

KINO ŚWIAT
EDUKACJI



MATERIAŁY EDUKACYJNE
INSPIROWANE FILMEM „**KOPCIUSZEK. HISTORIA PRAWDZIWA**”



Gatunek: animacja/komedia

Produkcja: USA 2018

Reżyseria: Lynne Southerland („Mulan 2”, „Droga do El Dorado”)

Scenariusz: Francis Glebas („Król Lew”, „Alladyn”, „Pocahontas”)

Reżyser polskiego dubbingu: Dariusz Błazejewski („Misiek w Nowym Jorku”, „Bociany”, „Mały Książę”, „Zambezia”)

Dialogi i tekst piosenki: Zofia Jaworowska

Nagranie i montaż dialogów: Anton Borowy

Kierownictwo produkcji: Agata Bornus i Izabela Stupa-Chybowska

Obsada polskiej wersji językowej: ELLA – Julia Wieniawa, ALEX – Otar Saralidze, KAMI – Marta Dobecka, CHUDA MYSZ – Waldemar Barwiński, GRUBA MYSZ – Paweł Szczesny, MACOCHA – Katarzyna Skolimowska, ANASTAZJA – Julia Kołakowska-Bytner, OLAF – Bartosz Wesołowski, ZŁA WRÓŻKA – Ewa Serwa, ŻÓŁW – Stefan Knothe, KRUK – Jakub Wiczorek

Piosenkę pod kierownictwem muzycznym Andrzeja Żarneckiego i Antona Borowy wykonała Julia Wieniawa.

Opis filmu:

Jedna z najpiękniejszych baśni świata powraca w wydaniu, jakiego jeszcze nie było. Poznaj jej nowych bohaterów i tajemnicę, która odmieni losy całego królestwa. „Kopciuszek. Historia prawdziwa” to wspaniałe, animowane widowisko, przygotowane przez twórców ponadczasowych hitów: „Król Lew”, „Alladyn”, „Pocahontas”, „Herkules” i „Mulan 2”. Humor, magia, wartka akcja i przesympatyczna bohaterka, gotowa stawić czoła wszelkim przeciwnościom. Oto historia, którą pokochają wszyscy widzowie, niezależnie od wieku i płci!

Po przybyciu na królewski bal, Kopciuszek i jej przyjaciele odkrywają sekret, który może wstrząsnąć światem baśni. Okazuje się, że prawdziwy książę został zamieniony w mysz, a jego miejsce na dworze zajął oszust, kontrolowany przez podstępą wiedźmę. Aby uratować księcia i pokonać siły zła, Kopciuszek udaje się w niezwykłą, zaklętą podróż. Wspierana przez wiernych towarzyszy, trzy myszki i rezolucyjną czarodziejkę, dzielna bohaterka zrobi wszystko, by przywrócić ład w królestwie.



SCENARIUSZ ZAJĘĆ dla dzieci z klas 0
inspirowany filmem „**Kopciuszek. Historia prawdziwa**”
– dystrybutor Kino Świat

klasa 0

Temat: „Z wizytą u Kopciuszka”

Cele ogólne:

- kształtowanie zainteresowań czytelniczych
- rozbudzanie wyobraźni poprzez muzykę, słowo, ruch, działalność plastyczną
- rozwijanie umiejętności współpracy w zabawie i sytuacjach zadaniowych
- stymulowanie rozwoju pamięci i uwagi

Cele operacyjne:

Dziecko:

- interesuje się książką
- zna treść baśni o Kopciuszku
- potrafi wskazać postaci i zdarzenia
- określa cechy charakteru bohaterów baśni i ocenia ich postępowanie
- potrafi odróżnić dobro od zła
- układa historyjkę obrazkową według kolejności zdarzeń
- rozwija umiejętność trafnego szacowania liczebności zbiorów oraz przeliczania ich elementów
- rozwija ciekawość poznawczą
- przewiduje następstwo zdarzeń
- rozwija wyobraźnię i inwencję twórczą
- doskonali koordynację wzrokowo-ruchową

Liczba dzieci: dowolna

Formy pracy: grupowa, zespołowa i indywidualna

Środki dydaktyczne: tablica interaktywna, komputer z dostępem do internetu, odtwarzacz CD, tytuły oraz ilustracje znanych baśni Charlesa Perrault, chusta animacyjna, balony; dla każdego ucznia: koperta z pociętą na części ilustracją z baśni o Kopciuszku, kredki ołówkowe, pastele, białe kartki A4, nożyczki; materiały do zabaw badawczych (świeczka, zapalniczka, tyżeczki, sitko, mak, cukier, jednorazowe kubeczki, pojemniki z wodą).

PRZEBIEG:

1 Nawiązanie do filmu „Kopciuszek. Historia prawdziwa”:

- swobodne wypowiedzi dzieci na temat filmu
- porównywanie treści filmu z baśnią Charlesa Perrault „Kopciuszek”
- odczytanie tytułów znanych utworów francuskiego baśniopisarza: „Czerwony Kapturek”, „Śpiąca Królewna”, „Kot w butach”, „Paluszek”, „Ośła Skórka”, „Sinobrody”, „Kopciuszek”
- wyszukiwanie tytułu baśni „Kopciuszek”
- przyporządkowanie ilustracji do tytułów baśni

2 „Klucz do bajek” – układanie obrazka:

- nauczyciel rozdaje uczniom koperty z pociętą na części ilustracją z baśni o Kopciuszk
- zadaniem uczniów jest ułożenie obrazka w całość, przyklejenie na kartce, pokolorowanie i napisanie tytułu

3 „Baśń o Kopciuszk” – układanie historyjki obrazkowej według kolejności zdarzeń z wykorzystaniem tablicy interaktywnej:

<https://learningapps.org/1558154>

- opisywanie ciągu zdarzeń
- charakterystyka bohaterów filmu z podziałem na dobrych i złych

4 „Kim był Kopciuszek?” – pogadanka:

- udzielanie odpowiedzi na pytania nauczyciela:
 - kim jest główna postać baśni?
 - jak wygląda, czym się zajmuje?
 - jakie ma cechy charakteru?
 - jakie budzi w nas uczucia?
- wyjaśnienie pojęcia: Kopciuszek



Zamieszczone kody QR prowadzą do stron internetowych, które kryją się pod linkami.

Można je odtworzyć, skanując dany kod za pomocą smartfona wyposażonego w odpowiednią aplikację.

Kopciuszek (fr. Cendrillon) – słowo pochodzące od słowa kopeć, oznaczającego osad z sadzy (produkt powstający w trakcie spalania paliw i innych materiałów zawierających w swoim składzie chemicznym znaczne ilości węgla).



5 „Jak powstaje sadza?” – doświadczenie:

- nauczyciel zapala świeczkę i przez kilka sekund trzyma łyżeczkę nad płomieniem, która po chwili pokryje się sadzą
- uczniowie dzielą się spostrzeżeniami

Sadza powstaje w trakcie niepełnego spalania materiałów zawierających w swoim składzie chemicznym węgiel.

6 „Kopciuszek” – zabawa ruchowa z elementem liczenia:

- uczniowie wykonują polecenia nauczyciela, np.:
 - zrób tyle skłonów, ile siostr miał Kopciuszek
 - podskocz tyle razy, ile było myszek w filmie o Kopciuszk
 - wykonaj tyle przysiadów, ile było wrózek w baśni
 - ...

7 „Portret Kopciuszka” – malowanie pastelami:

- wyjaśnienie pojęcia: portret
- samodzielna praca uczniów
- podsumowanie pracy uczniów
- zorganizowanie wystawy prac

8 „Podróż do krainy baśni” – zabawa dydaktyczna:

- nauczyciel zaprasza uczniów na wspólną podróż do krainy baśni; na dywanie rozkłada chustę animacyjną – czarodziejski latający dywan, który przeniesie dzieci w świat baśni
- aby wejść na latający dywan, każde dziecko musi podać swoje imię i podzielić je na sylaby

9 „Jak pomóc Kopciuszkowi?” – zabawa badawcza:

- nauczyciel dzieli uczniów na zespoły; każdy zespół otrzymuje plastikowy pojemnik (kubek jednorazowy), wodę w drugim kubeczku, sitko, łyżkę, mak i cukier
- nauczyciel opowiada uczniom historijkę:

„Zła macocha nasypała do pojemnika mak i dodała do niego cukier. Kazała Kopciuszkowi oddzielić mak od cukru, dodając, że może pójść na bal tylko wtedy, gdy oddzieli wszystkie ziarenka maku”.

Zastanówcie się, jak pomóc Kopciuszkowi.

- praca w zespołach
- dzielenie się spostrzeżeniami
- podsumowanie działań uczniów

Najpierw możemy dolać wodę do cukru i maku. Gdy cukier się rozpuści zastosujemy dekantację (zlejemy ciecz znad osadu). W ten sposób oddzielimy mak i zostanie woda z cukrem. Można również przeprowadzić odparowanie: woda wyparuje, a zostanie nam cukier. Taką mieszaninę nazywamy niejednorodną.

10 „Jedziemy na bal” – zabawa ruchowa:

- uczniowie dobierają się parami i tworzą karetę, umieszczając między sobą balon
- karety poruszają się jedna za drugą w rytm muzyki
- kareta, z której wypadnie balon odpada z zabawy

11 „Na balu” – zabawy ruchowe z wykorzystaniem balonów:

- podbijanie balonów zgodnie z instrukcją (3 razy prawą ręką, 3 razy lewą ręką, 4 razy oburącz)
- taniec z balonem w parach
- balonowe wyścigi:
 - uczniowie ustawiają się w kołach (koła rozstawione tak, aby odstęp między dziećmi wynosił dwa kroki; liczba dzieci w kołach jednakowa)
 - podczas muzyki dzieci podają sobie balon po obwodzie koła
 - punkt uzyskuje koło, które nie ominąwszy nikogo z uczestników doprowadziło balon bez upadku do pierwszego.

12 „Zgubiony pantofelek” – zabawa dydaktyczna:

- odrysowywanie swojej stopy na kartce, wycinanie i kolorowanie szablonu, a następnie układanie na środku sali
- wspólne wyjaśnienie znaczenia wyrażenia: szacować, liczyć „na oko”
- zachęcenie do wzięcia udziału w zabawie w szacowanie:
 - podawanie szacunkowej liczby pantofelek potrzebnych do pokonania drogi od biurka do ściany lub od okna do ściany, itp.
 - zapisywanie liczb na tablicy
 - układanie szablonów pantofelek na podłodze, przeliczanie i porównywanie z wynikami szacowania
 - wyłonienie zwycięzców – mistrzów szacowania
- dopasowywanie i rozdawanie pantofelek uczestnikom zabawy przez chętnego ucznia (księcia)

13 Podsumowanie działań i osiągnięć uczniów.

Opracowała:
mgr Wiesława Twardowska



SCENARIUSZ ZAJĘĆ dla klas I

inspirowany filmem „**Kopciuszek. Historia prawdziwa**”
– dystrybutor Kino Świat

klasa I

Temat: „Suknia dla Kopciuszka”

Cele ogólne:

- zapoznanie z pracą projektanta mody
- rozbudzanie zainteresowania modą
- rozwijanie umiejętności mierzenia i zapisywania wyników pomiaru długości przedmiotów
- kształtowanie umiejętności swobodnego wypowiadania się w logicznej i uporządkowanej formie

Cele operacyjne:

Uczeń:

- zna baśń o Kopciuszk
- wie, na czym polega praca projektanta mody
- wzbogaca swoje słownictwo
- dokonuje pomiarów za pomocą miary krawieckiej
- projektuje suknię balową dla Kopciuszka
- rozwiązuje quiz, krzyżówkę z hasłem oraz szyfrogram literowy
- wypowiada się w formie uporządkowanej
- uczy się dyskusowania, wymiany zdań i argumentowania swoich wypowiedzi
- pobudza swoją wyobraźnię i inicjatywę twórczą
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach

Liczba dzieci: dowolna

Formy pracy: grupowa, zespołowa i indywidualna

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu, głośniki, ekran, rzutnik; Słownik języka polskiego, fotografie przedstawiające suknie balowe z dawnych czasów oraz pracę projektantów mody, katalogi mody, kartki z pytaniami do quizu; dla każdego ucznia: diagram krzyżówki z hasłem, szyfrogram literowy, sylwetka postaci do projektowania stroju; materiały do pracy plastycznej: skrawki tkanin, miara krawiecka, nożyczki, klej, taśma klejąca, zszywacz.



PRZEBIEG:

1 Nawiązanie do filmu „Kopciuszek. Historia prawdziwa”:

- swobodne wypowiedzi dzieci na temat filmu
- wyodrębnienie postaci i zdarzeń

2 „Historia Kopciuszka” – zabawa dydaktyczna:

- podział uczniów na zespoły
- wyjaśnienie zasad zabawy: przedstawiciele zespołów czytają kolejne pytania, a następnie wybierają właściwą odpowiedź; nauczyciel zapisuje wyniki na tablicy
- podsumowanie wyników

1.W której bajce jest mowa o balu? a.Śpiąca Królewna. b.Czerwony Kapturek. c.Kopciuszek. d.Kot w butach.	2.Kto podarował Kopciuszkowi suknię na bal? a.Zła czarownica. b.Dobra wróżka. c.Macocha. d.Siostry.
3.Gdzie odbywał się bal? a.Na leśnej polanie. b.W wiejskiej chacie. c.W rycerskim zamku. d.W pałacu księcia.	4.Czym Kopciuszek pojechał na bal? a.Samochodem. b.Dorożkę. c.Karetą. d.Saniami.
5.Jakie zwierzęta ciągnęły karetę? a.Konie. b.Myszy. c.Słonie. d.Osły.	6.W jakim stroju tańczył Kopciuszek na balu? a.W balowej sukni. b.W sukience. c.W spódnicy. d.W spodniach.
7.W jakich butach tańczył Kopciuszek na balu? a.W sandałkach. b.W baletkach. c.W pantofelkach. d.W trzewikach.	8.Z kim tańczył Kopciuszek na balu? a.Z królem. b.Z Dobrą Wróżką. c.Z siostrami. d.Z księciem.
9.Kiedy Kopciuszek opuścił pałac? a.Nad ranem. b.O północy. c.Wieczorem. d.W południe.	10.Kto tworzy balowe suknie? a.Wróżka. b.Krawcowa. c.Sprzedawca. d.Fotograf.

3 „Krawcowa” – oglądanie prezentacji multimedialnej:

<https://slideplayer.pl/slide/12775201/>

- zapoznanie z pracą krawcowej w dawnych czasach:
 - stoliki z szufladkami na nici
 - przybory i maszyny do szycia
 - stroje
- dzielenie się spostrzeżeniami i wiadomościami



4 „W przyborniku krawcowej” – rozwiązywanie krzyżówki:

- zapoznanie ze sposobem rozwiązywania krzyżówki
- odczytanie haseł
- wpisywanie wyrazów w odpowiednie kratki
- odczytanie hasła: MODA

1. Centymetr krawiecki.

2. Do cięcia tkanin.

3. Biała – do rysowania na tkaninach.

4. Chroni palec krawcowej.



5 „Czym jest moda?” – burza mózgów:

- zapoznanie z zasadami burzy mózgów
- zbieranie i analiza pomysłów
- wybór najtrafniejszych odpowiedzi

moda – sposób ubierania się, czesania i makijażu popularny w jakimś okresie lub miejscu; krótkotrwała popularność czegoś nowego w jakiejś dziedzinie (SJP)

6 „Moda balowa w dawnych czasach” – oglądanie fotografii:

- porównywanie wyglądu sukien
- zwrócenie uwagi na elementy ozdobne sukien: falbany, koronki, ozdoby pasmanteryjne
- zapoznanie z pojęciami: krój, fason, krynolina

krój – fason, model ubrania

fason – kształt nadany ubiorowi lub obuwiu

krynolina – mocno nakrochmalona halka lub sztywna spódnica oparta na metalowej konstrukcji, mającej nadawać sukni pożądany kształt

- dzielenie się spostrzeżeniami

7 „Czym zajmuje się projektant mody?” – tworzenie mapy myśli:

- zapisywanie skojarzeń na tablicy
- wypowiedzi uczniów w oparciu o własne doświadczenia
- oglądanie fotografii przedstawiających projektantów mody podczas pracy lub katalogów mody

Projektant mody to artysta zajmujący się projektowaniem (wymyślaniem) strojów oraz dodatków do odzieży. Tworzy rysunek, dobiera tkaniny, przygotowuje szablony odzieży, przekazuje je do uszycia, uczestniczy w przygotowaniu pokazu.

8 „Jestem projektantem” – mierzenie przy użyciu miarki krawieckiej:

- zapoznanie uczniów ze sposobem wykonywania pomiarów
- praca w zespołach: mierzenie długości rąk, obwodu bioder, talii, głowy
- zapisywanie wyników w tabeli
- porównywanie wielkości

9 „Suknia dla Kopciuszka” – praca techniczna:

- tworzenie projektów sukien balowych dla Kopciuszka z wykorzystaniem szablonów postaci
- wybór tkanin
- przyklejanie ozdób
- prezentacja projektów
- podsumowanie działań uczniów
- zorganizowanie wystawy prac.

10 „Nie szata zdobi człowieka” – rozwiązywanie szyfrogramu literowego:

- zapoznanie ze sposobem wykonania zadania
- odczytanie szyfrogramu

←	↑	→	↓	↖	↗	↘	↙	↔	↕	↕	Δ	Σ	/
N	E	I	S	Z	A	D	B	T	O	C	ł	W	K

←	→	↑	↓	↖	↗	↘	↙

↖	↘	↕	↙	→	↕	↖	Δ	↕	Σ	→	↑	/	↗

11 „Czy szata zdobi człowieka?” – próba dyskusji:

- formułowanie argumentów za i przeciw
- badanie zasadności odmiennych stanowisk
- wyciągnięcie wniosków
- uzgodnienie wspólnego stanowiska.

Opracowała:
mgr Wiesława Twardowska



SCENARIUSZ ZAJĘĆ ZINTEGROWANYCH dla klas II inspirowany filmem „**Kopciuszek. Historia prawdziwa**” – dystrybutor Kino Świat

Temat: „Jak dawniej mierzono czas?”

Cele ogólne:

- zapoznanie ze sposobami mierzenia czasu dawniej i obecnie
- kształtowanie umiejętności posługiwania się zegarem
- rozbudzanie zainteresowania uczniów sposobami pomiaru czasu i jego jednostkami
- rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia
- poszerzanie doświadczeń plastyczno-konstrukcyjnych

Cele operacyjne:

Uczeń:

- zna zastosowanie zegara i jego funkcje
- wymienia różne rodzaje zegarów
- dostrzega postęp techniczny
- odczytuje pełne godziny na tarczy zegarowej ze wskazówkami
- zapisuje pełną godzinę
- zna jednostki czasu: godziny, minuty
- zna liczbę minut w godzinie
- rozumie, że doba ma 24 godziny
- potrafi przyporządkować czynności odpowiednim godzinom
- rozumie zjawisko upływu czasu
- wyjaśnia związki frazeologiczne związane z czasem
- konstruuje z różnych materiałów zegar ze wskazówkami
- wykonuje obliczenia zegarowe, rozwiązując zadania tekstowe
- wypowiada się w formie uporządkowanej i rozwiniętej na dany temat
- współpracuje z innymi w sytuacjach zadaniowych

Liczba uczniów: dowolna

Formy pracy: indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu, tablica interaktywna, fotografie przedstawiające różne zegary, zegar do demonstracji dla nauczyciela, nagranie piosenki „U zegarmistrza gra muzyka” (muz. E. Pałłasz, sł. M. Terlikowska), materiały do wykonania zegara: brzośki, nożyczki, kredki, pinezki, korki; zadania tekstowe.

PRZEBIEG:

1 Nawiązanie do filmu „Kopciuszek. Historia prawdziwa”:

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat filmu
- określenie czasu, w którym Kopciuszek opuścił bal (północ)

2 „Zegar” – rozwiązywanie zagadki:

- odczytanie zagadki

Na ręce, na ścianie, na wieży, to, co przemija, mierzy. (zegar)

- zapisanie w zeszytach zagadki oraz rozwiązywania
- określanie, do czego służy zegar

3 „Zegary” – oglądanie fotografii przedstawiających różne zegary:

<http://www.jedynka.org/images/menu/627/n1753.pdf>



- poznanie historii zegarów
 - gnomon, zegar słoneczny, księżycowy, ogniowy, wodny, piaskowy, kołowy, wahadłowy, kwarcowy, pulsarowy, atomowy
- dzielenie się spostrzeżeniami

4 „U zegarmistrza gra muzyka” – zabawa ruchowa z elementem ćwiczeń artykulacyjnych:

- uczniowie chodzą w różnych kierunkach słuchając piosenki „U zegarmistrza gra muzyka” (muz. E. Pałłasz, sł. M. Terlikowska) – marsz z wysokim unoszeniem kolan
- prezentowanie zegarów ruchem oraz naśladowanie wydawanych przez nie dźwięków
 - bim bam bom – uczniowie stają swobodnie, ręce w dole, dłonie zwinięte w pięść; wymachy ramion w lewo i prawo
 - cyk cyk cyk – podskoki obunóż w miejscu
 - rym cym cym – stanie w rozkroku, ręce złożone na biodrach; skręty tułowia w lewo w tył i w prawo w tył; stopy przywarte do podłoża



5 „Co to znaczy, że czas płynie?” – wyjaśnienie związków frazeologicznych:

- podział uczniów na zespoły
- losowanie kartek ze związkami frazeologicznymi
 - być o czasie, być na czasie, czas to pieniądz, dawnymi czasy, najwyższy czas, od czasu do czasu, w sam czas, w swoim czasie, z czasem, zabijać czas, iść z duchem czasu, ciężkie czasy, rychło w czas, wyścig z czasem, żyć z zegarkiem w ręku, szanować swój czas
- wyjaśnianie znaczenia związków frazeologicznych
- podsumowanie wypowiedzi uczniów

6 „Dlaczego czas jest cenny?” – próba dyskusji:

- formułowanie argumentów za i przeciw
- badanie zasadności odmiennych stanowisk
- wyciągnięcie wniosków
- uzgodnienie wspólnego stanowiska.

7 „Jak odmierzyć upływ czasu?” – burza mózgów:

- zbieranie i analiza pomysłów
- wybór najtrafniejszych odpowiedzi

8 „Zegary” – konstruowanie z papieru:

- instrukcja wykonania zegara
- samodzielna praca uczniów
 - wycinanie z brystolu tarczy zegarowej i wskazówek
 - rysowanie cyfr
 - kolorowanie i ozdabianie zegara według własnego pomysłu
 - umieszczanie wskazówek na tarczy zegara za pomocą pinezki oraz korka
- prezentacja zegarów

9 „Godziny i minuty” – ćwiczenia z zegarem:

- zapoznanie z przeznaczeniem dużej i małej wskazówki
- uświadomienie uczniom, że doba ma 24 godziny, a tarcza zegara wskazówkowego ma tylko 12 godzin
- wskazywanie pełnych godzin na zegarze
 - północ, południe, godzina pobudki, śniadania, rozpoczęcia lekcji w szkole, obiadu, kolacji, snu.

10 „Dzień Olimpijczyka” – praca z wykorzystaniem tablicy interaktywnej:

<https://learningapps.org/1542626>



- łączenie zegara z opisem
- zapoznanie ze sposobem zapisywania godzin
- nazywanie jednostek czasu: godzina, minuta
- zapoznanie z liczbą minut w godzinie



11 „Która godzina?” – ćwiczenia w odczytywaniu godzin na zegarze:

<https://learningapps.org/1397911>



- odczytywanie godzin na zegarze
- łączenie zegara z godziną – przyporządkowywanie obrazków

12 „Mierzmy czas” – rozwiązywanie zadań tekstowych:

- odczytanie i analiza treści zadań
- ustawianie zegarów i odliczanie godzin
- zapisanie działań
- obliczenia czasu wykonywania czynności
- zapisanie odpowiedzi
- podsumowanie działań uczniów

• Kopciuszek sprzątał dom macochy od południa. Ile czasu zajęły mu porządki, jeśli skończył pracę o godzinie 18?

• Bal u księcia zaczął się o godzinie 16, a zakończył o 24. Ile godzin trwał bal?

• Kareta wyruszyła do pałacu o godzinie 19. Ile czasu trwała podróż Kopciuszka, jeśli przybył na bal o godzinie 20?

• Kopciuszek przybył na bal o godzinie 20. O północy musiał opuścić pałac księcia. Ile godzin był na balu?

Opracowała:
mgr Wiesława Twardowska



SCENARIUSZ ZAJĘĆ ZINTEGROWANYCH dla klas III
inspirowany filmem „**Kopciuszek. Historia prawdziwa**”
– dystrybutor Kino Świat

klasa III

Temat: „Dobro i zło w baśni”

Cele ogólne:

- doskonalenie umiejętności odróżniania dobra i zła
- kształcenie umiejętności oceniania postępowania innych z uzasadnieniem swojego stanowiska
- wdrażanie do rozumienia konsekwencji dobrego i złego postępowania
- stwarzanie okazji do czynienia dobrych uczynków i pomagania innym

Cele operacyjne:

Uczeń:

- zna pojęcia dobra i zła
- określa cechy charakteru bohaterów baśni
- dokonuje oceny zachowania postaci, odwołując się do własnych doświadczeń i przemyśleń
- wie, że dobre i złe zachowania mają swoje konsekwencje
- wie, jak można pomagać innym
- wyszukuje antonimy do podanych wyrazów
- wzbogaca słownictwo
- rozwiązuje zagadki słowne
- układa puzzle z bohaterami baśni
- układa wyrazy z sylab
- rozwiązuje szyfrogram literowo-cyfrowy
- zgodnie współpracuje w grupie

Liczba uczniów: dowolna

Formy pracy: indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne: tablica interaktywna, komputer z dostępem do internetu, kartki z napisami dobro i zło, kartki z zagadkami słownymi, kartki z tytułami bajek i baśni, kartki z przymiotnikami określającymi cechy charakteru, kartki z zadaniami dla każdego ucznia (rozsypanka sylabowa, szyfrogram literowo-cyfrowy), paski papieru, kolorowe kredki.

PRZEBIEG:

1 Nawiązanie do filmu „Kopciuszek. Historia prawdziwa”:

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat filmu i bohaterów baśni

2 „Dobro i zło” – zabawa dydaktyczna:

- nauczyciel umieszcza na podłodze kartki z napisami dobro i zło, a następnie wymienia bohaterów baśni „Kopciuszek”
- uczniowie oceniają postępowanie bohaterów baśni i zajmują miejsca na wybranych kartkach
- nauczyciel prosi wybranych uczniów o uzasadnienie wyboru

3 „Bohaterowie bajek i baśni” – rozwiązywanie zagadek:

- losowanie, odczytywanie i odgadywanie zagadek
- rozpoznawanie tytułów bajek lub baśni
- przyporządkowanie napisów
- ocena postaw bohaterów bajek i baśni oraz określanie konsekwencji ich postępowania
- podział na dobrych i złych

W chatce krasnoludków mieszka, prześliczna królowna (Śnieżka)
Gdy potarł lampę zakurzoną, od razu miał rzecz wymarzoną. (Aladyn)
Mała, grzeczna dziewczynka wilka spotkała w lesie. Ma czerwoną czapeczkę, babci lekarstwa niesie. (Czerwony Kapturek)
Jakie to maluchy, zawsze są brodate i ciężko pracują i zimą i latem? (krasnoludki)
Tylko cał wysokości miała ta dziewczeczka, dlatego też jej imię brzmiało (Calineczka)
Łatwo mnie poznać, gdy bajkę wspomnie. Chodziłem tam w butach, miałem lżejsze życie. (Kot w butach)
Chłopiec z bajki znany, z drewna wystrugany. Kiedy kłamał w głos, strasznie rósł mu nos. (Pinokio)
Mieszka zwykle w małej chatce, która jest na kurzej łapce. Lata często z czarnym kotem, lecz na miotle, a nie LOT-em. (Baba Jaga)
Z wysokiej wieży warkocz spuszczała, czy mi odpowiesz, jak na imię miała? (Rozpunka)
Jaka osoba z dawnych bajek na miotle w podróż się udaje? (czarownica)
Każda królowna, a tym bardziej ona uważać powinna na wrzeciona. (Śpiąca Królowna)
Piękne szaty, w ręce patyk. Choć to nie do wiary, uczyni nim czary. (wróżka)
Jaka to dziewczynka ma roboty wiele, a na pięknym balu gubi pantofelek? (Kopciuszek)
Jaka postać mała, jak drobna część ciała, bardzo duże kroki bez trudu stawiała? (Tomcio Paluszek)
Jakie zwierzę z bajek ma takie zwyczaje, że chcąc połknąć wnuczkę, to babcię udaje? (wilk)
Choć uczciwym był człowiekiem, wiecie o tym sami, jego imię zawsze łączy się z rozbójnikami. (Ali Baba)
Zła i okrutna, bogata dama, co futro z psiaczków bardzo mieć chciała. (Cruella de Mon)
Chociaż na wielu poduszkach spała, to i tak wstała cała obolała. (Księżniczka na ziarnku grochu)

4 „Baśnie” – gra towarzyska typu Wisielec z wykorzystaniem tablicy interaktywnej:

<https://learningapps.org/2493765>



- odgadywanie liter i słów – imion bohaterów baśni

5 „Postaci baśniowe” – grupowanie z wykorzystaniem tablicy interaktywnej:

<https://learningapps.org/3588741>



- podział postaci na pozytywne i negatywne
- dzielenie się uwagami i spostrzeżeniami na temat postaw bohaterów

6 „Jak rozpoznać dobrego i złego bohatera w baśniach?” – burza mózgów:

- zapoznanie z zasadami burzy mózgów
- zbieranie i analiza pomysłów
- zwrócenie uwagi na wygląd bohaterów, strój, muzykę, odgłosy i kolory towarzyszące postaci
- wybór najtrafniejszych odpowiedzi

7 „Dobry i zły” – dobieranie antonimów:

- wyjaśnienie pojęcia: antonim
Antonim – każdy z pary wyrazów mających przeciwstawne znaczenia, np. twardy – miękki (SJP)
- rozdanie kartek z przymiotnikami
- samodzielna praca uczniów: wyszukiwanie antonimów do podanych wyrazów
- zapisywanie wyrazów w tabeli
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania
- przypomnienie, że częśćkę „nie” z przymiotnikami należy pisać łącznie
- podkreślanie cech pozytywnych kolorem czerwonym, a negatywnych czarnym

dobry -(niedobry, zły)
 zakłamaný - (prawdomówny)
 mądry - (niemądry, głupi)
 chciwy -(hojny)
 pracowity -(leniwy)
 fałszywy - (szczerý)
 odważny - (tchórzliwy)
 zdradliwy - (lojalny)
 rozsądný - (lekkomyślný)
 próżny - (skromny)
 uczciwy - (nieuczciwy)
 wyrachowany - (bezinteresowný)
 życzliwy - (nieżyczliwy)
 opryskliwy -(uprzejmy)

8 „Siostry Kopciuszka” – rozsypanka sylabowa:

- układanie z sylab przymiotników opisujących siostry Kopciuszka
- zapisywanie przymiotników w zeszytach
 - próżne, leniwe, złośliwe, zawiste, nieuprzejme, okrutne, nieżyczliwe, przemądrzałe, zazdrosne, zarozumiałe
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania
- określanie konsekwencji postępowania sióstr

próż	le	złoś	ne	wist	przej
li	ne	me	za	ne	mą
ni	ne	zaz	prze	zu	życz
ro	krut	mia	u	li	łe
drza	dros	we	łe	nie	nie
	za	o	we	we	

9 „Czy w bajkach i baśniach potrzebne są postacie negatywne?” – próba dyskusji:

- formułowanie argumentów za i przeciw
- badanie zasadności odmiennych stanowisk
- wyciągnięcie wniosków
- uzgodnienie wspólnego stanowiska
 - Zestawienie dobrych i złych postaci w bajkach uczy odróżniania dobra od zła.
 - Losy bohaterów wpływają na emocje czytelnika lub widza.
 - Szczyśliwe zakończenia uczą, że dobro zawsze zwycięża.
 - Umieszczanie w bajkach czarnych charakterów sprawia, że dzieci uczą się radzić sobie ze strachem.

10 Rozwiązywanie szyfrogramu literowo-cyfrowego:

- prezentacja kodu obrazkowego

J	R	K	A	U	N	T	D	O	E	Z	S	B	Ć	I	C	Ś	G	I	Y	Ł	P	H	W	Ą	!
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

- próby samodzielnego dekodowania tekstu
- zapoznanie z zasadą odczytania szyfru
 - literom przyporządkowane są odpowiadające im cyfry, np. cyfra 3 odpowiada literze „K”
 - kolejne litery oddzielone są kropką, a kolejne wyrazy ukośnikiem
- samodzielne odszyfrowanie tekstu

1.4.3 7.2.5.8.6.9 1.10.12.7 11.2.9.13.15.14 16.9.17 8.9.13.2.10.18.9 26
8.10.8.20.6.15.1 11.21.9 22.2.11.20.16.23.9.8.11.15 11/21.4.7.24.9.17.16.15.25

- odczytanie sentencji francuskiego pisarza i podróżnika (Jacques-Henri Bernardin de Saint-Pierre) „Jak trudno jest zrobić coś dobrego! Jedynie zło przychodzi z łatwością”
- swobodna interpretacja sentencji

11 „Jak być dobrym? – zestawienie poglądów w formie Słoneczka:

- podział uczniów na trzyosobowe zespoły, w których poszukują odpowiedzi na postawione pytanie
- uczniowie zapisują odpowiedzi w formie haseł na 3 paskach papieru, a następnie przedstawiciel zespołu układa je na podłodze w ten sposób, że kartki z tą samą treścią haseł tworzą promienie
- kolejne osoby albo dokładają kartki do powstałych promieni, albo tworzą nowe
- promienie należy układać wokół okręgu
- po ułożeniu słoneczka, nauczyciel zaprasza uczniów do spaceru wokół słoneczka i zapoznania się z treścią kartek
- uczniowie podsumowują wyniki pracy
- nauczyciel zachęca uczniów do udziału w wybranej akcji charytatywnej:
 - Wielka Orkiestra Świątecznej Pomocy
 - Świąteczna Paczka
 - Pola Nadziei
 - Góra Grosza
 - Inne...

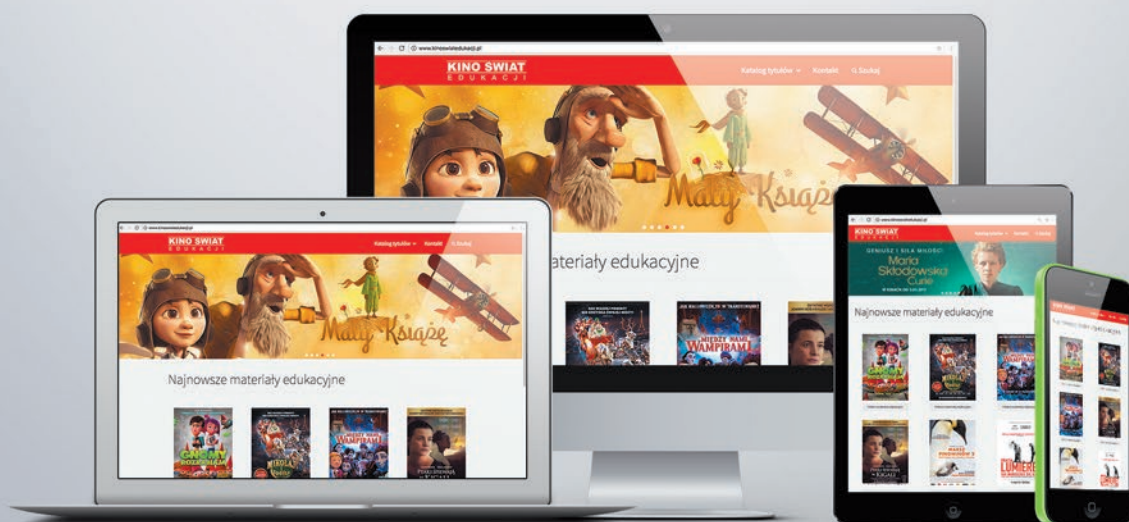
Opracowała:
mgr Wiesława Twardowska



Jesteś nauczycielem? Zajmujesz się edukacją?
Szukasz inspiracji, materiałów, pomocy dydaktycznych?
Zgadzasz się z nami, że kino może inspirować
do ciekawych zajęć, dyskusji, przemyśleń?
Chcesz zorganizować swoim podopiecznym pokaz ciekawego filmu?
Skorzystaj z bogatej i na bieżąco uzupełnianej oferty
KINOSWIATEDUKACJI.PL!

ZAPRASZAMY NA STRONĘ:

www.kinoswiatedukacji.pl



Materiały dydaktyczne, informacje o pokazach dla szkół:

KINO ŚWIAT
EDUKACJI

Irena Kruglicz-Kamińska
Specjalista ds. edukacji filmowej
Kino Świat Sp. z o. o.
ul. Belwederska 20/22
00-762 Warszawa

tel. 22 840 68 01 04
tel. kom. 728 302 018
e-mail: irena.kaminska@kinoswiat.pl