



PROJEKT: Droga Ucznia do Sukcesu

PAKIET MULTIMEDIALNY NR 16
"PORY ROKU"
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



**PAKIET MULTIMEDIALNY nr 16: PORY ROKU: ZWIASTUNY, POGODA, OZNAKI ZMIAN,
UBIERANIE SIĘ STOSOWNE DO POGODY, ROŚLINY I ZWIERZĘTA
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 16: PORY ROKU: ZWIASTUNY, POGODA, OZNAKI ZMIAN, UBIERANIE SIĘ STOSOWNE DO POGODY, ROŚLINY I ZWIERZĘTA

Podstawa programowa

Uczeń:

- Opisuje życie w wybranych ekosystemach: las, park, łąka.
- Wyjaśnia zależności zjawisk przyrody od pór roku.
- Umie zachować się odpowiednio do warunków atmosferycznych.

Cele projektu:

- Uczeń zna sposoby przystosowania zwierząt do poszczególnych pór roku (odloty i przyloty ptaków, zapadanie w sen zimowy).
- Nazywa zjawiska atmosferyczne charakterystyczne dla poszczególnych pór roku.
- Wypowiada się na temat przystosowania się ptaków i zwierząt do zimy.
- Rozpoznaje niektóre gatunki ptaków odlatujących do ciepłych krajów i pozostających na zimę.
- Podaje przykłady przymiotników i umie je stopniować.
- Wymienia podstawowe składniki pogody, rozpoznaje ich symbole.
- Uczestniczy w rozmowie na temat dostosowania ubioru do warunków atmosferycznych i pory roku.
- Zna i potrafi przytoczyć przykłady przysłów związanych marcową pogodą.
- Wymienia cechy pogody charakterystyczne dla każdej pory roku.

Kompetencje kluczowe rozwijane podczas realizacji projektu: współpraca w grupie, kompetencje informatyczne, umiejętność uczenia się, porozumiewanie się w języku ojczystym

Kryteria do oceny opisowej (NaCoBeZu). Po zajęciach:

- umiem wymienić pory roku;
- potrafię powiedzieć, co robią zwierzęta jesieni zimą i wiosną;
- wiem, jak ubierać się wiosną, latem, jesienią, zimą;
- umiem wymienić i zaobserwować zwiastuny wiosny;
- rozpoznaję i nazywam zjawiska atmosferyczne oraz ich symbole.

Działania nauczyciela	Opis pakietu multimedialnego
<p>1. REBUS: Pory roku.</p> <p>Nauczyciel drukuje i rozdaje dzieciom karty pracy i omawia stojące przed nimi zadanie: <i>O czym będziemy dziś mówić? Odpowiedź zaszyfrowana jest na kartkach, które przed chwilą dostaliście. Rozwiążcie rebusy, a ich rozwiązania wpiszcie w wyznaczone miejsca. Wówczas wszystko stanie się jasne.</i></p> <p>Uczniowie (pojedynczo lub w parach) rozwiązują rebusy i zapisują rozwiązania.</p>	<p>1. REBUS: Pory roku.</p> <p>Materiały: plik pdf do wydruku.</p> <p>Na kartkach znajdują się cztery rebusy. Zadaniem uczniów jest rozwiązanie ich i wpisanie odpowiedzi w wyznaczonych miejscach.</p> <p>Rozwiązanie: wiosna lato jesień zima</p>

<p>2. ZWIASTUNY WIOSNY: Wybierz ilustracje.</p> <p>Nauczyciel poleca dzieciom otworzyć plik z zadaniem w programie Paint lub drukuje i rozdaje karty pracy. Ekran pierwszy przedstawia zwierzęta, ekran drugi - rośliny. Następnie mówi: <i>Drogie dzieci, otoczcie, proszę, pętelką te zwierzęta i rośliny, których obecność kojarzy wam się ze zbliżającą się wiosną.</i> Dodatkowo dzieci mogą pokolorować obrazki.</p>	<p>2. ZWIASTUNY WIOSNY: Wybierz ilustracje.</p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) i kartka (plik pdf). Na pierwszej kartce znajdują się zwierzęta. Zadaniem uczniów jest otoczenie czerwoną pętlą zwierzęcych zwiastunów wiosny. Na drugiej kartce znajdują się rośliny. Zadaniem uczniów jest otoczenie zieloną pętlą tych, które zwiastują wiosnę.</p>
<p>3. KRZYŻÓWKA nr 1: Pogoda.</p> <p>Nauczyciel drukuje i rozdaje uczniom kartki z krzyżówką. <i>Drogie dzieci, rozwiążcie krzyżówkę, którą macie na swoich kartkach, a poznacie temat dzisiejszych zajęć.</i></p>	<p>3. KRZYŻÓWKA nr 1: Pogoda.</p> <p>Materiały: plik pdf do wydruku. Na kartkach znajduje się krzyżówka, której rozwiązanie stanowią odpowiedzi na następujące pytania:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zimą zwisają z dachu. 2. Bierzesz go, gdy pada deszcz. 3. Gwiazdki lecące z nieba. 4. Cienka warstwa lodu na drodze. 5. Inaczej deszcz. 6. Czasem ogranicza widoczność na drodze. <p>Rozwiązanie: POGODA</p>
<p>4. „NIC CI NIE ZROBI ZIMA” Dorota Rozwens: Ubieramy się stosownie do pogody.</p> <p>Nauczyciel i wyświetla na ekranie tekst wiersza i rozdaje uczniom wydrukowane wcześniej karty pracy, po czym wprowadza ich w temat zajęć: <i>Za chwilę przeczytam wam wiersz o zimie. Słuchajcie uważnie, a potem odpowiedzcie pisemnie na pytania:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. O czym należy pamiętać, wychodząc zimą na dwór? 2. Jak należy ubrać się w zimowy dzień? 3. Wypiszcie z wiersza wszystkie części garderoby, o których jest w nim mowa. 	<p>4. „NIC CI NIE ZROBI ZIMA”: Ubieramy się stosownie do pogody.</p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: przeglądarka internetowa (plik html) i kartka (plik pdf). Na ekranie wyświetlany jest tekst wiersza, każda zwrotka na osobnym ekranie. Każdy z uczniów może też otrzymać kartki z ilustrowanymi zwrotekami wiersza. Zadaniem uczniów jest pisemne udzielenie odpowiedzi na pytania nauczyciela.</p>

<p>5. WYKREŚLANKA: Elementy pogody.</p> <p>Nauczyciel poleca dzieciom otworzyć plik z zadaniem w programie Paint lub drukuje i rozdaje karty pracy. Następnie omawia zadanie: <i>Drogie dzieci, dziś będziemy rozmawiać o pogodzie. Na kartkach, które przed chwilą dostaliście, znajduje się diagram. Należy znaleźć i wyróżnić na nim ukryte w rzędach pionowych elementy pogody – jest ich pięć. Posłużymy się narzędziem „Wypełnij kolorem”.</i></p>	<p>5. WYKREŚLANKA: Elementy pogody.</p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) i kartka (plik pdf). Na ekranie/karcie pracy znajduje się wykreślanka. Zadaniem uczniów jest odnaleźć w rzędach pionowych pięć elementów pogody i wypełnić właściwe kratki jasnym tłem przy pomocy narzędzia „Wypełnij kolorem” lub zamalować je ręcznie na karcie pracy. Wyrazy do wykreślenia:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Opady 2. Temperatura 3. Wiatr 4. Zachmurzenie 5. Ciśnienie <p>Wersja do druku: diagram i wyrazy znajdują się na karcie pracy.</p>
<p>6. Wiersz Lucyny Krzemienieckiej „O marcu, pannie Juliannie i o ptaszku”.</p> <p>Nauczyciel rozdaje dzieciom kartki z wydrukowanym wcześniej tekstem i prosi o uważne słuchanie. Czyta wiersz, a następnie sprawdza stopień zrozumienia tekstu, zadając pytania:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jakie psoty płatał Marzec? Odszukaj w tekście odpowiedni fragment. 2. Co powinna zrobić panna Julianna, żeby się dobrze ubrać? 3. Gdzie może znaleźć informacje na temat pogody? 4. Dlaczego ptaszka dziwiło zachowanie panny Julianny? 	<p>6. Wiersz Lucyny Krzemienieckiej „O marcu, pannie Juliannie i o ptaszku”.</p> <p>Materiały: plik pdf do wydruku.</p> <p>Uczniowie mają na ławkach teksty. Uważnie słuchają nauczyciela, a następnie zaznaczają w tekście wskazane przez niego fragmenty.</p>
<p>7. PREZENTACJA: Panna Julianna wybrała się na spacer.</p> <p>Nauczyciel poleca dzieciom otworzyć w przeglądarce internetowej prezentację złożoną z trzech scen, ukazujących pannę Juliannę podczas spaceru po parku.</p>	<p>7. PREZENTACJA: Panna Julianna wybrała się na spacer.</p> <p>Materiały: plik html do wyświetlenia w przeglądarce internetowej i plik pdf do wydruku.</p>

<p>Zadaniem uczniów jest wyrażenie opinii, czy panna Julianna ubrała się stosownie do pogody. Mają też wskazać wszystkie elementy, które nie pasują do prezentowanej pory roku. Żeby wskazać element, trzeba kliknąć nań myszką.</p>	<p>Na poszczególnych ekranach przeglądarki internetowej przedstawione są następujące sceny:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pierwsza przedstawia piękną wiosenną pogodę (alejka w parku). Panna Julianna ubrana jest w ciepły płaszcz, obok jedzie dziecko na łyżwach, przy ławeczce stoi bałwan. Druga przedstawia zimę w parku, lodowisko. Panna Julianna ma na sobie lekką sukienkę, na lodowisku ślizga się chłopiec z kołem do pływania. Obok stoi leżak. Na trzeciej widzimy deszczową pogodę. Panna Julianna ma na sobie płaszcz przeciwdeszczowy i parasol. Na ławeczce siedzi dziewczynka z książką, a po alejce jeździ na łyżwach chłopiec. O drzewo oparte są narty. <p>Zadaniem uczniów jest wskazanie elementów, które nie pasują do pogody poprzez kliknięcie na nie myszką. Elementy te wówczas zmieniają kolor na szary.</p>
<p>8. DOBIERANKA: Przysłowia związane z marcową pogodą.</p> <p>Nauczyciel poleca dzieciom otworzyć plik z zadaniem w programie Paint lub drukuje i rozdaje karty pracy. Na ekranie znajdują się przysłowia. <i>Wiecie, co to są przysłowia? Często wasze mamy i babcie ich używają. Ekoludek przyniósł nam kilka przysłów związanych z marcową pogodą, ale marcowy wietrzyk- psotnik dmuchnął i pomieszał je. Pomóżcie Ekoludkowi i połączcie prawidłowo obie części przysłów.</i></p>	<p>8. DOBIERANKA: Przysłowia związane z marcową pogodą.</p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) i kartka (plik pdf). Po lewej stronie ekranu znajdują się początki czterech przysłów związanych z marcową pogodą, po prawej - ich zakończenia. Uczniowie mają za zadanie dopasować obie części do siebie, a następnie wyjaśnić znaczenie otrzymanych przysłów.</p> <ol style="list-style-type: none"> Gdy w marcu grzmi, w maju śniegiem ćmi. Marzec zimny i słoneczny, plon zaręcza dostateczny. W marcu jak w garncu. Gdy w marcu mgły bywają, w lecie burze przeszkadzają. <p>Zadanie na kartce należy wykonać analogicznie.</p>

<p>9. QUIZ – prognoza pogody.</p> <p>Nauczyciel prosi dzieci o uruchomienie w przeglądarce internetowej quizu sprawdzającego znajomość symboli związanych z prognozą pogody.</p>	<p>9. QUIZ – prognoza pogody.</p> <p>Materiały: plik html do wyświetlenia w przeglądarce internetowej. Zadaniem dzieci jest udzielenie odpowiedzi na pytania z quizu: przycisk zielony – prawda, przycisk czerwony – fałsz.</p>
<p>10. ĆWICZENIE: Stopniowanie przymiotników.</p> <p>Nauczyciel poleca dzieciom otworzyć prezentację w przeglądarce internetowej i objaśnia zasadę stopniowania przymiotników: <i>Ekoludek skacze po schodkach, na których wypisane są jakieś wyrazy. Coś jest ciepłe (np. bluza), coś cieplejsze (np. kurtka), a coś najcieplejsze (np. kożuch). Na ekranie znajdują się trzy przymiotniki – każdy w trzech stopniach. Przeczytajcie je uważnie. Teraz kliknijcie w dowolne miejsce planszy, by przejść dalej. Następna plansza pokazuje rozmieszczone przypadkowo przymiotniki. Kliknijcie na każdy z nich, a zaobserwujecie, że zmienił kolor. Czy potraficie powiedzieć, według jakiej zasady pokolorowane są przymiotniki?</i></p> <p>Dla utrwalenia wiadomości nauczyciel może jeszcze wykorzystać planszę w Paśmie lub kartę pracy i poprosić dzieci o połączenie (lub zgrupowanie) przymiotników w jednakowym stopniu ze sobą. <i>Odnajdźcie wszystkie przymiotniki w tym samym stopniu i zgrupujcie je obok siebie. Czy umiecie stopniować inne wyrazy?</i></p>	<p>10. ĆWICZENIE: Stopniowanie przymiotników.</p> <p>Materiały: dwa pliki html do uruchomienia w przeglądarce internetowej. Pierwsza plansza html przedstawia schodki z przymiotnikami w trzech stopniach. Na drugiej znajdują się trzy przymiotniki, każdy w trzech stopniach. Druga plansza pokazuje 3 przymiotniki, każdy w trzech stopniach. Dziecko klika w kolejne przymiotniki, a one zmieniają kolor, zależnie od stopnia, co powinno zauważyć dziecko. Kliknięcie na dowolny przymiotnik powoduje, że wszystkie przymiotniki w tym samym stopniu, co wskazany zaznaczają się na ten sam kolor. W wersji w programie Paint zadaniem uczniów jest zgrupowanie wszystkich stopni danego przymiotnika obok siebie (na kartce przymiotniki można połączyć linią). Przymiotniki: ciepły, zimny, gorący</p>
<p>11. DOBIERANKA nr 2: Symbole pogody.</p> <p>Nauczyciel poleca otworzyć plik z zadaniem w programie Paint lub drukuje i rozdaje dzieciom karty pracy. <i>Drogie dzieci, na ekranie znajdują się opisy słowne elementów prognozy pogody oraz ich graficzne symbole. Dobierzcie odpowiedni opis do każdego symbolu.</i></p>	<p>11. DOBIERANKA nr 2: Symbole pogody.</p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) i kartka (plik pdf). Na ekranie znajdują się opisy oraz graficznie przedstawione elementy prognozy pogody, uczniowie muszą połączyć symbol pogody z odpowiednim opisem.</p>

<p>12. LABIRYNT nr 1: Chmury nie wiedzą, gdzie jest słońce.</p> <p>Nauczyciel drukuje i rozdaje uczniom kartki z labiryntem, a następnie prosi: <i>Pomóżcie chmurkom znaleźć drogę do słońeczka.</i></p>	<p>12. LABIRYNT nr 1: Chmury nie wiedzą, gdzie jest słońce.</p> <p>Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) i kartka (plik pdf). Uczniowie otrzymują kartki z wydrukowanym labiryntem. Taki sam labirynt można wyświetlić w programie Paint. Zadaniem dziecka jest zaznaczenie drogi przez labirynt od punktu startowego do słońeczka.</p>
<p>13. PREZENTACJA MULTIMEDIALNA: Jak zwierzęta spędzają zimę?</p> <p>Nauczyciel przedstawia dzieciom prezentację multimedialną pt. „Jak zwierzęta spędzają zimę?” <i>Ekoludek chce pokazać Wam, jak niektóre zwierzęta spędzają zimę. Jedne zasypiają, inne nie. Część ptaków odlatuje do ciepłych krajów, inne pozostają. Obejrzyjcie, proszę, prezentację multimedialną, a następnie odpowiedzcie pisemnie na pytania:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Które zwierzęta zasypiają na zimę? 2. Jak nazywają się zimowe „sypialnie” poszczególnych zwierząt? 3. Które zwierzęta na zimę nie zasypiają? 4. Które ptaki na zimę odlatują? 5. Które ptaki zimą pozostają w Polsce? <p>W drugiej części zajęć nauczyciel może rozdać dzieciom wydrukowane wcześniej dwie karty pracy: jedną przedstawiającą zwierzęta, drugą – ptaki i prosi o otoczenie pętlą ptaków odlatujących na zimę i zwierząt, które na zimę zasypiają.</p>	<p>13. PREZENTACJA MULTIMEDIALNA: Jak zwierzęta spędzają zimę?</p> <p>Materiały: plik html do wyświetlenia w przeglądarce lub na tablicy interaktywnej i plik pdf do wydruku.</p> <p>Prezentacja przedstawia zdjęcia zwierząt żyjących w Polsce zwierząt (w tym zasypiających na zimę) wraz z ich zimowymi „domami”.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zwierzęta zasypiające na zimę: niedźwiedź - gawra, borsuk – nora, żaba – błoto, jeż – liście. • Zwierzęta, które nie zasypiają na zimę: wilk, lis, jeleń, dzik, zając. • Ptaki, które odlatują na zimę: bocian, jaskółka, dąbek, żuraw. • Ptaki, które zostają na zimę w Polsce: sówka, wróbel, wrona. <p>Następnie dzieci otrzymują dwie karty pracy: (zwierzęta i ptaki) i mają otoczyć pętlą ptaki odlatujące na zimę i zwierzęta, które na zimę zasypiają.</p>
<p>14. GRA INTERAKTYWNA: Memo - symbole pogody.</p> <p>Nauczyciel drukuje kartki z symbolami pogody i rozdaje uczniom do pocięcia. Następnie zwraca się do dzieci: <i>Sprawdzimy, kto z Was zna i rozróżnia symbole pogody. Zagramy w popularne memo. Waszym zadaniem jest połączenie w pary kart</i></p>	<p>14. GRA INTERAKTYWNA: Memo - symbole pogody.</p> <p>Materiały: plik pdf do wydruku.</p> <p>Nauczyciel drukuje karty i rozdaje po jednym komplecie na parę uczniów do pocięcia. Dzieci grają w memo. Po odkryciu pary nazywają, jaką pogodę symbolizuje przedstawiony na kartce element.</p>

z identycznymi symbolami.	Symbole pogody użyte w kartach: piorun, deszcz, chmura, częściowe zachmurzenie, grad, mgła, wiatr, słońce, śnieg,
15. KOLOROWANKA: Jesienne liście Nauczyciel poleca uczniom otworzyć plik z zadaniem w programie Paint lub drukuje i rozdaje kartki, a następnie wprowadza je w temat: <i>Ekoludek był na spacerze i nzbierał pięknych liści na bukiet. Pomóżcie mu je pokolorować. Podajcie nazwy drzew, z których opadły.</i>	15. KOLOROWANKA: Jesienne liście. Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) i kartka (plik pdf). Na planszy znajdują się konturowe rysunki liści: kasztanowca, klonu, brzozy, wierzby itp. Dzieci mają za zadanie pokolorować liście w barwach jesiennych i podać, z jakich drzew pochodzą.
16. LABIRYNT nr 2: Zaprowadź wiewiórkę do jej spiżarni. Nauczyciel poleca dzieciom włączyć program Paint lub drukuje i rozdaje im karty pracy. Opowiada o tym, w jaki sposób niektóre zwierzęta zapewniają sobie pożywienie na okres zimowy, a następnie prosi: <i>Drogie dzieci, przeprowadźcie wiewiórkę do jej zimowej spiżarni.</i>	16. LABIRYNT nr 2: Zaprowadź wiewiórkę do jej spiżarni. Dwie możliwości realizacji zadania: program Paint (plik jpg) i kartka (plik pdf). Plansza przedstawia labirynt, u wejścia do którego znajduje się wiewiórka. Zadaniem uczniów jest przeprowadzenie wiewiórki do orzechów. Uczniowie zaznaczają drogę przez labirynt w programie Paint lub na kartkach.
17. QUIZ – bezpieczne poruszanie się po drodze. Nauczyciel opowiada dzieciom o zasadach bezpiecznego poruszania się po drogach, a następnie prosi je o uruchomienie w przeglądarce internetowej quizu sprawdzającego znajomość najważniejszych znaków drogowych.	17. QUIZ – bezpieczne poruszanie się po drodze. Materiały: plik html do wyświetlenia w przeglądarce internetowej. Zadaniem dzieci jest udzielenie odpowiedzi na pytania z quizu: przycisk zielony – prawda, przycisk czerwony – fałsz.
18. PLANSZA MULTIMEDIALNA: Liście klonu Nauczyciel zapoznaje dzieci z zabawą: <i>Drogie dzieci, w naszym parku rośnie matematyczne drzewo. Aby przetrwało ono zimą, musimy rozwiązać zadania. Najpierw obliczymy działania znajdujące się na</i>	18. PLANSZA MULTIMEDIALNA: Liście klonu Materiały: plik html do wyświetlenia w przeglądarce internetowej. Na ekranie widzimy drzewo, na którego liściach wypisane są działania matematyczne. Zadaniem dzieci jest rozwiązanie działań, a następnie

liściach. Potem pozbieramy te liście, dla których wynik działania będzie równy 20.

wskazanie myszką tych liści, dla których wynik wynosi 20. Prawidłowo kliknięty liść zmienia kolor .

INFORMACJE TECHNICZNE DOTYCZĄCE PAKIETU MULTIMEDIALNEGO nr 16:

- Prezentacje zostały przygotowane w języku html.
- Kolorowanki można otworzyć za pomocą programów Paint i Mały Malarz.
- Do otwarcia plików można wykorzystać komputer, tablet lub tablicę interaktywną.