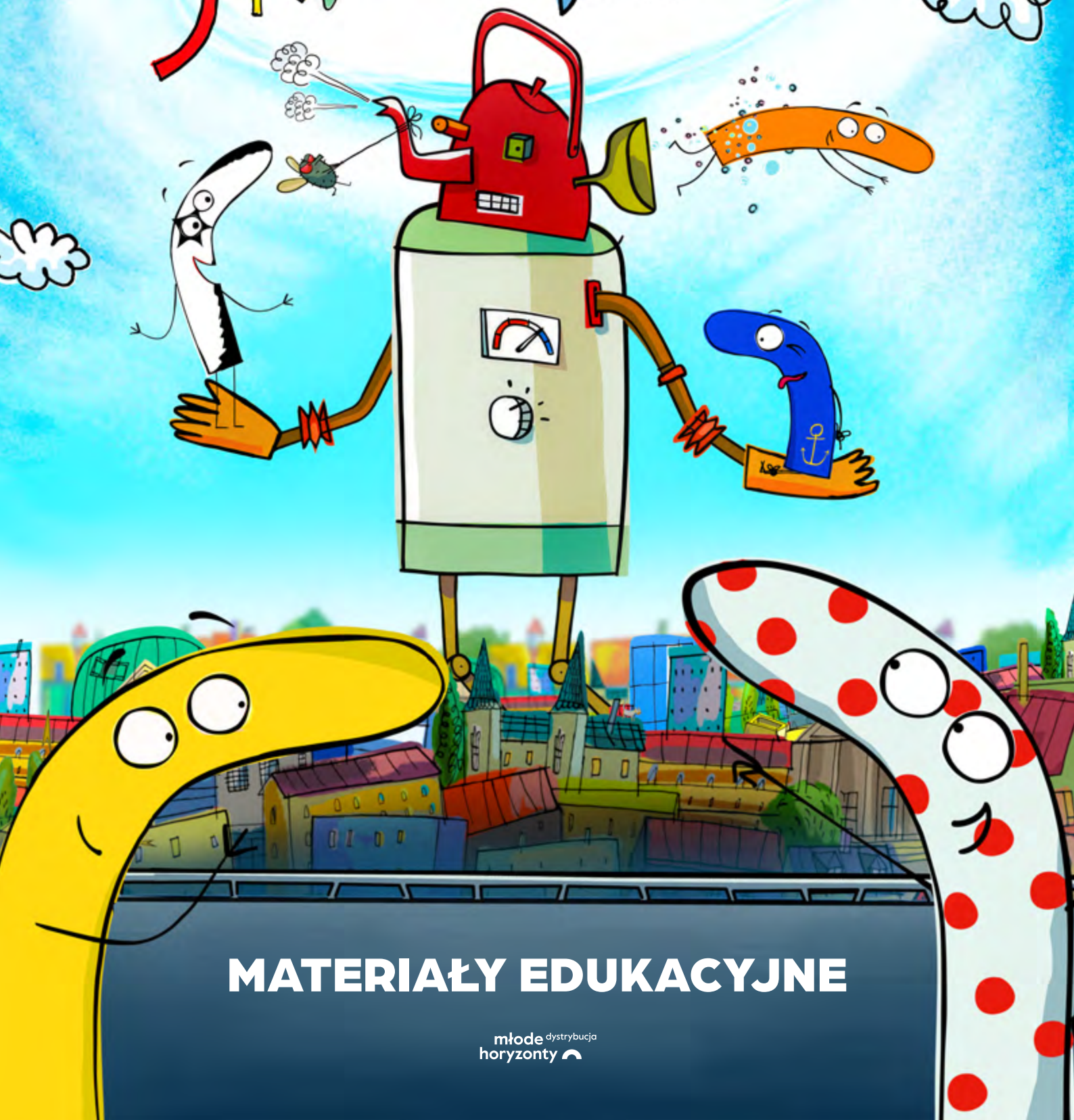


NIESAMOWITE PRZYGODY
SKARPEK 4
DO ROBOTY!



MATERIAŁY EDUKACYJNE

Szanowni Państwo!

Z ogromną radością oddajemy w Państwa ręce bezpłatny folder edukacyjny, który pomoże zaplanować inspirujące działania szkolne i pozaszkolne w oparciu o film „Niesamowite przygody skarpetek 4. Do roboty!”. To kolejna odsłona uwielbianej przez dzieci serii, która kolejny raz zabiera je w podróż daleko poza granice kosza na pranie! To pełna humoru, abstrakcyjnej wyobraźni i ciepła historia, która uczy, że odwaga nie zależy od rozmiaru, a każdy z nas, nawet ten najbardziej „nie do pary”, ma do spełnienia ważną misję.

Film powstał na podstawie kultowej już serii książek Justyny Bednarek z ilustracjami Daniela de Latoura, które stały się fenomenem czytelnictwa i ulubioną lekturą uczniów w całej Polsce. Scenariusz autorstwa samej Justyny Bednarek gwarantuje, że filmowy świat zachowuje tę samą magię, błyskotliwy humor i mądrość, za które setki tysięcy dzieci pokochały książkowych bohaterów.

Skarpetki znów ruszają do akcji. Tym razem czeka je zupełnie nowa porcja niezwykłych przygód, zaskakujących spotkań i zabawnych sytuacji. Bo kiedy pojawia się ważne zadanie, nie ma czasu na siedzenie w szufladzie. Tytułowe „Do roboty!” to nie tylko wezwanie do działania. To także zaproszenie do odkrywania świata, pomagania innym, podejmowania wyzwań i sprawdzania, na co naprawdę nas stać. Tytuł nawiązuje też do robotów, które pojawią się w jednym z odcinków.

Przyjrzyjcie się uważnie naszym bohaterom. Czy każda skarpetka od razu wie, co powinna zrobić? Czy zawsze wszystko wychodzi jej zgodnie z planem? I czy bohaterem można zostać podczas zupełnie zwyczajnego dnia?

Ten film przypomina nam, że działanie ma znaczenie. Czasem wystarczy zrobić pierwszy krok, spróbować czegoś nowego albo pomóc komuś, kto tego potrzebuje. No to nie ma na co czekać! Niech historie skarpetek służą za inspirację dla Waszych uczniów! Zachęcamy do skorzystania z przygotowanych materiałów edukacyjnych.

Barbara Ochmańska, nauczycielka edukacji wczesnoszkolnej

Anna Równy, koordynatorka merytoryczna projektu Edukacja Młode Horyzonty



GRUPA WIEKOWA | **KLASY 1-3 SZKOŁY PODSTAWOWEJ**

PRZEDMIOT | **EDUKACJA POLONISTYCZNA, MATEMATYCZNA,
EDUKACJA SPOŁECZNA, EDUKACJA PRZYRODNICZA,
EDUKACJA PLASTYCZNA, EDUKACJA TECHNICZNA,
ZAJĘCIA KOMPUTEROWE, EDUKACJA MUZYCZNA**

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE DLA NAUCZYCIELA SCENARIUSZ LEKCJI

opracowanie: **Barbara Ochmańska**

FILM | „Niesamowite przygody skarpetek 4. Do roboty!”

Polska, Portugalia 2026/ 55'

reżyseria: Mateusz Kmieć, Małgorzata Mianowska, Natalia Bartska-Kmieć,
Anna Jadwiszczak

scenariusz: Justyna Bednarek

„Niesamowite przygody skarpetek 4. Do roboty!” to pełna humoru animacja, w której niesforne skarpetki po raz kolejny opuszczają kosz na pranie, by ruszyć w świat i podjąć się zupełnie nowych wyzwań. Bohaterki odkrywają nieznane miejsca, próbują swoich sił w kuchni i muzyce, pomagają innym, a nawet mierzą się ze światem robotów.

Każda z sześciu historii pokazuje, że warto działać, próbować nowych rzeczy, rozwijać swoje zainteresowania i nie bać się wyzwań. Film w zabawny sposób przypomina, że każdy ma swoje talenty i może znaleźć zajęcie, które daje mu radość i pozwala zrobić coś dobrego dla innych.

„Do roboty!” to opowieść o ciekawości świata, kreatywności, odwadze i odkrywaniu własnych możliwości – bo nawet zwyczajna skarpetka może dokonać czegoś niezwykłego!



TEMAT LEKCJI:

Każdy może zrobić coś ważnego – o pracy, pomaganiu i odkrywaniu swoich możliwości.

Czas trwania lekcji

90 min

Cele lekcji

Podczas lekcji uczeń:

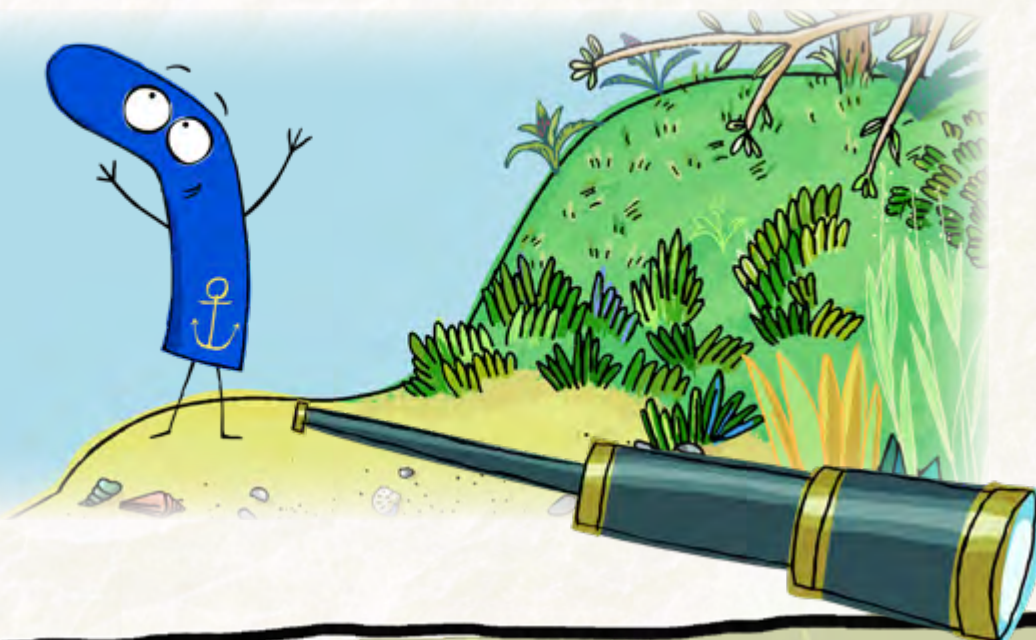
- zna film i potrafi opowiedzieć o jego bohaterach,
- dostrzega różnorodność zainteresowań i talentów,
- rozumie, że każdy może być potrzebny i może robić coś wartościowego,
- dostrzega znaczenie pracy i pomagania innym,
- rozwija wyobraźnię, kreatywność i umiejętność wypowiadania się,
- wskazuje cechy potrzebne do wykonywania różnych zawodów,
- zapozna się z opowiadaniem Justyny Bednarek z książki „Niesamowite przygody dziesięciu skarpetek (czterech prawych i sześciu lewych)”;
- poznaje różne rodzaje aktywności i zawodów,
- dostrzega związek między zainteresowaniami a wykonywaną pracą,
- rozwija umiejętność obserwowania i wyciągania wniosków,
- poznaje podstawowe pojęcia związane z robotyką, muzyką, gotowaniem i podróżowaniem,
- rozwija kompetencje społeczne, językowe, matematyczne i przyrodnicze,
- właściwie redaguje zdania;
- pracuje zgodnie z instrukcją;
- nazywa emocje towarzyszące bohaterom filmu;
- dostrzega wartość w różnorodności (rozumie, że każda skarpetka jest inna i to jest jej atutem);
- efektywnie współpracuje w grupie;
- rozwija wyobraźnię młodego czytelnika, doskonali umiejętności językowe i uczy się abstrakcyjnego myślenia.



Powiązanie z podstawą programową edukacji wczesnoszkolnej

Podczas lekcji uczeń:

- słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie (I. 1.1);
- wykonuje zadanie według usłyszanej instrukcji; zadaje pytania w sytuacji braku rozumienia lub braku pewności zrozumienia słuchanej wypowiedzi (I.1.2);
- słucha z uwagą lektur i innych tekstów czytanych przez nauczyciela, uczniów i inne osoby (I. 1.3);
- słucha i czeka na swoją kolej, panuje nad chęcią nagłego wypowiadania się, szczególnie w momencie wskazywania tej potrzeby przez drugą osobę (I.1.5);
- formułuje pytania dotyczące sytuacji zadaniowych, wypowiedzi ustnych nauczyciela, uczniów lub innych osób z otoczenia (I.2.2);
- wypowiada się w formie uporządkowanej i rozwiniętej na tematy związane z przeżyciami, zadaniem, sytuacjami szkolnymi, lekturą czy wydarzeniem kulturalnym (I. 2.3);
- wyodrębnia postacie i zdarzenia w utworach literackich, ustala kolejność zdarzeń, ich wzajemną zależność, odróżnia zdarzenia istotne od mniej istotnych, postacie główne i drugorzędne; wskazuje cechy i ocenia bohaterów, uzasadnia swą ocenę (I. 3.3);
- wskazuje wydarzenie zmieniające postępowanie bohatera, określa nastrój w utworze; odróżnia elementy świata fikcji od realnej rzeczywistości; byty rzeczywiste od medialnych, byty realistyczne od fikcyjnych (I. 3.4);
- określa i prezentuje wzajemne położenie przedmiotów na płaszczyźnie i w przestrzeni; określa i prezentuje kierunek ruchu przedmiotów oraz osób; określa położenie przedmiotu na prawo / na lewo od osoby widzianej z przodu (także przedstawionej na fotografii czy obrazku) (II. 1.1.);
- wykorzystuje nabyte umiejętności do rozwiązywania problemów, działań twórczych i eksploracji świata, dbając o własny rozwój i tworząc indywidualne strategie uczenia się (II. 6. 9.);

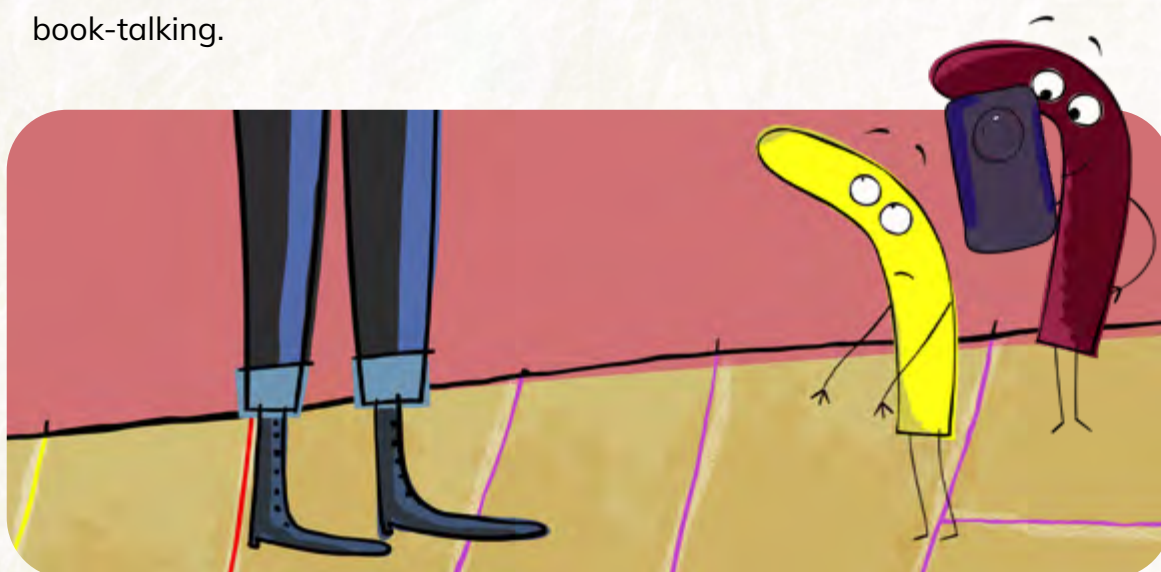


- ocenia swoje postępowanie i innych osób, odnosząc się do poznanych wartości, takich jak: godność, honor, sprawiedliwość, obowiązkowość, odpowiedzialność, przyjaźń, życzliwość, umiar, powściągliwość, pomoc, zaślucuczynienie, przepraszanie, uznanie, uczciwość, wdzięczność oraz inne, respektowane przez środowisko szkolne (III.1.4);
- przedstawia charakterystykę wybranych zajęć i zawodów ludzi znanych z miejsca zamieszkania oraz zawodów użyteczności publicznej: nauczyciel, żołnierz, policjant, strażak, lekarz, pielęgniarz czy leśnik, a ponadto rozumie istotę pracy w służbach mundurowych i medycznych (IV. 2.1.);
- rysuje kredką, kredą, ołówkiem, patykiem (płaskim i okrągłym), piórem, węglem, mazakiem (V. 2.1);
- planuje i realizuje własne projekty / prace; realizując te prace / projekty współdziała w grupie (VI. 1.1).
- układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności (VII. 1.1.);
- tworzy polecenie lub sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu VII. 1.2.);
- rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów (VII. 1.3.);
- reaguje na sygnały muzyczne w różnych sytuacjach zadaniowych (VIII. 1.3.).

Metody i formy pracy

Podczas lekcji nauczyciel wykorzystuje następujące metody i formy pracy z uczniem:

- praca indywidualna w domu;
- burza mózgów;
- praca w grupach;
- rozmowa kierowana;
- book-talking.



Środki dydaktyczne

Podczas lekcji nauczyciel wykorzystuje następujące środki dydaktyczne:

- film „Niesamowite przygody skarpetek 4. Do roboty!”;
- różne książki autorstwa Justyny Bednarek;
- karty pracy;
- flamastry, kredki i przybory do pisania;
- skarpetki;
- lina lub sznurek,
- nożyczki,
- kolorowe gazetki reklamowe i czasopisma.

Przygotowanie do lekcji

Lekcja powinna odbyć się po przeczytaniu fragmentów książki Justyny Bednarek „Niesamowite przygody dziesięciu skarpetek” i obejrzeniu filmu „Niesamowite przygody skarpetek 4. Do roboty!” w reżyserii Pawła Wendorffa, Elżbiety Wąsik; Jarosława Szyszko, Barbary Konieckiej, Mateusza Kmiecica, Natalii Bartskiej-Kmieć.

PRZEBIEG LEKCJI

Wprowadzenie

Gdzie znika skarpetka?

Nauczyciel/nauczycielka pokazuje pojedynczą skarpetkę i pyta:

- Dokąd mogłaby pójść skarpetka?
- Kim mogłaby zostać?
- Jakiej pracy mogłaby spróbować?
- Czego musiałaby się nauczyć?
- Czy skarpetka może wykonywać kilka różnych zawodów?

Dzieci wymyślają własne odpowiedzi. Nauczyciel nie ocenia pomysłów – pozwala uruchomić wyobraźnię.

Następnie zadaje kolejne pytanie: A gdyby ta skarpetka miała zawód, kim mogłaby zostać?

Dzieci podają propozycje: lekarzem, kucharzem, strażakiem, muzykiem, odkrywcą, nauczycielem, wynalazcą itd.

Nauczyciel/nauczycielka podsumowuje: Nie zawsze od razu wiemy, co chcemy robić. Czasami trzeba spróbować wielu rzeczy, żeby odkryć swoje zainteresowania.

- Czy wiecie, co dzieje się ze skarpetkami, które znikają w pralce?
- Czy one się gubią, czy może... wyruszają na tajną misję?
- Dlaczego te skarpetki znikają?

Na zakończenie rozmowy nauczyciel/nauczycielka nawiązuje do fabuły filmu, że skarpetki nie znikają bez celu, każda szuka swojego miejsca na świecie. Potem dzieci pracują z kartą nr 1 i 2.

Realizacja tematu

Rozmowa po filmie

Nauczyciel/nauczycielka rozpoczyna rozmowę:

- Która skarpetka najbardziej Was rozbawiła?
- Która przygoda najbardziej Was zaskoczyła?
- Jakie zadania wykonywały skarpetki?
- Czy wszystkie od razu wiedziały, co chcą robić?
- Czy praca zawsze musi oznaczać wykonywanie obowiązków?
- Dlaczego warto pomagać innym?
- Czy mała skarpetka może zrobić coś wielkiego?
- Co Waszym zdaniem oznacza filmowe „DO ROBOTY!”?



Gdybym był/a skarpetką...

Dzieci kończą zdanie:

Gdybym był/ była skarpetką, zostałbym/zostałabym..., ponieważ...

Następnie rysują swoją skarpetkę wykonującą wymarzony zawód lub niezwykle zadanie.

Robot, słuchaj!

Na polecenie osoby prowadzącej jedno dziecko zostaje robotem. Nauczyciel/nauczycielka tworzy z liny lub sznurka labirynt. Rozkłada w nim skarpetki.

Pozostałe dzieci wydają wybranej osobie precyzyjne polecenia, np.: krok do przodu, obrót w lewo, obrót w prawo, stop, obrót. Ich zadaniem jest doprowadzić robota do skarpetkowego celu.

Nauczyciel przygotowuje prostą planszę:

START → SKARPETKI → ROBOT → META

Dzieci układają instrukcję przejścia.

Np.: **START → 2 kroki → skręt w prawo → 1 krok → skręt w lewo → SKARPETKA**

Następnie celowo wprowadzamy błąd w kodzie.

Dzieci muszą znaleźć moment, w którym robot pomylił drogę.

Pytanie: *Czy robot może sam domyślić się, co mamy na myśli?*

Wniosek: Robot wykonuje polecenia. Dlatego instrukcja musi być dokładna i ułożona w odpowiedniej kolejności.

Praca z kartą nr 3.



Skarpetkowa restauracja

Dzieci tworzą własną restaurację.

Muszą wymyślić: nazwę restauracji → menu → danie firmowe → cenę

Przykład: **Pod Zaginioną Skarpetką**

Menu:

- Tęczowa kanapka – 7 zł
- Zupa niespodzianka – 8 zł
- Owocowe szaszłyki – 6 zł
- Koktajl Skarpetkowy – 5 zł

Zadanie matematyczne

Klient ma 20 zł.

Kupuje:

- kanapkę – 7 zł,
- szaszłyki – 6 zł,
- koktajl – 5 zł.

Ile zapłaci? Ile otrzyma reszty?

Można przygotować kilka takich „zamówień”.

Następnie dzieci tworzą: Menu idealnego zwierzaka - smakosza

Wybierają:

- coś zdrowego,
- coś owocowego,
- coś na śniadanie,
- coś na obiad,
- coś na deser.

Na koniec rozmowa:

Czy smakosz to tylko ktoś, kto lubi jeść?

Praca z kartą nr 4.



Skarpetkowa orkiestra

Dzieci zostają muzykami.

Nauczyciel/nauczycielka dzieli klasę na grupy:

- rytm,
- klaskanie,
- tupanie,
- pstrykanie,
- głos.

Jedna osoba jest dyrygentem.

Dyrygent pokazuje:

- start,
- cisza,
- głośno,
- cicho,
- szybciej,
- wolniej.

Powstaje klasowa orkiestra.

Jaki instrument wybrałaby moja skarpetka?

Dzieci rysują skarpetkę muzyka.

Muszą zdecydować:

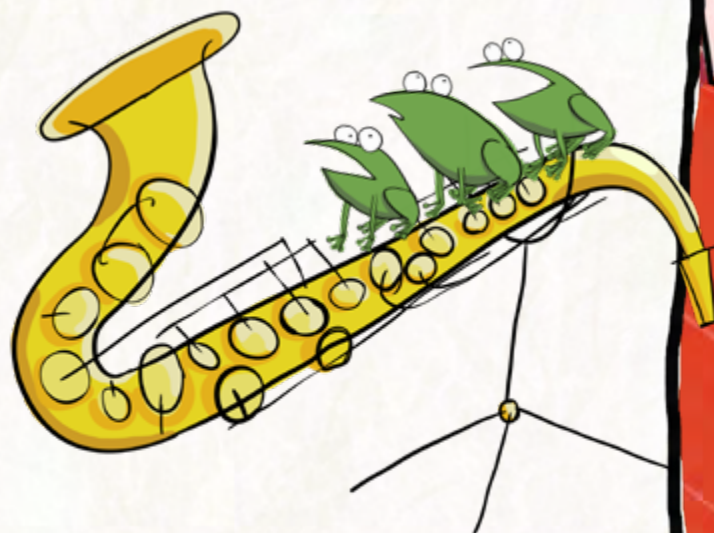
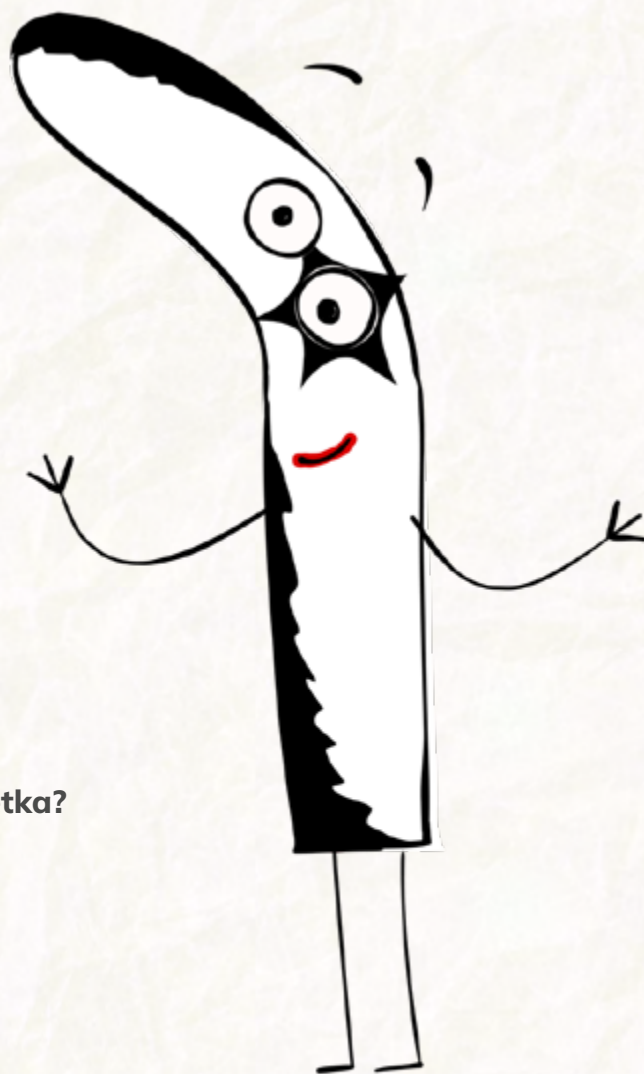
- na czym gra?
- jaki rodzaj muzyki wykonuje?
- gdzie występuje?
- dla kogo gra?

Praca z kartą nr 5.

Zadanie dodatkowe

Dzieci wymyślają 4-wersową piosenkę o skarpetce.

Można rozpocząć:
Jestem małą skarpeteczką...



Mapa nieznanego lądu

Dzieci otrzymują pustą kartkę.

Tworzą własną mapę.

Na mapie muszą znaleźć się:

- góry,
- morze,
- wyspa,
- las,
- niezwykle miasto,
- miejsce, w którym wylądowała skarpetka.

Ale dzieci mogą dodać również elementy fantastyczne.

Np.:

- rzekę z lemoniadą,
- góry z waty,
- las świecących drzew,
- miasto robotów.

Odkrywca

Dzieci odpowiadają:

Nazwa lądu: ...

Mieszkańcy: ...

Najdziwniejsze zwierzę: ...

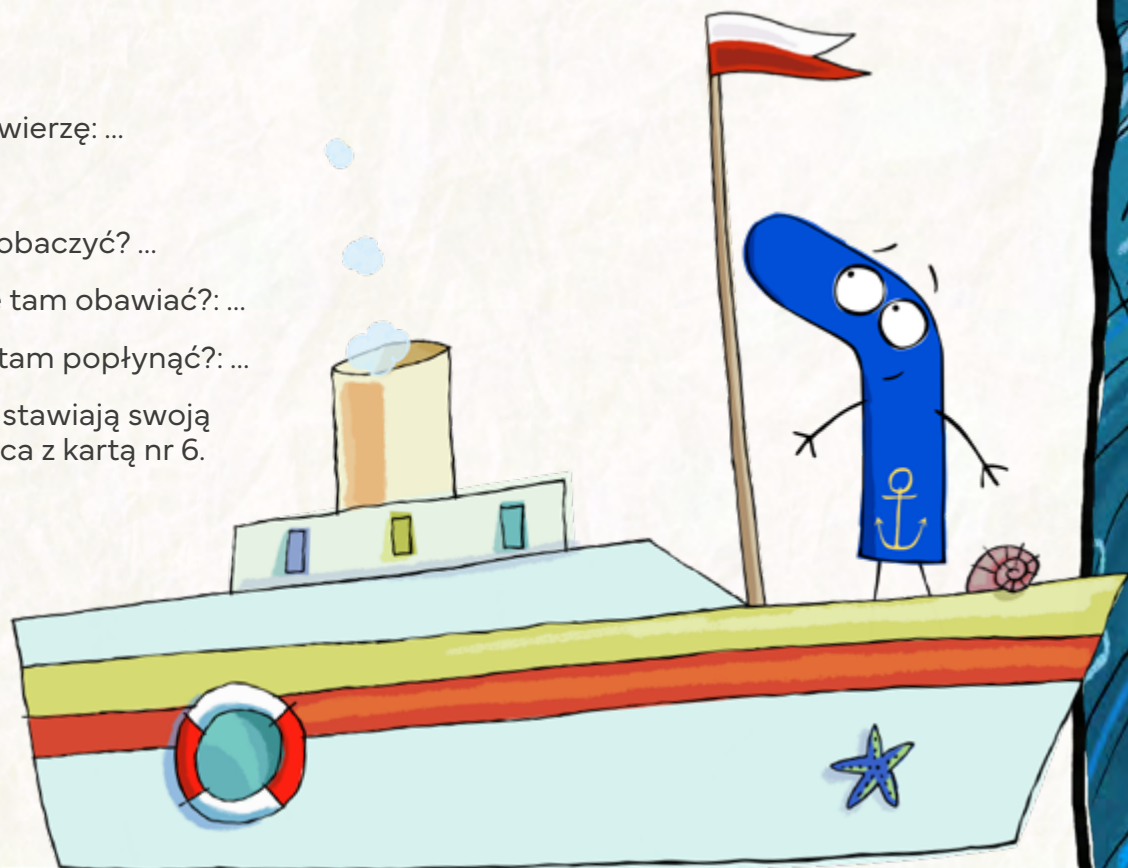
Roślina: ...

Co można tam zobaczyć? ...

Czego trzeba się tam obawiać?: ...

Dlaczego warto tam popłynąć?: ...

Następnie przedstawiają swoją
kraję klasie. Praca z kartą nr 6.



Skarpetka ma pracę

Dzieci losują lub wybierają jedną z sześciu profesji/aktywności filmu:

- muzyk,
- kucharz,
- robotyk / konstruktor,
- pomocnik lekarza,
- odkrywca,
- pomocnik Mikołaja,

Następnie odpowiadają:

Co trzeba umieć?

Jakie cechy są potrzebne?

Jakie narzędzia są potrzebne?

Komu można pomóc?

Co może być trudne?

Podsumowanie tematu

DO ROBOTY!

Nauczyciel/nauczycielka pokazuje ponownie pojedynczą skarpetkę.

Pytanie:

Czy ta zwyczajna skarpetka naprawdę jest taka zwyczajna?

Dzieci odpowiadają.

Na tablicy powstaje wspólne hasło:

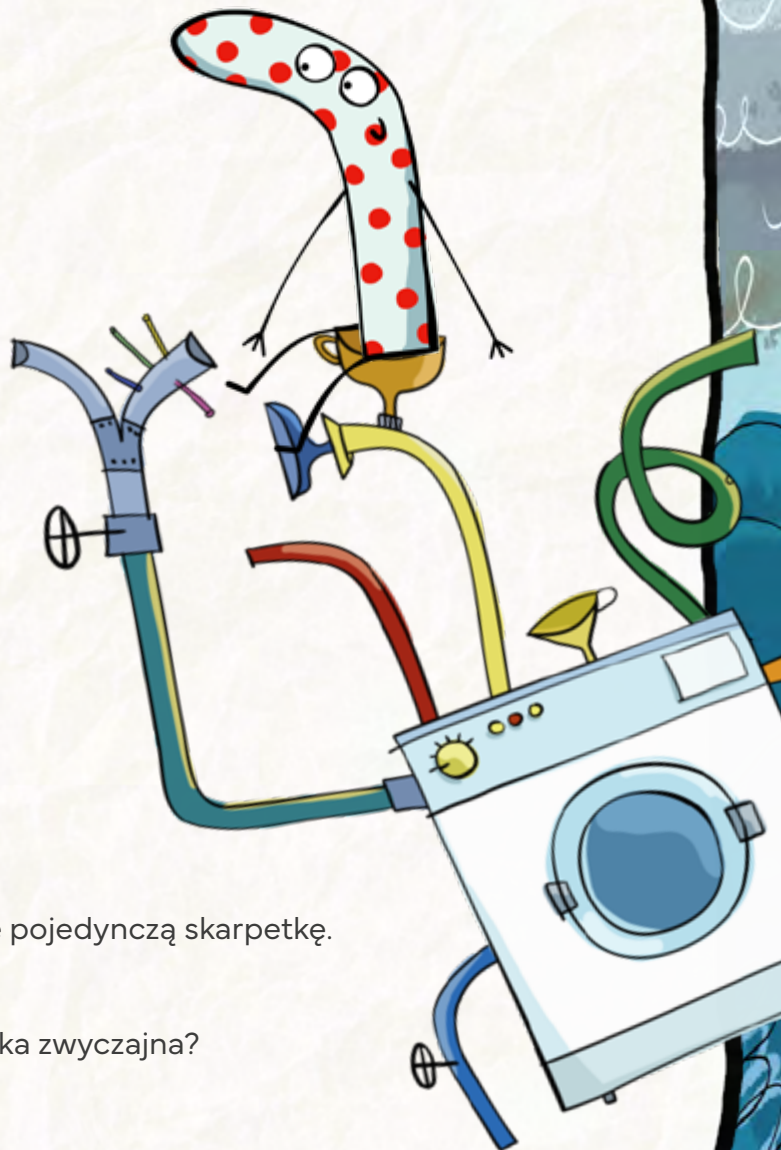
DO ROBOTY!

Odkrywaj. Próbuj. Twórz. Pomagaj. Nie bój się nowych rzeczy.

Sześć filmowych historii pokazuje, że skarpetka może zostać muzykiem, smakoszką, pomocnikiem lekarza, odkrywcą, pomocnikiem Mikołaja, a nawet bohaterką świata robotów.

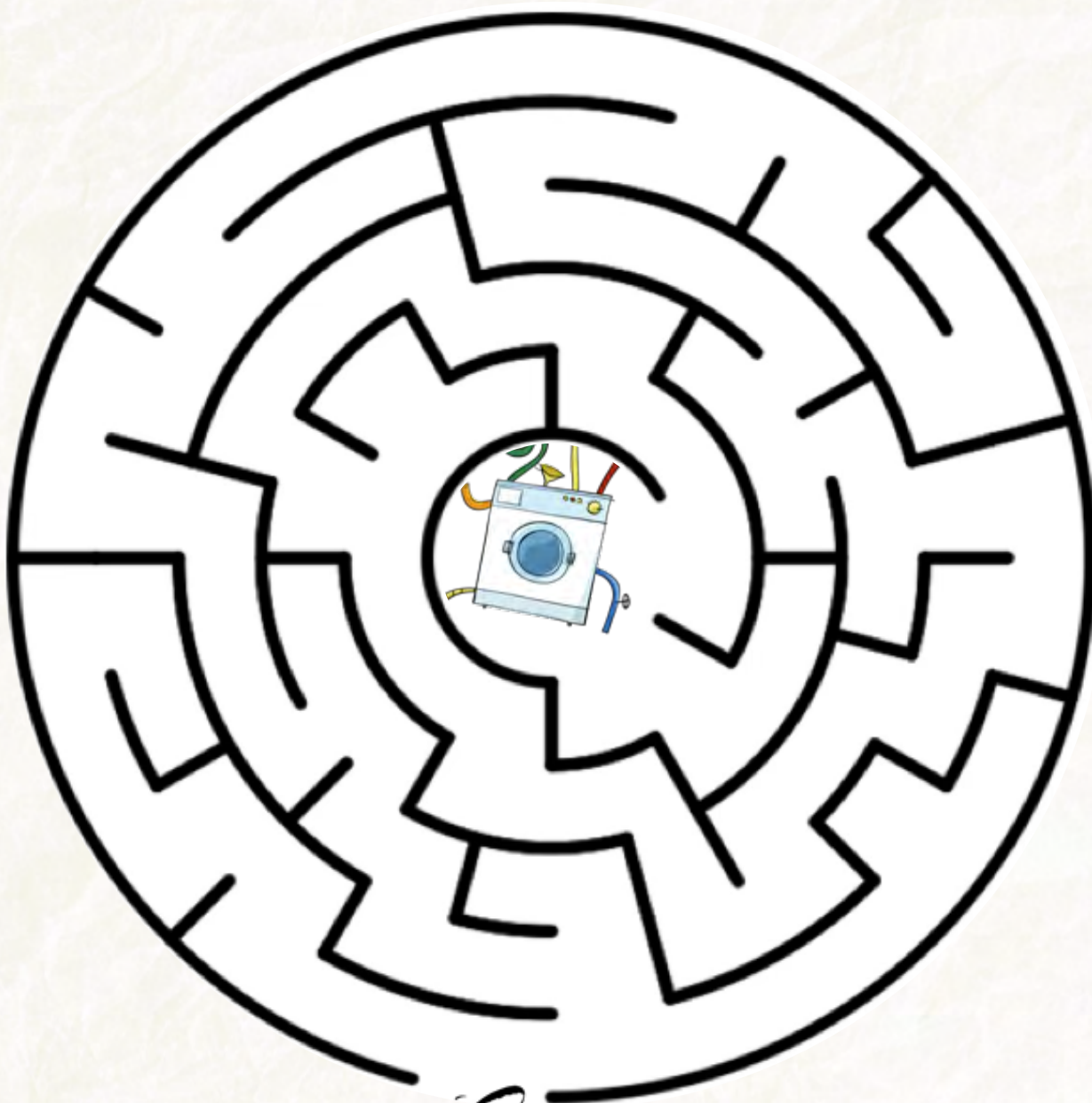
I właśnie ten motyw można bardzo mocno wykorzystać w klasach 1–3: nie muszą już dziś wiedzieć, kim będą. Mogą próbować, odkrywać i sprawdzać, co naprawdę lubią.

Praca z kartą nr 7.



Karta pracy nr 1

Pomóż skarpetkom przejść przez labirynt pod pralką.



Karta pracy nr 2

Wytnij skarpetki i przyklej w odpowiednim miejscu.



A2		C3	
C4		A5	
D1		E2	
E5		D4	
C2		B3	
B4		A3	



Karta pracy nr 3

Robot

Rzuć kostką 5 razy. W każdym rzędzie wybierz część z kolumny odpowiadającej liczbie oczek. Narysuj z nich własnego robota.

Część						
Głowa						
Tułów						
Ręce						
Nogi						
Gadżet						

Mój robot

Połącz wylosowane elementy. Możesz zmieniać ich wielkość, dodawać przewody, śrubki, przyciski i własne pomysły.

KARTA ROBOTA

Imię robota:

.....

Do czego służy?

.....

Jego supermoc:

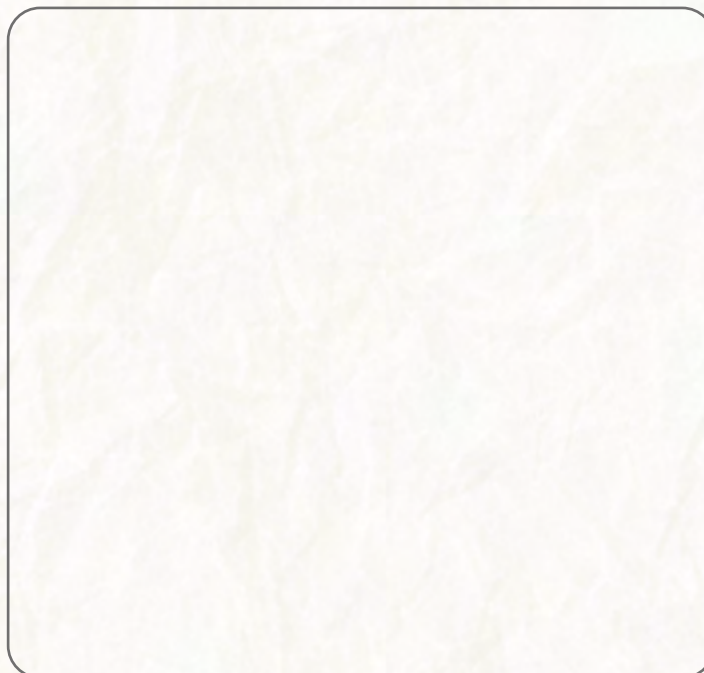
.....

Najzabawniejsza funkcja:

.....

BONUS

Dorysuj robotowi jeden element, którego nie ma w tabeli.

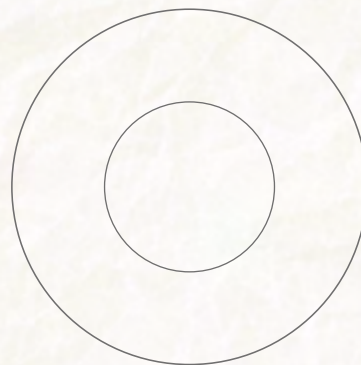


Karta pracy nr 4

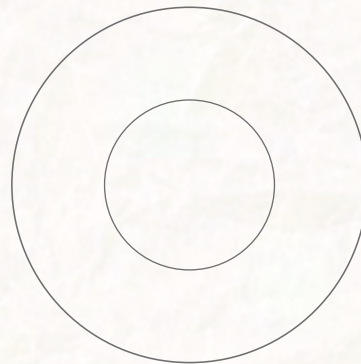
Skarpetka kucharz

Wyobraź sobie, że skarpetka otwiera restaurację dla zwierząt na terenie zoo. Wymyśli jej nazwę i narysuj niezwykle dania dla jej gości. Do wykonywania rysunków z daniami można wykorzystać kolorowe ilustracje z czasopism, gazet reklamowych, kredki, klej, nożyczki, itp.

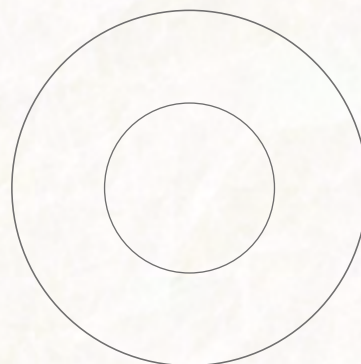
Menu dla szympansa



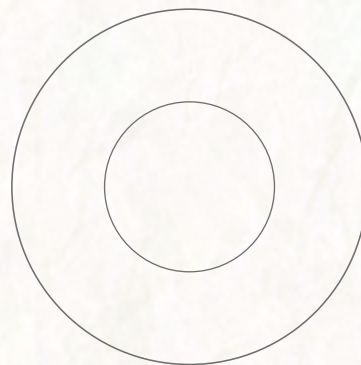
Menu dla kameleona



Menu dla pandy



Menu dla patyczaka



Karta pracy nr 5

Narysuj instrument

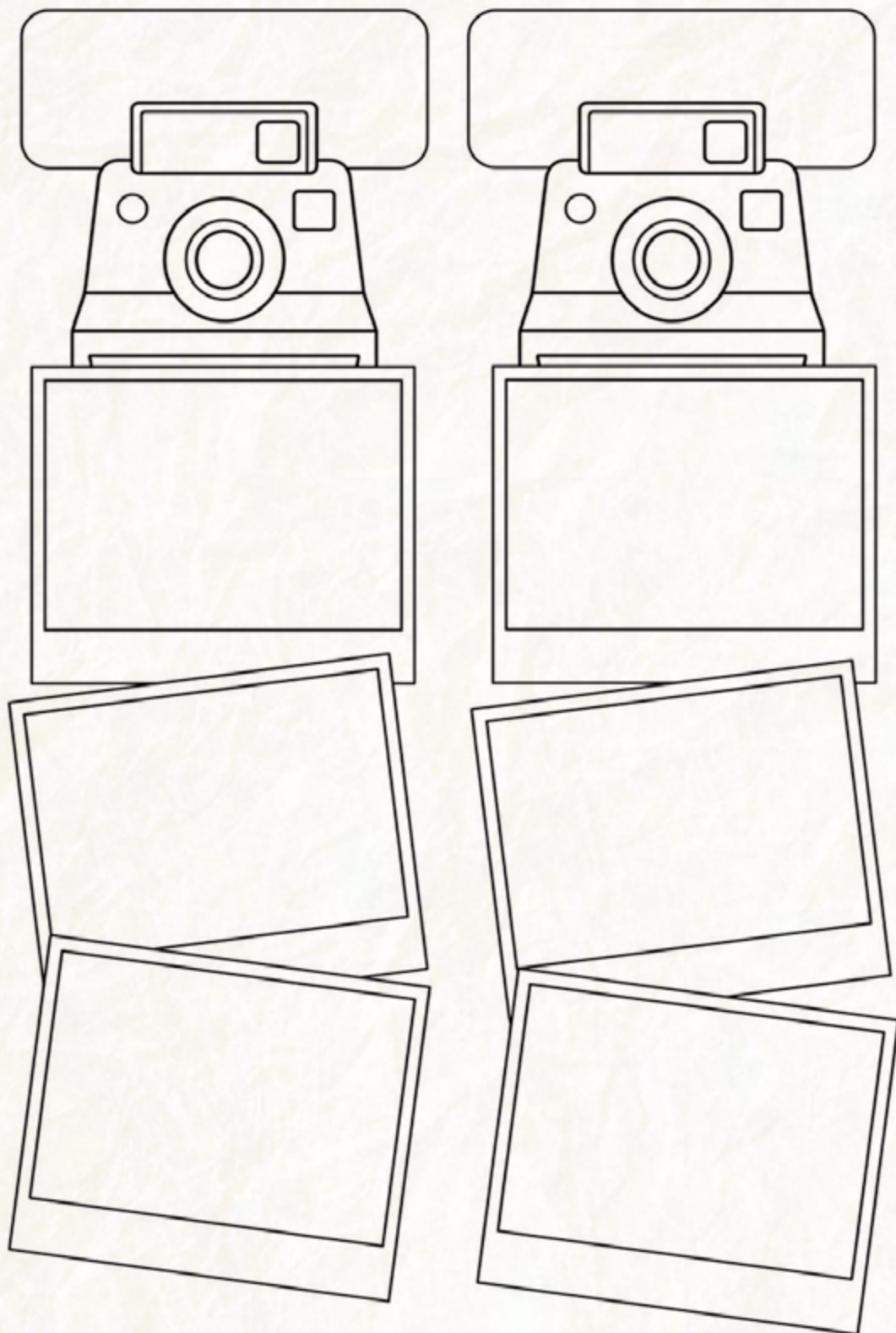
Narysuj instrument, na którym grała skarpetka.



Karta pracy nr 6

Relacja z podróży

Skarpetki dużo podróżują poza pralką i koszem na pranie.
Przygotuj relację z podróży jednej ze skarpetek.



Kontakt dla kin:

Stella Skiba

stella.skiba@mhdystribucja.pl

t. +48 538 238 381

Kontakt dla mediów:

Magda Siemieńska-Bałuk

magda.siemienska@mhdystribucja.pl

t. +48 880 135 482

dystribucja.mlodehoryzonty.pl

