu i ogromnej siły, dzięki czemu swobodnie przerzucają z miejsca na miejsca głazy, przenoszą budowle i zasypują głębokie akweny. Podają sobie ręce i przekazują rzeczy, np. fajki, ponad wsiami, bez ruszania się z miejsca. Nie interesują się ludźmi, traktując ich jako swego rodzaju zabawkę, którą można zanieść w kieszeni do domu, aby pokazać rodzinie. Skąd się wzięły? Wedle ludowych wierzeń stanowili pierwszą grupę istot stworzonych przez bogów / Boga, która z czasem wyginęła, zastąpiona przez osobniki przeciętnych rozmiarów. Dowodem istnienia olbrzymów mają być wielkie kamienie i nasypy znajdujące się w różnych miejscach Polski, zwłaszcza na Kaszubach.” „Stolemów jest cała grupa. Do tego Stolemy funkcjonują na zasadach społeczności, zakładają rodziny, mają dzieci, odczuwają różne emocje”[[1]](#footnote-1)

h) kruk – „bajkowy ptak w czerni to kruk. W tradycji ludowej ze względu na barwę upierzenia oraz padlinożerstwo był kojarzony ze światem zmarłych. Uchodził za zwiastun śmierci, a jego krakanie miało zapowiadać nieszczęście. Przypisywany krukowi mediacyjny charakter decydował o tym, że w bajkach ludowych powierzano mu rolę nadprzyrodzonego donatora wspierającego bohatera radą albo darem, zwykle wodą żywą”.[[2]](#footnote-2) Tu – w naszej bajce – kruk zwraca dzieci.

i) chłopi, mieszkańcy Wierzchucina – to gburzy, zagrodnicy, chałupnicy, komornicy, parobcy i inna służba czeladna. Nie znając czasu, w jakim opowieść się dzieje, nie znamy szczegółowych stosunków podległościowych. To ludzie niewykształceni, wierzący w gusła i zabobony, szukający winnych swojej trudnej sytuacji i ciężkiej sytuacji.

Bajka, jak większość bajek regionalnych, ma swoje konkretne usytuowanie przestrzenne. Nie dzieje się „wszędzie i nigdzie”, ani „za siedmioma górami i siedmioma lasami” czy „za dalekimi morzami”. Dzieje się w Wierzchucinie, Białogórze, Nadolu, Prusewie. Miejsca te można odnaleźć na mapie, odwiedzić, penetrować. I to jest cenne w edukacji regionalnej.

Bajka pokazuje stosunek do kobiet, które były w sytuacji gorszej niż mężczyźni i nie miały w przeszłości żadnych praw. Można zauważyć, że postacie kobiece mają cechy bardziej negatywne, niż postacie męskie (np. czarownica vs. guślarz, Żytnia Baba vs. Stolem). Dlatego, komentując ludyczność bajki - trzeba zacząć wychodzić ze stereotypu wszystkiemu winnych kobiet i kobiet-czarownic. Żyjemy wszyscy w XXI wieku. Te i inne informacje powinni młodsi uczniowie uzyskać od nauczycielki/nauczyciela. Zatem bajka wymaga przepracowania i racjonalnego komentarza.

Taką społeczność wiejską można zobrazować graficznie, można ukazać na przykład w formie komiksu opartego na treści bajki. Ciekawy jest wątek „drogi”, na jakim jest oparta fabuła bajki. To droga dłuższa i ciekawsza, niż trasa wycieczki (Wierzchucino-Nadole-Prusewo-Białogóra). To bardzo ciekawy kawałek Nordy. Do bajki załączono ciekawą mapę, która pomoże w lepszym poznaniu i analizie podejmowanej z wielu perspektyw. Uczniowie znajdą w mapie wiele informacji, które mogą ich zainteresować. Można również na bazie mapy zaprojektować inne aktywności edukacyjne. Mapa jest bardzo przyjazna dzieciom. Na kanwie bajki i mapy można dzieciom pokazać miniony świat, poszerzając wycieczkę o wizytę w skansenie w Nadolu. A w Wierzchucinie można szukać pozostałości z dawnych czasów. Nie ma już, co prawda, karczmy, ale znajdą się jakieś stare obiekty (np. dawny młyn). W programie wycieczki wyróżnia się akcent na aspekt przyrodniczy Nordy. Od nauczyciela zależy, czy te rozbieżne wątki, społeczno-kulturowy i przyrodniczy, zostaną właściwie sharmonizowane.

- Wysłuchanie tekstu bajki A. Nagla odczytanego przez nauczyciela. Nauczyciel wyjaśnia uczniom, co oznaczają postacie z bajki oraz wyjaśnia kontekst historyczny, społeczny i kulturowy tej bajki.

- Uczniowie odpowiadają na pytania dotyczące tekstu, np.: co takiego się stało? przez kogo i dlaczego? co się stało z czarownicą? jak ją sobie wyobrażamy? jaką drogę przebyła czarownica pochwycona przez mieszkańców Wierzchucina? Jaką drogę przebyli mieszkańcy Wierzchucina w poszukiwaniu dzieci? Można w tym momencie nawiązać do bezpieczeństwa dziecka współczesnego, do zagrożeń, jakie na dzieci czyhają także współcześnie i jak się w sytuacji zagrożeń zachowywać.

- Podział na grupy 3-4 osobowe celem zilustrowania tekstu bajki w grupach według własnego pomysłu (uczniowie sami dobierają sobie co, czym i jak narysować z dostępnych materiałów).

- Rozmowa z uczniami, filozofowanie i dyskusja.

5. Wyjaśnienie uczniom co to jest SZLAK (droga) – burza mózgów; dzieci po naprowadzeniu przez prowadzącego nauczyciela odgadują temat zajęć „*Szlakiem czarownicy z Wierzchucina*” oraz trasę wycieczki.

- Wprowadzenie tematu Nadmorskiego Parku Krajobrazowego, wyjaśnienie uczniom, czym są parki krajobrazowe, co to jest i gdzie leży Nadmorski Park Krajobrazowy, odszukanie granic NPK na mapie.

- Wyjaśnienie uczniom co oznacza ochrona przyrody realizowana w NPK – poprzez rezerwaty i inne przestrzenie oraz obiekty chronione (pomniki przyrody itp.). Na terenie objętym zainteresowaniem z racji wycieczki mamy rezerwat przyrody „Białogóra” w NPK, a w otulinie NPK rezerwat przyrody „[Długosz Królewski w Wierzchucinie](https://pl.wikipedia.org/wiki/Rezerwat_przyrody_D%C5%82ugosz_Kr%C3%B3lewski_w_Wierzchucinie)”. O tym ostatnim rezerwacie jest ciekawe podanie spisane przez Izabelę Trojanowską), droga na plażę, co się w tym parku znajduje? Pokaz ilustracji z Nadmorskiego Parku Krajobrazowego (informacje ze strony internetowej NPK, tablica informacyjna rośliny, zwierzęta itp.)

- Czemu trzeba chronić NPK? – burza mózgów lub dyskusja wspierana prezentacją PPt.

**CZĘŚĆ II**

* Przyjazd autokarem do Wierzchucina, i dalej ulicą Morską wyjazd ok 4 km na skraj Nadmorskiego Parku Krajobrazowego; przejście pieszo na plażę wejściem nr 30;
* Ponowne wyjaśnienie celu wycieczki trasą poprzez Park na plażę (ok 1,5 - 2 km).
* Wyjaśnienie dzieciom, po co na szlaku stoją tablice z różnymi informacjami przyrodniczymi, wysłuchanie informacji - czym jest las i plaża oraz ich ochrona.
* Przemieszczanie się szlakiem, aż do morza (zwracanie uwagi na otaczającą nas przyrodę).
* Nauczyciel pokazuje dzieciom rośliny rosnące na trasie, zadaniem dzieci jest odgadnięcie (nazwanie) wskazanej rośliny w języku polskim i próby nazywania ich w języku kaszubskim (np.: drzewo = drzéwiã, drzewa = drzéwiãta, sosna = chójka, świerk = dana, brzoza = brzózka, paproć = parpac, jagoda = jagòda, jagody = jagòdë, borówki = bòrówczi, grzyb = grzib, ptak = ptôch, żuraw = trulôcz, łabędź = kôłp, jaszczurka = wieszczówka, ropucha = kąter, żmija = żnija, bryłka bursztynu = grëżelk jantaru, muszla = mùszla, itp.). Uczniowie mogą narysować wybraną roślinę.
* Na plaży podział na grupy (ok 6 osób). Uczniowie w grupach mają za zadanie wybudować rękoma z piasku łódkę, do której wszyscy się zmieszczą (cała grupa) według własnego pomysłu, mogą wykorzystać to, co morze wyrzuciło na brzeg. Mogą także podjąć inne aktywności opisane w załączonych w bibliografii materiałach.
* Opiekunowie oraz uczniowie oceniają prace.
* W drodze powrotnej do autokaru dzieci zbierają skarby – dary natury (np.: szyszki, kamyki, muszelki, liście itp.), które wykorzystają w szkole do przygotowania kącika skarbów.
* Powrót do szkoły

**CZĘŚĆ III**

* Podsumowanie zajęć.
* Uczniowie opowiadają wrażenia z wycieczki – co się najbardziej podobało, co zobaczyli, gdzie byli, co poznali itp.
* Przygotowanie kącika z zebranymi przez uczniów skarbami.
* Zakończenie zajęć poprzez ocenę własnej pracy przez dzieci.

W czasie zajęć musi być przerwa na posiłek dla dzieci (2 x po ok 20 min).

Opis treści podstawy programowej realizowanych podczas zajęć

* Wspieranie wielokierunkowej aktywności dziecka przez organizowanie sytuacji edukacyjnych umożliwiających eksperymentowanie i nabywanie doświadczeń oraz poznawanie polisensoryczne, stymulujących jego rozwój we wszystkich obszarach: fizycznym, emocjonalnym, społecznym i poznawczym.
* Znajomość i rozumienie bardzo prostych elementów otaczającego świata przyrodniczo-geograficznego, bardzo prostych treści kultury materialnej, duchowej i tradycji kaszubskiej oraz umiejętność funkcjonowania we wspólnocie kaszubskiej (nabywane w czasie lekcji, wycieczek w środowisko lokalne i regionalne oraz warsztatów i projektów edukacyjnych). Uczeń posiada podstawowe informacje w zakresie następujących treści kształcenia:
1) perspektywa świata: moja miejscowość, moja gmina i mój powiat na Kaszubach, mój region (geografia i przyroda regionu); 2) przestrzeń regionu: architektura lokalna i obiekty zabytkowe typowe dla kultury lokalnej; 3) geografia literacka: moja wieś, miasto, gmina, powiat w legendach i innych tekstach literackich; 4) symbole Kaszub: godło; 5) stworzenie świata i świat ludzi w kaszubskojęzycznej biblii dla dzieci i legendach; 8) wartości w kaszubskich bajkach: mądrość, przyjaźń; 9) kaszubskie gry i zabawy dziecięce; 10) skarby Kaszub w bajkach (np. bursztyn); 11) morze i ziemia w legendach i przysłowiach; 12) praca związana z morzem i z uprawą ziemi; 13) sztuka ludowa i rzemiosło użytkowe: zabawki ludowe, tradycyjne malarstwo na szkle, tkactwo na ramkach, kwiaty papierowe, rzeźba w glinie; 14) haft kaszubski (kolorystyka, wzornictwo na odzież); 16) kuchnia i tradycyjne przetwórstwo kaszubskie; 17) wycieczki edukacyjne w miejsca lokalne i do muzeów lokalnych; 18) warsztaty i projekty edukacyjne, spotkania z ciekawymi ludźmi.

Opis miejsca i czas realizacji zajęć:

* Część **I** – czas przeznaczony na realizację jest różny w zależności od grupy wiekowej uczniów od 1,5 h do 2 h lub więcej, w zależności od koncepcji nauczyciela. Odbywa się w szkole macierzystej, ale może też odbyć się w innym miejscu, takim jak: świetlica, muzeum gdzie uczniowie poznają lokalną legendę, itp.
* **Część II** obywa się w Nadmorskim Parku Krajobrazowym. Czas przeznaczony na realizację do 3 h przemieszczając się pieszo słuchają nauczyciela bądź przewodnika (leśnika) czym jest las i jego ochrona, uczniowie szukają roślin, nazywają te wskazane przez nauczyciela. Następnie - docierając do plaży - z piasku oraz ze znalezionych przedmiotów wykonują piaskową łódź tak aby cała grupa się w niej zmieściła. Jeżeli w skład grupy wchodzą uczniowie niepełnosprawni - grupa na uczniów z niepełnosprawnością ruchową (na wózku) - trakt jest utwardzony i swobodnie można się poruszać. Jedynie na plażę trzeba przenieść wózek z dzieckiem niepełnosprawnym.
Liczba uczniów, którzy mogą jednorazowo wziąć udział w zajęciach: minimum – ok 10, maksimum – ok 30 (jeśli więcej - wówczas grupę dzielimy).
Uzasadnienie – zajęcia odbywają się w terenie w okresie V-VI i IX (ze względu na pogodę). Uczniowie poprzez bezpośredni kontakt doświadczają głębiej i zapamiętują więcej.
* **Część III** czas minimum 30 min, lub więcej. To podsumowanie zajęć, podzielenie się wrażeniami, przygotowanie małej „wystawki” z zebranych skarbów – wszystko według koncepcji nauczyciela.

Propozycja ewaluacji

Formą ewaluacji scenariusza jest wystawa poświęcona wycieczce, na którą składają się są prace plastyczne uczniów, karty pracy, zdjęcia, oraz zebrane „skarby”, jako efekt pracy uczniów, a także przyrost wiedzy uczniów obserwowany w różnych sytuacjach edukacyjnych.

Przydatna literatura dla ucznia i nauczyciela

* Alojzy Nagel, *Cota z Wierzchùcëna. Czarownica z Wierzchucina*, [w:] Nagel A., *Bajki i bajeczki. Bôjczi i bôjeczczi*, Wydawnictwo Region 2016, s. 152-155, 157.
* Bernard Sychta, *Słownik gwar kaszubskich na tle kultury ludowej*,t. II s. 10, także t. III, s. 32.
* Marzena Dembek, *Mój słowôrz,* ZKP, Gduńsk 2013.
* Izabela Trojanowska, *Z podaniem i legendą na kaszubskich szlakach*, ZKP, Gdańsk 2013: *Wierzchucino*, s. 143.

Netografia. Przydatne linki do materiałów internetowych

* Atlas roślin, <https://atlas.roslin.pl/>
* Hasło „Czarownica”, [w:] *Słownik polskiej bajki ludowej*, red. Violetta Wróblewska, ISBN 978-83-231-4473-1.
<https://bajka.umk.pl/slownik/lista-hasel/haslo/?id=43>
* Hasło „Guślarz”, [w:] *Słownik języka polskiego* pod red. W. Doroszewskiego
<https://sjp.pwn.pl/doroszewski/guslarz;5432199.html>
* Rozpoznaj roślinę na zdjęciu <https://atlas.roslin.pl/rozpoznaj_zdjecie>
* Strona internetowa Nadmorskiego Parku Krajobrazowego
<https://npk.org.pl/krajobrazy-1/>
* Strona internetowa Słownika bajki kaszubskiej, <https://bajka.umk.pl/slownik/lista-hasel/>
* Wyszukiwarka obszarów Natura 2000, <http://natura2000.gdos.gov.pl/wyszukiwarka-n2k>
* Źródło pomysłów zabaw w środowisku znajdziemy w materiale: *Zgodnie z naturą. Scenariusze zajęć terenowych dla szkół podstawowych (4-6) oraz gimnazjów*, Małgorzata Jankowska, Anna Komorowska, Magdalena Noszczyk, Agnieszka Sala, Michał Tragarz, Centrum Edukacji Obywatelskiej CEO, Warszawa 2015. <https://ceo.org.pl/publikacje/edukacja-globalna-i-ekologiczna/scenariusze-zajec-terenowych-dla-szkol-podstawowych-4-6>

Proponowany scenariusz zajęć jest zgodny z podstawą programową, spełnia kryteria metodyczne i merytoryczne zgodnie z poziomem edukacyjnym ich uczestników.

1. Cytat pochodzi ze strony Słownik Bajki Polskiej na Facebooku <https://www.facebook.com/S%C5%81OWNIK-POLSKIEJ-BAJKI-LUDOWEJ-100320072016765/> [↑](#footnote-ref-1)
2. Tamże [↑](#footnote-ref-2)