

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 66, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel\_2\_66*, do zastosowania z: *uczeń\_2\_66* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl): *Kłopoty z rz (505\_mn\_kłopoty z rz)*, *Grzeczny Krzyś (441\_mat\_grzeczny Krzys)*.

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

### **Temat: Dobro – frajda dla każdego**

#### **Cele edukacyjne:**

- kształcenie umiejętności odróżniania dobra od zła w kontaktach z rówieśnikami i dorosłymi,
- doskonalenie umiejętności wypowiedzenia się na zadany temat,
- doskonalenie umiejętności określania cech dobrego kolegi,
- ćwiczenie umiejętności odczytywania potrzeb innych.

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

##### Uczeń:

- odróżnia dobro od zła w kontaktach z rówieśnikami i dorosłymi,
- wypowiada się na temat wzajemnej pomocy rówieśnikom i dorosłym,
- określa cechy dobrego kolegi,
- bierze udział w zabawie z elementami dramy.

**Metody:** rozmowa z elementami dyskusji, zabawa z elementami dramy.

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

**Środki dydaktyczne:** kartki z napisami: *upadek kolegi na korytarzu – kolega skręcił kostkę, starszy pan źle się poczuł w sklepie, sąsiad jest chory i nie może wyprowadzić psa na spacer.*

#### **Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel zaprasza uczniów do przestrzeni rekreacyjnej. Tam rozmawia/dyskutuje z nimi o tym, co oznacza, że ktoś jest dobry dla kogoś. Porusza takie problemy jak:

- Czy warto jest prosić kogoś o pomoc?
- Czy powinno się wstydzić, że potrzebuje się pomocy?
- Do kogo można się zwrócić o pomoc na przykład, kiedy się zgubi w sklepie czy będzie się miało problem z odrobieniem lekcji?
- Czy osoba, która pomaga, powinna oczekiwać nagrody za swoją pomoc?



W trakcie rozmowy nauczyciel zachęca uczniów, aby sami określali problemy, jakie są związane z pomocą innemu człowiekowi.

2. Nauczyciel prosi, aby uczniowie na chwilę zamknęli oczy i zastanowili się, jakie cechy powinien mieć dobry kolega lub przyjaciel. Po chwili uczniowie wymieniają te cechy i starają się podać argumenty przemawiające za swoim wyborem.

3. Nauczyciel prosi, aby utworzyły się trzy grupy uczniów, którzy wezmą udział w zabawach z elementami dramy. W każdej grupie muszą być minimum dwie osoby. Pozostała część klasy bacznie obserwuje scenki, a potem zadaje kolegom pytania. Grupy losują karteczki z napisami i starają się odtworzyć sytuacje opisane na tych karteczkach. Po każdym „występie” reszta uczniów zadaje pytania osobom, które brały w nim udział. Osoby te nadal wczuwają się w swoje role. Na przykład przy sytuacji dotyczącej upadku na korytarzu można zadać takie pytania jak:

- Pytania do kolegi, który upadł: Czy łatwo ci się było podnieść po upadku? Czy bardzo cię bolało? Chciałeś, żeby ktoś ci pomógł? Mogłeś wstać samodzielnie?
- Pytania do osoby/osób, które pomogły koledze: Czy nie lepiej było poczekać, aż koledze pomoże ktoś dorosły? Czy nie spieszyło ci się/wam się do domu? Nie było obaw, że koledze stanie się większa krzywda przez tę pomoc? Czy czujesz się dumy/dumna z tego, co zrobiłeś/zrobiłaś?

4. Na zakończenie lekcji nauczyciel pyta uczniów, czy czynienie dobra na co dzień, może być frajdą.

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

### **Temat: Dobro – frajda dla każdego**

#### **Cele edukacyjne:**

- kształcenie umiejętności wyrazistego czytania z podziałem na role,
- kształcenie umiejętności oceniania bohaterów z uzasadnieniem własnego zdania,
- kształcenie umiejętności konstruowania zdań dotyczących zasad dobrego współzycia w grupie,
- kształcenie umiejętności poprawnego zapisu wyrazów z *rz* po spółgłoskach,
- kształcenie umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami.



**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- czyta tekst z podziałem na role,
- ocenia bohaterów i wyjaśnia własne zdanie,
- konstruuje zdania dotyczące zasad dobrego współzycia w grupie,
- zapisuje poprawnie wyrazy z *rz* po spółgłoskach,
- posługuje się tablicą multimedialną.

**Metody:** rozmowa z elementami dyskusji, metoda ćwiczeniowa, promyckowe uszeregowanie, ćwiczenia interaktywne.

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

**Środki dydaktyczne:** komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Kłopoty z rz*, karty pracy: *Ad@* i *J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, małe kolorowe kartki, plansza na słoneczko.

**Przebieg lekcji:**

1. Na początku lekcji nauczyciel proponuje uczniom przeczytanie opowiadania pt. *Klasa na medal* z podziałem na role (zadanie 1 z karty pracy). Nauczyciel wspólnie z uczniami ustala, kto będzie czytał wypowiedzi poszczególnych postaci. Nauczyciel przypomina o właściwej intonacji i uważnym śledzeniu znaków przystankowych.

2. Następnie uczniowie wykonują zadanie 2 z karty pracy – odpowiadają na pytania do przeczytanego tekstu. Uczniowie oceniają zachowanie bohaterów opowiadania i odpowiednio argumentują swoje wypowiedzi.

3. Uczniowie wypowiadają się na temat pomocy, jaką uzyskali od kolegów i koleżanek w klasie, przytaczają przykłady konkretnych sytuacji.

4. Następnie nauczyciel proponuje uczniom stworzenie katalogu zasad dobrego współzycia w grupie. Rozdaje uczniom kartki, na których mają wpisać jedną wymyśloną przez siebie zasadę, rozpoczynającą się od słów: *By dobrze na się żyło w grupie, warto...*

Następnie nauczyciel wspólnie z uczniami tworzy na planszy plakat w formie słoneczka (zasady, które się powtarzają, tworzą jeden promień słoneczka).

5. Uczniowie wykonują pozostałe zadania z karty pracy. Przed wykonaniem zadania 5 nauczyciel wprowadza zasadę pisowni *rz* po spółgłoskach.

6. Na zakończenie lekcji nauczyciel włącza pomoc multimedialną *Kłopoty z rz*. Zadanie z tej pomocy mogą wykonać uczniowie, którzy mieli problemy z wykonaniem zadania 5.



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

**Temat: Dobro – frajda dla każdego**

**Cele edukacyjne:**

- kształtowanie umiejętności mnożenia,
- kształcenie umiejętności liczenia (jednakowymi grupami według podanego warunku),
- kształcenie umiejętności dodawania (wielokrotnego, jednakowych składników z wykorzystaniem konkretów, rysunków i środków graficznych),
- kształcenie umiejętności werbalizacji wykonywanych czynności (tyle razy po tyle),
- utrwalenie umiejętności dodawania liczb w zakresie 30,
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- potrafi liczyć (jednakowymi grupami według podanego warunku),
- dodaje (wielokrotnie, jednakowe składniki z wykorzystaniem konkretów, rysunków i środków graficznych),
- potrafi werbalizować wykonywane czynności (tyle razy po tyle),
- dodaje liczby w zakresie 30,
- korzysta z tablicy multimedialnej.

**Metody:** metoda czynnościowa, metoda ćwiczeniowa, rozmowa, ćwiczenia interaktywne.

**Formy pracy:** praca indywidualna, praca w parach.

**Środki dydaktyczne:** bloczek z kolorowymi karteczkami samoprzylepnymi, drobne przedmioty (np. ziarna fasoli, książki, karteczki, po 12 dla każdego ucznia), karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Grzeczny Krzyś*.

**Przebieg lekcji:**

1. Dzieci siadają w kole. Nauczyciel przez środek przykleja do podłogi chodniczek z kolorowych karteczek w następujący sposób: zawsze pierwsze jest zero, a później:

- do poprzedniej liczby dodajemy 1 i zapisujemy wynik, będą to po kolei: 0, 1, 2, 3, 4 itd. (potrzeba 31 karteczek),



PAKIET 66, PUBLIKACJA BEZPŁATNA

- do poprzedniej liczby dodajemy 2 i zapisujemy wynik: 0, 2, 4, 6 itd. (potrzebnych jest 16 karteczek),
- do poprzedniej liczby dodajemy 3 i zapisujemy wynik: 0, 3, 6, 9 itd. (potrzebnych jest 11 karteczek),
- do poprzedniej liczby dodajemy 4 i zapisujemy wynik: 0, 4, 8, 12 itd. (potrzebnych jest 8 karteczek),
- do poprzedniej liczby dodajemy 5 i zapisujemy wynik: 0, 5, 10, 15 itd. (potrzebnych jest 7 karteczek) itd.

Każdy, kto podchodzi do chodniczka, najpierw czyta już zapisane liczby, a dopiero później zapisuje swoją.

**2.** Uczniowie wracają na swoje miejsca i wykonują zadanie 1 z karty pracy. Nauczyciel wyznacza uczniów, którzy odczytują rozwiązania (np. jest 6 pętli po 2 buty, czyli razem 12 butów).

**3.** Dzieci wpisują odpowiednie liczby w tabelach z zadania 2. Prowadzący przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania polecenia.

**4.** Nauczyciel dobiera uczniów w pary. Dzieci dopisują liczby na osiach z zadania 3. Ochotnicy czytają głośno odpowiedzi.

**5.** Nauczyciel rozdaje ziarna fasoli i prosi, aby dzieci poukładały ja na ławce (np. 5 grup po 4, 7 razy po 5). Później układa na biurku sterty książek (np. 2 po 9, 8 po 3) i wybiera osobę, która mówi, w jaki sposób zostały ułożone książki (np. 4 razy po 3 książki, 7 razy po 8).

**6.** Dzieci uzupełniają zdania z polecenia 4. Wskazane osoby odczytują rozwiązania.

**7.** Uczniowie wykonują obliczenia z przykładów w poleceniu 5. Nauczyciel czyta przykład, a dzieci zapisują wynik na karteczkach i podnoszą je do góry, aby prowadzący mógł sprawdzić odpowiedzi.

**8.** Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Grzeczny Krzyś*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenia.



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 – frajda dla każdego**

**Cele edukacyjne:**

- rozwijanie koordynacji ruchowo-wzrokowej,
- przestrzeganie zasad *fair play*,
- rozwijanie umiejętności rzutów i chwytów piłki,
- kształcenie poczucia przynależności do grupy.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- potrafi rzucać, chwycić i łapać piłkę,
- przestrzega zasad zdrowej rywalizacji,
- współpracuje w grupie.

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

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

**Środki dydaktyczne:** piłki siatkowe, pachołki.

**Przebieg lekcji:**

1. Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć.

2. Zabawa bieżna „Berek”. Wybrane dziecko („berek”) trzyma w ręku piłkę. Pozostałe dzieci biegają swobodnie po sali. „Berek” może rzucać i celować w innych tylko od pasa w dół. Trafiony zawodnik bierze piłkę i pomaga „berkowi” w zbijaniu innych.

3. Ćwiczenia w podrzucaniu i łapaniu piłki oburącz. Podrzucanie piłki w górę, klaśnięcie w dłonie i schwytywanie piłki. Mocne uderzenie piłki o podłogę, odbicie piłki w górę i jej złapanie. Podawanie piłki w parach. Kozłowanie piłki w marszu. Toczenie piłek przed sobą. Kozłowanie piłki dookoła siebie. Kozłowanie piłki dookoła kolegi/koleżanki.

4. W parach podawanie piłki w odległości 4–5 metrów. Rzut jedną ręką do koleżanki/kolegi. Rzucanie obiema rękoma i próba schwytywania piłki. Rzut z odbiciem od podłogi.

5. Zawody z piłką. Ustawienie uczniów w dwóch rzędach przed linią startu. Na sygnał toczenie piłki jedną ręką do pachołka ustawionego w odległości 5 metrów od linii startu. Powrót z kozłowaniem piłki jedną ręką. Marsz z podrzucaniem piłki w górę, ominięcie pachołka i powrót z kozłowaniem piłki oburącz. Ręce wyciągnięte przed siebie, proste w łokciach, w pozycji jak do odbicia piłki siatkowej. Piłka umieszczona na rękach, przejście dookoła pachołka z piłką i powrót, tak aby piłka nie spadła na podłogę.

6. Zbiórka i zakończenie zajęć zabawą „Gorąca piłka” – podawanie piłki w kole.

