

Szyfrowanie na zawołanie, czyli przegląd kodów i szyfrów

część 1

opracowała: **Aleksandra Raźniak** - doradca metodyczny języka angielskiego

Zaciekawić ucznia to zaskoczyć, zainteresować i zaangażować w działanie.

Kody i szyfry mogą stanowić świetny początek lekcji, kiedy owe zaciekawienie jest bardzo pożądane na starcie. Zdaniem Żylińskiej „kluczowym momentem jest początek lekcji” (2013:52). Niektórzy badacze uważają, że to pierwsze minuty lekcji determinują dalszy proces uczenia się, czyli wpływają znacząco na pozostałą część zajęć, na to czy uczniowie zaangażują się i będą działać czy też nie podejmą takiej próby (Roth 2010 w: Żylińska 2013:51).

Kod lub szyfr to „system znaków, który umożliwia przetwarzanie, przekazywanie i odczytywanie informacji osobom lub urządzeniom rozpoznającym ten system” (*Słownik języka polskiego – online*). System umownych znaków, to nie tylko symbole, ale także: sygnały, obrazy, dźwięki czy gesty wyrażone w formule pisanej (w tym obrazkowej) lub dźwiękowej.

Kody i szyfry świetnie wprowadzają w nową tematykę, łączą różne zagadnienia, a także stanowią narzędzia niezbędne do wykorzystania m.in. w edukacyjnym *escape roomie*, zarówno w formule offline jak i online. Poniższe kody i szyfry są propozycją do wykorzystania m. in. na zajęciach językowych zarówno na I, jak i na II etapie edukacyjnym:

- **kod harcerski GA-DE-RY-PO-LU-KI**, np. *window* po zaszyfrowaniu to: *wknepw*

Litera **w**, brak jej w kodzie, więc pozostaje dalej **w**,

literę **i** zamieniamy na **k**, w sylabie kodu w bliskim sąsiedztwie **i** jest **k**,

litera **n**, brak jej w kodzie, więc pozostaje dalej **n**,

literę **d**, zamieniamy na **e**, w sylabie kodu w bliskim sąsiedztwie **d** jest **e**,

literę **o** zamieniamy na **p**, w sylabie kodu w bliskim sąsiedztwie **o** jest **p**,

litera **w**, brak jej w kodzie, więc pozostaje dalej **w**.

Szyfrując uczniom wyrazy lub hasła do odgadnięcia warto wykorzystać stronę:

<https://www.szyfry.matw.pl/>

- **kod masoński**, np. *wardrobe* po zaszyfrowaniu to:



Literę **w** zamieniamy na , literę **a** na , literę **r** na , literę **d** na , itd. zgodnie z poniższym kluczem:

A	B	C	J	K	L
D	E	F	M	N	O
G	H	I	P	Q	R

S	T	U	W	X	Y
V	Z				

Szyfrując uczniom wyrazy lub hasła do odgadnięcia można użyć strony:

<https://crypto.interactive-maths.com/pigpen-cipher.html>

Istnieją inne warianty kodu masońskiego, np.:

A	B	C	J	K	L	S	T	U
D	E	F	M	N	O	V	W	X
G	H	I	P	Q	R	Y	Z	

- kod ułamkowy, np. *armchair* po zaszyfrowaniu to: 1 2 2 3 4 1 1 2

1 5 4 1 2 1 3 5

literę **a** zamieniamy na 1, literę **r** zamieniamy na 5, literę **m** zamieniamy na 4, itd. zgodnie z poniższym kluczem:

A B C D	E F G H	I J K L	Ł M N O	P R S T	U W Y Z
1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
1	2	3	4	5	6

- kod Cezara, np. *fridge* po zaszyfrowaniu to: **IULGJH**

Literę **f** zamieniamy na **I**, literę **r** zamieniamy na **U**, literę **d** zamieniamy na **L**, itd. zgodnie z poniższym kluczem:

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z
D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	A	B	C

- kod lub alfabet Morsa, np. *bookcase* po zaszyfrowaniu to:

— . . . — — — — — . — — . — . . . —

Literę **b** zamieniamy na _ . . . , literę **o** zamieniamy na _ _ _ , literę **k** zamieniamy na _ . _ itd. zgodnie z poniższym kluczem:

A . —	J . — — —	S . . .	2 . . — — —
B — . . .	K — . —	T —	3 . . . — —
C — . . .	L	U . . —	4 —
D — . .	M — —	V	5
E .	N — .	W . — —	6 —
F	O — — —	X — . . .	7 — — . . .
G — — .	P . — . .	Y — . — —	8 — — . . .
H	Q — — . —	Z — — . .	9 — — . . .
I . .	R . — .	1 . — — — —	0 — — — — —

Oprócz zapisu symbolicznego, dostępny na stronie jest również zapis dźwiękowy:

<https://morsecode.scphillips.com/translator.html>

Bibliografia:

Żylińska, M. (2013) *Neurodydaktyka: nauczanie i uczenie się przyjazne mózgowi*. Toruń: Wydaw. Nauk. Uniwersytetu Mikołaja Kopernika.

Netografia:

<https://www.szyfry.matw.pl/> [dostęp 15.07.2026]

<https://crypto.interactive-maths.com/pigpen-cipher.html> [dostęp 15.07.2026]

<https://morsecode.scphillips.com/translator.html> [dostęp 15.07.2026]