



PROJEKT: Droga Ucznia do Sukcesu

PAKIET MULTIMEDIALNY NR 15  
"SZEREGOWANIE PRZEDMIOTÓW  
I LICZB"  
DLA KLASY I-III



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



CZŁOWIEK - NAJLEPSZA INWESTYCJA

PUBLIKACJA WSPÓLFINANSOWANA ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ W RAMACH EUROPEJSKIEGO FUNDUSZU SPOŁECZNEGO



## SCENARIUSZ - PAKIET MULTIMEDIALNY NR 15: SZEREGOWANIE PRZEDMIOTÓW I LICZB

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 15: SZEREGOWANIE PRZEDMIOTÓW I LICZB

### Podstawa programowa

#### Uczeń:

- Klasyfikuje obiekty, tworzy kolekcje.
- Klasyfikuje przedmioty i liczby według ich cech.
- Realizuje schematy rytmiczne.
- Grupuje przedmioty wg określonych warunków.
- Grupuje figury według koloru, kształtu, wielkości.
- Układa obiekty od najmniejszego do największego.
- Grupuje przedmioty wg podanych warunków.
- Porządkuje zbiory od najmniejszej liczby elementów do największej i odwrotnie.
- Zna nazwy miesięcy i ich kolejność.

#### Cele projektu:

- Układa obiekty w serie rosnące i malejące, numeruje je.
- Porównuje liczebność utworzonych kolekcji, zbiorów.
- Dostrzega i kontynuuje powtarzające się sekwencje.
- Dokonuje obliczeń kalendarzowych, posługując się dniami tygodnia.
- Nazywa kolejne dni w tygodniu, miesiące.
- Klasyfikuje obiekty, tworzy kolekcje.

- **Kompetencje kluczowe rozwijane podczas realizacji projektu:** współpraca w grupie, umiejętność planowania, umiejętność dokonywania samooceny. Porozumiewanie się w języku ojczystym, kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne,

**Kryteria do oceny opisowej (NaCoBeZu). Po zajęciach:**

- umiem ustawić liczby od największej do najmniejszej
- potrafię ułożyć przedmioty i figury od najmniejszej do największej
- znam i potrafię ułożyć w kolejności nazwy miesięcy i dni tygodnia
- potrafię tworzyć zbiory figur i cyfr według podanych warunków

Działania nauczyciela	Opis pakietu multimedialnego
<p><b>1. Porównywanie przedmiotów pod względem wyróżnionej cechy.</b></p> <p>Nauczyciel prosi uczniów o otwarcie pliku zadania w przeglądarce internetowej lub drukuje i rozdaje karty pracy. Następnie omawia zadanie: <i>Ola robi porządek w swoim piórniku, musi poukładać kredki. Pomóżcie jej. Znajdźcie najdłuższą kredkę i pokolorujcie ją na niebiesko, a następnie znajdźcie najkrótszą i pokolorujcie ją na czerwono.</i></p>	<p><b>1. Porównywanie przedmiotów pod względem wyróżnionej cechy.</b></p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: przeglądarka internetowa (plik html) i kartka (plik pdf).</p> <p>Na ekranie przeglądarki (lub na karcie pracy) widzimy porzucane kredki. Zadaniem ucznia jest wskazanie poprzez kliknięcie najdłuższej i najkrótszej kredki. W nagrodę kredki pokolorują się i ustawią w rzędzie od największej do najmniejszej.</p> <p>W wersji na kartce dziecko maluje najdłuższą kredkę na niebiesko, najkrótszą na czerwono.</p>

<p><b>2. POKOLORUJ WEDŁUG KODU: Porównywanie przedmiotów pod względem wyróżnionej cechy.</b></p> <p>Nauczyciel prosi uczniów o włączenie programu Paint lub drukuje i rozdaje karty pracy. Następnie omawia zadanie: <i>Czarodziej Hokus-Pokus zaczarował kredki i klocki Jacka. Proszę Was, abyście pokolorowali te klocki według pewnego kodu. Gdy dobrze wykonacie zadanie, Hokus-Pokus odda klocki Jackowi. Popatrzcie jakiego koloru jest najdłuższa kredka? Na taki sam kolor pomalujcie najdłuższy klocek. Zróbcie tak z pozostałymi klockami. Powodzenia!</i></p>	<p><b>2. POKOLORUJ WEDŁUG KODU: Porównywanie przedmiotów pod względem wyróżnionej cechy.</b></p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) i kartka (plik pdf).</p> <p>Plansza przedstawia kolorowe kredki o różnej długości. Pod spodem narysowane są różnej wielkości klocki. Uczniowie mają za zadanie pokolorować klocki według kodu: najdłuższa największy klocek jest tego samego koloru, co najdłuższa kredka itd. Zadanie wykonują w programie Paint przy pomocy funkcji „Wypełnij kolorem” lub na kartce.</p>
<p><b>3. CORAZ MNIEJSZE ODBITKI: Cechy wielkościowe.</b></p> <p>Nauczyciel prosi uczniów o włączenie programu Paint lub drukuje i rozdaje dzieciom karty pracy. Następnie opowiada uczniom treść zadania:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) <i>Ada znalazła w książce siostry ciekawe rysunki. Chciała je skserować. Niestety, coś niechcący wcisnęła i odbitki robiły się coraz mniejsze. Narysuj, jak Ada skserowała rysunki. W każdej kratce rysuj coraz mniejsze figury.</i></li> <li>b) <i>Gdy dziewczynka odeszła od kopiarki, wskoczył na nią kot Prot, stanął łapą i włączył ksero, ale z kolei jego odbitki były coraz większe. Pokaż, jak wyglądały odbitki Prota. Rysuj w kratkach coraz większe figury.</i></li> </ul>	<p><b>3. CORAZ MNIEJSZE ODBITKI: Cechy wielkościowe.</b></p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) i kartka (plik pdf).</p> <p>Na planszy widzimy tabelkę z kształtami.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Zadaniem dzieci jest narysowanie w każdej następnej kratce tego samego kształtu, tylko w innej skali - pomniejszonego.</li> <li>b) Pod spodem znajduje się podobna tabelka. Zadaniem dzieci jest powtórzenie w każdej następnej kratce tego samego kształtu, tylko w powiększeniu.</li> </ul> <p>Dzieci wykonują zadanie w programie Paint przy pomocy funkcji „skaluj” lub rysują kształty na kartce.</p>
<p><b>4. GWIEZDNA DROGA: szeregowanie przedmiotów rosnąco.</b></p> <p>Nauczyciel prosi uczniów o włączenie programu Paint lub drukuje i rozdaje karty pracy. Następnie przedstawia treść zadania: <i>Gwiazdki pokazują nam drogę do Mat-planety. Żeby ją odnaleźć, musicie połączyć gwiazdki od</i></p>	<p><b>4. GWIEZDNA DROGA: szeregowanie przedmiotów rosnąco.</b></p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) i kartka (plik pdf).</p> <p>Uczniowie mają za zadanie połączyć gwiazdki od najmniejszej do największej. W wersji multimedialnej wykonują zadanie za pomocą programu Paint (narzędzie</p>

<p>najmniejszej do największej.</p>	<p>ołówek), a na kartce rysują strzałki odręcznie, Mogą pokolorować również kształt przedstawiający Matplanetę, który powstaje po połączeniu wszystkich gwiazdek.</p>
<p><b>5. ROZPAKUJ ZAKUPY: Klasyfikowanie wg jednej cechy.</b></p> <p>Nauczyciel prosi uczniów o włączenie programu Paint lub drukuje i rozdaje im karty pracy. Następnie opowiada treść zadania: Mama po powrocie z zakupów poprosiła Anię: „Córeczko, czy możesz włożyć owoce i warzywa do osobnych pojemników?”. Ania chce jej pomóc, ale zastanawia się czy dobrze to robi. Pomóż jej, włóż do jednego pojemnika wszystkie owoce, do drugiego – wszystkie warzywa.</p>	<p><b>5. ROZPAKUJ ZAKUPY: Klasyfikowanie wg jednej cechy.</b></p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) i kartka (plik pdf). Na planszy przedstawiony jest stół, na którym stoi kosz z zakupami. Obok dwa pojemniki: jeden na warzywa, drugi na owoce. Zadaniem uczniów jest posegregowanie zakupów: warzywa do warzyw, owoce do owoców. Uczniowie korzystają z narzędzi dostępnych w programie Paint. W wersji do druku centralnie narysowane są dwa pojemniki, na dole pomieszczone warzywa z owocami. Uczniowie łączą warzywa i owoce z właściwymi pojemnikami.</p>
<p><b>6. DETEKTYW ZAGADKA 1: Klasyfikowanie wg więcej niż jednej cechy.</b></p> <p>Nauczyciel prosi uczniów o włączenie programu Paint lub drukuje i rozdaje im karty pracy. Następnie przedstawia treść zadania: <i>Detektyw Zagadka dostał zlecenie na wyszukanie małych trójkątów. Zadanie jest bardzo trudne, ponieważ trójkąty ukryły się na wiejskim podwórku. Wesprzyj detektywa w poszukiwaniach. Zamaluj na niebiesko wszystkie małe trójkąty, jakie znajdziesz.</i></p>	<p><b>6. DETEKTYW ZAGADKA 1: Klasyfikowanie wg więcej niż jednej cechy.</b></p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) i kartka (plik pdf). Na ekranie przedstawiony jest obrazek podwórka wiejskiego, narysowany za pomocą figur geometrycznych w programie Paint. Zadaniem uczniów jest pokolorowanie na niebiesko wszystkich małych trójkątów w programie Paint przy pomocy funkcji „Wypełnij kolorem” lub zrobienie tego samego na kartce. Następnie kolorują obrazek według własnego pomysłu.</p>

<p><b>7. SZEREGOWANIE: Układanie rytmów.</b></p> <p>Nauczyciel prosi uczniów o włączenie programu Paint lub drukuje i rozdaje im karty pracy. Następnie przedstawia treść zadania:</p> <p>a) Klocki: <i>Karol chciał pobawić się klockami, ale pudełko wysliznęło mu się z rąk i wszystkie klocki wysypały się na podłogę. Teraz trzeba powkładać je do odpowiednich przegródek. Chłopiec już zaczął to robić, ale mama zawołała go na obiad. Zakończcie pracę za Karola.</i></p> <p>b) Sadzenie kwiatków: <i>Ogrodnik sadził kwiaty na rabatce. Żeby było bardziej dekoracyjnie, postanowił sadzić je naprzemiennie: tulipan, żonkil, tulipan. Dokończcie sadzenie wiosennych kwiatów.</i></p>	<p><b>7. SZEREGOWANIE: Układanie rytmów.</b></p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) i kartka (plik pdf).</p> <p>a) Na planszy widzimy szlaczek, który należy kontynuować dalej według wzoru przy pomocy narzędzi dostępnych w programie Paint. W wersji papierowej uczniowie dorysowują dalszą część wzoru odręcznie</p> <p>b) Uczniowie wykonują zadanie analogicznie do punktu a).</p>
<p><b>8. DZIEŃ I NOC: Przemienność i stałe następstwo.</b></p> <p>Nauczyciel prosi każde z dzieci, żeby przyniosło po jednym przedmiocie, kojarzącym im się z przydzielonym mu miesiącem.</p> <p>Dzieci wycinają z żółtej kartki kółka a z białej księżycy.</p> <p>Nauczyciel przedstawia uczniom zadanie:</p> <p><i>A teraz ułóżcie w kole wasze przedmioty. Luty musi następować po styczniu, a marzec po lutym i tak dalej. Widzimy, że miesiące następują po sobie w niezmiennej kolejności.</i></p> <p><i>A teraz ułóżcie w kole na przemian żółte kółko (jako słońce) i księżyc. Dzień i noc niezmiennie następują po sobie.</i></p>	<p><b>8. DZIEŃ I NOC: Przemienność i stałe następstwo.</b></p> <p>Dzieci przynoszą z domu przedmiot, kojarzący się im z danym miesiącem. Może być zdjęcie, kalosz, wycięty z papieru liść itp. Układając z nich koła, uświadamiają sobie niezmiennie następstwo pór roku, a układając koło z wyciętych elementów następstwo dni i nocy. W ten sposób odkrywają, że szeregowanie dotyczy także rytmów zachodzących w przyrodzie.</p>
<p><b>9. DETEKTYW ZAGADKA nr 2: Szeregowanie liczb.</b></p>	<p><b>9. DETEKTYW ZAGADKA nr 2: Szeregowanie liczb.</b></p>



<p>Nauczyciel uruchamia program w html lub drukuje i rozdaje im karty pracy. Następnie opowiada treść zadania: <i>Dziś znowu musimy pomóc detektywowi. Tym razem ma on za zadanie poukładać liczby rosnąco od najmniejszej do największej. Ponoć jest tam zaszyfrowana wiadomość. A więc - do dzieła! Ustawcie wszystkie liczby rosnąco (od najmniejszej do największej)</i></p>	<p>Dwie możliwości realizacji zadania: przeglądarka internetowa (plik html) i kartka (plik pdf).</p> <p>Na planszy widzimy kartę z liczbami. Zadaniem uczniów jest wpisanie w pole tekstowe hasła. Liczba najmniejsza to pierwsza sylaba etc.</p> <p>W wersji papierowej uczniowie wpisują hasło ręcznie.</p>
<p><b>10. DETEKTYW ZAGADKA 3: Szeregowanie liczb.</b></p> <p>Nauczyciel uruchamia program w HTML lub drukuje i rozdaje dzieciom karty pracy. Następnie opowiada uczniom treść zadania: <i>A teraz pomożemy detektywowi rozszyfrować drugą wiadomość. Tym razem ma on za zadanie poukładać liczby malejąco (od największej do najmniejszej).</i></p>	<p><b>10. DETEKTYW ZAGADKA 3: Szeregowanie liczb.</b></p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: przeglądarka internetowa (plik html) i kartka (plik pdf).</p> <p>Na planszy widzimy kartę z liczbami. Zadaniem uczniów jest wpisanie w pole tekstowe hasła. Liczba największa to pierwsza sylaba etc.</p> <p>W wersji papierowej uczniowie wpisują hasło ręcznie.</p>
<p><b>11. MINISTERSTWO DZIWNYCH KROKÓW: klasyfikowanie.</b></p> <p>Nauczyciel uruchamia program w HTML, następnie opowiada uczniom treść zadania: <i>Czarodziej Hokus-Pokus zaklęciem zamknął korytarze w zamku. Aby je odczarować, trzeba przejść przez nie, stąpając wyłącznie po płytkach nieparzystych. Klikając na poszczególne płytki, zmienisz ich kolor. Zobacz, co się stanie, gdy przejdziesz główny korytarz do końca.</i></p>	<p><b>11. MINISTERSTWO DZIWNYCH KROKÓW: klasyfikowanie.</b></p> <p>Plik html do uruchomienia w przeglądarce internetowej.</p> <p>Na planszy widzimy korytarz starego zamczyska. Zadaniem uczniów jest wybrać i kliknąć tylko na te płytki, na których znajdują się liczby nieparzyste. W momencie, gdy uczeń zaznaczy prawidłową cyfrę, dana płytka zmieni kolor. Kiedy zadanie zostanie wykonane prawidłowo, cały korytarz zmieni swój wygląd.</p> <p>W wersji papierowej uczniowie samodzielnie kolorują płytki z liczbami nieparzystymi.</p>



<p><b>12.KLASY: Klasyfikowanie.</b></p> <p>Nauczyciel uruchamia program w HTML lub drukuje i rozdaje uczniom karty pracy. Następnie opowiada im treść zadania: <i>Maja gra w klasy. Aby nie przegrać, musi poruszać się tylko po tych polach, które zawierają liczby parzyste. Pomóż Mai odszukać te pola i zamaluj je na niebiesko.</i></p>	<p><b>12. KLASY: Klasyfikowanie</b></p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: przeglądarka internetowa (plik html) i kartka (plik pdf).</p> <p>Na planszy widzimy schemat gry w klasy. Dzieci, klikając na pola oznaczone liczbami parzystymi, zmieniają ich kolor na niebiesko.</p> <p>W wersji drukowanej uczniowie samodzielnie kolorują właściwe pola. Nagrodą za prawidłowo wykonane zadanie w obu wersjach może być zagranie przez uczniów w klasy. Oni również mogą poruszać się tylko po polach parzystych.</p>
<p><b>13. MATEMATYCZNE JABŁKA: Klasyfikacja wg jednej cechy.</b></p> <p>Nauczyciel uruchamia program w HTML lub drukuje i rozdaje dzieciom karty pracy. Następnie opowiada uczniom treść zadania:</p> <p><i>Król Iloczyn bardzo lubi jabłka, ale zjada tylko te, na których wynik jest podzielny przez dwa. Pokojówka króla musi mu je szybko przynieść. Policz iloczyny znajdujące się na jabłkach i zamaluj na czerwono tylko te, które dzielą się przez dwa. Wtedy pokojówka nie popełni błędu.</i></p>	<p><b>13. MATEMATYCZNE JABŁKA: Klasyfikacja wg jednej cechy.</b></p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: przeglądarka internetowa (plik html) i kartka (plik pdf).</p> <p>Na planszy widać stół i leżące na nim jabłka. Na każdym jabłku napisane jest działanie. Gdy uczeń zaznaczy jabłko z prawidłowym wynikiem, zmieni ono kolor.</p> <p>W wersji do druku uczniowie zamalowują iloczyny podzielne przez dwa.</p>
<p><b>14. DNI TYGODNIA: Przyporządkowywanie.</b></p> <p>Nauczyciel uruchamia program w HTML lub drukuje i rozdaje dzieciom karty pracy. Następnie opowiada uczniom treść zadania:</p> <p><i>Kalendarz czarodzieja Hokusa-Pokusa jest zapelniony i tak zniszczony, że wypadają z niego kartki. Czarodziej nigdzie bez niego się nie rusza. Pomóż czarodziejowi je poukładać. Przyporządkuj nazwę dnia tygodnia do cyfry.</i></p>	<p><b>14. DNI TYGODNIA: Przyporządkowywanie.</b></p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: przeglądarka internetowa (plik html) i kartka (plik pdf).</p> <p>Na planszy po lewej stronie znajdują się kształty z cyframi od 1 do 7, po prawej tabliczki z nazwami dni tygodnia. Uczniowie wpisują w pola tekowe właściwe cyfry.</p>

<i>Dopasuj cyfrę do dnia tygodnia i ułóż w odpowiedniej kolejności.</i>	
<p><b>15. MARZEC PSOTNIK: Szeregowanie.</b></p> <p>Nauczyciel rozdaje dzieciom karty pracy. Następnie opowiada uczniom treść zadania: <i>Marcowa pogoda jest bardzo zmienna. Raz świeci słońce, raz pada deszcz. Liczby były ładnie poustawiane na osi, aż tu nagle powiał wiatr i wszystkie pospadały. Pomóżcie wstawić je na swoje miejsca.</i></p>	<p><b>15. MARZEC PSOTNIK: Szeregowanie.</b></p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: przeglądarka internetowa (plik html) i kartka (plik pdf).</p> <p>Na planszy widzimy oś liczbową, ale bez zapisanych na niej cyfr. Uczniowie wpisują kolejne cyfry.</p>
<p><b>16. GDZIE MIESZKA ALA?</b></p> <p>Nauczyciel poleca dzieciom otworzyć obrazek w programie Paint lub drukuje i rozdaje karty pracy. Następnie opowiada uczniom treść zadania: <i>Kasia idzie w odwiedziny do Ali. Dziewczynka mieszka w domu pod numerem 7. Niestety, niektóre tabliczki z numerami domów odpadły. Kasia podała koleżance instrukcje, jak można rozpoznać jej dom.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mój dom jest niski.</li> <li>• Rosną przed nim cztery drzewa, trzy wysokie, jedno niskie</li> <li>• Nie ma wieżyczki, ale ma chorągiewkę.</li> </ul> <p>Pomóż Kasi odnaleźć dom Ali. Dopasuj numery do poszczególnych domów, pięknie go pomaluj.</p>	<p><b>16. GDZIE MIESZKA ALA?</b></p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) i kartka (plik pdf).</p> <p>Na planszy widzimy ilustrację przedstawiającą miasteczko. Niektóre domy mają tabliczki z numerami, inne nie. Zadaniem uczniów jest na podstawie opisu czytanego przez nauczyciela odnaleźć dom Ali.</p> <p>W wersji do druku uczniowie samodzielnie kolorują obrazek i wstawiają brakujące numery domów.</p>
<p><b>17. DZIENNIK Z PODRÓŻY: Dopasowywanie.</b></p> <p>Nauczyciel poleca dzieciom otworzyć obrazek w programie Paint lub drukuje i rozdaje karty pracy. Następnie opowiada treść zadania: <i>Adam w wakacje wyjechał z rodzicami nad morze. Przez cały pobyt zapisywał na kartkach i rysował, co robił danego dnia. Gdy wrócił, chciał opowiedzieć swemu koledze,</i></p>	<p><b>17. DZIENNIK Z PODRÓŻY: Dopasowywanie.</b></p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) i kartka (plik pdf).</p> <p>Na planszy po lewej stronie widnieją opisy poszczególnych dni opisujące pobyt Adama nad morzem. Po prawej znajdują się ilustracje do powyższych opisów, a na dole kształty z cyframi od 1 do 7. Dzieci czytają opisy i w pole tekstowe</p>

<p><i>jak dobrze się bawił i co zwiedził. Niestety, kartki z segregatora powypadały mu i pomieszały się. Dopasuj kolejne dni do ilustracji i opisów.</i></p>	<p>wpisując właściwą cyfrę, przyporządkowując ją do opisu i do rysunku.</p>
<p><b>18. MAGICZNE PUDEŁKO: Do przodu i wstak.</b></p> <p>Nauczyciel prosi uczniów o włączenie programu Paint lub drukuje i rozdaje im karty pracy. Następnie opowiada treść zadania: <i>Czarodziej Hokus-Pokus w swojej komnacie ma magiczne pudełko. Gdy się do niego włoży jakieś przedmioty, można je wyjąć tylko w odwrotnej kolejności, niż je włożono. Zapamiętaj, jakie figury włożyłeś do pudełka, a następnie ułóż je w szeregu na dole kartki w odwrotnej kolejności (od ostatniego wymienionego do pierwszego).</i></p>	<p><b>18. MAGICZNE PUDEŁKO: Do przodu i wstak.</b></p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) i kartka (plik pdf).</p> <p>Na ekranie widzimy kolorowe pudełko i różne figury geometryczne. Uczeń ma za zadanie, w programie Paint, za pomocą opcji „wytnij/wklej” umieścić wymieniane przez nauczyciela przedmioty, a następnie ułożyć je w szeregu na dole w odwrotnej kolejności (od ostatniego wymienionego do pierwszego).</p>

INFORMACJE TECHNICZNE DOTYCZĄCE PAKIETU MULTIMEDIALNEGO nr 15:

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