



GNOMY ROZRABIAJĄ

MALI KOLESIE, DUŻE KŁOPOTY

[illegible]

SGM

Schlösser

COMIC

KINO SWIAT

W KINACH OD 26 STYCZNIA

MATERIAŁY EDUKACYJNE



GNOMY ROZRABIAJĄ



Gatunek: animacja, komedia

Produkcja: Kanada 2017

Reżyseria: Peter Lepeniotis („Gang Wiewióra”)

Scenariusz: Michael Schwartz, Zina Zaflow

Reżyser polskiego dubbingu:

Dariusz Błazejewski („Misiek w Nowym Jorku”, „Bociany”, „Mały Książę”, „Zambezia”)

Obsada polskiej wersji językowej:

Jerzy Stuhr („Shrek”, „Smerfy”, „Mulan”),

Olaf Lubaszenko („Gdzie jest Dory”, „Ups! Arka odpłynęła”, „Dobry dinozaur”, „Samoloty”, „Ralph Demolka”),

Robert Górski („Gru, Dru i Minionki”, „Zambezia”, „Piorun”),

Natalia Jankiewicz („Wakacje Mikołajka”, „Rechotek”, „Merida Waleczna”, „Frankenweenie”),

Miłosz Konkel („Kung Fu Panda 2”, „Megamocny”),

Agata Paszkowska („Piłkarzyki rozrabiają”, „Samoloty”),

Karol Jankiewicz („Samoloty”, „Czarownica”),

Agnieszka Fajlhauer („LEGO® BATMAN: FILM”, „Pierwsza gwiazdka”).



Takich krasnali, jeszcze żeście nie poznali! Napakowana akcją po samą czapeczkę komediowa animacja dla małych i dużych prosto od producenta serii „SHREK” i reżysera hitu „GANG WIEWIÓRA”. Muzykę do filmu napisał Patrick Stump – członek amerykańskiego zespołu Fall Out Boy. Skrzaty ogrodowe, które ożywają, wszystkożerne rozrabiaki z innego wymiaru oraz dwójka dzieciaków, od których zależą losy całego świata. Często to właśnie najmniejsi stają się największymi bohaterami!

Chloe przeprowadza się wraz z mamą do nowego miasta. Wszystko jest dla niej nowe – dom, miasto, szkoła i znajomi. Stary budynek, w którym razem zamieszkają wydaje się skrywać wiele tajemnic. Jedną z nich jest osobliwa kolekcja krasnali ogrodowych. Pewnego dnia małe figurki ożywają! Okazuje się, że skrzaty są tak naprawdę legendarnymi strażnikami, którzy od wieków bronią świata przed żarłocznymi istotami z innych wymiarów. Dzielna Chloe, wspólnie z nowopoznanym kolegą z sąsiedztwa o imieniu Liam, przyłączają się do akcji. Zwariowane krasnale wraz z dwójką dzieciaków będą musiały poradzić sobie z pozaziemskim zagrożeniem. Bohater tkwi w każdym z nas – trzeba go tylko obudzić!



SCENARIUSZ ZAJĘĆ – dla dzieci 5 – letnich

inspirowany filmem „Gnomy rozrabiają” – dystrybutor „Kino Świat”

Temat: „Gnomy, skrzaty i krasnale”



Cele ogólne:

- nabywanie umiejętności słuchania, rozumienia i mówienia
- doskonalenie mowy powiązanej w czasie wypowiedzania się na różne tematy
- kształtowanie zainteresowań czytelniczych
- stymulowanie rozwoju pamięci i uwagi
- rozwijanie spostrzegawczości wzrokowej
- poszerzanie doświadczeń plastyczno-konstrukcyjnych

Cele operacyjne:

Dziecko:

- wzbogaca wiedzę na temat wierzeń ludowych
- poznaje utwory literackie zawierające elementy fantazji
- dostrzega fantazję w utworach literackich
- rozwija wyobraźnię
- charakteryzuje postaci
- swobodnie wypowiada się na dany temat
- kolejno wypowiada się podczas rozmów z całą grupą
- uważnie słucha wypowiedzi kolegów
- wyszukuje różnice pomiędzy dwoma pozornie takimi samymi obrazkami
- składa obrazki pocięte na 20 części
- jest spostrzegawcze
- ilustruje ruchem treść rymowanki

- rozpoznaje i nazywa wybrane instrumenty perkusyjne
- tworzy akompaniament do piosenki
- bawi się przy muzyce
- wykonuje prace plastyczno-konstrukcyjną według podanego wzoru

Liczba dzieci: dowolna

Formy pracy: grupowa, zespołowa i indywidualna

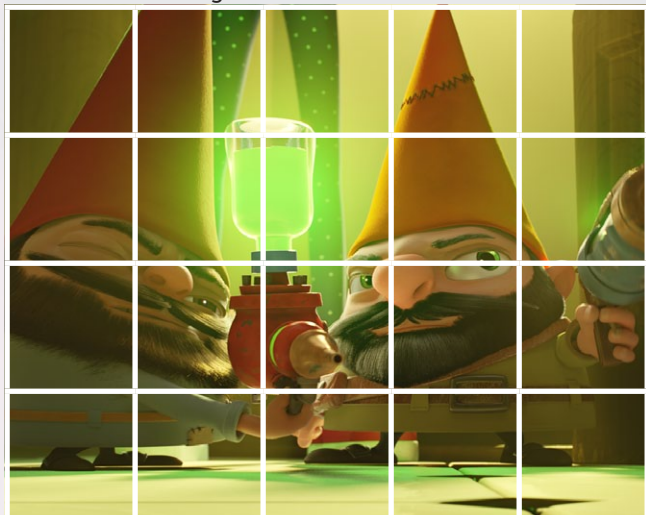
Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do Internetu, rzutnik, ekran, wiersz J. Brzechwy „Trzy wesołe krasnoludki”, puzzle z wykorzystaniem fotosu z filmu „Gnomy rozrabiają”, prezentacja multimedialna lub ilustracje przedstawiające postaci gnomów, skrzatów i krasnoludków, tekst rymowanki „Krasnal”, instrumenty perkusyjne, klocki drewniane; w kopertach dla każdego dziecka: obrazki „Gnom czy krasnoludek?”, labirynt graficzny; materiały do pracy plastycznej (rolki po papierze toaletowym, kolorowe wycinanki, klej, nożyczki, wata, piłeczki pingpongowe, flamastry).

PRZEBIEG:

1. Nawiązanie do filmu „Gnomy rozrabiają”:
 - swobodne wypowiedzi dzieci na temat filmu
 - przypomnienie imion i nazw postaci występujących w filmie
2. „Kim są gnomy?” – puzzle z wykorzystaniem fotosu z filmu:



- układanie obrazka z 20 części
- dzielenie się spostrzeżeniami i wiadomościami na temat gnomów



3. „Gnomy, skrzaty i krasnale” – oglądanie prezentacji multimedialnej lub ilustracji przedstawiających postaci:

- słowny opis postaci ze zwróceniem uwagi na charakterystyczne cechy wyglądu oraz charakteru
- słuchanie informacji na temat gnomów i krasnali

Gnom – legendarna lub baśniowa istota o niewielkim wzroście, mieszkająca zazwyczaj pod ziemią. Słowo to bywa często używane jako synonim krasnoludka.

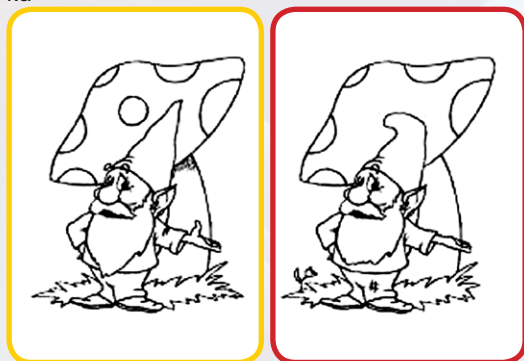
pl.wikipedia.org/wiki/Gnom

Krasnoludek, krasnal, skrzat – przyjazna ludziom istota pojawiająca się często w literaturze polskiej i zagranicznej, szczególnie w baśniach. Krasnoludki wyglądem przypominają małych ludzi. Przeważnie są przedstawiane w szpiczastych czerwonych czapczkach, od koloru których pochodzi ich polska nazwa. Występują zarówno w baśniowej tradycji polskiej, jak i innych narodów europejskich.

pl.wikipedia.org/wiki/Krasnoludek

4. „Gnom czy krasnoludek?” – wyszukiwanie 10 różnic między obrazkami:

- porównywanie obrazków
- wskazywanie i zaznaczanie różnic na drugim obrazku



5. „Krasnal” – zabawa ruchowa:

- ilustrowanie ruchem treści rymowanki
Jedna nóżka, druga nóżka – wysunięcie nogi do przodu
Oto taniec krasnoludka – obrót dookoła

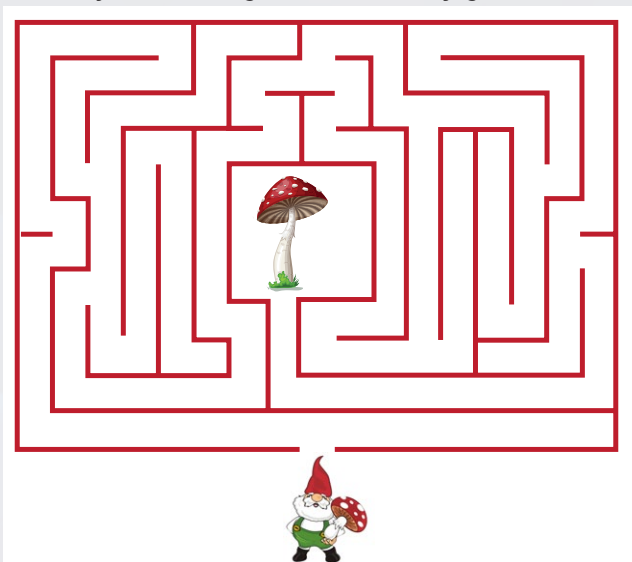
Ręce w przód, potem w górę – zgodnie ze słowami
Krasnal robi w niebie dziurę – ręce wysoko, kręcą młynek

Potem schyla się po kwiatki – przysiad

Na bukiet dla sąsiadki – wysunięcie rąk z gestem dawania kwiatków.

6. „Gdzie mieszkają krasnoludki?” – labirynt graficzny:

- swobodne wypowiedzi dzieci na temat domków krasnoludków
- rysowanie drogi krasnoludka do jego domku



7. „My jesteśmy krasnoludki” – zabawy z instrumentami:

<https://www.youtube.com/watch?v=3-eNzX7xmFs>

- zapoznanie z melodią i słowami piosenki
- ilustrowanie gestem treści piosenki oraz improwizacje rytmiczne
- wystukiwanie usłyszanych rytmów: klockiem, pałeczką
- tworzenie akompaniamentu do piosenki z wykorzystaniem instrumentów perkusyjnych

8. „Trzy wesole krasnoludki” – słuchanie fragmentu wierszowanej opowieści Jana Brzechwy:

<https://poema.pl/publikacja/18853-trzy-wesole-krasnoludki>

- wypowiedzi dzieci na temat wyglądu krasnoludków, miejsc, w których można je zobaczyć, ulubionych zajęć i pożywienia

9. „Krasnoludki” – wykonanie postaci jednego z trzech krasnali (praca plastyczna):

- oklejanie papierem kolorowym rolki po papierze toaletowym
- umocowanie piłeczki na jednym końcu rolki (głowa krasnala)
- rysowanie flamastrem oczu, ust i nosa krasnala
- przyklejanie 4 wyciętych z kolorowego papieru prostokątów (rąk i nóg krasnala)
- formowanie stożka z wyciętego koła (czapczka krasnala)
- doklejenie brody z waty
- podsumowanie osiągnięć i umiejętności dzieci
- zorganizowanie wystawy prac.

Opracowała:

mgr Wiesława Twardowska

SCENARIUSZ ZAJĘĆ – dla dzieci 6-letnich

inspirowany filmem „Gnomy rozrabiają” – dystrybutor „Kino Świat”

Temat: „Gnomy w ogrodzie”



Cele ogólne:

- zapoznanie z pracą ogrodnika
- poznanie podstawowych narzędzi wykorzystywanych do prac w ogrodzie
- nabywanie umiejętności prawidłowego i bezpiecznego posługiwania się narzędziami ogrodniczymi
- kształtowanie szacunku dla pracy ogrodnika
- wdrażanie do rozumienia potrzeby uprawiania roślin przez człowieka
- rozbudzanie zainteresowań przyrodniczych

Cele operacyjne:

Uczeń:

- zna charakterystyczne cechy ogrodów
- swobodnie wypowiada się na temat filmu, ogrodów oraz pracy ogrodnika
- rozpoznaje, nazywa i zna przeznaczenie wybranych narzędzi ogrodniczych
- zna zasady bezpiecznego posługiwania się narzędziami ogrodniczymi
- docenia i szanuje pracę ogrodnika
- ma poczucie sprawstwa i odpowiedzialności za stan otoczenia przyrodniczego
- potrafi zaprojektować ogród
- doskonali analizę i syntezę wzrokowo-słuchową
- zgodnie współdziała w zespole
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach
- rozwija umiejętności praktyczne

Liczba dzieci: dowolna

Formy pracy: indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne: ekran, rzutnik, komputer z dostępem do Internetu, tablica interaktywna, prezentacja multimedialna lub fotografie przedstawiające ogrody na świecie, „Wychowanie fizyczne w przedszkolu” K. Włażnik (WSiP, Warszawa 1988 ISBN 83-02-00960-1), narzędzia ogrodnicze, dla każdego ucznia: diagram wykreślanki, rękawice ogrodnicze; nasiona kwiatów polnych, linki lub skakanki, czasopisma ogrodnicze, nożyczki, klej, kartony formatu A-3, kredki ołówkowe.

PRZEBIEG:

1. Nawiązanie do filmu „Gnomy rozrabiają”:
 - swobodne wypowiedzi dzieci na temat filmu i marzeń gnomów (własny ogród)
2. „Co to jest ogród?” – burza mózgów:
 - zapoznanie dzieci z zasadami uczestnictwa w burzy mózgów
 - swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
 - dzielenie się wyobrażeniami na temat ogrodów
 - analiza pomysłów
3. „Niezwyczajne ogrody” – oglądanie prezentacji multimedialnej lub fotografii przedstawiających ogrody na świecie:

<http://www.travelin.pl/top/13-najpiekniejszych-ogrodow-swiata>

- zapoznanie ze stylami ogrodów
 - angielski, chiński, francuski, japoński, ogród zen
- klasyfikacja ogrodów według asortymentu
 - skalny (alpinarium)
 - dendrologiczny (arboretum)
 - bylinowy (bylinarnia)
 - różany (rosarium)
 - dzielenie się spostrzeżeniami na temat wyglądu i architektury ogrodów
- 4. „Nie deptaj grządek” – zabawa ruchowa z elementem równowagi:
 - „Wychowanie fizyczne w przedszkolu” K. Włażnik
 - nauczyciel za pomocą linek lub skakanek układa na podłodze na przemian równoległe ścieżki i grządki
 - dzieci ustawione grupkami wchodzą kolejno, jedno za drugim na ścieżkę, idą parę kroków, potem przekraczają grządki i idą po drugiej ścieżce
- 5. „Zaprojektuj ogród” – gra on-line z wykorzystaniem interaktywnej tablicy:

<http://www.kumak.waw.pl/game/index.html>

 - projektowanie ogrodu: zamiana smutnego podwórka w tętniący życiem ogród
 - układanie wybranych elementów w ogrodzie
 - dzielenie się spostrzeżeniami na temat zmian, które zaszły w ogrodzie latem i zimą dzięki działaniom dzieci
- 6. „Ogród marzeń” – praca w zespołach:
 - podział grupy na zespoły
 - wspólne wybranie funkcji, jaką ma pełnić ogród
 - rekreacyjny, ziołowy, warzywny, kwiatowy, różnorodny
 - rysowanie planu ogrodu
 - projektowanie układu ścieżek, miejsc nasadzeń kwiatów, drzew, krzewów
 - uwzględnienie dodatkowych elementów
 - ozdoby, mała architektura
 - wykonanie kolażu ze zdjęć wyciętych z czasopism przedstawiającego wymarzony ogród
 - wybieranie nazwy dla ogrodu
 - opis słowny ogrodu przez przedstawicieli zespołów
- 7. „Wiosna w ogródku” – zabawa ruchowa inspirowana słowami piosenki zespołu Fasaliki („Piosenki dla dzieci”):

<https://www.youtube.com/watch?v=gpZEIYqu1Ag>

 - dzieci – grabie, łopaty, taczki i konewki ustawiają się w wyznaczonym miejscu i stoją nieruchomo
 - wybrane dziecko – Wiosna dotyka kolejne dzieci budząc je z zimowego snu
 - podczas refrenu wszystkie dzieci wesoło podskakują, a podczas zwrotki wykonują swobodne interpretacje ruchowe do słów piosenki

8. „Narzędzia ogrodnicze” – prezentacja narzędzi:
- oglądanie i nazywanie narzędzi ogrodniczych
 - określanie ich zastosowania
 - prezentacja sposobu posługiwania się narzędziami
 - dzielenie się informacjami na temat zasad bezpiecznego posługiwania się narzędziami podczas prac w ogrodzie

9. „Gdzie są grabie?” – wykreślanka z hasłem:
- odszukiwanie w diagramie ukrytych wyrazów: nazw narzędzi ogrodniczych
 - wykreślanie zbędnych liter w kolejnych rzędach
 - odczytanie hasła utworzonego z nieskreślonych liter czytanych pionowo – OGRODNIK
 - wyjaśnienie pojęcia: ogrodnik

Ogrodnik – osoba uprawiająca warzywa, drzewa owocowe i rośliny ozdobne

- nazywanie i naśladowanie czynności wykonywanych przez ogrodnika

S	W	R	T	D	Ł	O	P	A	T	A	P
D	G	Z	X	C	V	G	R	A	B	I	E
S	E	K	A	T	O	R	T	C	F	B	G
Q	W	R	Z	T	N	O	Ż	Y	C	E	P
H	J	S	Z	P	A	D	E	L	T	N	M
N	C	V	B	K	O	N	E	W	K	A	R
S	W	Z	X	R	P	I	Ł	A	T	W	K
M	L	T	A	C	Z	K	A	H	F	S	R

Wyrazy do odszukania:

TACZKA	SZPADEL	GRABIE	NOŻYCE
KONEWKA	PIŁA	ŁOPATA	SEKATOR

10. „Ogródek kwiatowy” – warsztaty w terenie:

- wybór miejsca na kwiatowy ogródek
- mierzenie wspólną miarą terenu pod ogródek
- kopanie i spulchnianie gleby
- wysiewanie nasion kwiatów łąkowych (np. mieszanka kwiatów polnych)
- udeptywanie i podlewanie
- systematyczne obserwacje przyrodnicze – dzielenie się spostrzeżeniami.



Mieszanka kwiatów polnych – kwiaty zostały dobrane tak, aby cieszyć oko przez cały okres wegetacji – od wczesnego lata do późnej jesieni. Wysiew od połowy III do V do gruntu.

<http://www.fhukaktus.pl/sklep/mieszanka-kwiatow-polnych-350-nasion-p-6697.html>

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	XI	XII
WYSIEW				GRUNT								
KWITNIENIE												

WYSIEW	GŁĘBOKOŚĆ SIEWU	WYSOKOŚĆ
III-V	0,6 cm	30-100 cm
ROZSTAWA	STANOWISKO	TEMPERATURA
20x30 cm	słoneczne	13-18° C



Opracowała:
mgr Wiesława Twardowska



SCENARIUSZ ZAJĘĆ – kl. I

inspirowany filmem „Gnomy rozrabiają” – dystrybutor „Kino Świat”

Temat: „Niezwykłe domy”



Cele ogólne:

- ukazanie różnorodności tradycyjnego budownictwa na świecie
- rozbudzanie zainteresowań technicznych
- rozwijanie umiejętności swobodnego wypowiadania się w logicznej i uporządkowanej formie
- doskonalenie umiejętności współdziałania oraz samodzielnej organizacji pracy w zespołach
- stymulowanie rozwoju uwagi i pamięci
- poszerzanie doświadczeń plastyczno-konstrukcyjnych

Cele operacyjne:

Uczeń:

- zna znaczenie wyrazu „dom”
- opisuje własnymi słowami domy z różnych stron świata
- rozróżnia tradycyjne domy z różnych kontynentów
- wskazuje różnice między domami

- wskazuje wybrane kraje na mapie świata
- wie, z czego można zbudować dom
- wzbogaca swoje słownictwo
- pobudza swoją wyobraźnię i inicjatywę twórczą
- projektuje i wykonuje makietę domu
- planuje i realizuje własne projekty
- realizując te projekty współdziała w grupie
- przedstawia pomysły rozwiązań technicznych
- wykorzystuje i rozwija swój potencjał twórczy
- rozumie sens informacji podanej w formie prostego rysunku
- rozwiązuje zadania prowadzące do odkrywania algorytmów
- uczy się dyskusowania, wymiany zdań i argumentowania swoich wypowiedzi

Liczba uczniów: dowolna

Formy pracy: indywidualna, zespołowa i grupowa



Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do Internetu, głośniki, ekran, rzutnik, baśń „Trzy małe świnki” Grimm Wilhelm, Grimm Jakub (wyd. Wilga 2008), Słownik języka polskiego, prezentacja multimedialna lub fotografie przedstawiające niezwykle domy oraz domy z różnych stron świata; dla każdego ucznia (diagram „dom”, diagram łamigłówki „Nie ma jak w domu”), wiklinowe kółka, materiały do budowy domów: surowce wtórne, pudełka, papier kolorowy, nożyczki, klej, sznurki, zszywacz, itp.

PRZEBIEG:

1. Nawiązanie do filmu „Gnomy rozrabiają”:
 - swobodne wypowiedzi uczniów na temat filmu i przygód bohaterów
 - słowny opis domu, w którym zamieszkały gnomy
2. „Co to jest dom?” – burza mózgów:
 - zapoznanie uczniów z zasadami uczestnictwa w „burzy mózgów”
 - gromadzenie i analiza pomysłów – odkrywanie znaczenia słowa „dom”
 - odczytanie definicji ze Słownika języka polskiego

dom – budynek przeznaczony na mieszkania lub zakłady pracy;

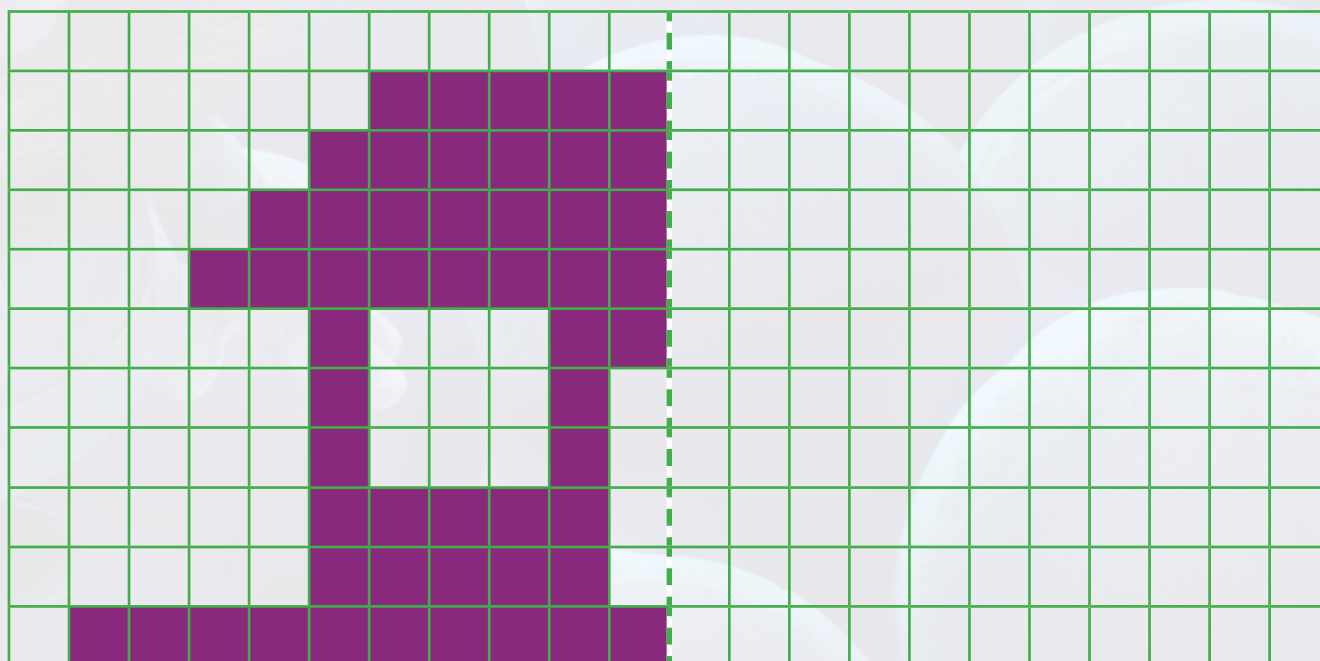
 - ❑ mieszkanie lub pomieszczenie, w którym się mieszka;
 - ❑ rodzina, domownicy
 - ❑ mieszkanie z jego mieszkańcami
 - ❑ ogół spraw związanych z rodziną i gospodarstwem
 - ❑ ród, rodzina, dynastia
 - ❑ miejsce, z którego ktoś pochodzi
 - ❑ instytucja społeczna lub usługowa, mieszcząca się zwykle w oddzielnym
 - ❑ lokalu lub budynku lub budynek, w którym się ona znajduje, np. Dom Mody
 - zwrócenie uwagi na wieloznaczność słowa „dom”
 - swobodne wypowiedzi na temat domu jako budynku zamieszkiwanego przez ludzi
3. „Dom” – ćwiczenie percepcji wzrokowej:
 - odwzorowywanie symetrycznego wzoru, kratka po kratce (kolorowanie kretek ołówkiem)

4. „Niezwykłe domy” – oglądanie prezentacji multimedialnej lub fotografii przedstawiających niezwykle domy: <https://dom.wp.pl/najbardziej-niezwykłe-domy-na-swiecie-kto-w-nich-mieszka-6098137097781889g>

- dzielenie się spostrzeżeniami i wrażeniami na temat wyglądu prezentowanych domów
 - ❑ dom w kształcie auta
 - ❑ dom, który stoi na głowie
 - ❑ dom w skale
 - ❑ dom UFO
 - ❑ zakręcony dom
 - ❑ dom wieży ciśnień
 - ❑ dom dla wielbicieli Beagle
- wypowiedzi na temat wyglądu domu marzeń i ulubionych pomieszczeń



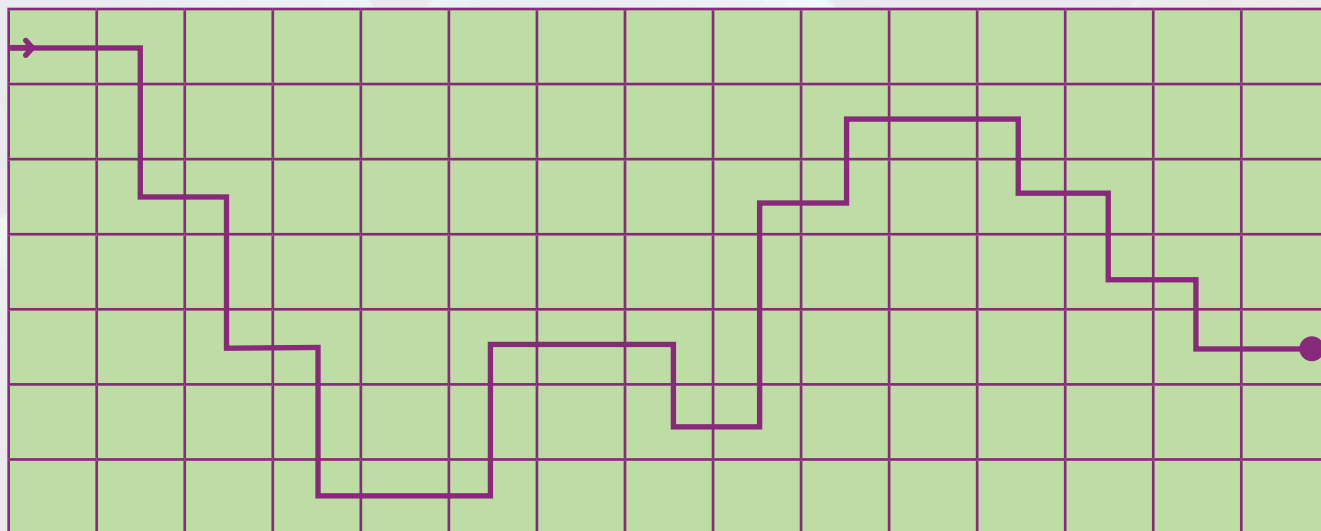
5. „Ile kroków do domu?” – zabawa ruchowa:
 - wybrana uczennica – mama staje na mecie, a w odległości kilku metrów od niej pozostali uczniowie, którzy muszą dotrzeć do mamy
 - każdy z uczniów po kolei pyta: „Mamo, mamo, ile kroków do domu?”
 - mama podaje rodzaj i liczbę kroków, np. trzy słoniowe (trzy wielkie kroki), cztery kurze (stopa za stopą), dwie żabki (skoki w przysiadzie), trzy parasolki (z obrotem wokół własnej osi), a uczniowie wykonują jej polecenia
 - uczeń, który pierwszy dotrze do mamy wygrywa i sam zostaje nową mamą
6. „Trzy małe świnki” – oglądanie bajki Disneya lub słuchanie baśni braci Grimm: <https://www.youtube.com/watch?v=M96VDK5D1y8>
 - opisywanie wyglądu domków, ich wad i zalet
 - nazywanie materiałów, z których zostały wykonane
 - wyszukiwanie przyczyn nietrwałości konstrukcji domów świnek
7. „Dzieci w domkach, dzieci na spacer” – zabawa ruchowa orientacyjno-porządkowa:
 - nauczyciel rozkłada kółka w dość dużych odstępach, tworząc domki dla dzieci
 - uczniowie mieszkają w domkach, a na polecenie nauczyciela „Idziemy na spacer!” – wszyscy wychodzą



- z domków, rozchodzą się w różnych kierunkach, spacerują, biegają omijając domki, aby ich nie zburzyć
- na sygnał uczniowie nie wracają na swoje miejsce, lecz stają w najbliższym domku
 - zabawę można urozmaicić i utrudnić likwidując jeden domek lub dwa – wtedy trzeba się pośpieszyć, aby nie zostać bez domku
8. „Domy w różnych stronach świata” – oglądanie prezentacji multimedialnej lub ilustracji przedstawiających domy:
- nazywanie przedstawionych domów i słowny opis ich wyglądu
 - igloo (kanadyjska Arktyka)
 - jurta (Mongolia)
 - lepianka (Kenia)
 - wigwam i tipi (Indianie Ameryki Północnej)
 - dom na wodzie (Archipelag Malajski)
 - dom na łodzi (Laos)
 - chata Yali (Indonezja)
 - dom z trzciny (Peru)
 - dom na palach (Wietnam)
 - dom z gliny (Mali)
 - namiot koczowników (Somalia)
 - domy Chipaya (Boliwia)
 - chata plemienia Toda (Indie)
 - wskazywanie miejsc na mapie świata
9. „Dlaczego ludzie budują różne domy?” – burza mózgów:
- zapoznanie uczniów z zasadami uczestnictwa w „burzy mózgów”
 - gromadzenie i analiza pomysłów
 - wybór najtrafniejszych rozwiązań
 - rodzaj domu zależy od warunków klimatycznych oraz zróżnicowanej dostępności materiałów do wznoszenia domów
10. „Nie ma jak w domu” – kodowanie bez komputera:
- samodzielne próby rozwiązania łamigłówki
 - indywidualna praca uczniów
 - odczytanie hasła: „Wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej”
 - wspólne wyjaśnienie znaczenia przysłowia
11. „Mój dom” – praca zespołowa:
- projektowanie domów i rysowanie projektów
 - konstruowanie domów z surowców wtórnych
 - prezentacja domów na forum klasy
 - podsumowanie osiągnięć i umiejętności uczniów
 - zorganizowanie wystawy prac.

Opracowała:
mgr Wiesława Twardowska

W	S	A	R	W	E	T	Y	U	I	O	P	A	S	D
F	Z	G	H	J	K	L	Z	X	N	A	J	C	V	B
M	Ę	D	N	Q	A	Z	E	M	U	S	L	E	C	V
N	J	Z	I	O	P	Y	T	O	R	E	D	P	I	S
R	U	I	E	O	E	A	L	D	P	I	E	W	E	J
D	O	M	D	B	Z	C	E	W	I	E	P	G	K	L
E	R	T	O	B	R	D	X	C	V	B	N	M	A	W



SCENARIUSZ ZAJĘĆ ZINTEGROWANYCH – klasa II

inspirowany filmem „Gnomy rozrabiają” – dystrybutor „Kino Świat”

Temat: „Co to jest rodzina?”



Cele ogólne:

- wdrażanie do rozumienia potrzeby tworzenia relacji rodzinnych
- rozwijanie umiejętności odczuwania więzi uczuciowej z rodziną
- kształtowanie umiejętności tworzenia relacji, współdziałania, współpracy oraz samodzielnej organizacji pracy w małych grupach
- doskonalenie umiejętności dyskusowania, wymiany zdań i argumentowania swoich wypowiedzi

Cele operacyjne:

Uczeń:

- identyfikuje się z grupą społeczną do której należy – rodziną
- respektuje normy i reguły postępowania w tej grupie
- przyjmuje konsekwencje swojego uczestnictwa w grupie i własnego w niej postępowania
- w odniesieniu do przyjętych norm i zasad
- zna i nazywa członków swojej rodziny
- rozumie pojęcie „drzewo genealogiczne”
- wykonuje zadania według usłyszanej instrukcji
- wypowiada się w formie uporządkowanej i rozwiniętej na dany temat
- analizuje i rozwiązuje zadanie tekstowe tworząc własną strategię jego rozwiązania
- planuje i realizuje własne projekty plastyczne
- współpracuje z innymi w sytuacjach zadaniowych
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach

Liczba uczniów: dowolna

Formy pracy: indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do Internetu, rzutnik, ekran, piosenka „Moja wesoła rodzinka” (w: „Pomysł na piosenkę dla klasy I. Lato” WSiP), fotografie i pamiątki rodzinne, kłębek wełny, paski papieru, kartki ze zdaniami (relacje rodzinne), karteczki z nazwami zwierząt, białe kartki A4; dla każdego ucznia – diagram wykreślanki „Rodzina”, kartka z treścią zadania tekstowego, karta pracy „Obowiązki w rodzinie”, fotografia własna, rodziców, dziadków i rodzeństwa, kredki, klej, karta A4, nożyczki; dla każdego zespołu – zgadywanka przyrodnicza „Pies i kot”.

PRZEBIEG:

1. Nawiązanie do filmu „Gnomy rozrabiają”:
 - swobodne wypowiedzi uczniów na temat filmu
 - słowny opis głównej bohaterki
 - zwrócenie uwagi na członków jej rodziny
2. „Co to jest rodzina?” – zestawienie poglądów uczniów w formie Słoneczka:
 - podział grupy na zespoły
 - dyskusja w zespołach
 - zapisywanie wyników dyskusji w formie haseł na 3 paskach papieru
 - praca na forum ogólnym: układanie na podłodze pasków papieru z hasłami wokół okręgu (w formie Słoneczka) – kartki z treścią haseł tworzą promienie
 - spacer wokół Słoneczka – zapoznanie się z treścią haseł
 - dyskusja dotycząca zawartości promyków



3. „Moja rodzina” – zabawa słowna metodą Pajęczyny:

- nauczyciel i uczniowie zajmują miejsca w kręgu, kładąc przed sobą przyniesione fotografie i pamiątki rodzinne
- nauczyciel w prawej ręce trzyma kłębek wełny, nawija nitkę na palec wskazujący lewej ręki, mówi dwa zdania o swojej rodzinie i rzuca kłębek prawą ręką do wybranego ucznia
- uczeń, który złapał kłębek nawija nitkę na swój lewy palec, mówi dwa zdania o swojej rodzinie, po czym rzuca kłębek do kolejnej osoby, itd. tworząc w ten sposób pajęczynę
- po zakończeniu uczniowie odrzucają kłębek do osoby, od której go otrzymały wymieniając nazwy członków rodziny, np. mama, ciocia, dziadek itp.

4. „Kto jest kim w rodzinie?” – zabawa dydaktyczna:

- losowanie kartek ze zdaniami i udzielanie odpowiedzi na pytania dotyczące relacji rodzinnej

Mama mojego taty to moja	babcia
Mama mojej mamy, to moja ...	babcia
Tata mojej mamy to mój...	dziadek
Tata mojego taty to mój...	dziadek
Brat mojego taty to mój...	stryjek
Żona brata mojego taty to moja...	stryjenka
Brat mojej mamy to mój...	wujek
Siostra mojego taty to moja...	stryjenka
Siostra mojej mamy to moja...	ciocia
Mama mojej babci to moja...	prababcia
Tata mojej babci to...	pradziadek

Syn mojej cioci to mój...	kuzyn
Córka mojej cioci to moja...	kuzynka

5. „Rodzina” – wykreślanka:

- wyszukiwanie w diagramie i wykreślanie wyrazów z nazwami członków rodziny
- wyrazy mogą być ukryte poziomo i pionowo
- odczytanie hasła utworzonego z pozostałych liter czytanych rzędami: RODZINA

K	U	Z	Y	N	D	S	Y	N
U	R	W	O	C	Z	S	D	C
Z	B	U	W	I	I	I	Z	Ó
Y	R	J	N	O	A	O	I	R
N	A	E	U	C	D	S	M	K
K	T	K	K	I	E	T	A	A
A	T	A	T	A	K	R	M	N
B	A	B	C	I	A	A	A	A

Wyrazy do odszukania:

MAMA, TATA, CÓRKA, SYN, SIOSTRA, BRAT, WUJEK, CIOCIA, BABCIA, DZIADEK, KUZYN, KUZYNKA

6. „Rodzinne wakacje” – zadanie matematyczne:

- analiza treści zadania
- wykonanie rysunku schematycznego
- zapisanie danych
- układanie planu rozwiązania zadania



- wyznaczenie kolejnych działań
- ustalenie i sprawdzenie wyniku
- refleksja nad rozwiązaniem

Oblicz, ile będzie kosztował 7 dniowy wypoczynek w hotelu „Błękitna Fala” w miejscowości nadmorskiej, dla dwóch dorosłych osób i czworga dzieci w wieku 2 lat, 4 lat, 6 lat i 8 lat? Jeden dzień pobytu wynosi 85 zł dla osoby dorosłej, a dla każdego dziecka od 3 do 10 roku życia 65 zł. Dzieci poniżej 3 lat mają pobyt w hotelu za darmo.

7. „Czy zwierzęta żyją w rodzinach?” – swobodne wypowiedzi uczniów:
 - uzupełnianie wypowiedzi rówieśników
 - podawanie przykładów
 - słonie, szympansy, bociany, wilki, dziki...
8. „Rodziny zwierząt” – zabawa integracyjna:
 - uczniowie losują karteczki z nazwami zwierząt: każde zwierzę ma swoją rodzinę (np. pies – tata, pies – mama, pies – córka, pies – syn)
 - uczniowie spacerują po parku przy muzyce, a na przerwę w muzyce sprawdzają, jakimi są zwierzętami
 - ich zadaniem jest odnalezienie pozostałych członków swojej rodziny; mogą porozumiewać się tylko w swoim języku (np. psy – szczekają)
 - wygrywa rodzina, która pierwsza ustawi się w szeregu w prawidłowej kolejności: tata, mama, córka, syn
9. „Pies i kot” – zgadywanka przyrodnicza:
 - podział uczniów na zespoły
 - wspólne uzupełnianie tabeli przez członków każdego zespołu
 - wpisywanie najbliższych członków rodziny psa, kota, lwa, krowy, dzika, owcy, konia, koguta, świni
 - prezentacja wyników pracy na forum klasy

SAMICA	SAMIEC	DZIECKO
	pies	
kotka		
		lwiątko
krowa		
	odyniec	
owca		
		żrebak
	kogut	
		prosię

10. „Most” – zabawa ruchowa:
 - uczniowie ustawiają się po jednej stronie klasy; każdy otrzymuje jedną kartkę A4
 - zadaniem wszystkich uczniów jest przejście na drugą stronę klasy bez dotykania podłogi; mogą stąpać po kartkach; sami ustalają, jak wykonać zadanie
 - po wykonaniu zadania, nauczyciel zwraca uwagę na pracę zespołową wszystkich członków grupy – zaangażowanie każdego uczestnika na wpływ na sukces całego zespołu (tak jak w rodzinie).

11. „Obowiązki w rodzinie” – samodzielna praca ucznia:
 - uzupełnianie karty pracy

Wypisz, jakie obowiązki w twojej rodzinie spełnia mama, a jakie ty?

MAMA:

.....

JA:

.....

12. „Moje zachowanie ma wpływ na szczęście mojej rodziny”. Czy zgadzasz się z tym stwierdzeniem? – dyskusja:
 - formułowanie argumentów za i przeciw
 - badanie zasadności odmiennych stanowisk
 - wyciągnięcie wniosków
 - uzgodnienie wspólnego stanowiska
13. „Moja rodzina” – słuchanie muzyki połączone z aktywnością ruchową:
 - słuchanie piosenki „Moja wesoła rodzinka”
<http://www.klasa.pl/muzyka/piosenka-3.htm>
<https://www.youtube.com/watch?v=zC9jbgmeoLc&t=81s>
 - nauka słów i melodii piosenki
 - przedstawianie ruchem treści muzycznej oraz pozamuzycznej
 - tworzenie improwizacji ruchowych
14. „Rodzinne drzewo” – praca plastyczna:
 - wyjaśnienie pojęcia: drzewo genealogiczne

Drzewo Genealogiczne, to sposób na przedstawienie w formie wykresu lub obrazka historii rodzinnej. Historia każdego z nas, to wspaniała opowieść, jedyna w swoim rodzaju. Źródłem wiedzy o naszych korzeniach są: rodzice, dziadkowie, którzy znają wiele szczegółów z historii naszych przodków. W rodzinnych zbiorach możemy znaleźć fotografie, świadectwa szkolne, dokumenty lub pamiątki odziedziczone po przodkach. Być może, niektórzy byli znanymi działaczami, żołnierzami, artystami, rzemieślnikami. Wszystkie znalezione pamiątki mogą nam pomóc ocalić pamięć o naszych przodkach od zapomnienia.

 - prezentacja sposobu wykonania zadania:
 - Korzeniami będą nasi dziadkowie. Gałęzie to rodzice. Młode listki to my sami.
 - samodzielna praca uczniów: naklejanie fotografii dziadków, rodziców oraz własnej, podpisanie zdjęć, ozdabianie kredkami
 - podsumowanie osiągnięć uczniów
 - zorganizowanie wystawy prac.

Opracowała:
mgr Wiesława Twardowska

SCENARIUSZ ZAJĘĆ ZINTEGROWANYCH – klasa III

inspirowany filmem „Gnomy rozrabiają” – dystrybutor „Kino Świat”



Temat: „Telefon dawniej i dziś”

Cele ogólne:

- zapoznanie uczniów z historią telefonu
- kształtowanie umiejętności prowadzenia rozmowy telefonicznej
- uwrażliwienie na zagrożenia prywatności w sieci
- zwrócenie uwagi na zjawisko cyberprzemocy
- wypracowanie zasad reagowania w sytuacjach cyberprzemocy

Cele operacyjne:

Uczeń:

- zna historię telefonu i nazwisko wynalazcy
- wyjaśnia, jak działa i do czego służy telefon
- wie, jaką funkcję pełni telefon we współczesnym świecie
- improwizuje rozmowę telefoniczną
- zna zasady savoir vivre w rozmowach telefonicznych
- korzysta z różnych źródeł informacji
- formułuje własne opinie i argumentuje je
- jest świadomy zagrożeń i konsekwencji płynących z niewłaściwego korzystania z telefonów komórkowych
- przestrzega zasad dotyczących bezpieczeństwa w Internecie
- wie, gdzie i jak szukać skutecznej pomocy w przypadku zagrożenia cyberprzemocą
- dzieli w pamięci w zakresie tabliczki mnożenia
- rozwiązuje łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów
- zgodnie współpracuje w grupie

Liczba uczniów: dowolna

Formy pracy: grupowa, zespołowa i indywidualna

Środki dydaktyczne: komputery z dostępem do Internetu, rzutnik, ekran, Słowniki języka polskiego, czasopisma, słowniki, encyklopedie, prezentacja multimedialna lub film edukacyjny „Historia telefonu”, wiersz „Dwie gaduły” J. Brzechwa (w: „Brzechwa dla dzieci”, wyd. Wytwórnia, Warszawa 2010), fotografie przedstawiające dawne telefony, dawny aparat telefoniczny, współczesne telefony komórkowe; dla każdego ucznia: diagram z szyfrem GA-DE-RY-PO-LU-KI, diagram matematyczny.

PRZEBIEG:

1. Nawiązanie do filmu „Gnomy rozrabiają”:
 - swobodne wypowiedzi uczniów na temat filmu oraz sposobów komunikacji między bohaterami filmu (telefon)
2. „Alexander Graham Bell” – rozwiązywanie szyfru GA-DE-RY-PO-LU-KI:
 - prezentacja diagramu z zaszyfrowanym wyrazem
 - zapoznanie ze sposobem odczytania szyfru
 - szyfrowanie oparte jest na krótkim, łatwym do zapamiętania kluczu
 - w kluczu tym każda para liter oddzielonych myślnikiem stanowi listę zamienników (G A, A G)
 - litery, których nie ma na liście zamienników, pozostawia się w szyfrowanym tekście bez zmian
 - zmianom nie podlegają też spacje
 - zdanie: „Ala ma kota” po zaszyfrowaniu kluczem „GA-DE-RY-PO-LU-KI” ma postać „GUG MG IPTG”
3. „Kim był Alexander Graham Bell” – praca w zespołach:
 - podział uczniów na zespoły
 - wyszukiwanie informacji na temat postaci przy wykorzystaniu różnych źródeł
 - (np. czasopism, słowników, encyklopedii czy zasobów Internetu)
 - prezentacja zebranych wiadomości na forum klasy przez przedstawicieli kolejnych zespołów
4. „Głuchy telefon” – zabawa integracyjna:
 - uczniowie zajmują miejsca w kręgu
 - wybrany przez nauczyciela uczeń wymyśla słowo (zdanie), a następnie wszyscy przekazują sobie to słowo szeptem na ucho
 - ostatnia osoba w kręgu, do której dotrze dane słowo czy wyrażenie, wypowiada je na głos
5. „Historia telefonu” – oglądanie prezentacji multimedialnej lub filmu edukacyjnego:
https://www.youtube.com/watch?v=xYpnE_BxtRA
 - zapoznanie z historią telefonu
 - oglądanie fotografii przedstawiających dawne telefony
 - wyróżnianie i wskazywanie głównych części aparatu telefonicznego
 - słuchawka
 - mikrofon
 - tarcza numerowa
6. „Dwie gaduły” – słuchanie wiersza Jana Brzechwy:
<https://www.youtube.com/watch?v=ehQI56tz1Jo>
 - swobodne wypowiedzi uczniów na temat wiersza oraz prowadzenia rozmów telefonicznych
 - wskazanie niewłaściwych zachowań
7. „Madalińska z Gadalińską” – zabawa dramowa:
 - rozmowa telefoniczna uczniów na wylosowany temat
 - dyskoteka
 - zakupy
 - wypadek drogowy
 - zwrócenie uwagi na savoir vivre w rozmowach telefonicznych
8. „Jak działa telefon komórkowy” – oglądanie filmu z serii „Dlaczego? Po co? Jak?” (9’55);
<https://www.youtube.com/watch?v=4kMX4ZR5mrw>
 - dzielenie się uwagami i spostrzeżeniami na temat zasady działania i możliwości wykorzystania telefonów komórkowych
 - oglądanie zgromadzonych telefonów komórkowych i opisywanie ich wyglądu



9. „Do czego służy telefon komórkowy?” – burza mózgów:

- zbieranie i analiza pomysłów
- zapisywanie pomysłów na tablicy w formie Słoneczka
 - rozmowy telefoniczne (kontakt z przyjaciółmi, wymiana informacji)
 - SMS-y i e-maile
 - wyszukiwanie informacji w Internecie
 - korzystanie z portali społecznościowych
 - kamera (robienie zdjęć i filmów)
 - dyktafon (nagrywanie rozmów, lekcji, wykładów)
 - lokalizacja (np. prowadzenie samochodu)
 - notatnik
 - kalendarz
 - książka telefoniczna (gromadzenie numerów telefonów znajomych)
 - zegarek i budzik
 - przechowywanie dokumentów, plików, zdjęć itp. na twardym dysku
 - rozrywka (muzyka, gry)
 - kalkulator
 -

10. „Bez kozuszka” i „Nie tańcz z wilkami” – oglądanie bajek z serii „Owce w Sieci”:

<http://pl.sheeplive.eu/fairytales/bez-kozuszka>

<http://pl.sheeplive.eu/fairytales/nie-tancz-z-wilkami>

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat problemów owieczki
- dzielenie się spostrzeżeniami na temat publikowania zdjęć w Internecie
- wspólne wyjaśnienie słów leśniczego
 - „Nie udostępniajcie zdjęć ani nagrań na których jesteście w kostiumie kąpielowym, w samej bieliźnie lub zupełnie bez niczego. Ktoś może je wykorzystać ośmieszając was”.
 - „Nie pozwalajcie, by robiono Wam zdjęcia lub was nagrywano w sytuacjach, które mogłyby zostać wykorzystane do ośmieszenia was”.

11. „Cyberprzemoc” – rozwiązywanie diagramu matematycznego:

- uczniowie obliczają działania, a następnie przekreślają błędne wyniki i odpowiadające im litery
- z pozostałych liter odczytują wyraz – CYBERPRZEMOC

27:9	4:4	20:4	8:4	12:3	21:3
3	4	0	1	6	5
C	S	Z	Y	P	B

18:6	16:4	24:4	32:4	15:3	30:3
2	3	4	6	8	6
M	R	Z	Y	K	E



12. „Co to jest cyberprzemoc?” – dyskusja:

- wymiana zdań i argumentowanie swoich wypowiedzi
- próby refleksji w odniesieniu do własnych i cudzych wypowiedzi
- podejmowanie prób obrony własnego zdania
- krótkie podsumowanie rezultatów dyskusji i sposobu jej prowadzenia
- szukanie informacji w Słowniku języka polskiego **cyberprzemoc** – wyzywanie, straszenie, nękanie, ośmieszanie itp. drugiego człowieka przy użyciu Internetu lub telefonu komórkowego.
- wspólne omówienie działań określanych jako cyberprzemoc

13. „Kto może pomóc?” – burza mózgów:

- zbieranie i analiza pomysłów
- wybór najtrafniejszych rozwiązań
 - osoby dorosłe – rodzice, nauczyciele
 - konsultanci pod bezpłatnym numerem telefonu 116 111 (Telefon Zaufania dla Dzieci i Młodzieży) oraz na stronie 116111.pl – pomoc w sytuacjach zagrożenia bezpieczeństwa on-line dla osób poniżej 18 roku życia
 - konsultanci pod bezpłatnym numerem telefonu 800 100 100 (Telefon dla Rodziców i Nauczycieli w sprawie Bezpieczeństwa Dzieci) – pomoc i wsparcie dla rodziców, których dzieci doświadczają zagrożeń on-line.
- zapisanie tych numerów telefonów w zeszytach.

Opracowała:
mgr Wiesława Twardowska



ZAPRASZAMY NA STRONĘ:
www.kinoswiatedukacji.pl



KINO ŚWIAT
E D U K A C J I

Katalog tytułów

Kontakt

*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
KINOŚWIATEDUKACJI.PL!*



Kontakt:

Irena Kruglicz-Kamińska, Kino Świat Sp. z o.o., ul. Belwederska 20\22, 00-762 Warszawa
tel.: 22 840 68 01 04, 728 302 018, e-mail: irena@kinoswiat.pl
<http://kinoswiat.pl/biuro-prasowe>; hasło: kino