

# PAKIET MATERIAŁÓW DYDAKTYCZNYCH

do kształcenia na odległość –  
II etap edukacyjny –  
język polski

Województwo Dolnośląskie –  
Powiatowe Centrum Edukacji i Pomocy  
Psychologiczno – Pedagogicznej w Wołowie

Projekt „Wsparcie placówek doskonalenia nauczycieli i bibliotek pedagogicznych w realizacji zadań związanych z przygotowaniem i wsparciem nauczycieli w prowadzeniu kształcenia na odległość”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Materiał opracowany w ramach grantu „Wsparcie Powiatowego Centrum Edukacji i Pomocy Psychologiczno-Pedagogicznej w Wołowie – Powiatowy Ośrodek Doskonalenia Nauczycieli w Wołowie w realizacji zadań wspomagających nauczycieli w kształceniu na odległość”

## WSTĘP

Czas edukacji zdalnej pokazał, że internet i narzędzia dają nam nieskończone edukacyjne możliwości. Mogą pomagać nauczycielom w codziennym funkcjonowaniu, w prowadzeniu lekcji, czy w aktywizowaniu uczniów.

Dlaczego zatem nadal widzimy znudzonych uczniów i zmęczonych nauczycieli? Technologie i narzędzia nie wyręczą nauczyciela, niezbędne jest celowe i przemyślane działanie oraz higiena cyfrowa, czyli odpowiedni sposób korzystania z internetu, technologii i narzędzi. Zaczniemy od początku, za który uznamy rozpoczęcie edukacji przez nauczycieli. **Jak wygląda kształcenie nauczycieli, a może zapytam inaczej, jak powinno wyglądać?**

Aby nauczyciele byli technologicznie przygotowani do prowadzenia lekcji, obok wiedzy merytorycznej z danego przedmiotu powinny pojawić się obszary związane z pedagogiką i technologiami. Merytoryka, metodyka i technologie powinny występować razem. Jak to wygląda w rzeczywistości?

Większość uczelni kształci studentów w antytechnologicznych bańkach. Na studiach przyszły nauczyciel zdobywa wiedzę merytoryczną i metodyczną, zaś o technologiach się zapomina. Młody nauczyciel rozpoczynając pracę w szkole trafia do innego środowiska, w którym technologie są wszechobecne. Uczniowie swobodnie korzystają z technologii i aplikacji, z reguły nie muszą uczyć się obsługi aplikacji czy programów, działają intuicyjnie, nie tracą czasu na poznawanie funkcji, mogą od razu konsumować edukacyjne treści.

Zatem nauczyciel powinien we własnym zakresie rozwijać swoje technologiczne kompetencje i aktualizować swoją wiedzę i umiejętności. Dlaczego jednak ciągle słyszymy o braku chęci do wykorzystywania technologii? Często wynika to z przekonania, że nie ma na to czasu, nie jest to potrzebne, a uczniowie i tak dużo czasu spędzają przed monitorami i ekranami. Analizując „technologiczną niechęć” nauczycieli można wysnuć wniosek, że wynika to z ukrywania braku kompetencji cyfrowych lub strachu przed wyjściem ze strefy komfortu.

Żyjemy w XXI wieku, czyli czasie, gdzie antytechnologiczne enklawy praktycznie nie występują. W związku z tym jako nauczyciele nie powinniśmy zadawać pytania: „Czy powinniśmy wykorzystywać nowe technologie”, ale zamienić

je na pytanie „**Jak wykorzystywać nowe technologie i jak je wdrażać?**”.

Tu z pomocą przychodzi kwadrat Kerresa, zgodnie z tą teorią, w celu wdrożenia technologii w edukacji niezbędna jest infrastruktura, czyli oprzyrządowanie, sprzęt, internet i wsparcie techniczne, media czyli angażujące materiały (**które możemy znaleźć w Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej**), rozwój, czyli zasoby ludzkie i materialne umożliwiające wykorzystanie infrastruktury oraz dydaktyka, czyli pokazanie metod na zastępowanie tradycyjnych metod nowymi (**szkolenia dotyczące Zintegrowanej Platformy Edukacyjnej**).

**Jak zatem następuje zmiana wykorzystania technologii?** Bardzo dobrze obrazuje to model SAMR, który składa się z trzech poziomów podstawiania, gdzie narzędzia cyfrowe wykorzystujemy do tych samych zadań, do jakich służyły przed ich wprowadzeniem. Pomyślmy o wykorzystaniu tablic multimedialnych.

Jak często wykorzystywane są one tylko do pisania, tak samo jak zielona tablica i kreda. Drugi poziom to rozszerzanie, tu dobrym przykładem jest tworzenie testów z wykorzystaniem aplikacji tj. Quizizz czy Kahoot, gdzie uczniowie rozwiązują testy na urządzeniach z dostępem do internetu bez konieczności ich drukowania, natomiast wyniki pojawiają się niemal natychmiast. To motywuje uczniów i zachęca do pracy. Kolejny, trzeci poziom to modyfikacja. Tu narzędzia cyfrowe są niezbędne do wykonania zadania. Przykładem może być nagranie wypowiedzi ucznia na dany temat. Po nagraniu uczeń montuje film, używa więc sprzętu programu oraz komunikatora lub poczty e-mail w celu przesłania wyniku swojej pracy nauczycielowi. I ostatni, najwyższy poziom integracji technologii w edukacji. Dobrym przykładem może być projekt edukacyjny, w którym uczniowie mają za zadanie nagranie teledysku. Podczas tego zadania tworzy się zespoły zadaniowe odpowiedzialne np. za sprzęt, scenografię, muzykę, oświetlenie czy charakteryzację. Technologia jest wykorzystywana i niezbędna oraz stanowi podstawę komunikacji między nauczycielem oraz uczniami po lekcjach.

Zintegrowana Platforma Edukacyjna daje wiele możliwości prowadzenia aktywizujących lekcji. Zaczniemy od początku: po zalogowaniu na stronę <http://zpe.gov.pl/> możemy założyć konto, używając adresu mailowego.

Zintegrowana Platforma Edukacyjna umożliwia również wygenerowanie dostępów dla nauczycieli i uczniów z Systemu Informacji Oświatowej.

W Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej znajdziemy gotowe scenariusze lekcji wraz z aktywnościami dla:

- szkół podstawowych
- szkół ponadpodstawowych
- bibliotek
- wychowania przedszkolnego
- wsparcia psychologiczno-pedagogicznego
- edukacji włączającej.

Zintegrowana Platforma Edukacyjna umożliwi łatwe wyszukiwanie materiałów poprzez wyszukiwarkę lub odpowiednio skatalogowane ułożenie treści. Istnieje również możliwość wyszukiwania lekcji realizującej dany punkt z podstawy programowej.

Nauczyciel podczas przeglądania lekcji może wybrać określoną zawartość lub aktywność i dodać ją do swojej wirtualnej teczki, a następnie wykorzystać materiał do przygotowania własnej lekcji w kreatorze dostępnym na platformie. Kreator umożliwia przygotowanie scenariusza z różnorodnymi aktywnościami i zadaniami.

Zintegrowana Platforma Edukacyjna umożliwi udostępnienie materiału wcześniej utworzonej grupie, z wykorzystaniem adresów mailowych lub poprzez udostępnienie linku. Dzięki Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej nauczyciel nie musi drukować materiału, zaś postęp uczniów może śledzić online po zalogowaniu.

Na platformie znajduje się również komunikator, dzięki któremu możemy kontaktować się online z uczniami. Dzięki zastosowaniu tych rozwiązań Zintegrowana Platforma Edukacyjna może być wykorzystywana zarówno podczas lekcji w klasie, jak i podczas zajęć zdalnych.

Marek Grzywna

## **SCENARIUSZ 1 z 2**

Język polski

**SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA:** klasy V szkoły podstawowej

**PROWADZONYCH PRZEZ:** nauczyciela języka polskiego

**TEMAT:** Pisał, pisał, aż napisał- o czasownikach dokonanych, niedokonanych i nie tylko. Bawimy się z czasownikami.

### **CELE KSZTAŁCENIA - WYMAGANIA OGÓLNE: (PODSTAWA PROGRAMOWA):**

- budzenie świadomości językowej,
- rozwijanie rozumienia wartości języka ojczystego oraz jego funkcji w budowaniu tożsamości osobowej ucznia oraz wspólnot: rodzinnej, narodowej i kulturowej,
- poznawanie podstawowych pojęć oraz terminów służących do opisywania języka i językowego komunikowania się ludzi,
- kształcenie umiejętności poprawnego mówienia oraz pisania zgodnego z zasadami ortofonii oraz pisowni polskiej.

### **TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)**

Uczeń:

- wyjaśnia, czym się różnią czasowniki dokonane od niedokonanych,
- rozpoznaje w tekście czasowniki dokonane i niedokonane,
- tworzy czasowniki dokonane i niedokonane,
- układa zdania z czasownikami dokonanymi i niedokonanymi,
- rozpoznaje poprawne formy czasowników,
- stosuje poprawne formy czasowników.

### **METODY PRACY:**

- rozmowa kierowana,
- eksponująca,
- praktyczne ćwiczenia językowe na wordewall.com
- gry dydaktyczna online
- praca indywidualna i zbiorowa

## ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

Zadania do wykonania online:

- łączenie wyrazów w pary, znalezienie pary, test:  
<https://wordwall.net/pl/resource/22128892/dobierz-w-pary-czasowniki-dokonane-z-niedokonanymi> [dostęp: 02.10.2021]
- uzupełnianie tekstu czasownikiem:  
<https://wordwall.net/pl/resource/22129603/uzupe%c5%82nij-brakuj%c4%85cy-czasownik> [dostęp: 02.10.2021]
- rozróżnianie form czasownika, prawda czy fałsz, anagram:  
<https://wordwall.net/pl/resource/22130189/wpisz-dow%c5%82a%c5%9bciwej-grupy> [dostęp: 02.10.2021]
- tworzenie czasowników dokonanych we właściwej formie testu wielokrotnego wyboru: <https://wordwall.net/pl/resource/22130631/utw%c3%b3rz-czasowniki-dokonane-we-w%c5%82a%c5%9bciwej-formie> [dostęp: 02.10.2021]  
odkryj karty: <https://tiny.pl/9rccz> [dostęp: 02.10.2021]  
<https://learningapps.org/15960534> [dostęp: 02.10.2021]
- wskazanie czasowników: <https://learningapps.org> [dostęp: 02.10.2021]
- rozpoznawanie form osobowych i nieosobowych czasownika:  
<https://learningapps.org/7787348> [dostęp: 02.10.2021]
- odnajdowanie czasowników osobowych i nieosobowych puzzle: <https://learningapps.org/8505679> [dostęp: 02.10.2021]
- określenie liczby i osoby czasownika  
<https://learningapps.org/15960534> [dostępne: 02.10.2021]
- zadania dla grup online:

Grupa 1. Zadanie <https://learningapps.org/5903911>

Grupa 2. Zadanie <https://learningapps.org/2912518>

Grupa 3. Zadanie <https://learningapps.org/3833922>

Prezentacja online *O czasowniku raz jeszcze*: <https://slideplayer.pl/slide/428384/>  
[dostęp: 02.10.2021]

**PRZEWIDYWANY CZAS:** 90 minut

**PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:**

## **CZĘŚĆ WSTĘPNA**

1. Powitanie uczniów i sprawdzenie obecności. Zapisanie tematu lekcji.  
Przedstawienie celu lekcji.
2. Nauczyciel informuje uczniów, że podczas lekcji zdobywają punkty – 1 punkt za każdą właściwą odpowiedź i aktywność. Nauczyciel będzie zapisywał punkty na czacie (imię ucznia -1 lub imię ucznia – 0), by były widoczne i motywowały innych do odpowiedzi oraz uważnego słuchania uczestników zajęć. Nauczyciel ustala, że uczniowie odpowiadają kolejno, zgodnie z listą obecności na zajęciach, pilnując kolejności (taka forma jest im znana, bo tak pracują na lekcjach). Każdy uczeń bierze udział w zajęciach.
3. Nauczyciel wskazuje ucznia, który po zajęciach zliczy punkty każdego ucznia i zsumowane zapisze przy nazwisku ucznia na czacie w MSTeams (tabela) i udostępni ją w kanale klasy na czacie. Następnie nauczyciel uzupełni tabelę, wpisując wcześniej obok punktów ocenę zgodnie z ustalonymi zasadami – 5 punktów ocena bardzo dobra (ok. 4 minuty)
4. Nauczyciel pokazuje dzieciom - udostępnia ekran na MS Teams – prezentację „O czasowniku raz jeszcze” <https://slideplayer.pl/slide/428384/> [dostęp:02.10.2021]. Równocześnie komentuje i zatrzymuje się przy slajdach, które stanowią przypomnienie wiadomości zdobytych w klasie IV i V, a nieodzownych na dzisiejszej lekcji, slajdy nr 5-15. (ok. 6 minut)

## **CZĘŚĆ WŁAŚCIWA**

1. Nauczyciel nadal udostępnia uczniom prezentację „O czasowniku raz jeszcze” <https://slideplayer.pl/slide/428384/> - slajd nr 17 [dostęp: 02.10.2021].  
Zadaje uczniom pytanie „Czym różnią się wskazane na slajdzie czasowniki?”  
W razie trudności naprowadza uczniów przez pytania szczegółowe, a następnie podsumowuje, mówiąc, że jedne oznaczają czynność zakończoną, a drugie czynność trwającą. (ok. 2 minuty).
2. W dalszej części lekcji prosi ucznia o wspólne z nauczycielem zapisanie na białej tablicy Microsoft Whiteboard na MSTeams krótkiej notatki.  
Gotową notatkę fotografuje inny uczeń i umieszcza w pliku na kanale klasy. (ok. 3 minuty).  
Załącznik 1: Zdjęcie 1  
Uczeń za aktywność otrzymuje punkty.
3. Zapis na tablicy:

Czasowniki wskazujące na czynność zakończoną to czasowniki dokonane.

Czasowniki wskazujące na czynność trwającą to czasowniki niedokonane.

4. Uczniowie wykonują ćwiczenie 3. umieszczone na slajdzie nr 20 w prezentacji (ok. 2 minuty).

Załącznik 2: Zdjęcie 2

5. W dalszej części lekcji nauczyciel udostępnia uczniom zadania online, mające sprawdzić zrozumienie przez nich różnicy między czasownikami dokonanymi a niedokonanymi. Wykorzystuje do tego ćwiczenia wcześniej przez siebie przygotowane (ok. 7 minut)

- łączenie w pary, znalezienie pary, test:

<https://wordwall.net/pl/resource/22128892/dobierz-w-pary-czasowniki-dokonane-z-niedokonanymi>

<https://wordwall.net/pl/resource/22128892> [dostęp: 23.09.2021]

- uzupełnianie tekstu czasownikiem dokonanym lub niedokonanym:

<https://wordwall.net/pl/resource/22129603/uzupe%c5%82nij-brakuj%c4%85cy-czasownik>

<https://wordwall.net/pl/resource/22129603> [dostęp: 23.09.2021]

- tworzenie czasowników dokonanych we właściwej formie

test wielokrotnego wyboru

<https://wordwall.net/pl/resource/22130631/utw%c3%b3rz-czasowniki-dokonane-we-w%c5%82a%c5%9bciwej-formie>

<https://wordwall.net/pl/resource/22130631> [dostęp: 23.09.2021]

odkryj karty: <https://wordwall.net/pl/resource/22130631/utw%c3%b3rz-czasowniki-dokonane-we-w%c5%82a%c5%9bciwej-formie>

<https://wordwall.net/pl/resource/22130631> [dostęp: 23.09.2021]

Każdy uczeń wskazany według ustalonych zasad, otrzymuje punkty za odpowiedź.

6. Następnie nauczyciel informuje, że „pobawimy się czasownikami”, tzn. sprawdzimy swoją wiedzę i umiejętności praktyczne dotyczące czasownika. Zadania będą wymagały wiedzy z klasy IV i V, którą już zdobyliśmy.
7. Nauczyciel udostępnia na MSTeams przygotowane ćwiczenia, a uczniowie zgodnie z początkowymi ustaleniami, rozwiązują je indywidualnie na forum. Aby wszystkich zaktywizować, nauczyciel pokazuje jedno zadanie w kilku



formach, np. anagram, odkryj karty, uzupełnij, połącz w pary. Uczniowie szybko zauważają, podobieństwo pytań, dlatego starają się jak najwięcej zapamiętać, by udzielić trafnej odpowiedzi (ok. 10 minut)

- Uzupełniają brakujący czasownik

<https://wordwall.net/pl/resource/22129603/uzupe%c5%82nij-brakuj%c4%85cy-czasownik>

<https://wordwall.net/pl/resource/22129603> [dostęp: 23.09.2021]

- Rozróżniają formy osobowe od nieosobowych czasownika i wpisują słowo do właściwej grupy: bezokolicznik/ forma osobowa czasownik

Sortują według grup

Ustalają prawda czy fałsz?

Wykonują anagram

[https://wordwall.net/pl/resource/22130189/wpisz-](https://wordwall.net/pl/resource/22130189/wpisz-dow%c5%82a%c5%9bciwej-grupy)

[dow%c5%82a%c5%9bciwej-grupy](https://wordwall.net/pl/resource/22130189/wpisz-dow%c5%82a%c5%9bciwej-grupy)

<https://wordwall.net/pl/resource/22130189> [dostęp: 23.09.2021]

- Rozpoznają formy osobowe i nieosobowe czasownika, przyporządkowując słowa do właściwych kolumn

<https://learningapps.org/7787348> [dostęp: 02.10.2021]

8. W dalszej części nauczyciel dzieli zespół klasowy na trzy grupy i przypisuje uczniów do pokoi. Uczniowie pracując w pokojach mają do wykonania po jednym zadaniu. Następnie robią zdjęcie zrobionego zadania i umieszczają w MSTeams w kanale klasy, by były widoczne dla wszystkich uczestników spotkania w. W razie trudności proszą nauczyciela do pokoju na konsultację. Nauczyciel przed umieszczeniem zdjęć przez grupę wchodzi do każdego pokoju i sprawdza poprawność wykonanego zadania. (ok.15 minut)

Grupa 1. Zadanie <https://learningapps.org/5903911>

Grupa 2. Zadanie <https://learningapps.org/2912518>

Grupa 3. Zadanie <https://learningapps.org/3833922>

## **EWALUACJA ZAJĘĆ**

1. Uczniowie opuszczają pokoje i wtedy nauczyciel zaprasza wszystkich do włączenia się do wspólnej „zabawy z czasownikiem” w formie zadań czasowych, za które nie będą punktowani. Mają wybrać spośród podanych wyrazów czasowniki osobowe i nieosobowe – puzzle:

<https://learningapps.org/8505679> [dostęp: 02.10.2021]

2. Druga zabawa językowa to określanie liczby i osoby czasownika  
<https://learningapps.org/15960534> [dostęp: 02.10.2021] (ok. 10 minut)
3. Nauczyciel informuje pod koniec wyznaczonego czasu pracy samodzielnej, że uczniowie po skończonych zajęciach mają jeszcze 15 minut, by wysłać zdjęcia wykonanych zadań – na czacie w MS Teams bezpośrednio do nauczyciela. Nauczyciel każdemu uczniowi odeśle informację zwrotną, zawierającą również ocenę. Poinformuje również, że po otrzymaniu wszystkich prac umieści w plikach na ich kanale dobrze rozwiązane zadania (zdjęcia wykonanej przez siebie pracy).
4. Nauczyciel przypomina uczniowi, który wcześniej zgłosił się do zliczenia punktów za aktywność koleżanek i kolegów, o sporządzeniu tabelki ze zdobytymi punktami i umieszczenie jej w pliku na kanale klasy. Po jej otrzymaniu nauczyciel wpisze oceny za aktywność i odeśle plik do wiadomości wszystkich uczniów. Uczniowie mogą również zweryfikować swoje punkty, bo pewnie indywidualnie je również sobie liczyli. (ok. 3 minuty)
5. Nauczyciel żegna się z uczniami, dziękując za wspólny, pracowity czas i przypominając o wysłaniu w ciągu 15 minut zdjęć zadań podsumowujących ich wiedzę i umiejętności w zakresie czasownika.  
(ok. 1 min)

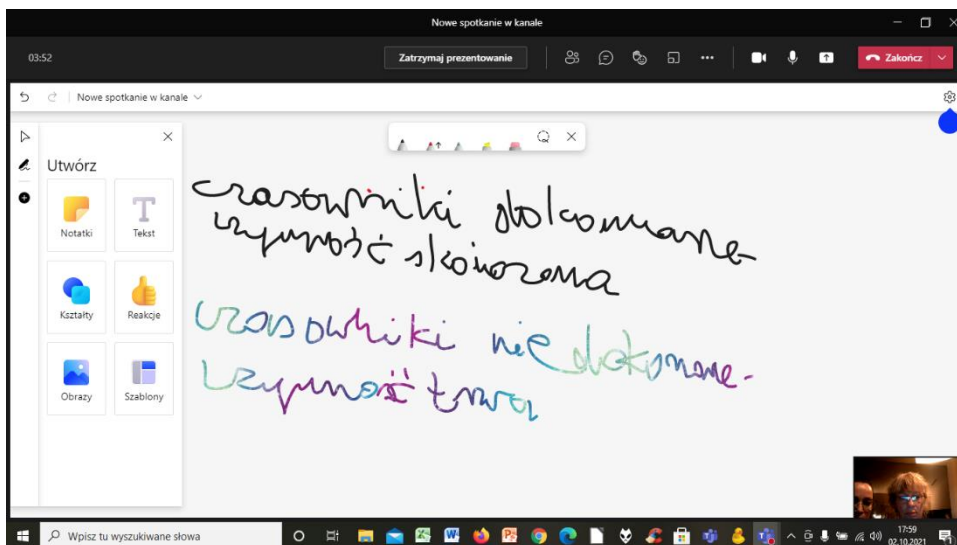
## BIBLIOGRAFIA:

- Rozporządzenie MEN z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz. U. z 2017, poz. 356, z późn. zm.) [dostęp: 02.10.2021]
- Prezentacja online O czasowniku raz jeszcze:  
<https://slideplayer.pl/slide/428384/> [dostęp: 02.10.2021]

## ZAŁĄCZNIKI

### Załącznik 1. Zdjęcie 1

Uczniowie piszą notatkę z nauczycielem na białej tablicy na MS Teams

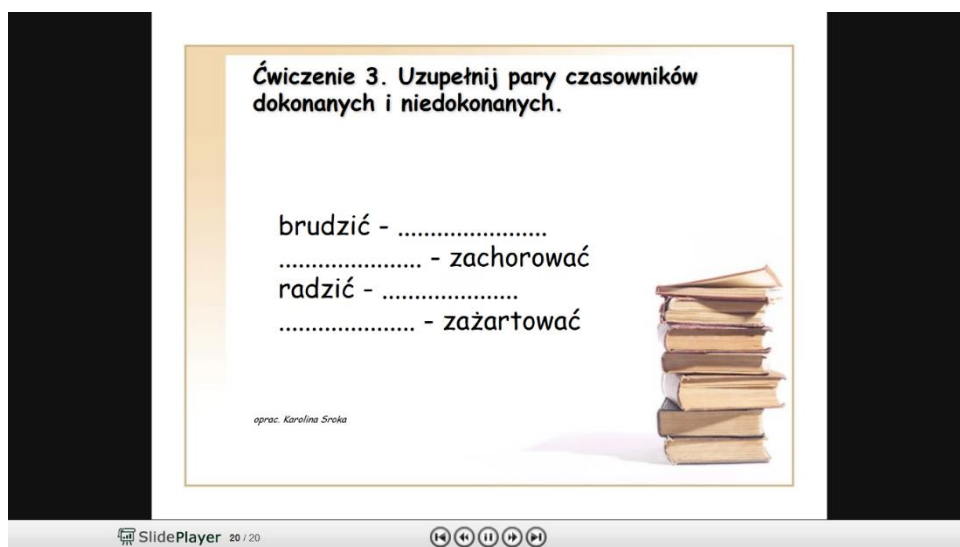


Zdjęcie 1. Uczniowie piszą na białej tablicy na MS Teams wskazując rodzaje czasowników.

Źródło: opracowanie własne

## Załącznik 2. Zdjęcie 2

Uczniowie wykonują ćwiczenie 3. umieszczone na slajdzie nr 20 w prezentacji.



Ćwiczenie 3. Uzupełnij pary czasowników dokonanych i niedokonanych.


brudzić - .....

..... - zachorować

radzić - .....

..... - zażartować

oprac: Karolina Sroka



SlidePlayer 20 / 20

⏪ ⏩ ⏴ ⏵

Zdjęcie 2. Ćwiczenie uzupełnianie par czasowników dokonanych i niedokonanych.

Źródło: wordwall.net

Opracowanie: Danuta Haller

## **SCENARIUSZ 2 z 2**

język polski

**SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA:** uczniów klasy VII szkoły podstawowej

**PROWADZONYCH PRZEZ:** nauczyciela języka polskiego

**TEMAT:** Chodząca encyklopedia i motyle w brzuchu, czyli zakochany geniusz.  
O frazeologizmach.

### **CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE:**

poznawanie podstawowych pojęć oraz terminów służących do opisywania języka i językowego komunikowania się ludzi

### **TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE:**

Uczeń:

- zna sposoby wzbogacania słownictwa

### **METODY PRACY:**

- podająca
- problemowa
- eksponująca

### **ŚRODKI DYDAKTYCZNE:**

- komputer z programem Microsoft Word i przeglądarką internetową Google Chrome
- MS Teams
- interaktywny słownik frazeologiczny ([www.frazeologia.pl](http://www.frazeologia.pl))
- Współczesny słownik frazeologiczny pod red. Piotra Flicińskiego (online)

**PRZEWIDYWANY CZAS:** 45 minut

## **PRZEBIEG ZAJĘĆ:**

Część 1. Powitanie uczniów. Sprawdzenie obecności. (około 2 minut)

Część 2. Objasnienie tematu lekcji i celów zajęć. (około 3 minut)

Część 3. Uczniowie przypominają sobie, jaką wiedzę na temat związków frazeologicznych posiadają z klas młodszych. (około 2 minut)

Część 4. Nauczyciel przedstawia uczniom prezentację multimedialną zawierającą podstawowe wiadomości na temat frazeologizmów. Omawia każdy slajd. uczniowie wzbogacają wypowiedź nauczyciela przykładami. (około 8 minut)

Zdjęcie 1

Zdjęcie 2

Zdjęcie 3

Zdjęcie 4

Część 5. Nauczyciel prezentuje uczniom grafiki ze strony [www.tim.edu.pl](http://www.tim.edu.pl) (Towarzystwo Inteligentnej Młodzieży). Uczniowie omawiają przedstawione związki frazeologiczne i proponują inne wyrazy wchodzące w skład więcej niż trzech związków frazeologicznych, a do których można samodzielnie wykonać tego typu grafikę, na przykład nazwy zwierząt - kot, pies, kura. (około 5 minut)

Zdjęcie 5

Zdjęcie 6

Część 6. Nauczyciel proponuje uczniom ćwiczenie językowe z wykorzystaniem Współczesnego słownika frazeologicznego pod redakcją Piotra Flicińskiego lub interaktywnego słownika ze strony [www.frazeologia.pl](http://www.frazeologia.pl). Uczniowie mają odnaleźć dziesięć frazeologizmów z nazwami kolorów. (około 8 minut)

Część 7. Jako ciekawostkę nauczyciel podaje przykład bohaterki serialu "Brzydula", Violetty Kubasińskiej, która w swoich wypowiedziach popełniała wiele błędów frazeologicznych. Uczniowie i nauczyciel oglądają zamieszczony w serwisie youtube film: <https://tiny.pl/9rcrl> [dostęp: 2.10.2021] (około 3 minut)

Część 8. Aby utrwalić wiadomości z zajęć, uczniowie wypełniają kartę pracy przygotowaną przez nauczyciela i odsyłają ją na pocztę. (około 10 minut)

### Załącznik nr 3

Część 9. Zadanie pracy domowej, objaśnienie polecenia. (około 4 minut)

Wykonaj planszę w dowolnym programie graficznym, przedstawiającą wybrane przez siebie frazeologizmy.

Dla chętnych: sprawdź swoją wiedzę, wykorzystując gry interaktywne zamieszczone na stronie [www.wordwal.net.pl](http://www.wordwal.net.pl), np.

<https://tiny.pl/788qt> [Dostęp: 02.10.2021]

<https://tiny.pl/9rcrn> [Dostęp: 02.10.2021]

<https://tiny.pl/9rcrk> [Dostęp: 02.10.2021]

### **EWALUACJA:**

poprawne wykonanie przez uczniów zadań z karty pracy

### **BIBLIOGRAFIA:**

- Rozporządzenie MEN [z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej](#) (Dz. U. z 2017, poz. 356, z późn. zm.) [Dostęp: 02.10.2021]
- <https://www.youtube.com/watch?v=Jd5v0weNc5o> [Dostęp: 02.10.2021]
- <https://wordwall.net/pl/resource/1071663/polski/uzupe%c5%82nij-frazeologizmy-prawid%c5%82owymi-wyrazami-wyja%c5%9bnij> [Dostęp: 02.10.2021]
- <https://wordwall.net/pl/resource/16346954/polski/frazeologizmy-wyja%c5%9bnianie-znacze%c5%84-zjawiska> [Dostęp: 02.10.2021]
- <https://wordwall.net/pl/resource/829373/polski/zwi%c4%85zki-frazeologiczne> [Dostęp: 02.10.2021]

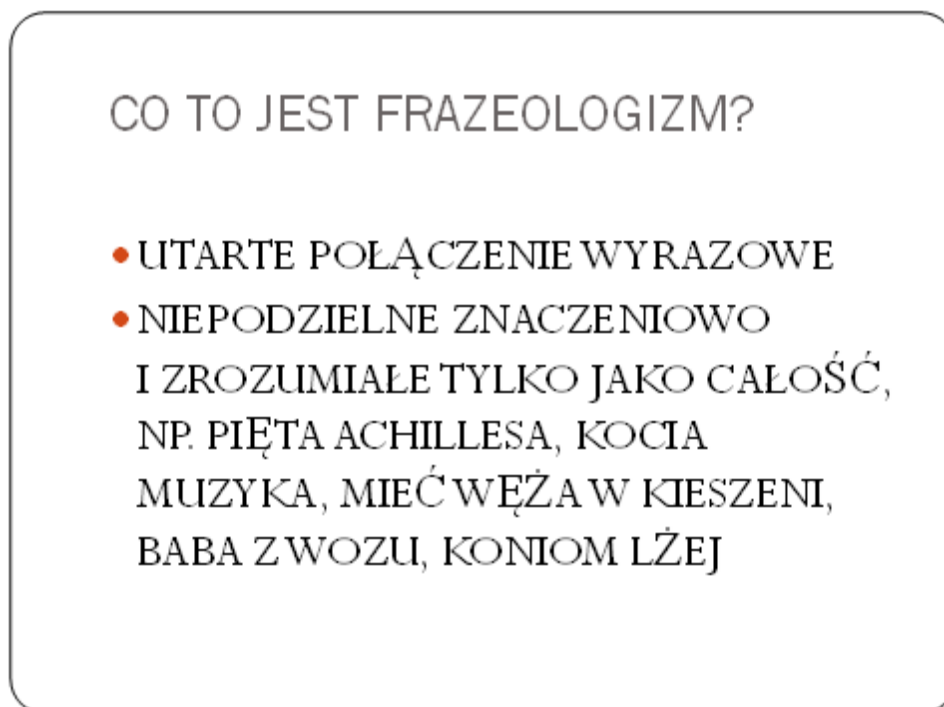
## ZAŁĄCZNIKI:

Załącznik nr 1 Prezentacja

Zdjęcie 1



Zdjęcie 2





### Zdjęcie 3

## PODZIAŁ FRAZEOLOGIZMÓW

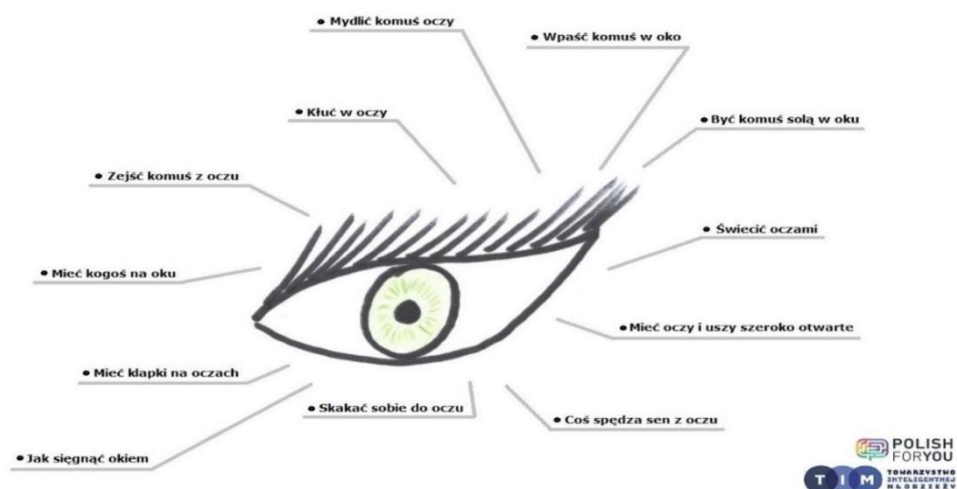
- WYRAŻENIE – NIE ZAWIERA CZASOWNIKA, NP.  
CHODZĄCA ENCYKLOPEDIA, NIEBIESKI PTAK, PSIA  
POGODA,
- ZWROT – ZAWIERA CZASOWNIK, NP.  
ZADZIERAĆ NOSA, CHODZIĆ JAK STRUTY,
- FRAZA – PRZYSŁOWIA, POWIEDZENIA, NP.  
W MARCU JAK W GARNCU.  
PALISZEK I GŁÓWKA TO SZKOLNA WYMÓWKA.

### Zdjęcie 4

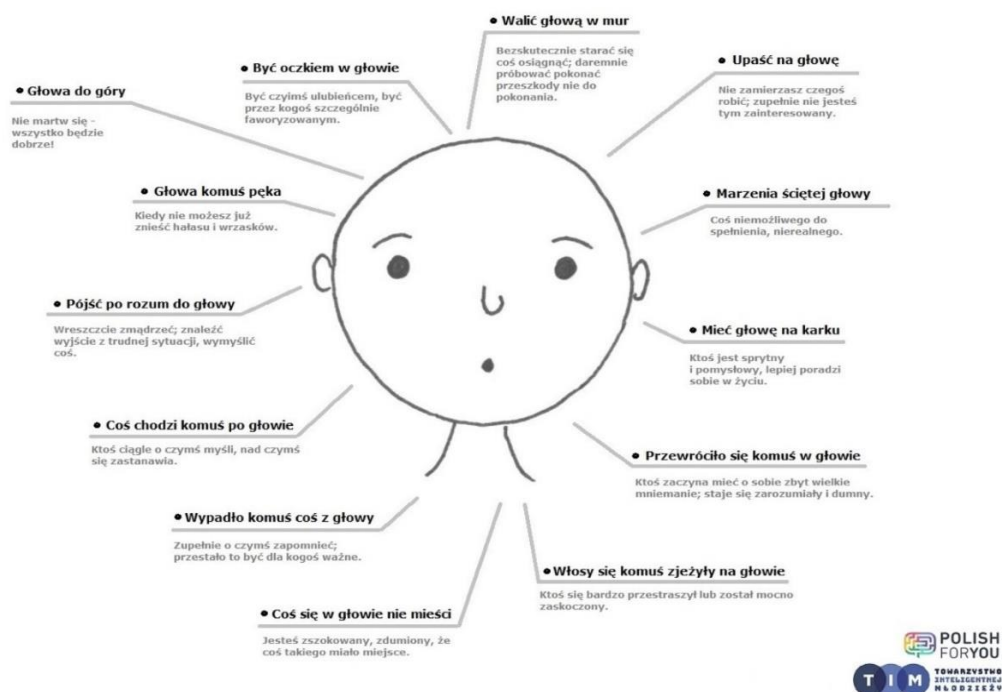
## POCHODZENIE FRAZEOLOGIZMÓW

- BIBLIA, NP. ZAKAZANY OWOC, SODOMA I GOMORA
- MITOLOGIA, NP. STAJNIA AUGIASZA, PUSZKA  
PANDORY
- HISTORIA, NP. PYRRUSOWE ZWYCIĘSTWO, KOŚCI  
ZOSTAŁY RZUCONE
- LITERATURA, NP. WALCZYĆ Z WIATRAKAMI
- LEGENDY, NP. BAZYLISKOWY WZROK
- OBYCZAJE, NP. CZARNA POLEWKA
- ŻYCIE CODZIENNE, NP. PORYWAĆ SIĘ Z MOTYKĄ  
NA SŁOŃCE

## Załącznik nr 2



Grafika 1 związki frazeologiczne. Źródło POLISH FOR YOU



Grafika 2 związki frazeologiczne w języku praktycznym. Źródło POLISH FOR YOU

## FRAZEOLOGIZMY – KARTA PRACY

Zad. 1

Wyjaśnij znaczenie podanych związków frazeologicznych.

Jakie jest pochodzenie tych związków?

pięta Achillesa

zakazany owoc

puszka Pandory

kości zostały rzucone

syzyfowa praca

Zad. 2

Podaj jak najwięcej związków frazeologicznych z wyrazem "kot".

Zad. 3

a) Uzupełnij podane związki frazeologiczne:

patrzeć jak ... w kość

dumny jak ...

trafiony ... Amora

zbijać ...

Nie ... zdobi człowieka.

Pierwsza ... nie czyni wiosny.

W marcu jak w ...

b) Objaśnij ich znaczenie.

c) Ułóż z nimi zdania.

Zad. 4

Popraw błędy w podanych związkach frazeologicznych.

mieć jaszczurkę w kieszeni

mieć sandały na oczach

pogoda pod lwem

marzyć o różowych migdałach

Opracowanie: Renata Markowska

**BANK DOBRYCH PRAKTYK**  
**NARZĘDZIOTEKA DO PRACY ZDALNEJ W SZKOLE PODSTAWOWEJ**

Nazwa	Link do programu/ zasobu	Opis narzędzia
<b>Screencast-O-Matic</b>	<a href="https://screencast-o-matic.com/screen-recorder">https://screencast-o-matic.com/screen-recorder</a>	narzędzie do screencastingu i edycji wideo
<b>Tablica Lino</b>	<a href="https://linoit.com/user/register?dispLang=en_US">https://linoit.com/user/register?dispLang=en_US</a>	elektroniczna tablica do udostępniania notatek
<b>Puzzle online</b>	<a href="https://www.jigsawplanet.com/?m=&amp;lang=pl">https://www.jigsawplanet.com/?m=&amp;lang=pl</a>	interaktywne puzzle
<b>Quizizz</b>	<a href="https://quizizz.com/">https://quizizz.com/</a>	platforma internetowa dająca możliwość tworzenia własnych quizów oraz korzystania z już istniejących
<b>Mozaika 3 D</b>	<a href="https://www.mozaweb.com/pl/">https://www.mozaweb.com/pl/</a>	animacje 3D, filmy
<b>Symulator PHET</b>	<a href="https://phet.colorado.edu/">https://phet.colorado.edu/</a>	interaktywne symulacje do nauki matematyki
<b>Generator chmur wyrazowych</b>	<a href="https://wordart.com/">https://wordart.com/</a>	interaktywny twórca grafiki w chmurze słów
<b>Learning Apps</b>	<a href="https://learningapps.org/">https://learningapps.org/</a>	platforma do tworzenia narzędzi, gier i zabawy edukacyjnych
<b>Mentimeter</b>	<a href="https://www.mentimeter.com/">https://www.mentimeter.com/</a>	aplikacja mająca na celu tworzenie prezentacji z informacjami zwrotnymi w czasie rzeczywistym
<b>E-podręczniki</b>	<a href="https://zpe.gov.pl/">https://zpe.gov.pl/</a>	platforma rekomendowana przez Ministerstwo Edukacji Narodowej
<b>Remove.bg</b>	<a href="https://www.remove.bg/">https://www.remove.bg/</a>	aplikacja do usuwania tła ze zdjęć
<b>MS Forms</b>	<a href="https://www.microsoft.com/pl-pl/microsoft-365/online-surveys-polls-quizzes">https://www.microsoft.com/pl-pl/microsoft-365/online-surveys-polls-quizzes</a>	program do tworzenia testów, ankiet, sondaży
<b>Sway</b>	<a href="https://sway.office.com/">https://sway.office.com/</a>	aplikacja, która umożliwia łatwe tworzenie i udostępnianie interakcyjnych raportów, prezentacji, osobistych opowieści i nie tylko.
<b>Jamboard</b>	<a href="https://jamboard.google.com/">https://jamboard.google.com/</a>	cyfrowa tablica interaktywna

<b>Google Earth</b>	<a href="https://www.google.pl/intl/pl/earth/">https://www.google.pl/intl/pl/earth/</a>	narzędzie do tworzenia map, przygotowania wycieczek, odkrywania etnograficznego
<b>PDF Escape</b>	<a href="https://www.pdfescape.com/windows/">https://www.pdfescape.com/windows/</a>	program do edycji plików pdf
<b>Padlet</b>	<a href="https://padlet.com/">https://padlet.com/</a>	wirtualna tablica, której zadaniem jest możliwość gromadzenia w jednym miejscu różnego rodzaju materiałów cyfrowych
<b>Wordwall</b>	<a href="https://wordwall.net/pl">https://wordwall.net/pl</a>	aplikacja do tworzenia ćwiczeń interaktywnych
<b>Powtoon</b>	<a href="https://www.powtoon.com/account/signup/?next=/my-powtoons/#/">https://www.powtoon.com/account/signup/?next=/my-powtoons/#/</a>	program, który umożliwia tworzenie prezentacji w formie animowanych filmów przypominających kreskówki.
<b>Biteable</b>	<a href="https://app.biteable.com/social/templates#/">https://app.biteable.com/social/templates#/</a>	aplikacja do tworzenia filmów animowanych
<b>Genially</b>	<a href="https://www.genial.ly/">https://www.genial.ly/</a>	narzędzie webowe do projektowania interesujących wizualnie, interaktywnych treści. Umożliwia tworzenie m.in.: prezentacji, interaktywnych obrazków, quizów, przewodników, infografik, oraz prezentacji wideo.
<b>Canva</b>	<a href="https://www.canva.com/pl_pl/">https://www.canva.com/pl_pl/</a>	aplikacja do tworzenia grafik, prezentacji, plakatów, zakładki do książek, itp.
<b>Pisu Pisu</b>	<a href="https://pisupisu.pl/">https://pisupisu.pl/</a>	strona z propozycjami nauki pisania na klawiaturze, grami słownymi i ortograficznymi, a także z zabawami stymulującymi pamięć
<b>Matematyczne Zoo</b>	<a href="https://www.matzoo.pl/">https://www.matzoo.pl/</a>	portal, który poprzez ćwiczenia zabawowe kształci u uczniów umiejętności matematyczne

<b>Crello</b>	<a href="https://crello.com/pl/">https://crello.com/pl/</a>	narzędzie służące do projektowania graficznego, które pomoże przygotować ciekawe treści w kilka minut
<b>Wakelet</b>	<a href="https://wakelet.com/">https://wakelet.com/</a>	narzędzie pozwalające zapisywać, kolekcjonować i udostępniać materiały w postaci cyfrowej
<b>Nearpod</b>	<a href="http://nearpod.com/">http://nearpod.com/</a>	aplikacja, która pozwala np. przekształcić zwykłą prezentację w interaktywną sesję, która zaangażuje uczestników
<b>Kahoot</b>	<a href="http://kahoot.com">http://kahoot.com</a>	aplikacja do tworzenia multimedialnych lekcji i testów
<b>Class dojo</b>	<a href="https://www.classdojo.com/pl-pl/">https://www.classdojo.com/pl-pl/</a>	platforma umożliwia nauczycielom udostępnianie zasobów oraz wysyłanie wiadomości uczniom oraz rodzicom
<b>Khan Academy</b>	<a href="https://pl.khanacademy.org/">https://pl.khanacademy.org/</a>	platforma oferująca praktyczne ćwiczenia, filmy instruktażowe i panel indywidualnych planów nauczania dający uczniom możliwość pracy we własnym tempie, w i poza klasą
<b>Scholaris</b>	<a href="https://portal.scholaris.pl/">https://portal.scholaris.pl/</a>	portal zawierający pomoce, scenariusze lekcji, ćwiczenia, testy
<b>Dzwonek</b>	<a href="http://dzwonek.pl">http://dzwonek.pl</a>	platforma, na której znajduje się szeroka gama e-podręczników
<b>Dropbox</b>	<a href="https://www.dropbox.com/pl/">https://www.dropbox.com/pl/</a>	program, który używany jest do przechowywania kopii zapasowych i synchronizowania plików między komputerami

<b>Pinterest</b>	<a href="https://pl.pinterest.com/">https://pl.pinterest.com/</a>	tablica korkowa, na której użytkownicy mogą przypinać interesujące obrazy lub filmy z ich źródłem w sieci
<b>Ted Ed</b>	<a href="https://ed.ted.com/">https://ed.ted.com/</a>	portal umożliwiający reorganizację każdej z lekcji zamieszczonej w platformie, jak również tworzenia nowych lekcji
<b>Piktochart</b>	<a href="https://piktochart.com/">https://piktochart.com/</a>	narzędzie, które treść przekształca w wizualną opowieść
<b>Cacoo</b>	<a href="https://cacoo.com/">https://cacoo.com/</a>	narzędzie, w którym zespół tworzy diagramy i wykresy będąc w różnych miejscach
<b>Creately</b>	<a href="https://creately.com/pl/home/">https://creately.com/pl/home/</a>	narzędzie do tworzenia diagramów
<b>Quizlet</b>	<a href="https://quizlet.com/pl">https://quizlet.com/pl</a>	narzędzie do tworzenia materiałów w postaci testu. Przygotowany materiał wystarczy przesłać uczniom w postaci linku
<b>Edpuzzle</b>	<a href="https://edpuzzle.com/">https://edpuzzle.com/</a>	narzędzie do personalizowania filmów na swoje potrzeby, wycinanie kawałków, dodawanie ścieżki dźwiękowej.
<b>Thinglink</b>	<a href="https://www.thinglink.com/">https://www.thinglink.com/</a>	narzędzie, które umożliwia tworzenie interaktywnych zdjęć, fotografie mogą być wzbogacone o linki do muzyki, zdjęć, stron internetowych.
<b>Wordle</b>	<a href="https://www.wordle.net/">https://www.wordle.net/</a>	aplikacja do tworzenia "chmury słów" z tekstu
<b>Wordclouds</b>	<a href="https://www.wordclouds.com/N">https://www.wordclouds.com/N</a>	program do prezentowania danych tekstowych. Im dane słowo częściej pojawia się w tekście tym jest większe na wizualizacji.

Opracowanie: Dorota Podorska, Iwona Pisching