

*Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie*, PAKIET 156, SCENARIUSZE LEKCJI, nazwa zasobu: *nauczyciel\_2\_156*, do zastosowania z: *uczeń\_2\_156* (materiały dla ucznia).

**Klasa II, edukacja społeczna,**  
**krąg tematyczny „Wakacje tuż, tuż...”**  
**Temat: Przyjaciele za Stumilowego Lasu**

**Cele edukacyjne:**

- doskonalenie umiejętności wypowiedzania się na temat przyjaźni,
- doskonalenie umiejętności odróżniania dobra od zła,
- kształcenie postawy niesienia pomocy potrzebującym.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- wypowiada się na temat znaczenia przyjaźni w życiu człowieka,
- określa, po czym można poznać prawdziwą przyjaźń,
- odróżnia dobre postępowanie od złego postępowania w relacjach z przyjaciółmi i znajomymi,
- wie, że należy pomagać innym.

**Metody:** metoda ćwiczeniowa, rozmowa, mapa mentalna, kula śniegowa.

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

**Środki dydaktyczne:** dla grup: kartki w formacie A3, mazaki lub kredki, kartki do metody kuli śniegowej, kartki z opisami trudnych sytuacji, w których należy pomóc koleżance lub koledze (np. długotrwała choroba, zagubiony pies lub kot, zgubiony piórnik, brak zgody rodziców na wyjazd do jakiegoś ciekawego miejsca).

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel informuje uczniów, że w dniu dzisiejszym będą rozmawiać na temat znaczenia przyjaźni w życiu człowieka. Na początku uczniowie pracują metodą kuli śniegowej i w ten sposób definiują, czym jest przyjaźń. Wspólną definicję przyjaźni nauczyciel zapisuje na tablicy.
2. Nauczyciel dzieli uczniów na grupy, które otrzymują kartki w formacie A3, mazaki lub kredki. Zadaniem każdej grupy jest stworzenie mapy mentalnej do hasła *prawdziwa przyjaźń*.
3. Grupy prezentują utworzone przez siebie mapy mentalne i na ich podstawie tworzą jedną wspólną mapę mentalną.



4. Uczniowie siadają w kręgu. Chętne dzieci losują karteczki z opisami sytuacji, w których należy pomóc koleżance lub koledze. Odczytują te sytuacje, a pozostali uczniowie ustalają, co należy zrobić, np.

- długotrwała choroba – odwiedziny, pomoc w odrabianiu lekcji i nadrabianiu materiału,
- zagubiony pies lub kot – pomoc w wieszaniu ogłoszeń i w poszukiwaniach,
- zgubiony piórnik – pomoc w poszukiwaniach, pożyczenie własnych przyborów.

**Klasa II, edukacja polonistyczna,  
krąg tematyczny „Wakacje tuż, tuż...”  
Temat: Przyjaciele za Stumilowego Lasu**

**Cele edukacyjne:**

- wprowadzenie informacji na temat życia i twórczości A.A. Milne’a,
- wprowadzenie lektury: A.A. Milne *Kubuś Puchatek*,
- doskonalenie umiejętności określania miejsca i czasu akcji,
- doskonalenie umiejętności określania bohaterów głównych i drugoplanowych,
- doskonalenie umiejętności określania cech bohaterów,
- kształcenie umiejętności opisywania wybranego bohatera,
- powtórzenie wiadomości na temat pisowni imion, nazwisk, przezwisk bohaterów literackich.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- ma podstawowe wiadomości na temat A.A. Milne’a,
- zna lekturę: A.A. Milne *Kubuś Puchatek*,
- określa miejsce i czas akcji *Kubusia Puchatka*,
- określa bohaterów głównych i drugoplanowych *Kubusia Puchatka*,
- podaje cechy bohaterów *Kubusia Puchatka*,
- opisuje wybranego mieszkańca Stumilowego Lasu,
- wie, że imiona, nazwiska i prezwyka zapisuje się od wielkiej litery.



**Metody:** metoda ćwiczeniowa, rozmowa.

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

**Środki dydaktyczne:** karty pracy: *Ad@ i J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*, przygotowana przez nauczyciela prezentacja multimedialna dotycząca życia i twórczości A.A. Milne'a, komputer i rzutnik multimedialny/tablica multimedialna, egzemplarze *Kubusia Puchatka*.

### Przebieg lekcji:

1. Nauczyciel zadaje uczniom pytania: Jaką lekturę mieliście przeczytać na dzisiejsze zajęcia? Czy macie z tą lekturą jakieś skojarzenia? (filmy, bajki, maskotki i inne gadzety). Nauczyciel zadaje kolejne pytanie: Jak sądzicie, dlaczego *Kubuś Puchatek* jest taki popularny? Uczniowie opowiadają o swoich wrażeniach z lektury.
2. Następnie nauczyciel włącza przygotowaną przez siebie prezentację dotyczącą życia i twórczości A.A. Milne'a. Po jej zakończeniu uczniowie opowiadają, co zapamiętali.
3. Po prezentacji uczniowie ustalają czas i miejsce akcji *Kubusia Puchatka*. Potem wspólnie z nauczycielem, na podstawie zagadek, ustalają bohaterów książki.

### Przykładowe zagadki

Ma mięciutki, żółty brzuszek,  
niezły z niego łakomczuszek. (Kubuś Puchatek)

Jest różowy i nieśmiały,  
czasem ze strachu trzęsie się cały. (Prosiaczek)

To on gniewnie marszczy nos,  
ma długie uszy i donośny głos. (Królik)

Co to za mama,  
co ciągle skacze sama? (Kangurzyca)

Ona zawsze wszystko wie,  
choć drzemie całe dnie. (Sowa Przemądrzała)

3. Uczniowie wykonują zadania 1 i 2 z karty pracy. Chętni uczniowie odczytują wpisane treści (po zadaniu 1 uczniowie mogą uzupełnić metryczkę w zeszycie lektur, jeżeli go prowadzą).

4. Nauczyciel prosi, aby uczniowie bardzo szybko, na zasadzie skojarzeń, podali po jednej cesze do każdego z wymienionych przez niego bohaterów. Uczniowie wymieniają cechy i tłumaczą, dlaczego właśnie takie cechy kojarzą im się z poszczególnymi bohaterami.



Następnie uzupełniają zadanie 3 w karcie pracy. Nauczyciel przypomina uczniom zasady pisowni imion, nazwisk i przezwisk.

5. Uczniowie wspólnie z nauczycielem przypominają, w jaki sposób tworzy się opis postaci. Mogą w tym celu posłużyć się zadaniem 4 z karty pracy.

6. Uczniowie zastanawiają się, którego z bohaterów *Kubusia Puchatka* chcieliby opisać. Następnie wyszukują w książkach fragmenty potrzebne im do opisu. Opis wpisują w zadaniu 5 z karty pracy.

7. Na zakończenie lekcji chętni uczniowie wykonują zadane 6 z karty pracy.

**Klasa II, edukacja matematyczna,**  
**krąg tematyczny „Wakacje tuż, tuż...”**  
**Temat: Przyjaciele za Stumilowego Lasu**

**Cele edukacyjne:**

- kształcenie umiejętności dodawania i odejmowania w zakresie 1000 bez przekraczania progu dziesiętkowego,
- utrwalenie dziesiętkowego systemu pozycyjnego,
- kształcenie umiejętności mnożenia i dzielenia liczb w zakresie 50,
- kształcenie umiejętności rozwiązywania zadań na porównywanie różnicowe,
- kształcenie umiejętności układania pytań do treści zadania,
- doskonalenie umiejętności pracy w grupie.

**Oczekiwane osiągnięcia ucznia:**

Uczeń:

- dodaje i odejmuje w zakresie 1000 bez przekraczania progu dziesiętkowego,
- rozumie i stosuje pozycyjny system dziesiętkowy,
- mnoży i dzieli liczby w zakresie 50,
- rozwiązuje zadania na porównywanie różnicowe,
- układa pytania do treści zadania,
- współpracuje w grupie.



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

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

**Środki dydaktyczne:** karteczki z imionami mieszkańców Stumilowego Lasu (Prosiaczek, Kubuś Puchatek, Królik, Małeństwo, Tygrysek, Kłapouchy), karty pracy: *Ad@* i *J@ś na matematycznej wyspie – materiały dla ucznia*.

**Przebieg lekcji:**

1. Nauczyciel dzieli uczniów na grupy. Przedstawiciele zespołów losują karteczki z imionami mieszkańców Stumilowego Lasu (Prosiaczek, Kubuś Puchatek, Królik, Małeństwo, Tygrysek, Kłapouchy). Zadaniem każdego zespołu jest pokazanie wyłącznie za pomocą gestów bohatera, którego wylosowali. Pozostali zgadują, o jaką postać chodzi.
2. Uczniowie wracają na swoje miejsca i wykonują obliczenia w zadaniu 1 i 2 z karty pracy. Nauczyciel przechodzi między ławkami i sprawdza poprawność wykonania obu poleceń, a wskazani uczniowie odczytują rozwiązania.
3. Uczniowie wyznaczają wyniki działań z zadania 3. Wskazane osoby odczytują kolejne działania i wyniki.
4. Nauczyciel wyznacza osobę, która przypomina, jak nazywają się cyfry składające się na zapis liczby trzycyfrowej. Później uczniowie oznaczają cyfry w liczbach z zadania 4.
5. Nauczyciel pyta, czy ważna jest kolejność, w jakiej są zapisane cyfry liczb większych od 10. Ochotnik odpowiada na pytanie i podaje przykład potwierdzający prawdziwość swojej wypowiedzi. Nauczyciel prosi o podanie przykładów liczb, w których kolejność cyfr nie jest ważna (np. 222). Później dzieci zmieniają kolejność cyfr i zapisują otrzymane liczby w zadaniu 5.
6. Uczniowie obliczają i zapisują wyniki działań z zadania 6. Wskazane osoby odczytują je głośno.
7. Uczniowie dobierają się w pary i układają pytania do treści zadań z polecenia 7. Przedstawiciele zespołów prezentują swoje pomysły. Prowadzący pilnuje, aby zostały odczytane wszystkie propozycje.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



## Klasa II, wychowanie fizyczne, krąg tematyczny „Wakacje tuż, tuż...”

### Temat: Przyjaciele ze Stumilowego Lasu

#### Cele edukacyjne:

- kształcenie ogólnej sprawności fizycznej,
- kształtowanie prawidłowej reakcji na różne sygnały,
- wykorzystanie w grach i zabawach nietypowych przyborów,
- kształcenie poczucia przynależności do grupy.

#### Oczekiwane osiągnięcia ucznia:

##### Uczeń:

- chętnie uczestniczy w zabawach i ćwiczeniach ruchowych,
- prawidłowo reaguje na hasło i sygnał,
- używa nietypowego przyboru podczas zajęć ruchowych,
- współpracuje w grupie.

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

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

**Środki dydaktyczne:** szarfy, różnego rodzaju kapelusze, kij do unihokeja, krążek do unihokeja.

#### Przebieg lekcji:

**1.** Zbiórka. Sprawdzenie gotowości do zajęć. Marsz po obwodzie dużego koła. Pobranie szarf. Marsz z jednoczesną zmianą nogi i zmianą ręki, w której uczeń trzyma szarfę w górze. Na sygnał zatrzymanie się i przełożenie szarfy przez siebie w dół i ponowne jej założenie przez ramię. Marsz w miejscu z wysokim unoszeniem kolan w górę, z jednoczesnym zdjęciem swojej szarfy. Trzymanie szarfy w górze i machanie nią, przekładanie szarfy z lewej do prawej ręki.

**2.** Każdy uczeń zakłada przyniesiony przez siebie kapelusz. Uczniowie ustawiają się w rzędzie, przejście – pokaz mody kapeluszonej.

**3.** Gry i zabawy z wykorzystaniem kapeluszy. Rzucanie kapeluszem w dal, do celu. Ustawienie wszystkich kapeluszy w jednym rzędzie. Slalom między leżącymi kapeluszami biegiem na czworakach, wodzenie krążka kijem do unihokeja. Zabawa „Zamiana kapeluszy”. Uczniowie ustawiają się w kole jeden obok drugiego. Na sygnał wszyscy zdejmują swój kapelusz i zakładają go koleżance/koleździe po swojej prawej stronie. Zabawa kończy się, gdy kapelusze wrócą do swoich właścicieli. Powtórzenie zabawy ze zmianą strony.

**4.** Zabawa orientacyjno-porządkowa „Zamiana bohaterów”. Uczniowie siadają w dużym kole. Nauczyciel wypowiada wolno i głośno imiona bohaterów *Kubusia Puchatka* – na początku po jednej lub dwóch sylabach. Uczniowie, których imiona zaczynają się na usłyszaną sylabę, zamieniają się miejscami, idąc na czworakach lub biegnąc dookoła koła i siadają na innym miejscu. Mogą też iść do tyłu lub skakać jak żabki.

**5.** Zbiórka. Zakończenie zajęć.



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



OŚRODEK  
ROZWOJU  
EDUKACJI



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY

