



PROJEKT: Droga Ucznia do Sukcesu

PAKIET MULTIMEDIALNY NR 20
"BEZPIECZNE ZABAWY
ZIMĄ I LATEM"
DLA KLASY I-III



PAKIET MULTIMEDIALNY nr 20: BEZPIECZNE ZABAWY ZIMĄ I LATEM

dla klasy I-III

stworzony w ramach projektu „Droga ucznia do sukcesu”, współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego – Program Operacyjny Kapitał Ludzki, Priorytet III Wysoka jakość systemu oświaty, Działanie 3.3 Poprawa jakości kształcenia, Poddziałanie 3.3.4 Modernizacja treści i metod kształcenia - projekty konkursowe.

Materiał przeznaczony do realizacji dla I etapu edukacyjnego

Autorki:

Recenzja:

Publikacja upowszechniana bezpłatnie

Wydawca:

EVACO spółka z ograniczoną odpowiedzialnością

ul. Kapelanka 13/13A

30-347 Kraków

SCENARIUSZ - PAKIET MULTIMEDIALNY NR 20: BEZPIECZNE ZABAWY ZIMĄ I LATEM

Podstawa programowa

Uczeń:

- Wie, gdzie bezpiecznie można organizować zabawy.
- Wskazuje miejsca gdzie organizowanie zabaw jest niebezpieczne, potrafi uzasadnić swój wybór.
- Dbą o bezpieczeństwo swoje i innych.
- Orientuje się w zagrożeniach w różnych porach roku.
- Wie jak należy zachować się w sytuacji zagrożenia.

Cele projektu:

- Wie, o czym należy pamiętać, by bezpiecznie bawić się zimą i latem.
- Ubiera się odpowiednio do pory roku i pogody.
- Dostosowuje swój strój do aktywności fizycznej.
- Przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas zabaw zimą i latem.
- Uczestniczy w rozmowie na temat bezpiecznych i niebezpiecznych zabaw zimą i latem.
- Potrafi wybrać zabawy i sprzęt odpowiedni do pory roku.

Kompetencje kluczowe rozwijane podczas realizacji projektu: Porozumiewanie się w języku ojczystym, kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne,

Kryteria do oceny opisowej (NaCoBeZu). Po zajęciach:

- umiem wybrać zabawy odpowiednie do pory roku;
- potrafię dbać o swoje bezpieczeństwo;
- wiem jak właściwie i bezpiecznie zachowywać się podczas zabaw zimą i latem.

Działania nauczyciela	Opis pakietu multimedialnego
<p>1. QUIZ: Znaki drogowe.</p>	<p>1. QUIZ: Znaki drogowe.</p> <p>Materiały: plik html do uruchomienia w przeglądarce internetowej. Quiz sprawdza znajomość najważniejszych znaków drogowych (przechodzenie przez jezdnię, poruszanie się po drodze dla pieszych i dla rowerów itp.).</p> <p>Zadaniem dziecka jest zaznaczenie prawidłowej odpowiedzi poprzez kliknięcie na czerwony (znak ostrzegawczy) lub niebieski (znak informacyjny) kwadracik.</p>
<p>2. ROZSYPANKA WYRAZOWA.</p> <p>Nauczyciel prosi dzieci o otwarcie pliku w przeglądarce internetowej. Plansza zawiera 6 rozsypanek wyrazowych dotyczących bezpiecznych i niebezpiecznych sytuacji, jakie mogą zdarzyć się dzieciom podczas zabaw. Nauczyciel prosi dzieci o ułożenie wyrazów w gramatyczne zdania.</p>	<p>2. ROZSYPANKA WYRAZOWA.</p> <p>Materiały: plik html do uruchomienia w przeglądarce internetowej. Plansza zawiera 6 rozsypanek wyrazowych dotyczących bezpiecznych i niebezpiecznych sytuacji, jakie mogą zdarzyć się dzieciom podczas zabaw. Zadaniem dziecka jest ułożenie wyrazów w gramatyczne zdania.</p>

<p>3. ZABAWY ANI I FRANIA: Które zachowanie jest właściwe?</p> <p>Nauczyciel prosi dzieci o otwarcie pliku z ćwiczeniem w programie Paint lub drukuje i rozdaje karty pracy, a następnie zaznajamia je z zadaniem. <i>Frano i jego siostra Ania często bawią się na podwórku. Nie zawsze jednak ich zabawy są bezpieczne. Przyjrzyjcie się ilustracjom i zaznaczcie wesołą buźkę zabawy, które są bezpieczne, a smutną te, które nie są bezpieczne. Uzasadnijcie swoją opinię.</i></p>	<p>3. ZABAWY ANI I FRANIA: Które zachowanie jest właściwe?</p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) i kartka (plik pdf). Na ekranie widzimy ilustracje przedstawiające zabawy bezpieczne i niebezpieczne. W boku znajdują się buźki wesołe i smutne. Zadaniem uczniów jest umieszczenie właściwej buźki pod każdą z ilustracji przy pomocy narzędzi programu Paint. W wersji do druku dzieci odręcznie rysują buźkę w miejscu do tego wyznaczonym.</p>
<p>4. QUIZ: bezpieczne zabawy.</p> <p>Nauczyciel omawia z dziećmi zachowania podczas zabaw letnich i zimowych i prosi je o włączenie planszy w przeglądarce internetowej i rozwiązanie quizu sprawdzającego ich wiedzę na temat bezpiecznych zachowań podczas zabaw.</p>	<p>4. QUIZ: bezpieczne zabawy.</p> <p>Materiały: plik html do uruchomienia w przeglądarce internetowej. Quiz sprawdza wiedzę dziecka na temat bezpiecznych i niebezpiecznych zachowań podczas zabawy. Zadaniem dziecka jest udzielenie prawidłowej odpowiedzi poprzez zaznaczenie pola Prawda lub Fałsz. Nauczyciel rozwija wątki związane z kolejnymi pytaniami.</p>
<p>5. KRZYŻÓWKA: Odgadnij hasło.</p> <p>Nauczyciel rozdaje dzieciom wydrukowane wcześniej kartki z krzyżówką i mówi: <i>Na waszych kartkach znajduje się krzyżówka. Po rozwiązaniu jej będziecie mogli odczytać hasło. Zapiszcie je w wyznaczonym miejscu na kartce.</i></p>	<p>5. KRZYŻÓWKA: Bezpieczne zabawy.</p> <p>Materiały: plik pdf do wydruku. Zadaniem uczniów jest odczytanie hasła, które brzmi: BEZPIECZNE ZABAWY. Hasła do krzyżówki:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bałwan 2. Śnieg 3. Szalik 4. Czapka 5. Kulig 6. Sanie

	<p>7. Marchew</p> <p>8. Grudzień</p> <p>9. Narty</p> <p>10. Ferie</p> <p>11. Zima</p> <p>12. Kra</p> <p>13. Buty</p> <p>14. Ptaki</p> <p>15. Łyżwy</p> <p>16. Luty</p>
<p>6. WIERSZ nr 1: „Zabawa zimą”- W. Kostecka.</p> <p>Nauczyciel i włącza prezentację „Zabawa zimą” W. Kosteckiej na tablicy interaktywnej i czyta na głos wiersz. Następnie rozdaje dzieciom wydrukowany wcześniej tekst wiersza i opowiada historię: <i>Franio i Ania jadą na ferie do babci. Mama przeczytała im wierszyk opowiadający o tym, jak należy się bezpiecznie bawić.</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Przeczytajcie wiersz po cichu i podkreślcie niebieską kredką, w co można bawić się zimą. 2. Podkreślcie czerwoną kredką wszystkie rady dotyczące bezpieczeństwa podczas zabawy. 3. Napiszcie, w jakie zabawy bawicie się zimą wy? 4. Jaka jest wasza ulubiona zimowa zabawa? 5. O czym należy pamiętać, by zabawa ta była bezpieczna? 	<p>6. WIERSZ nr 1: „Zabawa zimą”- W. Kostecka.</p> <p>Materiały: plik html do wyświetlenia w przeglądarce internetowej i plik pdf do wydruku.</p> <p>Dzieci pracują z tekstem na kartkach.</p>

<p>7. WAKACYJNE ZDJĘCIA: Znajdź różnice.</p> <p>Nauczyciel prosi dzieci o otwarcie pliku z ćwiczeniem w programie Paint lub drukuje i rozdaje karty pracy, a następnie zaznaja je z zadaniem. <i>Franio i Ania mają dużo zdjęć z wakacji. Każde z dzieci ma swoją odbitkę każdego zdjęcia. Jednak coś stało się ze zdjęciami z plaży - różnią się one pewnymi szczegółami. Znajdźcie i zaznaczcie te szczegóły. Ciekawe, ile różnic odkryje każde z was?</i></p>	<p>7. WAKACYJNE ZDJĘCIA: Znajdź różnice.</p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) lub kartka (plik pdf).</p> <p>Na planszy znajdują się dwie ilustracje. Zadaniem uczniów jest wyszukanie i zaznaczenie różniących je szczegółów.</p>
<p>8. WIERSZ nr 2: Przechodzimy przez jezdnię.</p> <p>Nauczyciel zapoznaje dzieci z treścią wiersza uczącego, jak bezpiecznie przechodzić przez jezdnię. Następnie dzieci wstają i uczą się wierszyka na pamięć, ćwicząc kolejne czynności z wiersza.</p>	<p>8. WIERSZ nr 2: Przechodzimy przez jezdnię.</p> <p>Materiały: plik html do wyświetlenia w przeglądarce internetowej.</p> <p>Zadaniem dzieci jest wykonywanie poleceń nauczyciela.</p>
<p>9. QUIZ: Zima – lato.</p> <p>Nauczyciel prosi dzieci o wyświetlenie ćwiczenia w przeglądarce internetowej lub rozdaje wydrukowane wcześniej karty pracy. <i>Przeczytajcie uważnie każde zdanie i zastanówcie się, czy jest ono prawdziwe, czy fałszywe. Przy zdaniach prawdziwych kliknijcie myszką kwadracik P, przy zdaniach fałszywych – kwadracik F.</i></p> <p>Nagrodą za wykonanie zadania jest możliwość wydrukowania ilustracji przedstawiającej zabawy zimą lub latem i pokolorowanie jej.</p>	<p>9. QUIZ: Zima - lato.</p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: przeglądarka internetowa (plik html) i kartka (plik pdf).</p> <p>Dzieci oceniają prawdziwość zdań, klikając odpowiednie pole myszką. Zdania do oceny:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zimą noc jest dłuższa, a dzień jest krótszy. P 2. Na nartach jeździmy wiosną po trawie. F 3. Latem zakładamy czapki i szaliki. F 4. Zimą często pada śnieg. P 5. Kiedy jest zima, z drzew spadają kolorowe liście. F 6. Kozaki to obuwie zimowe. P 7. Latem podziwiamy szron na drzewach. F 8. Niektóre zwierzęta zapadają w zimowy sen. P

	<p>9. Najpiękniejsze fiołki kwitną zimą. F</p> <p>10. Zimą jeździmy na kuligi. P</p>
<p>10. SPRZĘT DO ZABAWY.</p> <p>Nauczyciel prosi dzieci o otwarcie pliku z ćwiczeniem w programie Paint (lub drukuje i rozdaje karty pracy) i zapoznaje je z treścią zadania. <i>Franio i Ania lubią zabawy ruchowe i mają dużo sprzętu sportowego. Wiedzą, że o sprzęt ten należy dbać: czyścić, oliwić, regulować. Dużo wiedzą o jego budowie, ale nie znają nazw wszystkich części. A może wy pomożecie im te części nazwać?</i></p>	<p>10. SPRZĘT DO ZABAWY.</p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) i kartka (plik pdf). Na ekranie widzimy dwoje dzieci: jedno w stroju zimowym, drugie w letnim. Obok znajdują się ilustracje różnych akcesoriów służących do zabawy. Zadaniem ucznia jest dopisać nazwy części sprzętu przedstawionego na rysunku.</p>
<p>11. WYKREŚLANKA nr 1: Zabawy zimą.</p> <p>Nauczyciel prosi dzieci o otwarcie pliku z ćwiczeniem w programie Paint lub drukuje i rozdaje karty pracy, a następnie i objaśnia: <i>W rzędach poziomych znajdziecie nazwy zabaw zimowych. Wykreślcie je. Z pozostałych sylab odczytajcie hasło. Zapiszcie je starannie w wyznaczonym polu.</i></p>	<p>11. WYKREŚLANKA nr 1: Zabawy zimą.</p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) i kartka (plik pdf). Uczniowie zamalowują w rzędach poziomych nazwy sprzętów i czynności wykonywanych podczas uprawiania sportów zimowych. Nazwy do wykreślenia: bałwan, narty, łyżwy, snowboard, śnieżki, lepienie bałwana, kulig. Hasło: ZIMOWE ZABAWY</p>
<p>12. WYKREŚLANKA nr 2: Zabawy latem.</p> <p>Nauczyciel wyświetla dzieciom wykreślankę w programie Paint lub drukuje i rozdaje karty pracy i objaśnia: <i>W rzędach pionowych znajdziecie nazwy zabaw i przyborów, których używacie, bawiąc się latem. Zamalujcie je, korzystając z narzędzia „Wypełnij kolorem”.</i></p>	<p>12. WYKREŚLANKA nr 2: Zabawy latem.</p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) i kartka (plik pdf). Zadaniem uczniów jest wyszukanie w rzędach pionowych nazwy atrybutów wykorzystywanych podczas zabaw letnich, a następnie zamalowanie ich przy użyciu narzędzia „Wypełnij kolorem”. Atrybuty: rower, deskorolka, piłka, kajak, żaglówka, ringo, rolki, hulajnoga, wędka, rękawki</p>

<p>13. KOLOROWANKA nr 2: Zabawy Ani i Franka.</p> <p>Nauczyciel drukuje i rozdaje uczniom kartki. Na kartkach znajdują się dwie ilustracje przedstawiające ten sam krajobraz: na pierwszej w porze zimowej, na drugiej – w porze letniej. Następnie prosi dzieci: <i>Uzupełnijcie obrazki tak, aby jeden przedstawiał rodzeństwo bawiące się zimą, drugi - latem.</i></p>	<p>13. KOLOROWANKA nr 2: Zabawy Ani i Frank.</p> <p>Materiały: plik pdf do wydruku.</p> <p>Pierwszy obrazek przedstawia porę zimową, drugi letnią. Zadaniem uczniów jest dorysowanie na każdym z obrazków bawiącego się rodzeństwa.</p>
<p>14. WYLICZ głoski w podanych słowach.</p> <p>Nauczyciel włącza w przeglądarce internetowej prezentację, na której znajdują się: sanki, bałwan, rower, narty, rolki i koło i przedstawia treść zadania. (Zamiast tego może wydrukować i rozdać kartki z ilustracjami). <i>Ania idzie po wakacjach do szkoły. Franio pokazał jej zabawę w głoskowanie, która bardzo jej się spodobała. Brat wyszukał obrazki, na podstawie których dziewczynka może ćwiczyć nową umiejętność. Poćwiczcie razem z Anią. Na każdym slajdzie zaznaczcie kliknięciem kółko z właściwą liczbą głosek.</i></p>	<p>14. WYLICZ głoski w podanych słowach. przerobić na html</p> <p>Materiały: plik html do uruchomienia w przeglądarce internetowej i plik pdf do wydruku.</p> <p>Prezentacja przedstawia: sanki, bałwana, rower, hulajnogę, rolki i koło. Pod każdym obrazkiem znajdują się kółka z liczbami. Zadaniem dzieci jest policzenie głosek w każdym wyrazie i kliknięcie na kółko z prawidłową odpowiedzią.</p>
<p>15. WYSZUKAJ: Co tu nie pasuje?</p> <p>Nauczyciel włącza slajd w przeglądarce internetowej i pyta dzieci, jaka pora roku przedstawiona jest na obrazkach (lato/zima). Następnie prosi je, by na każdym obrazku znalazły szczegół, który nie pasuje do danej pory roku. Należy wskazać ten szczegół poprzez kliknięcie myszką.</p>	<p>15. WYSZUKAJ: Co tu nie pasuje.</p> <p>Materiały: plik html do wyświetlenia w przeglądarce internetowej.</p> <p>Na ekranie znajdują się dwa obrazki. Pierwszy przedstawia dziewczynkę bawiącą się latem. Na obrazku jest jeden szczegół (narciarz), który nie pasuje do pokazanej pory roku. Na drugim obrazku Franio zjeżdża z góry na sankach - tu również jest szczegół (rowerzysta), który nie pasuje do pory roku. Należy odszukać niepasujące szczegóły i kliknąć na nie. Wówczas przedmioty znikają.</p>
<p>16. SZYFROGRAM: Co lubi Ania?</p> <p>Nauczyciel włącza prezentację i mówi: <i>Na ekranie znajduje się wiadomość zaszyfrowana według kodu z pierwszej tabelki. Aby ją odczytać, należy</i></p>	<p>16. SZYFROGRAM: Co lubi Ewa?</p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) i kartka (plik pdf).</p>

<p>wypełnić pozostałe tabelki zgodnie z tym kodem. Wówczas dowiecie się, co lubi Ania.</p>	<p>Na ekranie znajduje się pięć tabel. Pierwsza zawiera klucz do szyfru, pozostałe cztery należy wypełnić, by odczytać hasło.</p>
<p>17. ZABAWA: Zasypane piaskiem.</p> <p>Zabawa polega na rozpoznawaniu przedmiotów przy pomocy dotyku. Na dywanie leżą przykryte materiałem różne przedmioty związane z plażowaniem: koło, łopatka, wiaderko, materac, koc, okulary przeciwsłoneczne, krem, woda w butelce, kapelusz, leżak, klapki, foremki itp. Nauczyciel opowiada dzieciom historię: <i>Ania i Franio wybrali się z rodzicami na plażę. Gdy dzieci się kąpały, powiał wiatr i przysypał piaskiem ich rzeczy. Waszym zadaniem jest rozpoznać, jakie przedmioty przykrył piasek. Nie możecie ich zobaczyć, natomiast możecie dotykać.</i></p>	<p>17. ZABAWA: Zasypane piaskiem.</p> <p>Zabawa ruchowa kierowana przez nauczyciela.</p>
<p>18. KOLOROWANKA: Numery alarmowe.</p> <p>Nauczyciel opowiada dzieciom o tym, jak wzywać pomoc w razie wystąpienia różnych niebezpiecznych sytuacji. Ćwiczy z nimi formułki, których należy użyć podczas rozmowy telefonicznej z odpowiednimi służbami (przedstawienie się, podanie adresu i krótkie opowiadanie, co się stało). Następnie wyświetla dzieciom planszę html z numerami telefonów i dzieci ćwiczą zgłaszanie wypadków. Potem rozdaje karty pracy (alternatywnie – poleca uruchomić plik jpg w programie Paint) i prosi dzieci o połączenie numerów telefonów z pojazdami odpowiednich służb ratowniczych oraz pokolorowanie pojazdów.</p>	<p>18. KOLOROWANKA: Numery alarmowe.</p> <p>Materiały: plik html do wyświetlenia w przeglądarce internetowej i plik pdf do wydruku i plik jpg do uruchomienia w programie Paint. Plansza przedstawia pojazdy służb ratowniczych (straż pożarna, pogotowie ratunkowe i policja) oraz przypisane im numery alarmowe (z telefonu stacjonarnego oraz telefonu komórkowego). Zadaniem dziecka jest połączenie numeru telefonu z pojazdem odpowiedniej służby ratowniczej i pokolorowanie pojazdu.</p>

INFORMACJE TECHNICZNE DOTYCZĄCE PAKIETU MULTIMEDIALNEGO nr 20:

- Prezentacje zostały przygotowane w języku html.
- Kolorowanki można otworzyć za pomocą programów Paint i Mały Malarz.



- W zadaniu 5 wykorzystano koncepcję ze strony internetowej: http://czasdzieci.pl/dz_d_druk.php?ido=5.

