

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 69, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel\_2\_69*, do zastosowania z: *uczeń\_2\_69* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl): *Opisujemy Kaja* (508\_mn\_opisujemy Kaja), *Rzucić kostką* (444\_mat\_rzuc kostka).

**Klasa II, edukacja polonistyczna,  
krąg tematyczny „Dobrofrajda – czyli warto być dobrym”**

**Temat: Dobro zawsze zwycięża!**

**Cele edukacyjne:**

- przypomnienie sylwetki i twórczości H.Ch. Andersena,
- wprowadzenie lektury: *Królowa Śniegu* H.Ch. Andersena,
- kształcenie umiejętności czytania ze zrozumieniem i rozpoznawania fragmentów baśni H.Ch. Andersena,
- kształcenie umiejętności wskazywania bohaterów głównych i drugoplanowych,
- kształcenie umiejętności opisu postaci na podstawie zgromadzonego słownictwa,
- kształcenie umiejętności poprawnego zapisu wyrazów z ó niewymiennym,
- kształcenie umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- zna sylwetkę i twórczość H.Ch. Andersena,
- potrafi czytać ze zrozumieniem i rozpoznawać fragmenty baśni H.Ch. Andersena,
- wskazuje bohaterów głównych i drugoplanowych,
- potrafi opisać postać na podstawie zgromadzonego słownictwa,
- poprawnie zapisuje wyrazy z ó niewymiennym,
- posługuje się nowoczesnymi technologiami.

**Metody:** rozmowa z elementami dyskusji, metoda ćwiczeniowa.

**Formy pracy:** praca zespołowa, praca indywidualna.

**Środki dydaktyczne:** komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Opisujemy Kaja*, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, baśń H.Ch. Andersena *Królowa Śniegu*.

**Uwaga:** uczniowie czytają lekturę wcześniej w domu z rodzicami.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Przebieg lekcji:**

1. Na początku lekcji nauczyciel proponuje uczniom odgadnięcie zaszyfrowanego hasła (zadanie 1 z karty pracy). Nauczyciel rozmawia z uczniami na temat autora baśni *Królowa Śniegu*, przypominając jego sylwetkę i twórczość. Uczniowie wspólnie z nauczycielem przypominają cechy baśni i bajek.
2. Dalej uczniowie wykonują zadanie 2 z karty pracy, po czym nauczyciel prosi ich, aby uzupełnij zeszyt lektur informacjami na temat baśni *Królowa Śniegu*. Uczniowie wypowiadają się na temat dobra i zła występującego w baśni. Przypominają sobie inne baśnie i odpowiadają na pytanie: Czy dobro zawsze zwycięża?
3. Następnie nauczyciel proponuje uczniom określenie i wypisanie cech Kaja bez odłamka w sercu i z odłamkiem w sercu (zadanie 3).
4. Uczniowie wykonują zadanie 4 z karty pracy – tworzą opis Gerdy na podstawie zgromadzonego słownictwa.
5. Uczniowie wykonują pozostałe zadania z karty pracy.
6. Jako dodatkową pracę domową uczniowie mają przygotować do pięknego odczytania wybrany fragment baśni *Królowa Śniegu*.
7. Na zakończenie nauczyciel włącza pomoc multimedialną *Opisujemy Kaja*. Wybrani uczniowie wykonują zadanie z tej pomocy.

**Klasa II, edukacja matematyczna,****krąg tematyczny „Dobrofrajda – czyli warto być dobrym”****Temat: Dobro zawsze zwycięża!****Cele edukacyjne:**

- utrwalenie znaczenia pojęć: *liczba parzysty* i *liczba nieparzysty*,
- kształcenie umiejętności określania parzystości sumy i różnicy liczb (parzystych i nieparzystych),
- kształcenie umiejętności samodzielnego wnioskowania w oparciu o obserwację i zebrane doświadczenia,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- zna i stosuje pojęcia: *liczba parzysta* i *liczba nieparzysta*,
- potrafi określić parzystość i nieparzystość sumy i różnicy liczb (parzystych i nieparzystych),
- samodzielnie wnioskuje w oparciu o obserwację i zebrane doświadczenia,
- współpracuje w grupie,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

**Metody:** metoda czynnościowa, metoda ćwiczeniowa, rozmowa, ćwiczenia interaktywne.**Formy pracy:** praca w grupie, praca w parach, praca indywidualna.**Środki dydaktyczne:** karteczki samoprzylepne, pionki i kostki, tabelki z liczbami od 2 do 12, karteczki z liczbami od 0 do 30, karty pracy: *Ad@* i *J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Rzuć kostką*.**Przebieg lekcji:**

**1.** Nauczyciel dzieli uczniów na grupy (od 2 do 4 osób). Każdej rozdaje karteczki, pionki i kostki. Dzieci układają z nich na podłodze lub ławce chodniczek. Na pierwszej karteczce piszą „Start”, a na ostatniej „Meta”. Na niektórych karteczkach rysują czarną obwódkę. Następnie ustalają kolejność rzucania kostką i ustawiają pionki na polu „Start”. Każdy gracz kolejno rzuca kostką i przesuwają się do przodu, jeśli wyrzuci liczbę parzystą, a do tyłu, jeśli wyrzuci liczbę nieparzystą. Kto zatrzyma się na polu z czarną obwódką, ten traci kolejkę. Prowadzący ustala też z uczniami, czy koniec zabawy następuje po przekroczeniu „Mety”, czy trzeba na tym polu się zatrzymać. Liczbę karteczek należy dopasować do danej klasy. W innej wersji można użyć dwóch kostek. Wtedy uczniowie powinni zauważyć, że suma liczb parzystych i nieparzystych jest parzysta, a w pozostałych przypadkach – nieparzysta (Ćwiczenie zostało opracowane na podstawie materiałów ze strony: <http://pedagogmonikae.blox.pl/2010/05/Gry-i-zabawy-dydaktyczne-w-nauczaniu-zintegrowanym.html>).

**2.** Uczniowie grają w parach. Każda para otrzymuje od nauczyciela tabelkę z liczbami od 2 do 12. Następnie dzieci ustalają na drodze losowania, czyje „będą” liczby parzyste, a czyje – nieparzyste. Później rzucają po kolei dwiema kostkami. Jeżeli rzuca osoba, która wylosowała liczby parzyste, to wówczas:

- jeśli wypadła liczba parzysta (pierwszy raz) – zamalowuje ją w tabelce;
- jeśli wypadła liczba parzysta, która jest już zamalowana – traci swoją kolejkę;
- jeśli wypadła liczba nieparzysta – także traci kolejkę.



Analogicznie postępuje osoba, która wylosowała liczbą nieparzystą. Wygrywa uczeń, który pierwszy zamaluje swoje pola (ćwiczenie zostało opracowane na podstawie materiałów ze strony:

<http://dzieciakiwdomu.pl/liczby-parzyste-i-nieparzyste-pomysl-na-gre-matematyczna/>).

**3.** Uczniowie grają w parach (lub w większych grupach). Układają na ławce karteczki z liczbami od 0 do 30 – cyframi do dołu. Następnie po kolei odkrywają po dwie karteczki i odejmują wylosowane liczby (mniejszą od większej). Jeśli wynik jest parzysty, mówią „bingo”. Zużyte karteczki odkładają na bok (zabawa została opracowana na podstawie: [www.oeiizk.edu.pl/wczesno/puchalska/01.pdf](http://www.oeiizk.edu.pl/wczesno/puchalska/01.pdf)).

**4.** Uczniowie wykonują zadania z karty pracy. Jeżeli wystarczy czasu, nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Rzuć kostką*. Jeżeli czasu jest za mało, nauczyciel prosi uczniów, aby wykonali zadanie z tej pomocy w domu.

## **Klasa II, edukacja muzyczna, krąg tematyczny „Dobrofrajda – czyli warto być dobrym”**

### **Temat: Dobro zawsze zwycięża!**

#### **Cele edukacyjne:**

- kształcenie umiejętności wyrażania rytmów za pomocą ruchu,
- rozwijanie umiejętności wnioskowania,
- doskonalenie umiejętności posługiwania się podstawowymi pojęciami muzycznymi,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

#### **Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- wie, do czego służy metrum,
- realizuje gestem proste rytmy muzyczne,
- potrafi określić różne źródła dźwięków.

**Metody:** rozmowa, ćwiczenia ruchowe.

**Formy pracy:** praca indywidualna, praca zbiorowa.

**Środki dydaktyczne:** komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna/odtwarzacz CD, nagranie *Marsza weselnego* Feliksa Mendelssohna, dowolne instrumenty muzyczne dla każdego dziecka, pusta plastikowa butelka, kulka z plasteliny, zeszyt, metalowy klucz, blaszka do pieczenia, gruby ręcznik, notatnik, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Przebieg lekcji:**

1. Na początku zajęć nauczyciel przeprowadza zabawę w dyrygenta. Wskazuje dziecko, które wcieli się w tę rolę. Pozostałe osoby wybierają po jednym instrumencie muzycznym. Zadaniem dyrygenta jest pokazywanie członkom orkiestry rytmu, który mają odtwarzać na swoich instrumentach.
2. Po zakończeniu zabawy prowadzący pyta dyrygenta, co było łatwe, a co trudne w jego roli, a orkiestrę – co im przyszło najłatwiej, a co – najtrudniej. Uczniowie dzielą się swoimi refleksjami.
3. Nauczyciel mówi uczniom, że muzycy podczas występów posługują się nutami. Dzięki nim wiedzą, jak wykonać dany utwór. Każdy zapis melodii rozpoczyna metrum, czyli schemat określający, ile czasu trwają poszczególne nuty. Dzięki metrum w melodii utrzymany jest porządek.
4. Prowadzący zapisuje na tablicy dwa dowolne rytmy muzyczne na 3 i 4. Następnie poleca dzieciom, aby wyklaskały oba rytmy.
5. Uczniowie słuchają nagrania *Marsza weselnego* Feliksa Mendelssohna. Podczas słuchania poruszają się dowolnie w rytm muzyki. Następnie próbują określić metrum utworu.
6. Nauczyciel prosi uczniów, aby przypomnieli, ile ćwierćnut mieści się w taktach na 2, 3 i 4. W razie trudności pokazuje planszę z rozpisanymi wartościami rytmicznymi poszczególnych nut.
7. Na koniec zajęć prowadzący przeprowadza z uczniami doświadczenie z karty pracy (doświadczenie opracowano na podstawie książki: D. Grinberg, *60 nowych eksperymentów. Super zabawa!*, Wydawnictwo Arkady, Warszawa 2014).



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Klasa II, wychowanie fizyczne,  
krąg tematyczny „Dobrofrajda – czyli warto być dobrym”  
Temat: Dobro zawsze zwycięża!**

**Cele edukacyjne:**

- kształcenie ogólnej sprawności fizycznej,
- rozwijanie zdolności sportowych,
- kształtowanie dużych grup mięśniowych,
- kształcenie poczucia przynależności do grupy.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

## Uczeń:

- rozwija koordynację ruchowo-wzrokową,
- rozwija szybkość i zwinność,
- zna zasady zdrowej rywalizacji,
- współpracuje w grupie.

**Metody:** metoda zadaniowa, metoda zabawowa.

**Formy pracy:** praca w grupie, praca zespołowa, praca w parach.

**Środki dydaktyczne:** pachołki, pudełko, piłeczki pingpongowe, łyżki, materace.

**Przebieg lekcji:**

1. Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć.

2. Ustawianie się w parach, twarzą do siebie. Nogi lekko w rozkroku, przepychanie stojącego naprzeciwko przeciwnika („mocowanie się”). Uczniowie stoją w parach odwróceniem do siebie, stykają się plecami, ręce mają ugięte w haczyki i wykonują ćwiczenie „Waga”.

3. Zabawa „Prawda – fałsz”. Prowadzący mówi np.: „Królowa Śniegu była dobra”. Jeśli jest to zdanie nieprawdziwe, uczniowie skaczą obunóż, jeśli jest prawdziwe, biegają swobodnie po całej sali. Na gwizdek wracają i ustawiają się przed nauczycielem w szeregu.

4. Ustawienie w dwóch rzędach, przed linią startu. Na linii startu ustawione są pachołki w odległości 1 metra od siebie. Na końcu przy ostatnim pachołku ustawione jest pudełko. Uczeń pierwszy z rzędu biegnie slalomem pomiędzy pachołkami, niosąc piłeczkę pingpongową na łyżce. Dobiegając do pudełka, wrzuca tam piłeczkę i wraca biegiem do drużyny z łyżką, którą przekazuje kolejnemu zawodnikowi, a sam ustawia się na końcu rzędu. Drugi zawodnik biegnie z łyżką do pudełka, wyjmując piłeczkę, nakłada ją na łyżkę i slalomem wraca do drużyny, przekazując łyżkę i piłeczkę kolejnemu zawodnikowi. Zabawę można powtórzyć.

5. Doskonalenie przewrotu w przód.

6. Zbiórka, zakończenie zajęć.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

