



Znaczenie znaków
Poziom 1-3 SP

Znaczenie znaków



Po wycieczce prześlij nam
krótką opinię na temat
przeprowadzonych zajęć.
Dziękujemy!





Znaczenie znaków

O CZYM BĘDZIE? (realizacja podstawy programowej)

Głównym celem wycieczki jest utrwalenie zasad prawidłowego przechodzenia przez jezdnię, kształtowanie umiejętności rozpoznawania i nazywania znaków drogowych i kształtowanie odpowiedzialnej postawy uczestnika ruchu. Ponadto dzieci zostaną wprowadzone w symboliczny świat znaków i kodów, które służą człowiekowi do komunikacji.

	TEMAT/ZAGADNIENIA	ELEMENTY Z PODSTAWY PROGRAMOWEJ
Punkt 1 Brama przed hotelem Arche	Od bramy do pagonu. Co może komunikować mundur?	rozwijanie umiejętności: uważnego słuchania wypowiedzi i korzystania z przekazywanych informacji, czytania i rozumienia tekstów i wyciągania z nich wniosków, poznanie symboli narodowych (barwy, godło, hymn narodowy) i najważniejszych wydarzeń historycznych
Punkt 2 Przed Ratuszem	Figury w znakach ukryte	rozpoznaje – w naturalnym otoczeniu (w tym na ścianach figur przestrzennych) i na rysunkach – figury geometryczne: prostokąt, kwadrat, trójkąt, koło; wyodrębnia te figury spośród innych figur; dostrzega symetrię w środowisku przyrodniczym, w sztuce użytkowej i innych wytworach człowieka obecnych w otoczeniu dziecka
Punkt 3 Plac między ratuszem a kościołem	Asy przechodzą przez pasy	rozdzielanie podstawowych znaków drogowych i stosowanie przepisów bezpieczeństwa w ruchu drogowym i miejscach publicznych; przestrzeganie zasad zachowania się w środkach publicznego transportu
Punkt 4 Plac między ratuszem a kościołem	Gra „Świetlny Pomidor!”	rozwijanie umiejętności: korzystania z informacji, uważnego słuchania wypowiedzi i korzystania z przekazywanych informacji, czytania i rozumienia tekstów i wyciągania z nich wniosków, wyszukiwania w tekście potrzebnych informacji i w miarę możliwości korzystania ze słowników i encyklopedii
Punkt 5 Plac między ratuszem a kościołem	Dotykam, więc widzę!	tworzenie wypowiedzi i rozwijanie umiejętności ekspresji przez sztukę

CZAS TRWANIA	ŚRODEK TRANSPORTU	DYSTANS	POTRZEBNE AKCESORIA	INNE UWAGI	GRUPY
ok. 3 godz.	pieszo autobus autokar	500 m	długopis, flamastry lub kredki, kilka kartek, podkładka, aparat, telefon z internetem, stoper, latarki	Możliwy do zrealizowania w dowolnej porze roku.	Scenariusz przeznaczony dla grup 3-4-osobowych lub całego zespołu klasowego



Spis treści

- 2-4 Instrukcja dla nauczyciela
- 5-12 Materiały dla uczniów
- 8 Punkt 1 - Od bramy do pagonu. Co może komunikować mundur?
- 8 Punkt 2 – Figury w znakach ukryte
- 9 Punkt 3 – Asy przechodzą przez pasy
- 11 Punkt 4 – Gra "Świetlny Pomidor!" Alternatywne alfabety. Alfabet Morse'a
- 12 Punkt 5 – Dotykam, więc widzę! /Alternatywne alfabety ułatwiające życie ludziom z niepełnosprawnościami. Alfabet Braille'a
- 13-15 Materiały do wydrukowania

INSTRUKCJA DLA NAUCZYCIELA

1 Jak dostać się na miejsce?

Z Konstancina-Jeziorny można dotrzeć do obiektu Koszary Arche Hotel autobusem linii 742. Wsiadamy na przystanku Klarysew. Wsiadamy w Górze Kalwarii na ostatnim przystanku (Rynek 02). Po przejściu 300 m dotrzemy na miejsce. Czas przejazdu wynosi około 30 min.

Z Warszawy najwygodniej dotrzeć do obiektu Koszary Arche Hotel autobusem linii 742 z przystanku metro Wilanowska lub metro Kabaty. Wsiadamy na ostatnim przystanku w Górze Kalwarii (Rynek 02). Po przejściu 300 m dotrzemy na miejsce. Czas przejazdu wynosi około 47 min.

Z Piaseczna dotrzemy do obiektu Koszary Arche Hotel autobusem linii L13 (czas przejazdu wyniesie 47 min) lub L25 (czas przejazdu wyniesie 57 min) z przystanku Urząd Miasta. Wsiadamy na ostatnim przystanku w Górze Kalwarii (Rynek 02). Po przejściu 300 m dotrzemy na miejsce.

2 Komentarz do zadań

Punkt 1

Uczniowie rozpoczynają zajęcia przed Hotelem Arche, a dokładnie przed bramą:





Nauczyciel zwraca się do uczniów.

Stoimy przed bramą. Opiszcie ją, proszę. Wymieńcie jej charakterystyczne elementy.

Uczniowie opisują ten miejski „artefakt”.

Ważne jest, by nauczyciel, w trakcie udzielania przez uczniów odpowiedzi, zwrócił ich uwagę na charakterystyczny motyw graficzny w postaci:



Następnie nauczyciel pyta dzieci, czy wiedzą, czym może być ów tajemniczy „szlaczek” na bramie. Czy coś nam komunikuje? Coś oznacza?

Czy nawet w jakiś sposób oznakowanie na bramie współgra z nazwą hotelu „Koszary”?

Najprawdopodobniej dzieci nie będą wiedziały, co oznacza symbol oraz co „komunikuje”. Zatem nauczyciel, po krótkiej rundzie odpowiedzi, rozdaje uczniom kartę ze stopniami wojskowymi (załącznik nr 1), prosząc ich o zapoznanie się i przeanalizowanie wykazu stopni.

Potem nauczyciel pyta uczniów, czy ten wyróżnik graficzny, znajdujący się na bramie został zaczerpnięty z wykazu stopni. Dzieci potwierdzą i wskażą, że jest to „grafika” zaczerpnięta z oznaczenia stopnia generała.

Prowadzący zajęcia zadaje kolejne pytanie, które będzie dotyczyło tematu tego punktu. W jaki sposób mundur przesyła nam informacje, niesie treść komunikatu?

Kolejne pytanie nauczyciela dotyczy tego, po co ludziom inne formy komunikowania? Jakie treści, emocje, informacje mogą być przekazywane w innej formie niż mowa i pismo?

Punkt 2

Figury w znakach ukryte.

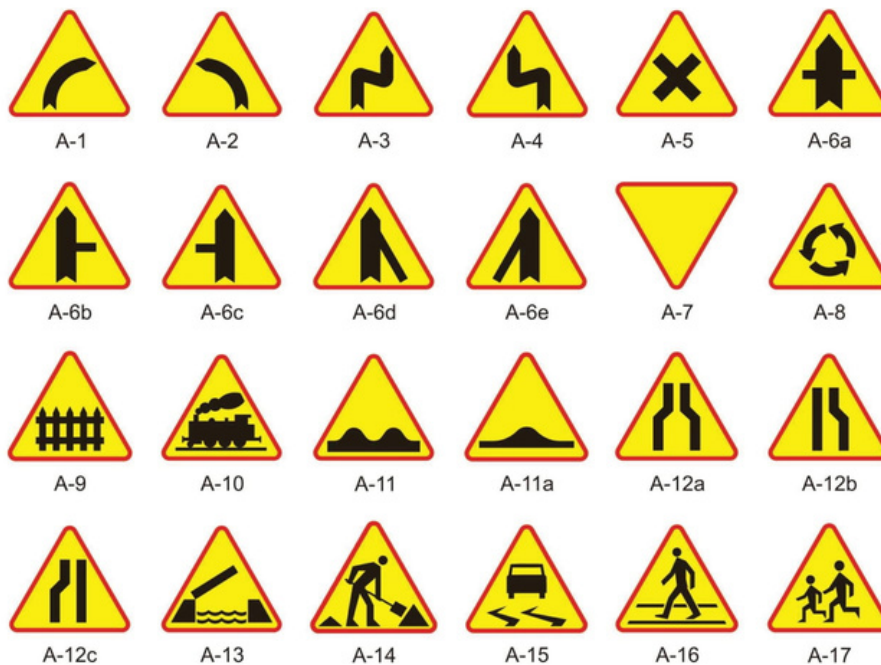
Przed wykonaniem zadania 2, nauczyciel zapoznaje uczniów z rodzajami znaków drogowych.

Przedstawia im krótkie informacje na temat:

- znaków ostrzegawczych
- znaków nakazu
- znaków zakazu
- znaków informacyjnych

PRZYKŁADY ZNAKÓW

ZNAKI OSTRZEGAWCZE



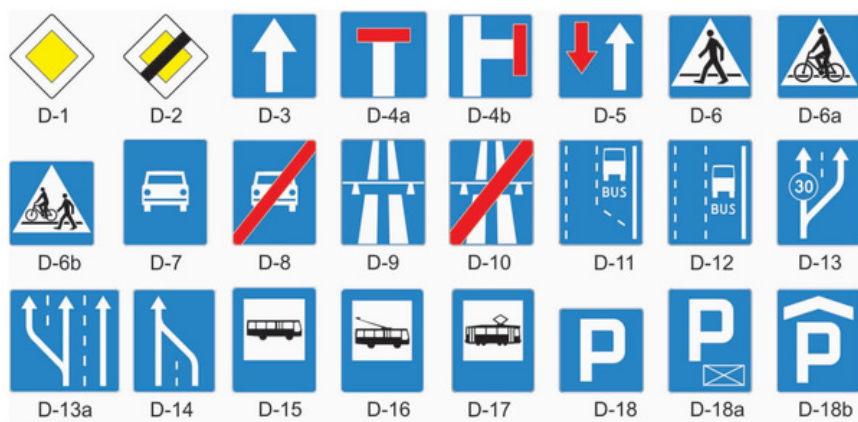
ZNAKI NAKAZU



ZNAKI ZAKAZU



ZNAKI INFORMACYJNE



Punkt 3

Przed przystąpieniem do zadania nauczyciel omawia z uczniami zasady bezpiecznego przechodzenia przez przejście dla pieszych.

Punkt 4 - Plac pomiędzy kościołem „Na Górcie” i ratuszem.

Nim uczniowie wykonają zadanie 4, nauczyciel przekazuje im informacje dotyczące alfabetu Morse'a.

Uczniowie grają w grę „Świetlny Pomidor!”.

Przed wykonaniem zadania nauczyciel wyznacza kredą 4 punkty oddalone od siebie o około 15-20 metrów. Warto w tym celu wykorzystać budynek ratusza.

Poniższe zdjęcie ilustruje przykładowe pozycje/miejsca rozmieszczenia uczniów.





LEGENDA:

1X- pierwszy uczeń

2X - drugi uczeń

3X - trzeci uczeń

4X - czwarty uczeń

W trakcie wykonywania zadania uczniowie stoją w taki sposób, by mogli zobaczyć sygnały świetlne od osoby, która nadaje komunikat.

Nauczyciel dzieli klasę na 4-osobowe zespoły. Następnie tłumaczy uczniom, że kolejne zadanie to gra „Świetlny Pomidor”. By je wykonać, dzieci muszą przekazać sobie hasło alfabetem Morse’a. Wygrywa zespół, który wykona zadanie najdokładniej, czyli przekaże sobie najszybciej hasło bez błędów. W przypadku kiedy kilka grup (lub wszystkie) wykonają zadanie bezbłędnie, liczy się czas wykonania ćwiczenia.

Dzieci biorące udział w zabawie korzystają z pomocy w postaci:

karty pracy lub strony internetowej “Szyfrator” (niezbędny telefon z połączeniem z Internetem).

Hasło, które nauczyciel przekazuje 1 uczniowi to: **Akcja komunikacja**.

O alfabecie Morse’a - informacje dla nauczyciela

Alfabet Morse’a został stworzony tak, aby można było go zrozumieć bez konieczności użycia specjalnych narzędzi czy urządzeń dekodujących. Poza tym, w krytycznej sytuacji, kod ten nadawany może być za pomocą najprostszych przedmiotów emitujących dźwięk albo światło.

Alfabet Morse’a stworzony został pierwotnie na potrzeby telegrafu i stanowił dodatek do tego urządzenia. Jednak w ciągu kolejnych kilku lat kod ten stał się praktycznie podstawą komunikacji na odległość.

Jak powstał alfabet Morse’a?

Samuel Finley Breese Morse urodził się w 1791 w Charlestown w Stanach Zjednoczonych. Na początku swojej edukacji wykazywał duże zainteresowanie sztuką, próbował nawet swoich sił jako malarz. Przełomem w życiu Morse’a było rozpoczęcie zajęć z elektryczności na Uniwersytecie Yale. Lata 30. XIX wieku związane są z poszukiwaniem sposobów na przesyłanie informacji na odległość. Pierwszym takim urządzeniem był telegraf, a stworzyć go próbowało wielu naukowców na całym świecie. W 1832 roku Samuel Morse wykorzystał zjawisko magnetyzmu do stworzenia telegrafii elektromagnetycznej. Kluczem do jej sukcesu stał się specjalny system kodów, wymyślony przez Morse’a w tym samym roku. Bardzo bliskim współpracownikiem Morse’a podczas tworzenia kodu był Albert Vale. Niektórzy znawcy testu to właśnie jednemu przypisują autorstwo kodu, który jest podstawą alfabetu Morse’a. Sam Vale nigdy jednak nie potwierdził tej informacji. Walka o patent na telegraf była bardzo trudna. Morse procesował się z Josephem Henrym, który wcześniej skonstruował swój prototyp. Sąd przyznał rację Morse’owi, który później... skopiował do swojego urzędzenia część rozwiązań stworzonych przez Henry’ego. 8 lutego 1838 roku Morse po raz pierwszy zaprezentował telegraf szerokiemu gronu naukowców. W historii Morse zapisał się jednak przede wszystkim jako wynalazca kodu powszechnie używanego do dziś.



Alfabet Morse'a: podstawowe zasady

Urządzeń, dzięki którym można korzystać z alfabetu Morse'a, jest bardzo wiele. Poza impulsami elektrycznymi, na których zasada się działanie telegrafu, można korzystać z impulsów dźwiękowych albo błysków światła, a także zapisanych znaków nazywanych popularnie kropką i kreską. W trakcie przesyłania informacji wszystkie znaki zamieniane są na serię krótkich sygnałów. Sygnał oznaczający kreskę powinien trwać przynajmniej tyle czasu, ile trzy kropki. Czas odstępu między poszczególnymi elementami znaku powinien trwać tyle samo, ile trwa znak kropki, natomiast odstęp pomiędzy kolejnymi znakami – trzy kropki. Grupy znaków powinny być oddzielone między sobą przerwą równą siedmiu kropkom.

Pierwotnie alfabet Morse'a wykorzystywany był w łączności telegraficznej, a od 1890 roku używa się go w komunikacji radiowej. Już pod koniec XIX wieku zdecydowana większość komunikacji międzynarodowej oparta była na tym kodzie, ze względu na szybkość przekazu, który można było uzyskać. Obecnie alfabetu Morse'a używają głównie radioamatorzy. Wykorzystywany przez nich kod nosi obecnie nazwę „międzynarodowego kodu radiowego”, ponieważ alfabet Morse'a został zmodyfikowany na potrzeby nowoczesnej komunikacji. Nawet profesjonalni piloci i kontrolerzy ruchu lotniczego muszą znać ten kod, gdyż niektóre urządzenia nawigacyjne nadal na nim pracują.

Źródło:

<https://dziendobry.tvn.pl/styl-zycia/technologia/jak-nauczyc-sie-alfabetu-morsea-pisanie-czytanie-da299898>

Punkt 5.

Plac pomiędzy Kościołem „Na Górcie” i ratuszem.

Nauczyciel rozdaje uczniom kartę z alfabetem Braille'a, potem czyta uczniom informację:

- Alfabet Braille'a (nazywany inaczej pismem punktowym) jest kodem umożliwiającym zapisywanie i odczytywanie tekstów osobom niewidomym. Podstawą alfabetu, który został stworzony w 1824 roku przez niewidomego chłopca Ludwika Braille'a, jest kombinacja sześciu wypukłych punktów ustawionych w dwóch kolumnach (w każdej kolumnie po trzy punkty). Każdej literze i cyfrze odpowiada inna kombinacja punktów, np. literę A tworzy tylko jeden punkt (kolumna lewa, pierwszy wers), a literę P – kombinacja czterech punktów. Wynalazek Braille'a umożliwił niewidomym czytanie książek.
- Przeczytać powieść wydrukowaną w brajlu to spory wyczyn, bo książki są ciężkie i ogromne. Pierwsza część przygód Harry'ego Pottera (250 stron w czarnym druku) to 4 tomy, druga – 5, a trzecia – 9 tomów.

Źródło: <https://zpe.gov.pl/a/w-swiecie-znakow/DNLn0RJB9>



MATERIAŁY DLA UCZNIÓW

PUNKT 1 // Od bramy do pagonu. O tym, co może komunikować mundur?

Zadanie 1

Nauczyciel przekaze Ci instrukcje dotyczące zadania.

Załącznik nr 1 Karta stopni wojskowych.

PUNKT 2 // Ukryte figury

Zadanie 1

Koło, trójkąt i kwadrat, to figury geometryczne, które już dobrze znasz. Odszukaj w przestrzeni miejskiej znaki drogowe o wskazanym kształcie i kolorze, a następnie narysuj je. Zastanów się, co narysowany znak może oznaczać.

Znak nr 1

Znak ten ma kształt koła z czerwoną obwódką.

Znak nr 2

Znak ten ma kształt koła z białym obrazkiem na niebieskim tle.

Znak nr 3

Znak ten ma kształt trójkąta z czerwoną obwódką i żółtym tłem.



Zadanie 2

Wymyśl i narysuj własny znak drogowy, który nakazywałby kulturalnego zachowywania się w mieście. Wymyślony przez Ciebie znak powinien być symetryczny.

PUNKT 3 // Asy przechodzą przez pasy

Zadanie 1

Narysuj historyjkę przedstawiającą zasady przechodzenia przez jezdnię na przejściu ze światłami.



Zadanie 2

Narysuj historyjkę przedstawiającą zasady przechodzenia przez jezdnię na przejściu bez świateł.



PUNKT 4 // Gra „Świetlny Pomidor!”

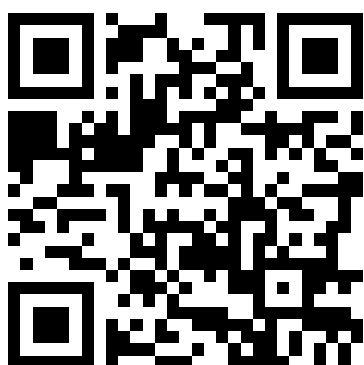
Zadanie 1

Nauczyciel przekaze Ci instrukcje dotyczace zadania.

Ponizej znajdziesz pomoce naukowe, ktore pomoga Ci wykonac cwiczenie. Mozesz skorzystac:

ze strony internetowej „Szyfratora”

lub karty „Alfabet Morse'a”



A	• —	N	— •
B	— •••	O	— — —
C	— • — •	P	• — — •
D	— ••	Q	— — • —
E	•	R	• — •
F	•• — •	S	•••
G	— — •	T	—
H	••••	U	•• —
I	••	V	••• —
J	• — — —	W	• — —
K	— • —	X	— •• —
L	• — ••	Y	— • — —
M	— —	Z	— — ••

FIG. 82.—Morse alphabet.



PUNKT 5 // Dotykam, więc widzę! Alternatywne alfabety ułatwiające życie ludziom z niepełnosprawnościami. Alfabet Braille'a

Zadanie 1

Skorzystaj z kart z alfabetem Braille'a i napisz swoje imię i nazwisko tym alfabetem.

Zadanie 2

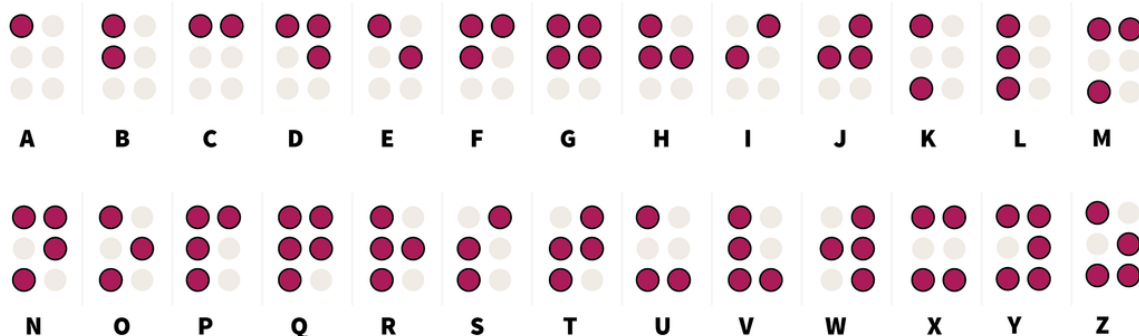
Zapoznaj się z materiałem pomocniczym, czyli kartą „Alfabet Braille'a. Przedmioty codziennego użytku ułatwiające naukę osobom niewidomym”.

Wymyśl przedmiot, który ułatwi życie osobie niewidomej. Narysuj go. Inspiracji poszukaj wokół siebie. Spójrz na budynki, znaki drogowe, ławki itp.

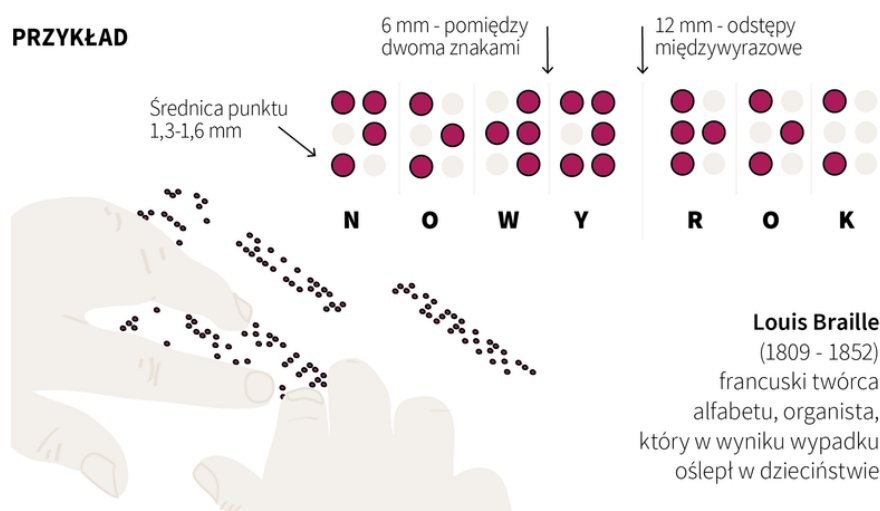
Alfabet Braille'a

Alfabet Braille'a to alfabet umożliwiający zapisywanie i odczytywanie tekstów osobom niewidomym. W alfabecie, każdej literze odpowiada kombinacja sześciu wytłoczonych punktów, tak by móc wyczuć je za pomocą palców.

SPOSÓB BUDOWANIA KOLEJNYCH ZNAKÓW ALFABETU BRAILLE'A

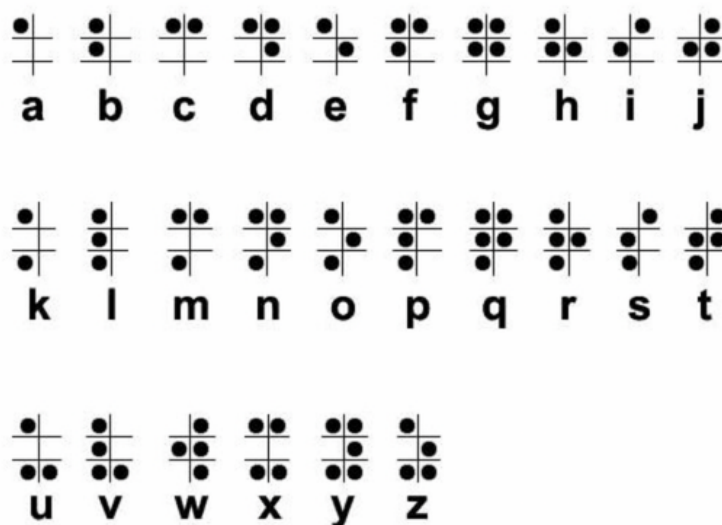


PRZYKŁAD



Louis Braille
(1809 - 1852)
francuski twórca
alfabetu, organista,
który w wyniku wypadku
oślepił w dzieciństwie

Źródło: DPA, specyfikacja systemu Braille wg wytycznych Marburg Medium



Alfabet Braille'a
domena publiczna



GLOBUS

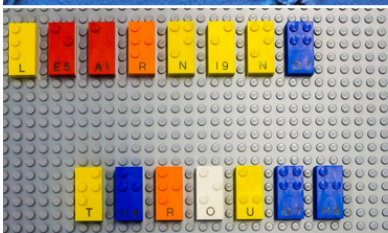
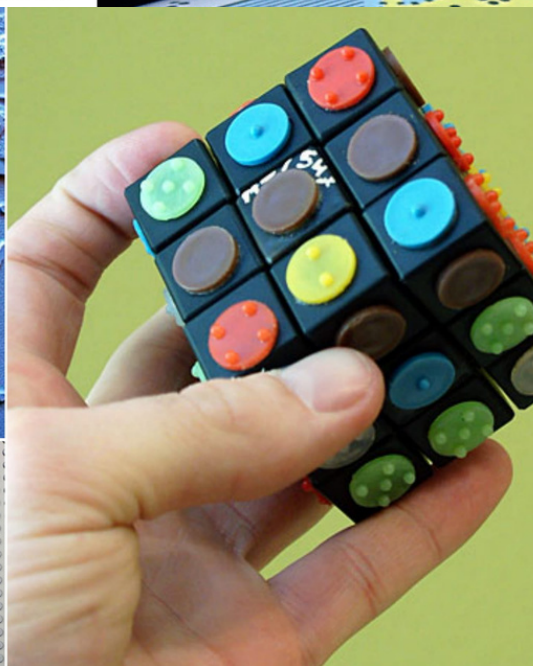
ETIAM SIT AMET EST DONEC MAECENAS

Wypukłe lądy, wypustki czy południki pomagają zrozumieć jak

Wypukłe rysunki sprawiają, że osoby niewidome mogą wyrazić sobie ilustrację

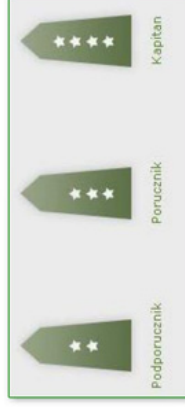


Mapa stworzona przy pomocy alfabetu Braille'a umożliwia osobom niewidomym naukę geografii



Stopnie wojskowe w Polsce

Korpus oficerów - oficerowie młodszy



Korpus oficerów - oficerowie starsi



Korpus oficerów - generalowie

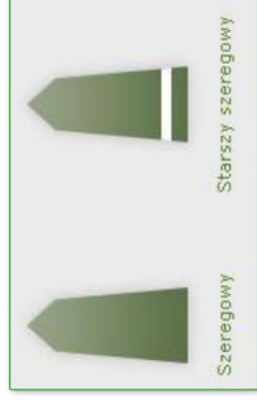


Marszałek



Stopnie wojskowe w Polsce

Korpus szeregowych



Korpus podoficerów

