



**Autorka: Agnieszka Handzel**

**Narzędzie cyfrowe nr 2 dla klasy V -VI SP**

**Czasowniki i ich triki**

Narzędzie przekazano w formie prezentacji interaktywnej – prezentacji multimedialnej genial.ly z zawartymi odnośnikami do aplikacji.

<https://view.genial.ly/6428242a757f2f0018747fcd/presentation-czasowniki-i-ich-triki>

lub kodem:



Uzasadnienie doboru tematu narzędzia:

Kształcenie językowe bywa postrzegane przez uczniów jako najmniej atrakcyjny element lekcji języka polskiego. Źmudne ćwiczenia utrwalające umiejętności praktycznego zastosowania prawideł gramatyki są dla uczniów zniechęcające. Powtarzalny i szablonowy materiał dydaktyczny dostępny w podręcznikach i zeszytach ćwiczeń zachęca do odtwórczego przepisywania rozwiązań, nierzadko znalezionych w internecie. Narzędzie powstało jako materiał uzupełniający ofertę dydaktyczną o atrakcyjne i wymagające kreatywnego podejścia zadania dla uczniów, by możliwe było wzbudzenie motywacji do utrwalania elementów wiedzy o języku.

Cele do zrealizowania z wykorzystaniem narzędzia:

Motywowanie uczniów do twórczego treningu i powtórzenia wiedzy o języku w zakresie informacji o czasownikach.

Cele i elementy podstawy programowej:

II.1.1. rozpoznaje w wypowiedziach części mowy (czasownik) i określa ich funkcje w tekście;

II.1.3. dostrzega rolę czasownika w wypowiedzi, odróżnia czasowniki dokonane od niedokonanych, rozpoznaje bezosobowe formy czasownika: formy zakończone na -no, -to, konstrukcje z się; rozumie ich znaczenie w wypowiedzeniu oraz funkcje w tekście;

II.1.4 rozpoznaje formy przypadków, liczby, osoby, czasu, trybu i rodzaju gramatycznego odpowiednio: rzeczownika, przymiotnika, liczebnika, czasownika i zaimka oraz określa ich funkcje w wypowiedzi; oddziela temat fleksyjny od końcówki;

II. 1. 5. stosuje poprawne formy gramatyczne wyrazów odmiennych;

Ponadto:

1. Doskonalenie umiejętności krytycznego myślenia, wyszukiwania, selekcji i weryfikowania informacji znalezionych w różnych źródłach.
2. Trening kreatywnego pisania.
3. Wykorzystanie narzędzi cyfrowych w samokształceniu.

Cele wykorzystania narzędzi:

1. Nabywanie i doskonalenie umiejętności samodzielnej i grupowej pracy w klasie lub za pośrednictwem Internetu.
2. Uatrakcyjnienie procesu nauczania poprzez wykorzystanie metod nauki przez zabawę oraz aplikacji multimedialnych.

3. Motywacja do samodzielnego treningu i wykorzystania aplikacji w celu uczenia się.

Opis narzędzia:

Prezentacja multimedialna zawierające odnośniki do ćwiczeń, zadań i stron internetowych z informacjami.

Plansza 1.:



Podpisy tematów odsyłają do kolejnych plansz prezentacji. Czerwone gwiazdki zawierają odnośniki do zadań – filmików z pytaniami, opracowanych w EdPuzzle.

Link do zadania 1. na platformie EdPuzzle (Czasownik – informacje podstawowe)

<https://edpuzzle.com/media/642821b5bb7ac942c36cbc1c>

Zadanie zawiera krótki filmik do obejrzenia dla uczniów i polecenie, wraz z miejscami do wpisania odpowiedzi. Nauczyciel może założyć konto na platformie, umieścić na nim konta dla uczniów i przypisać zadanie do wybranej klasy – wtedy odpowiedzi uczniów pojawią się



w panelu nauczyciela. Można także obejrzeć filmik z uczniami podczas lekcji, prosząc ich o zapisanie odpowiedzi w zeszytach lub wspólnie – na tablicy. Odpowiedzi uczniów będą zapewne zawierać opisy filmu, skoncentrowane na czynnościach oglądanych postaci. Jeśli uczeń wybierze inną formę opisu (np. zwróci uwagę na pojawiające się przedmioty), w rozmowie podsumowującej tę aktywność warto skierować uwagę ucznia na czynności – celem zadania jest wprowadzenie do rozmowy o czasowniku jako części mowy.

Link do zadania 2. (odmiana i formy gramatyczne):

<https://edpuzzle.com/media/6429e25c5135ac430943cbb9>

Polecenie w filmiku:

Co się wydarzyło w muzeum? Pracujcie w parach. Obejrzyjcie film. Opiszcie pokazane wydarzenia. Jedna osoba powinna wykorzystać WYŁĄCZNIE czasowniki w czasie przeszłym, druga w czasie teraźniejszym. Porównajcie swoje opowiadania. Zastanówcie się, czym się różnią. W jaki sposób użycie różnych form czasu zmienia opowiadanie? Co z tego wynika?

Filmik przedstawia dzieła sztuki wykonujące rozmaite czynności, by przekazać bohaterowi butelkę z napojem. Analiza opowiadań może skupiać się wokół zmiany dynamiki opisu w zależności od wykorzystanych form czasownika. Wnioski mogą posłużyć do sformułowania wskazówek dla piszących opowiadanie.

Link do zadania 3. (trudne formy czasownika)

Polecenie w filmiku:

Co się dzieje, gdy dziewczynki wyobrażają sobie, że mogą zostać kimkolwiek zechcą?

Obejrzyj film. Odpowiedz na pytania, korzystając z form czasowników: iść, pójść, wejść, przejść, chodzić, wchodzić. Możesz używać też innych czasowników.

Film prezentuje bohaterów w różnych sytuacjach. Uczniowskie opisy, wykorzystujące wskazane czasowniki, będą musiały zawierać formy czasu przeszłego lub teraźniejszego w rodzaju męskim i żeńskim. Będą one punktem wyjścia do rozmowy o tworzeniu prawidłowych form tych czasowników.

Plansza 2.:



Plansza: Czasownik – informacje podstawowe

Cele: Zdobycie podstawowych informacji dotyczących czasownika i koniugacji.

Trenowanie umiejętności rozpoznawania czasowników wśród innych części mowy.

Zadania zostały umieszczone na niebieskich „magnesach” – wyświetlają się po najechaniu na nie myszką. Obrazy powiększają się po kliknięciu.

Materiał do obejrzenia:

Filmy edukacyjne dostępne w serwisie YouTube – 3 wersje podstawowych informacji o czasowniku.

Zadanie 1 – zdjęcie:

Obejrzyj zdjęcie. Wyobraź sobie, że jesteś jedną z osób na nim pokazanych. Napisz krótkie opowiadanie o tej sytuacji. Podkreśl wszystkie czasowniki.

Uczniowie mogą wykonać zadanie w grupach, parach lub indywidualnie. Można uzupełnić podsumowanie pracy uczniów rozmową o funkcji czasowników w tekście opowiadania i ich właściwych formach (np. jeśli pojawią się błędy w tym zakresie).

Zadanie 2:

„Wąż wyrazowy” – stworzony za pomocą narzędzia <https://tholman.com/texter/> ciąg wyrazów, wśród których uczniowie mają odnaleźć czasowniki. Można rozbudować zadanie o polecenie określenia formy gramatycznej czasowników, obraz można także wydrukować i wykorzystać jako kartę pracy. Korzystając z podanego narzędzia, uczniowie mogą także przygotować zadania dla rówieśników, wpisując dowolny tekst, zawierający czasowniki i projektując rysunek.

Zadanie 2:

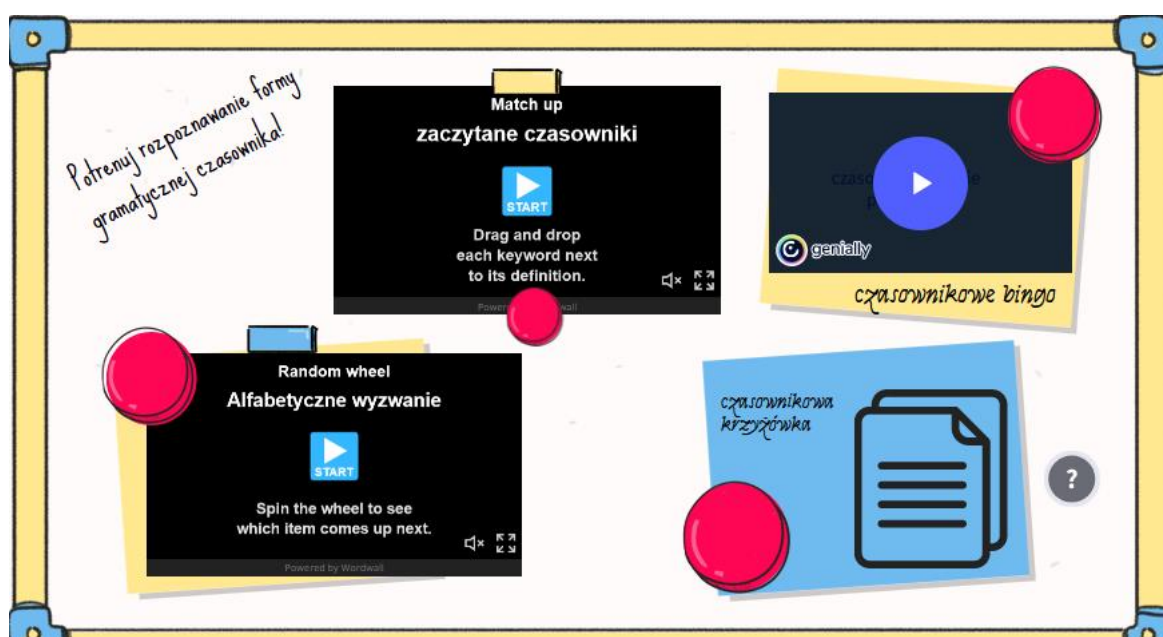
Sztuczna inteligencja. Obraz zawiera polecenie skierowane do modelu językowego ChatGPT i wygenerowany na jego podstawie tekst opowiadania. Zadanie dla uczniów brzmi:

1. Sprawdź, czy umiesz rozpoznawać czasowniki lepiej niż sztuczna inteligencja. Przeczytaj opowiadanie stworzone przez sztuczną inteligencję i zadanie, które miała wykonać. Czy historia zawiera wszystkie wymagane elementy? Ile jest w niej czasowników?
2. Sprawdź, czy umiesz rozpoznawać czasowniki lepiej niż sztuczna inteligencja. Przeczytaj opowiadanie stworzone przez sztuczną inteligencję i zadanie, które miała wykonać. Czy historia zawiera wszystkie wymagane elementy? Popraw błędy, które znajdziesz.



Uczniowie mogą także samodzielnie poprosić sztuczną inteligencję o wygenerowanie tekstu – materiału do pracy. W tym celu należy na stronie <https://chat.openai.com/chat> założyć konto, wykorzystując adres e-mail. Po zalogowaniu można kierować do ChatGPT własne pytania.

Plansza 3.:



Rozpoznawanie formy gramatycznej czasownika, stosowanie poprawnych form w wypowiedziach.

Plansza zawiera osadzone ćwiczenia interaktywne wraz z poleceniami umieszczonymi na czerwonych „magnesach”. Pytajnik zawiera zestaw bezokoliczników wykorzystanych w „czasownikowej krzyżówce”.

Kliknięcie w symbol kwadratu w prawym dolnym rogu ćwiczeń wordwall powiększa je do pełnego ekranu.



Plansza 4.:

**CO WIESZ O TRUDNYCH FORMACH CZASOWNIKA?**

**BEZOKOLICZNIKI**  
Dowiedz się więcej o podstawowej formie czasownika;

**NIEOSOBOWE FORMY -NO, -TO**  
Powtórz wiadomości i potreńuj stosowanie form nieosobowych;

**PISOWNIA NIEKTÓRYCH BEZOKOLICZNIKÓW**  
Sprawdź, gdzie możesz napotkać trudności w pisowni lub odmianie.

Trudne formy czasownika. Powtórzenie wiadomości o wybranych formach czasownika sprawiających trudności.

Symbol kuli ziemskiej zawiera odnośniki do stron internetowych z wiadomościami na dany temat.

Czerwone gwiazdki zawierają polecenie do obrazu – odnośnika do galerii sztuki oraz komiksu. Interaktywny quiz o bezokolicznikach powiększa się do pełnego ekranu po kliknięciu w symbol w prawym dolnym rogu.

Polecenia:

Moduł środkowy – polecenie wyświetli się po najechaniu na gwiazdkę, kliknięcie odsyła do strony internetowej z obrazami.



Obejrzyj zadziwiające dzieła amerykańskiej artystki Valerie Hegarty. Wybierz jeden z obrazów. Wyobraź sobie, jak wyglądałby niezniszczony i co doprowadziło go do aktualnego stanu.

Co się z nim stało? Opisz to, co mogło się wydarzyć. Czy wiesz, kto mógł to zrobić? Jakich form czasownika użyjesz, by opisać losy obrazów bez wskazywania autorów tych zniszczeń?

Rozmowa wokół wypowiedzi pisemnych uczniów powinna naprowadzić ich na funkcjonalne wykorzystanie form zakończonych na -no, -to.

Moduł po prawe stronie – polecenie wyświetli się po kliknięciu, kliknięcie na grafikę powiększy ją do pełnego ekranu.

Pobawcie się komiksem! Przeczytaj przygodę bohatera. Wybierz jedno z zadań.

1. Stwórz własny komiks, używając dialogów z dymków. Zmień zdania tak, by użyć bezokoliczników od podkreślonych czasowników lub pochodzących z tej samej rodziny wyrazów, co te podkreślone.
2. Wyobraź sobie, że jesteś bohaterem tego komiksu. Napisz krótkie opowiadanie oparte na obrazkach. Użyj narracji pierwszoosobowej. Możesz zamienić podkreślone słowa na bezokoliczniki.
3. Podaj bezokoliczniki od podkreślonych form czasownika lub pochodzące z tej samej rodziny wyrazów. Które wyrazy mogą sprawić trudność ortograficzną? Dlaczego? Wyjaśnij ich znaczenie.



W komiksie podkreślono czasowniki i rzeczownik „jedzenie”. Celem zadania jest sformułowanie różnych bezokoliczników. Podczas parafrazowania górnych obrazków, uczniowie powinni użyć bezokoliczników „zawieźć” i „zawieść”, których pisownia sprawia trudność ortograficzną i wymaga dokładnego objaśnienia znaczenia.

Wykonanie własnego komiksu przez uczniów może polegać na opracowaniu go w formie cyfrowej (canva.com) lub tradycyjnie.