

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 121, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel\_2\_121*, do zastosowania z: *uczeń\_2\_121* (materiały dla ucznia), pomoce multimedialne zgromadzone na [www.matematycznawyspa.pl](http://www.matematycznawyspa.pl): *Dziękuję...* (619\_mn\_dziekuje), *Stosujemy spójniki* (620\_mn\_stosujemy spójniki), *Magiczne słowa* (558\_mat\_magiczne\_slowa).

**Klasa II, edukacja społeczna,  
krąg tematyczny „Kraina Dobrych Manier”**

**Temat: Czarodziejskie słowa**

**Cele edukacyjne:**

- sprawdzenie wiedzy i umiejętności z zakresu edukacji społecznej i edukacji polonistycznej.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- rozwiązuje poprawnie zadania ze sprawdzianu z karty pracy.

**Metody:** sprawdzian wiedzy i umiejętności.

**Formy pracy:** praca indywidualna.

**Środki dydaktyczne:** karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*.

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel informuje uczniów, że podczas tej lekcji będą pracować samodzielnie, wykonując zadania z karty pracy. Jeżeli ktoś nie zrozumie polecenia, sygnalizuje to podniesieniem ręki.

2. Proponowany sposób oceny poszczególnych zadań.

Zadanie	Sprawdzane umiejętności lub/i wiedza	Sugerowana punktacja
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wiedza na temat osób pracujących w teatrze</li> <li>• umiejętność uzupełniania tekstu z lukami</li> </ul>	1 p. za każdy poprawnie uzupełniony wyraz, razem <b>4 p.</b>
2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• poprawne stosowanie rz, ż, ó i u</li> </ul>	1 p. za każdy poprawnie zapisany wyraz, razem <b>6 p.</b>



3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>wyszukiwanie w tekście czasowników i rzeczowników</li> <li>rozdzielanie czasowników i rzeczowników</li> <li>uzupełnianie tabeli</li> </ul>	2 p. za każdy poprawnie podkreślony i wpisany w odpowiednie miejsce tabeli czasownik lub rzeczownik, 1 p. za poprawnie podkreślony, ale źle zapisany w tabeli czasownik lub rzeczownik, razem <b>8 p.</b>
4.	<ul style="list-style-type: none"> <li>stosowanie przymiotników</li> </ul>	1 p. za każdy poprawnie zapisany przymiotnik, razem <b>4 p.</b>
5.	<ul style="list-style-type: none"> <li>znajomość zasady pisowni wielką literą</li> </ul>	<b>1 p.</b> za poprawnie uzupełnione zdanie
Razem		<b>23 p.</b>

**Klasa II, edukacja polonistyczna,  
krąg tematyczny „Kraina Dobrych Manier”**

**Temat: Czarodziejskie słowa**

**Cele edukacyjne:**

- kształcenie umiejętności określania zwrotów grzecznościowych,
- doskonalenie umiejętności stosowania zwrotów grzecznościowych w zabawach dramowych,
- kształcenie umiejętności wyjaśniania znaczenia stosowania zwrotów grzecznościowych,
- doskonalenie umiejętności słuchania ze zrozumieniem czytanego tekstu,
- doskonalenie umiejętności odczytywania fragmentów opowiadania będących odpowiedzią na postawione pytania,
- kształcenie umiejętności konstruowania notatki za pomocą zgromadzonego słownictwa,
- kształcenie umiejętności łączenia części zdań za pomocą spójników i stawiania przecinków przed *ponieważ*, *żeby*,
- doskonalenie umiejętności poprawnej pisowni wyrazów z *ą* i *ę*,
- kształcenie umiejętności posługiwania się nowoczesnymi technologiami.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- podaje przykłady zwrotów grzecznościowych,



- stosuje zwroty grzecznościowe w zabawach dramowych,
- słucha ze zrozumieniem opowiadania G. Kasdepke pt. *Bon czy ton... savoir-vivre dla dzieci*,
- odczytuje fragmenty opowiadania będące odpowiedzią na postawione pytania,
- wyjaśnia znaczenie stosowania zwrotów grzecznościowych,
- potrafi konstruować notatkę za pomocą zgromadzonego słownictwa,
- potrafi łączyć części zdań za pomocą spójników i stawiać przecinek przed *bo*, *ponieważ*, *żeby*,
- potrafi poprawnie pisać wyrazy z *ą* i *ę*,
- 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 pt. *Dziękuję...*, *Stosujemy spójniki*, karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, książka G. Kasdepke pt. *Bon czy ton... savoir-vivre dla dzieci*.

### Przebieg lekcji:

1. Na początku lekcji nauczyciel proponuje uczniom odgadnięcie hasła zapisanego w zadaniu 1 z karty pracy. Nauczyciel rozmawia z uczniami na temat hasła. Uczniowie podają przykłady słów, które nazywamy czarodziejskimi, po czym wykonują zadanie 2 z karty pracy.
2. Następnie nauczyciel zaprasza uczniów do przestrzeni rekreacyjnej, gdzie prezentują oni zwroty grzecznościowe w zabawach dramowych.
3. Nauczyciel przy pomocy chętnych uczniów czyta fragmenty książki Grzegorza Kasdepke pt. *Bon czy ton... savoir-vivre dla dzieci (Dziękuję, Proszę, Przepraszam)*. Następnie nauczyciel zadaje pytania dotyczące przeczytanych tekstów, a uczniowie najpierw odpowiadają z pamięci, a potem sprawdzają swoje odpowiedzi, odczytując odpowiednie fragmenty opowiadania.
4. Uczniowie wraz z nauczycielem wyjaśniają znaczenie zdania: *Czarodziejskie słowa są jak kwiaty* i wyjaśniają, jakie znaczenie ma stosowanie zwrotów grzecznościowych.
5. Dalej uczniowie konstruują notatkę z użyciem zgromadzonego słownictwa – zadanie 3 z karty pracy.
6. W tej części lekcji nauczyciel wprowadza wiadomości dotyczące łączenia zdań za pomocą spójników *ponieważ*, *żeby*, *aby*. Zwraca uwagę na to, w jakich sytuacjach używamy tych spójników, oraz na konieczność stawiania przed nimi przecinków. Uczniowie wykonują zadanie 4 z karty pracy.
7. Na zakończenie nauczyciel przypomina uczniom pisownię wyrazów z *ą* i *ę*. Uczniowie wykonują zadania 5 i 6 z karty pracy.
8. Na zakończenie zajęć nauczyciel włącza pomoce multimedialne pt. *Dziękuję... Stosujemy spójniki*. Chętni uczniowie wykonują zadania z tych pomocy.



**Klasa II, edukacja matematyczna,  
krąg tematyczny „Kraina Dobrych Manier”**

**Temat: Czarodziejskie słowa**

**Cele edukacyjne:**

- doskonalenie obliczania sum i różnic liczb dwucyfrowych (bez przekraczania progu dziesiętkowego),
- kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań tekstowych (w tym na porównywanie różnicowe),
- kształcenie umiejętności rozwiązywania równań (z zastosowaniem środków graficznych),
- rozwijanie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- dodaje i odejmuje liczby dwucyfrowe (bez przekraczania progu dziesiętkowego),
- rozwiązuje zadania tekstowe (w tym na porównywanie różnicowe),
- rozwiązuje równania (z zastosowaniem środków graficznych),
- korzysta z tablicy multimedialnej.

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

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

**Środki dydaktyczne:** karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, komputer z dostępem do internetu i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, pomoc multimedialna *Magiczne słowa*.

**Przebieg lekcji:**

1. Dzieci siadają w kole. Następnie wymieniają po kolei wszystkie liczby, pamiętając o tym, aby:

- zamiast tych, w których występuje 5 lub są wielokrotnością tej liczby, powiedzieć „bon”,
- zamiast tych, w których występuje 3 lub są wielokrotnością tej liczby, powiedzieć „ton”.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Kto się pomyli, ten wraca na swoje miejsce.

**2.** Nauczyciel przypomina ćwiczone wcześniej na konkretach sposoby dodawania. Później dzieci na podstawie przykładu wyznaczają sumy w zadaniu 1. Prowadzący wskazuje osoby, które zapisują obliczenia na tablicy.

**3.** Następnie prowadzący przypomina ćwiczone wcześniej sposoby odejmowania. Później dzieci wykonują zadanie 2. Wskazane przez prowadzącego osoby zapisują działania na tablicy.

**4.** Dzieci liczą litery, uzupełniają tabelkę i odpowiadają na pytania z zadania 3. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania polecenia.

**5.** Uczniowie pracują w parach:

- na początku wymyślają w parach zadania na porównywanie różnicowe,
- potem układają dla siebie nawzajem zadania z grafami.

**6.** Nauczyciel uruchamia pomoc multimedialną *Magiczne słowa*. Wybrani uczniowie podchodzą do tablicy i wykonują polecenie z tej pomocy.



**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



**Klasa II, wychowanie fizyczne,  
krąg tematyczny „Kraina Dobrych Manier”  
Temat: Czarodziejskie słowa**

**Cele edukacyjne:**

- kształtowanie prawidłowych postaw wobec innych,
- wprowadzenie zasad zdrowej rywalizacji,
- podnoszenie sprawności fizycznej,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- prawidłowo wykonuje ćwiczenia,
- używa słów grzecznościowych,
- potrafi grać w „dwa ognie”,
- współpracuje w grupie.

**Metody:** metoda zadaniowa.**Formy pracy:** praca w grupie, praca w parach, praca indywidualna, praca w zespole.**Środki dydaktyczne:** odtwarzacz CD, nagranie ze skoczną muzyką, skakanki, guma do gry, piłki, miękka piłka.**Przebieg lekcji:****1.** Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć.

**2.** Zabawa orientacyjno-porządkowa: „Proszę, dziękuję i przepraszam”. Uczniowie biegają swobodnie w sali. Na sygnał gwizdka łączą się w pary, podbiegają do koleżanki/kolegi i łapiąc się za ręce, mówią: „Proszę”. Krzyżują wzajemnie ręce i wykonują „młynek”, obracając się dookoła. Następnie mówią do siebie: „Dziękuję” i lekko kłaniają się sobie, po czym odchodząc, mówią: „Przepraszam”. Zmiana pary. Powtórzenie zabawy. Można dodać element muzyczny do kręcenia młynka. W pauzie swobodny bieg.

**3.** Pobranie skakanek. Przeskoki obunóż, jednonóż, przeskoki w miejscu, w ruchu, w biegu. Zabawy skoczne z gumą do skakania. Uczniowie mogą spróbować zagrać w dowolną grę w gumę według własnych ustalonych zasad lub obejrzeć wcześniej na wybranej stronie internetowej, jak dwie osoby grają i liczą od jedynek do dziesiątek punkty, aż do tak zwanej skuchy. Dwie, trzy lub cztery osoby stoją w miejscu, tworząc prostokąt, trójkąt, kwadrat, utrzymując na nogach rozciągniętą gumę na wysokości kostek, kolan, ud. Inne osoby przeskakują przez rozciągniętą gumę i liczą udane przeskok.

**4.** Pobranie piłek. Zabawy swobodne z piłkami. Rzuty, łapanie, chwytanie.**5.** Podział klasy na dwie drużyny. Gra w dwa ognie. Przypomnienie zasad, wyznaczenie boiska do gry.**6.** Zbiórka. Zakończenie zajęć.

**KAPITAŁ LUDZKI**  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

