

KINOŚWIAT

E D U K A C J I

DO ŚMIECHU, GOTOWI, START!



MATERIAŁY EDUKACYJNE
INSPIROWANE FILMEM „IGRZYSKA ZWIERZAKÓW”



Gatunek: animacja/ familijny/ przygodowy

Produkcja: Australia 2021

Reżyseria polskiej wersji językowej: **Maciej Kosmala**

Dialogi: **Piotr Cieński**

Obsada:

DAISY – Zuzanna Galia

FRANKIE SKAŁA – Szymon Kuśmider

JERRY BICEPS – Wojciech Chorąży

SUPERNIELOT – Przemysław Stippa

MAMA – Ewa Serwa

TATA – Janusz Wituch

DRAGO MODO – Artur Dziurman

RONDA – Adrianna Izydorczyk

W pozostałych rolach: Maciej Kosmala, Maciej Więckowski, Przemysław Glapiński, Joanna Pach-Żbikowska, Anna Ułas, Marta Dobecka, Jacek Pluta, Maciej Dybowski

Witajcie w magicznym świecie Sanktuarium – gdzie zwierzęta mają głos, a marzenia się spełniają, jeśli wystarczająco się tego pragnie. To tutaj co roku rozgrywane się wielkie sportowe igrzyska, w których duzi i mali przedstawiciele fauny toczą zaciętą rywalizację o tytuły i cenne puchary. Kto tym razem stanie na podium i zdobędzie szacunek widzów? Czy będzie to któryś z dotychczasowych czempionów, a może zupełnie nowy śmiałek i pretendent do medali. Odpowiedzi na te wszystkie pytania znajdziecie w kinach, na seansie tej przeżabawnej, animowanej komedii dla całej rodziny.

Urodzona optymistka Daisy marzy o tym, żeby wygrać wielkie zawody dla „Najstraszniejszych zwierząt świata”. Problem w tym, że będąc uroczym ssakiem z gatunku kuoka, przypominającym skrzyżowanie

chomika z... kangurem, ma nikłe szanse na rywalizację z największymi i najgroźniejszymi drapieżnikami planety. Ale od czego są upór i wierni przyjaciele. Aby dokonać niemożliwego, Daisy rozpocznie trudny trening pod okiem starego mistrza – Frankiego. Ćwicząc siłę, zręczność i intelekt, zrobi wszystko, żeby udowodnić światu zwierząt, że wola walki i szansa na medale wcale nie muszą iść w parze z muskułami, groźnym wyglądem i długością paszczy, szpona czy ogona.

**DO ŚMIECHU,
GOTOWI,
START!**

„SELFIE Z KUOKĄ”

Cele ogólne:

- wzbogacenie wiadomości dzieci na temat ssaków z gatunku kuoka
- zwrócenie uwagi na przystosowanie kuoki do środowiska, w którym żyje
- wdrażanie do rozumienia konieczności ochrony zwierząt zagrożonych wyginięciem
- rozbudzanie zainteresowań przyrodniczych

Cele operacyjne:

Dziecko:

- zna charakterystyczny wygląd, zwyczaje, sposób poruszania się i odżywiania kuoki
- opisuje przystosowanie kuoki do warunków, w jakich żyje
- wie, gdzie można spotkać kuoki
- wymienia czynniki wpływające na liczebność kuok
- rozumie konieczność ochrony zwierząt zagrożonych wyginięciem
- swobodnie i śmiało wypowiada się na określony temat
- rozwija koncentrację uwagi
- rysuje kuokę według wzoru
- układa puzzle online
- korzysta z narzędzi do kolorowania w programie graficznym
- rozwija sprawność motoryczną i koordynację wzrokowo-ruchową
- poszerza doświadczenia plastyczne
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach

Formy pracy:

indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne:

komputer z dostępem do internetu, tablica interaktywna, mapa fizyczna świata; fotografie przedstawiające kuokę, kartki formatu A4, kredki ołówkowe, farby plakatowe, pędzle, kubki na wodę, linki gimnastyczne i woreczki

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

- 1 Nawiązanie do filmu „Igrzyska zwierzaków”:
 - swobodne wypowiedzi dzieci na temat przygód głównej bohaterki filmu

- 2 „Czym jest kuoka?” – burza mózgów:
 - zapoznanie uczniów z zasadami uczestnictwa w burzy mózgów
 - swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
 - wybór najtrafniejszych wypowiedzi

kuoka – gatunek ssaka z rodziny kangurowatych; należy do rzędu torbaczy; żyje w Australii.

- 3 „7 faktów – kuoka” – oglądanie filmu dokumentalnego w serwisie YouTube (6:34):
https://www.youtube.com/watch?v=m4dRiGo_qVWM

- zapoznanie dzieci z nazwą gatunkową: kuoka krótkoogonkowa



- snucie domysłów, dlaczego kuoka nazywana jest uważana za najszcześliwsze zwierzę na świecie

- wskazywanie miejsc występowania kuok na mapie fizycznej świata

https://pl.wikipedia.org/wiki/Kuoka_kr%C3%B3tkoogonowa#/media/Plik:Setonix_brachyurus_distribution.svg



- występuje w południowo-zachodniej części Australii Zachodniej oraz sąsiednich wyspach (Rottneest Island niedaleko Perth i Bald Island)
- nazwę Rottneest (gniazdo szczurów) nadał wyspie kapitan floty holenderskiej, który uważał, że kuoka jest gatunkiem dużego szczura
- kuoka jest zwierzęciem endemicznym (występującym na ograniczonym terenie)
- opisywanie wyglądu kuoki, sposobu poruszania się, odżywiania oraz zwyczajów
 - jej futro jest gęste, długie, szarobrązowe na głowie, rude na karku
 - ma okrągłą głowę i zaokrąglone uszy, ogon przypominający szczurzy
 - samica ma torbę lęgową
 - zamieszkuje lasy tropikalne
 - prowadzi nocny, ziemny tryb życia (w ciągu dnia zaszywa się w gęstych, leśnych zaroślach)
 - żyje w niedużych grupach rodzinnych
 - jest roślinożerna (żywi się głównie roślinami trawiastymi i liśćmi krzewów)
 - potrzebuje bardzo mało wody; może wytrzymać miesiące bez picia
 - potrafi wspinać się na drzewa
 - żyje około 5 lat
 - jej największymi wrogami są lisy i koty wolno żyjące
 - przemieszczając się z dużą prędkością skacze na tylnych łapach, a poruszając się powoli, podpira się ogonem (tak jak kangury)
 - nie boi się ludzi
- zwrócenie uwagi na przystosowanie kuoki do środowiska, w którym żyje
 - ma doskonały węch, dzięki któremu jest jej łatwiej zdobywać pożywienie
 - ma wspaniały wzrok, dzięki któremu potrafi widzieć w nocy i to w kolorze
 - jest zwierzęciem nocnym
 - ma odpowiedni klimat i przestrzeń do życia
 - żyje w społeczności
 - należy do rodziny torbaczy
- zapoznanie z czynnikami wpływającymi na liczebność kuok
 - zmiany klimatu (coraz większe fale upałów)
 - pożary w Australii
 - proces urbanizacji (powstawanie osiedli ludzkich, infrastruktura turystyczna) oraz wycinanie drzew i krzaków, uprawy rolne
- zwrócenie uwagi na działalność Fundacji na Rottneest Island i konieczność ochrony wybranych gatunków zwierząt, w tym kuoki krótkoogonowej
 - kuoka to gatunek zagrożony wyginięciem (gatunek narażony, wysokiego ryzyka)

4 „Skoki kuoki” – zabawa ruchowa z elementem podskoku:

- nauczyciel dzieli dzieci na dwie grupy: *mama kuoka* i *dziecko*
- wszystkie *kuoki* umieszczają woreczek gimnastyczny między stopami i skaczą obunóż jak kangury, a na sygnał dany przez nauczyciela łączą się w pary: *mama* i *dziecko*

5 „Jak narysować kuokę?” – rysowanie według wzoru:

<https://www.lovetodrawthings.com/2020/09/how-to-draw-cute-quokka-in-6-steps.html?m=1>



- prezentacja kolejnych etapów rysowania
- samodzielna praca dzieci
- zorganizowanie wystawy prac

6 „Kuoka – australijski mieszkaniec” – układanie puzzli online:

<https://puzzlefactory.pl/pl/puzzle/graj/dla-dzieci/335551-quokka-australijski-mieszkaniec/2x3>



- oglądanie fotografii przedstawiającej kuokę
- wybór stopnia trudności (6 lub 12 elementów)
- układanie puzzli (indywidualnie lub w zespołach)

7 „Kuoka australijska” – kolorowanka online:
<http://www.supercoloring.com/pl/kolorowanki/kuoka-australijska?colore=online> ✎



- zapoznanie ze sposobem korzystania z narzędzi graficznych
- kolorowanie i drukowanie obrazka przedstawiającego kuokę

8 „Kuoki i lis” – zabawa z elementem podskoku:

- nauczyciel wyznacza rów za pomocą dwóch linii, w odległości 40 cm jedna od drugiej; jest to rów, w którym siedzi lis
- po jednej stronie sali stoją w rozsypanie kuoki
- na sygnał dźwiękowy kuoki skaczą przez rów, lis je łapie, ale tylko w granicach rowu; gdy złapie trzy kuoki, wybiera się nowego lisa
- złapane kuoki odchodzą na bok do czasu zmiany lisa

9 „Selfie z kuoką” – malowanie farbami plakatowymi:

- naklejanie na kartce fotografii przedstawiającej kuokę
- malowanie obok kuoki swojego portretu
- domalowywanie tła pasującego do fotografii
- podsumowanie działań i osiągnięć dzieci
- zorganizowanie wystawy prac

Scenariusz zajęć opracowała mgr Wiesława Twardowska, nauczycielka wychowania przedszkolnego i nauczania początkowego.



„NAJSTRASZNIEJSZE ZWIERZĘTA ŚWIATA”

Cele ogólne:

- rozwijanie umiejętności rozpoznawania i nazywania wybranych gatunków zwierząt
- uświadomienie różnorodności organizmów w świecie przyrody
- zapoznanie z zagrożeniami dla człowieka ze strony dzikich zwierząt
- zapoznanie ze sposobami zachowania się w kontakcie z dzikimi zwierzętami.
- rozbudzanie zainteresowań przyrodniczych i ciekawości poznawczej

Cele operacyjne:

Uczeń:

- rozpoznaje i nazywa wybrane gatunki zwierząt
- potrafi wskazać, jakie zwierzęta mogą być niebezpieczne dla ludzi
- wymienia zagrożenia dla człowieka ze strony zwierząt
- zna zasady zachowania się w sytuacji kontaktu z niebezpiecznymi zwierzętami
- wie, że nie należy drażnić zwierząt
- wie, z czym związana jest decyzja o przyjęciu zwierzęcia do domu
- uczy się dyskusowania, wymiany zdań, argumentowania swoich wypowiedzi
- uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z otrzymanych informacji
- sprawnie posługuje się nożyczkami
- wykonuje pracę plastyczną według wzoru
- poszerza doświadczenia plastyczne
- rozwija sprawność motoryczną
- przestrzega ustalonych reguł zabawy
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach

Formy pracy:

indywidualna i zespołowa

Środki dydaktyczne:

ekran, rzutnik, komputer z dostępem do internetu, tablica interaktywna, fotografie przedstawiające wybrane zwierzęta świata, linki gimnastyczne, kartki rysunkowe zielone i czerwone, nożyczki, klej w sztyfcie, małe plastikowe oczka, ołówki

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

- 1 Nawiązanie do filmu „Igrzyska zwierzaków”:
 - swobodne wypowiedzi uczniów na temat filmu oraz zawodników biorących udział w igrzyskach najstraszniejszych zwierzaków świata
- 2 „Które zwierzęta na świecie są najstraszniejsze i dlaczego?” – próba dyskusji:
 - wymiana zdań i argumentowanie swoich wypowiedzi
 - próby refleksji w odniesieniu do własnych i cudzych wypowiedzi
 - podejmowanie prób obrony własnego zdania
 - podsumowanie dyskusji przez nauczyciela
 - najstraszniejsze są zwierzęta, które są niebezpieczne

3 „10 najniebezpieczniejszych zwierząt” – oglądanie filmu w kanale YouTube (8’00):

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



- dzielenie się spostrzeżeniami
- wymienianie nazw niebezpiecznych zwierząt
- uzasadnianie, dlaczego te zwierzęta są niebezpieczne
 - Wąż brazylijski (Ameryka Płn. i Ameryka Płd.) – najbardziej jadowity pająk na świecie
 - Tajpan pustynny (Australia) – jeden z najbardziej jadowitych węży
 - Osa morska (Australia) – meduza, której parzydełka zawierają silne toksyny
 - Liściołaz żółty (Ameryka Płd. – Kolumbia) – najbardziej jadowity płaz na świecie
 - Deathstalker skorpion (tereny pustynne i półpustynne od Afryki Płn. po Bliski Wschód) – najbardziej jadowity skorpion na świecie
 - Krokodyl różańcowy (Azja, Australia) – największy drapieżnik na lądzie i rzekach całego świata
 - Ryby rozdymkowane (ciepłe i gorące wody oceaniczne) – ich ciało zawiera silnie trującą toksynę
 - Hipopotam (Afryka) – jeden z najbardziej niebezpiecznych i agresywnych ssaków
 - Szkaradnica (Ocean Indyjski, Ocean Spokojny i Morze czerwone) – jedno z najbardziej jadowitych zwierząt morskich
 - Komar – roznosi choroby (m.in.: malarię, żółtą febrę, gorączkę denga)
- zwrócenie uwagi na różnorodność gatunków zwierząt na świecie

4 „Niebezpieczne zwierzęta” – koło fortuny:

<https://wordwall.net/pl/resource/991250/niebezpieczne-zwierz%C4%99ta>



- rozpoznawanie i nazywanie zwierząt uznawanych za niebezpieczne

5 „Krokodyl” – zabawa ruchowa:

- nauczyciel układa z linek gimnastycznych rzekę
- chętny uczeń zamienia się w krokodyla i zajmuje miejsce po jednej stronie rzeki, a pozostali uczniowie ustawiają się po drugiej stronie
- uczniowie pytają krokodyla: „Krokodylu, krokodylu, czy możemy przejść na drugą stronę Nilu?”, a krokodyl odpowiada „Tak”, ale stawia warunek, np.: „Tylko ten może przejść na drugą stronę rzeki, kto ma na sobie coś czerwonego”, „ten, kto ma białą bluzkę”, „ten, kto potrafi przeskoczyć rzekę”, itp.
- uczniowie, którzy wykonali polecenie krokodyla, przechodzą na drugą stronę rzeki, a pozostali kontynuują zabawę



6 „Czy można mieszkać ze strasznymi zwierzętami?” – burza mózgów:

- zapoznanie uczniów z zasadami uczestnictwa w burzy mózgów
- swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
- wybór najtrafniejszych wypowiedzi

7 „One mieszkają z ludźmi! Najstraszniejsze zwierzęta świata” – oglądanie filmu w kanale YouTube (8’08):

https://www.youtube.com/watch?v=o25Hlf_VW3ro



- wymienianie nazw zwierząt zaprezentowanych w filmie
 - krokodyl, węże, waran, tygrys, kangur, niedźwiedź grizli, gepard, lampart, lew, lis, hiena, ryś
- dzielenie się wiadomościami na temat zagrożeń dla człowieka ze strony niebezpiecznych zwierząt
 - pogryzienia, ukąszenia, alergie, zainfekowanie wścieklizną, które w swych skutkach może doprowadzić do śmierci lub trwałego uszkodzenia ciała, groźne choroby odzwierzęce
- zwrócenie uwagi na możliwe konsekwencje decyzji o przyjęciu zwierzątko do domu

8 „Ja jestem wężem” – zabawa muzyczno-ruchowa inspirowana słowami piosenki:

<https://www.youtube.com/watch?v=Tk9bVVRCaQ-U>



- uczniowie ustawiają się w kole, a wewnątrz spaceruje wąż
- wąż podchodzi do wybranej osoby, a jej zadaniem jest przejść pod nogami węża i stanąć na końcu ogona

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

9 „Czy w Polsce są niebezpieczne zwierzęta” – swobodne wypowiedzi uczniów:

- wymienianie nazw zwierząt uważanych za niebezpieczne
- uzasadnianie swojej wypowiedzi



10 „To jedno z najgroźniejszych polskich zwierząt!” – oglądanie filmu w kanale YouTube (5’54):

<https://www.youtube.com/watch?v=nffukcGTca0>



- wymienianie nazw zwierząt zaprezentowanych w filmie
 - przyszczał lekarski, niedźwiedź brunatny, kleszcz, żmija zygzakowata, dzik
- uzasadnianie, dlaczego te zwierzęta są niebezpieczne
- wymienianie nazw innych niebezpiecznych zwierząt w Polsce
- formułowanie zasad bezpiecznego zachowania się w kontaktach ze zwierzętami
 - Nie dotykaj i nie drażnij dzikich zwierząt!
 - Nie zabieraj do domu przypadkowo spotkanych zwierząt!
 - Jeśli znajdziesz chore lub ranne zwierzę powiadom o tym dorosłych!
 - Zachowaj ostrożność wobec dzikich zwierząt!

11 „Wąż” – konstruowanie z pasków papieru:

<http://lubietworzyc.blogspot.com/2018/02/waz-z-paskow-papieru-la-ancuch-choinkowy.html>



- zapoznanie ze sposobem wykonania pracy
- przygotowanie materiałów
- wycinanie i łączenie pasków zielonego papieru
- szkicowanie i wycinanie głowy węża
- naklejanie oczu i języka wyciętego z czerwonego papieru
- nawijanie języka na otówek
- doklejanie głowy i końcówki ogona
- podsumowanie działań i osiągnięć uczniów
- zorganizowanie wystawy prac

„IGRZYSKA OLIMPIJSKIE”

Cele ogólne:

- zapoznanie z historią i symbolami igrzysk olimpijskich
- zwrócenie uwagi na ponadczasowe wartości sportu i olimpizmu
- wdrażanie do uważnego słuchania wypowiedzi i korzystania z otrzymanych informacji
- rozbudzanie zainteresowania sportem
- promowanie aktywnego trybu życia

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wie, co to są igrzyska olimpijskie
- wie, skąd wywodzi się tradycja organizowania igrzysk olimpijskich
- wymienia nazwy dyscyplin olimpijskich w starożytnej Grecji oraz współczesnych
- objaśnia znaczenie symboli olimpijskich
- wie, jakie są kolory kół olimpijskich i ich rozmieszczenie na flagie olimpijskiej
- zna nazwiska wybranych polskich olimpijczyków
- konstruuje pochodnię olimpijską według instrukcji
- wie, na czym polega sztafeta
- rozwiązuje szyfrogram literowo-cyfrowy
- odczytuje zaszyfrowany tekst
- rozwiązuje test w formie pytań wielokrotnego wyboru
- zgodnie współdziała w zabawie ruchowej
- rozwija sprawność motoryczną
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach

Formy pracy:

indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne:

komputer z dostępem do internetu, tablica interaktywna, szyfrogram literowo-cyfrowy dla każdego ucznia, rolki po papierze toaletowym, farby plakatowe, nożyczki, kartki formatu A5 i A4, miseczki na farbę i wodę, kolorowa krepina, taśma klejąca, klej

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1 Nawiązanie do filmu „Igrzyska zwierzaków”:

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat przygód głównych bohaterów filmu oraz ich udziału w igrzyskach zwierzaków

2 „Co to są igrzyska?” – burza mózgów:

- zapoznanie uczniów z zasadami uczestnictwa w burzy mózgów
- swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
- wybór najtrafniejszych wypowiedzi
 - igrzyska to zawody, imprezy publiczne (Sjp)
 - Igrzyska to największe zawody sportowe. Tradycja organizacji igrzysk olimpijskich sięga czasów starożytnych. Pierwsze igrzyska olimpijskie odbywały się w Olimpii w Grecji i były rozgrywane co cztery lata. Udział w nich brali tylko mężczyźni, którzy występowali nago. Igrzyska trwały 5 dni. Na ich czas zaprzestawano wojen. Uczestnicy brali udział w pięcioboju: rzut dyskiem, zapasy, skok w dal, bieg, rzut oszczepem. Zwycięzcy nagradzani byli gałązką oliwną (wieniec laurowy). (Sjp)

Pierwsze nowożytnie igrzyska olimpijskie odbyły się w 1896 roku w Atenach i obejmują igrzyska letnie i zimowe.

3 „Konkurencje olimpijskie w starożytnej Grecji” – dobieranie w pary:

<https://learningapps.org/341401>



- odczytywanie nazw konkurencji sportowych rozgrywanych w starożytności
- dobieranie podpisów do fotografii
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania

4 „Igrzyska olimpijskie starożytne i współczesne” – puzzle:

<https://learningapps.org/341388>



- odczytywanie nazw dyscyplin sportowych
- grupowanie na te, które były rozgrywane w starożytnej Grecji i te rozgrywane dziś
- dzielenie się spostrzeżeniami na temat odkrytej fotografii, na której przedstawiony jest jeden z symboli olimpijskich (flaga)

5 „Historia symboli olimpijskich” – oglądanie filmu na kanale YouTube (5'04):

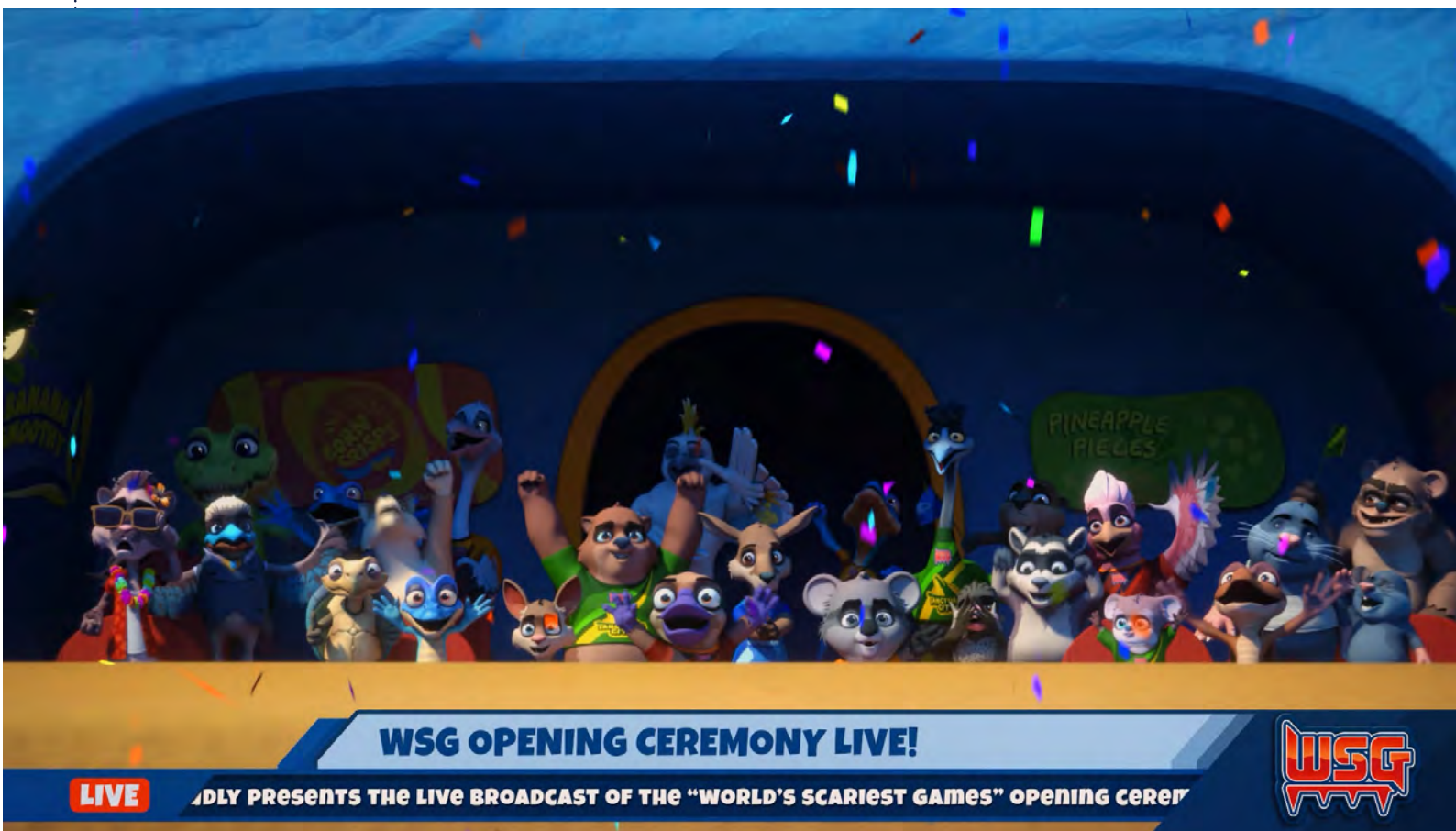
<https://www.youtube.com/watch?v=9sw0GebiHfE>



- wymienianie symboli igrzysk olimpijskich
 - flaga i olimpijskie koła symbolizujące 5 kontynentów
 - pochodnia, sztafeta i znicz
 - motto
 - hymn
 - przysięga
- zapoznanie z historią igrzysk olimpijskich

6 „Koła olimpijskie” – stemplowanie rolką:

- przecinanie rolek po papierze toaletowym na trzy części



- stemplowanie rolkami kół olimpijskich farbą w odpowiednich kolorach
- zapoznanie z symboliką kolorów kół olimpijskich i wyglądem flagi olimpijskiej
 - koła na fladze olimpijskiej symbolizują różnorodność i jedność ludzi; poszczególne kolory reprezentują kontynenty: niebieski – Europę, czarny – Afrykę, żółty – Azję, czerwony – Amerykę, zielony – Australię
 - emblemat pięciu kół olimpijskich umieszczony jest centralnie, na białym polu bez obramowania; koła są splecione ze sobą w dwóch szeregach (od lewej do prawej): niebieski, czarny i czerwony na górze, żółty i zielony na dole
 - flaga olimpijska jest jednym z najważniejszych symboli olimpijskich; wciągana jest na maszt na stadionie olimpijskim podczas ceremonii otwarcia i pozostaje tam przez całe igrzyska olimpijskie aż do ceremonii zamknięcia

7 „Hymn olimpijski” – słuchanie hymnu w kanale YouTube (2:08):

<https://www.youtube.com/watch?v=91dMbm1jKS4>



- dzielenie się spostrzeżeniami na temat hymnu
 - określanie nastroju i charakteru utworu
- zapoznanie z informacjami na temat hymnu
 - hymn olimpijski pojawił się po raz pierwszy podczas pierwszych igrzysk nowożytnych w Atenach w 1896 roku; oryginalny hymn powstał w języku greckim, ale wielokrotnie podczas igrzysk wykonywano go w języku kraju goszczącego igrzyska
 - podczas ceremonii otwarcia wedle tradycji na znak pokoju wypuszcza się gołębie; następnie na maszt wciągana jest flaga olimpijska, czemu towarzyszy odśpiewanie hymnu

8 „Ruch to zdrowie” – zabawa ruchowa przy muzyce (1:18):

https://www.youtube.com/watch?v=I2VVVpL_n9Is



- naśladowanie ćwiczeń gimnastycznych wykonywanych przez nauczyciela

9 „Historia pochodni olimpijskich” – oglądanie lekcji edukacyjnej Muzeum Sportu i Turystyki w Warszawie (5'39):

<https://www.muzeum sportu.waw.pl/zobacz/lekcje-on-line/839-lekcja-on-line-historia-pochodni-olimpijskich>



- zapoznanie z historią pochodni olimpijskich
 - ogień olimpijski wzniesiony jest w Grecji w ruinach świątyni Olimpji; stamtąd sztafeta olimpijska przekazuje pochodnię olimpijską kolejnym biegaczom; na koniec ogień niesiony w pochodni przybywa do miasta – gospodarza igrzysk; tutaj w trakcie ceremonii zapalany jest znicz olimpijski, który płonie przez cały czas trwania zawodów
 - na czas starożytnych igrzysk olimpijskich w Olimpji zapalano ogień za pomocą promieni słonecznych skupionych przez zwierciadło; zapalaniu ognia nie towarzyszyła żadna ceremonia; ogień symbolizował czystość, prawdę, światło i wiedzę
- konstruowanie pochodni olimpijskich według instrukcji zawartej w w/w filmie
 - zwijanie kartki formatu A4 w rożek i sklejanie końcówek
 - przyklejanie pasków bibuły w kolorach: czerwonym, pomarańczowym i żółtym
 - prezentacja pochodni na forum klasy

10 „Sztafeta” – zabawa bieżna:

- wyjaśnienie pojęcia: sztafeta
 - sztafeta – konkurencja zespołowa w lekkiej atletyce, pływaniu, narciarstwie, w której każdy z zawodników danego zespołu może startować dopiero wtedy, gdy jego poprzednik pokona określony odcinek trasy. (Sjip)
- nauczyciel dzieli uczniów na dwie drużyny, które ustawiają się w rzędach w równych odstępach jeden od drugiego, na miejscach wyznaczonych pachołkami
- na sygnał dźwiękowy uczniowie, którzy stoją na początku rzędu biegną z pochodnią do ucznia stojącego przed nim i przekazują mu pochodnię
- kolejni uczestnicy zabawy przekazują sobie pochodnię, a drużyna, która pierwsza dotrze do mety wygrywa wyścig

11 „Motto olimpijskie” – szyfrogram literowo-cyfrowy:

- samodzielne próby odczytania szyfru
- zapoznanie ze sposobem rozwiązywania zadania
- wyszukiwanie liter w diagramie według kodu
- odczytanie zaszyfrowanego tekstu

	1	2	3	4	5	6	7	8
A	K	D	E	W	A	Z	C	N
B	M	Z	X	G	J	T	U	P
C	P	O	I	U	H	Y	B	M
D	T	A	S	D	F	G	H	J
E	R	E	W	Y	U	I	O	P
F	I	R	C	E	Z	T	A	Q
G	T	E	R	Ż	S	E	U	N
H	Ż	D	Ą	P	T	S	L	Y

KOD
D-3, A-6, H-8, C-7, A-7, E-6, A-3, B-5 / A-4, H-8, H-1, A-3, B-5 / C-8, C-2, A-7, G-8, C-3, A-3, D-8
HASŁO

12 „Medale olimpijskie” – oglądanie lekcji Muzeum Sportu i Turystyki w Warszawie (5:33):

https://www.youtube.com/watch?v=180Ks2_Zjto&t=51s



- prezentacja ciekawostek na temat medali olimpijskich
 - medale olimpijskie to wyróżnienie przyznawane zwycięzcy oraz zdobywcom drugiego i trzeciego miejsca podczas igrzysk olimpijskich w postaci medalu zaprojektowanego i wykonanego na tę imprezę; medale przyznaje się od pierwszych igrzysk w Atenach
 - wygląd medalu zmienia się i zależy od komitetu organizującego, jednak barwy zawsze pozostają te same: złoty, srebrny i brązowy
 - na medalach olimpijskich umieszczone jest motto olimpijskie
- poznanie nazwisk polskich olimpijczyków i ich osiągnięć

13 „Igrzyska olimpijskie” – test w formie pytań wielokrotnego wyboru:

<https://wordwall.net/pl/resource/3057825/igrzyska-olimpijskie>



- czytanie pytań i odpowiedzi
- wybieranie poprawnej odpowiedzi
- sprawdzenie poprawności odpowiedzi i miejsca w rankingu
- podsumowanie wiedzy i osiągnięć uczniów

Scenariusz zajęć opracowała mgr Wiesława Twardowska, nauczycielka wychowania przedszkolnego i nauczania początkowego.



„KAŻDY MOŻE BYĆ SPORTOWCEM”

Cele ogólne:

- wzbogacenie wiadomości na temat dyscyplin sportowych
- rozwijanie sprawności motorycznej
- budowanie atmosfery zdrowej rywalizacji
- wzmacnianie poczucia własnej wartości
- rozbudzanie zainteresowania sportem

Cele operacyjne:

Uczeń:

- potrafi wymienić kilka dyscyplin dawnych i współczesnych igrzysk olimpijskich
- interesuje się historią igrzysk olimpijskich
- wie, jak wygląda flaga olimpijska
- wyjaśnia symbolikę kół olimpijskich
- odczytuje piktogramy
- rozumie sens kodowania i dekodowania informacji
- wyszukuje w diagramie wykreślanki słowa związane z organizacją igrzysk olimpijskich
- wzbogaca słownictwo
- odczytuje zaszyfrowane wyrazy
- wyjaśnia pojęcie: fair play
- wymienia zasady fair play
- przestrzega zasad fair play
- rozumie znaczenie zdrowej rywalizacji
- wie, jak ważny jest sport w życiu człowieka
- rozwija sprawność fizyczną
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach

Formy pracy:

indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne:

tablica interaktywna, słowniki języka polskiego, karty pracy dla każdego ucznia (diagram wykreślanki, szyfrogram), karteczki z nazwą państw, opaski z flagą państw, znicz olimpijski, sprzęt sportowy, puchary, medale, dyplomy sportowe

Przebieg zajęć:

1 Nawiązanie do filmu „Igrzyska zwierzaków”:

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat przygód głównych bohaterów filmu i ich udziału w igrzyskach

2 „W krainie pięciu kół olimpijskich” – oglądanie lekcji Muzeum Sportu i Turystyki w Warszawie (5’29):

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



- zapoznanie z historią i ideą igrzysk olimpijskich



- prezentacja flagi olimpijskiej i kół olimpijskich
- wymienianie dawnych dyscyplin olimpijskich

3 „Współczesne dyscypliny sportowe” – oglądanie prezentacji piktogramów (1'00):

<https://www.youtube.com/watch?v=B7YMLcX-ttA&t=51s>



- poznanie symboli dyscyplin sportowych
- próby odczytywania piktogramów i nazywania dyscyplin olimpijskich
- dzielenie się spostrzeżeniami

4 „Na igrzyskach” – wykreślanka:

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/easter/puzzles/patterns.htm?language=english&linkback=../../education/easter/index.htm>



- wyszukiwanie i wykreślanie 12 wyrazów związanych z organizacją igrzysk olimpijskich
- wspólne wyjaśnianie znaczenia wyrazów z wykorzystaniem *Słownika języka polskiego*
 - igrzyska – zawody, imprezy publiczne
 - stadion – odkryty obiekt przeznaczony do przeprowadzania zawodów sportowych
 - transmisja – bezpośrednia relacja z jakichś wydarzeń przekazywana przez telewizję lub radio
 - komentator – osoba, która zajmuje się bieżącą relacją z przebiegu wydarzeń
 - trener – osoba kierująca rozwojem sprawności fizycznej sportowców
 - puchar – duże ozdobne naczynie w formie głębokiego kielicha
 - eliminacje – wstępne rozgrywki w zawodach sportowych mające na celu wybranie najlepszych zawodników
 - ceremonia – oficjalna uroczystość przebiegająca według ustalonego planu
 - reprezentacja – grupa zawodników reprezentująca w zawodach swój kraj
 - rywalizacja – ubieganie się o pierwszeństwo albo o zdobycie czegoś
 - dyskwalifikacja – ukaranie zawodnika lub drużyny za naruszenie przepisów zakazem startu w zawodach
 - trofeum – nagroda otrzymana w zawodach sportowych lub innej rywalizacji



k	o	m	e	n	t	a	t	o	r	w	r	s	u	r
a	s	t	a	d	i	o	n	a	w	a	e	f	o	v
r	y	w	a	l	i	z	a	c	j	a	p	l	c	w
j	z	o	b	l	e	m	n	i	g	c	r	w	e	d
e	l	i	m	i	n	a	c	j	e	u	e	l	r	t
i	p	q	a	o	p	i	r	d	o	m	z	v	e	r
i	h	t	j	b	u	s	w	w	i	t	e	w	m	a
c	o	u	ó	m	c	z	ż	g	g	r	n	t	o	n
l	t	v	i	j	h	s	m	b	r	o	t	r	n	s
x	i	u	k	u	a	i	a	w	z	f	a	e	i	m
w	a	m	e	b	r	s	l	ł	y	e	c	n	a	i
u	i	v	t	a	n	p	s	v	s	u	j	e	r	s
z	h	i	t	v	i	s	q	a	k	m	a	r	k	j
m	s	z	w	g	t	ś	o	n	a	q	z	x	i	a
d	y	s	k	w	a	l	i	f	i	k	a	c	j	a

k	o	m	e	n	t	a	t	o	r	w	r	s	u	r
a	s	t	a	d	i	o	n	a	w	a	e	f	o	v
r	y	w	a	l	i	z	a	c	j	a	p	l	c	w
j	z	o	b	l	e	m	n	i	g	c	r	w	e	d
e	l	i	m	i	n	a	c	j	e	u	e	l	r	t
i	p	q	a	o	p	i	r	d	o	m	z	v	e	r
i	h	t	j	b	u	s	w	w	i	t	e	w	m	a
c	o	u	ó	m	c	z	ż	g	g	r	n	t	o	n
l	t	v	i	j	h	s	m	b	r	o	t	r	n	s
x	i	u	k	u	a	i	a	w	z	f	a	e	i	m
w	a	m	e	b	r	s	l	ł	y	e	c	n	a	i
u	i	v	t	a	n	p	s	v	s	u	j	e	r	s
z	h	i	t	v	i	s	q	a	k	m	a	r	k	j
m	s	z	w	g	t	ś	o	n	a	q	z	x	i	a
d	y	s	k	w	a	l	i	f	i	k	a	c	j	a

5 „Fair play czyli czysta gra” – szyfrogram (praca indywidualna):

- próby samodzielnego odczytania szyfru
 - przykład: 5↗ 1↗ 2↘ 3↖ 4↘ 1↖ 2↗ 1↖ = IGRZYSKA

- odszyfrowanie wyrazów (fair play)

	↖	↘	↗	↙
1	A	F	G	S
2	L	R	K	W
3	T	E	U	Z
4	H	Y	N	B
5	P	M	I	T
6	O	F	C	J

6↘	1↖	5↗	2↘

5↖	2↖	1↖	4↘

- wyjaśnienie pojęcia: fair play

Fair play – uczciwa gra lub walka sportowa (Sjp)

Fair play – norma wartości w sporcie. Jest wyrazem postawy reprezentowanej na boisku, gdzie zwycięstwo nie jest celem, który należy osiągnąć za wszelką cenę. Postawa ta cechuje się przestrzeganiem przepisów gry i odrzuceniem korzyści wynikających z błędów sędziego oraz różnego rodzaju oszustw sportowych. (Wikipedia)

- zapoznanie z historią zasady fair play

- Historia zasady „czystej gry” sięga czasów starożytnej Grecji i pierwotnie związana była z etyką walki wojennej. Podczas popularnych igrzysk olimpijskich odwaga oraz dbanie o równe szanse stron walczących były wartościami nadrzędnymi w pojedynkach. Dlatego też do rywalizacji sportowej nie byli dopuszczani zabójcy, niewolnicy, kobiety oraz wszyscy obywatele, którzy naruszyli „Pokój Boży”. Przed każdymi zawodami sportowcy składali przysięgę przed posągami Zeusa, zobowiązując się do uczciwego przestrzegania reguł poszczególnych dyscyplin sportowych. Współczesna zasada fair play wykształciła się z kodeksu średniowiecznych rycerzy, który zakazywał wykorzystywania słabości przeciwnika oraz uciekania się do podstępów w celu wygrania walki.



- wymienianie zasad fair play
 - Przestrzegamy zasad gry.
 - Szanujemy wszystkich uczestników gry, nawet jeśli sport nie jest ich mocną stroną.
 - Zawsze gramy uczciwie, nie oszukujemy innych.
 - Wspieramy siebie nawzajem i pomagamy sobie.
 - Nie stosujemy przemocy.
 - Chcemy wygrać, ale nie za wszelką cenę.
 - Potrafimy przyznać się do błędu.
 - Przyjmujemy porażkę z godnością, nie obrażamy się, nie złościmy, nie obwiniamy innych.
- zapoznanie uczniów z Nagrodą Fair Play przyznaną przez Polski Komitet Olimpijski, który co roku odznacza sportowców, którzy pomogli innym, poświęcając nawet swoje szanse wygranej, dając tym samym wyraz szacunku dla praw w sporcie oraz swojej humanistycznej postawy wobec drugiego człowieka.

<https://olimpijski.pl/pkol/projekty-i-konkursy/konkurs-fair-play/>

6 „Legendarny szacunek i momenty fair play w sporcie” – oglądanie fragmentów wydarzeń sportowych (8’55):

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

- dzielenie się spostrzeżeniami
- podkreślenie znaczenia zdrowej rywalizacji i szacunku do przeciwnika
- zaproszenie do udziału w igrzyskach olimpijskich



7 „Igrzyska olimpijskie” – zawody sportowe:

- przygotowanie:
 - podział uczniów na drużyny – losowanie karteczek z nazwą państwa, dobieranie opasek z flagą wylosowanych państw
 - zapoznanie z zasadami udziału w igrzyskach
- ceremonia otwarcia igrzysk
 - powitanie i parada uczestników
 - wywieszenie flagi olimpijskiej
 - odsłuchanie hymnu olimpijskiego (2’08) <https://www.youtube.com/watch?v=91dMbm1jKS4>
 - zapalenie znicza olimpijskiego (płonący ogień jest symbolem pokoju na świecie)
 - przyrzeczenie olimpijskie



W imieniu wszystkich zawodników przysięgam, że pragniemy stanąć do igrzysk olimpijskich we współzawodnictwie opartym na lojalności i poszanowaniu rządzących nimi przepisów oraz uczestniczyć w nich w duchu rycerskim, dla honoru naszych krajów i dla chwały sportu.

https://olimpijski.pl/wp-content/uploads/2020/10/100_lat_symboli_olimpijskich.pdf

- konkurencje sportowe, np.:
 - bieg na 100 metrów
 - bieg z przeszkodami
 - skok w dal
 - rzut piłką do kosza
 - rzut woreczkiem na odległość
 - rzut piłką lekarską
 - skoki w worku
- ceremonia zakończenia igrzysk
 - podsumowanie osiągnięć uczniów
 - dekoracja zawodników – wręczenie pucharów i medali
 - parada sportowców
 - podziękowanie za przestrzeganie zasad fair play
 - ściągnięcie flagi olimpijskiej
 - zgaszenie znicza olimpijskiego



„NIGDY NIE REZYGNUJ Z MARZEŃ”

Cele ogólne:

- zwrócenie uwagi na rolę marzeń w życiu człowieka
- rozwijanie umiejętności przekładania marzeń na konkretne działania zmierzające do ich realizacji
- budowanie wiary we własne siły i możliwości
- rozbudzanie wrażliwości na potrzeby innych
- kształtowanie społecznie wartościowych postaw, zachowań

Cele operacyjne:

Uczeń:

- precyzuje swoje marzenia
- wie, dlaczego warto marzyć
- wie, co może pomóc w realizacji marzeń
- wyznacza cele służące realizacji marzeń
- rozwija wyobraźnię i twórcze myślenie
- objaśnia znaczenie związków frazeologicznych
- uczy się dyskusowania, wymiany zdań, argumentowania swoich wypowiedzi
- opowiada treść historyjek obrazkowych
- relaksuje się przy muzyce
- jest empatyczny
- aktywnie uczestniczy w organizowaniu akcji Zaadoptuj marzenie
- zgodnie współdziała podczas pracy w zespole

Formy pracy:

indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne:

tablica interaktywna lub komputery z dostępem do internetu, tablica interaktywna, karty pracy dla każdego ucznia (kartki z imionami dzieci i opisem ich marzeń; mapa celów)

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1 Nawiązanie do filmu „Igrzyska zwierzaków”:

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat przygód głównej bohaterki filmu oraz jej marzeń
- udzielanie odpowiedzi na pytania:
 - Czym są marzenia?
 - Co to znaczy, że człowiek marzy?
 - Kto to jest marzyciel?

2 „Marzenia” – słuchanie wiersza Hanny Niewiadomskiej:

<http://wierszykidladzieci.pl/niewiadomska/marzenia.php>

- wyszukiwanie w treści wiersza imion dzieci
- dzielenie się spostrzeżeniami na temat marzeń w/w dzieci



- przyporządkowanie kartek z imionami dzieci do kartek z opisem marzeń
- zapisywanie zdań w zeszycie
 - zwrócenie uwagi na pisownię imion wielką literą

Krzysio	chciałby jeździć na hulajnodze.
Julia	chce być kosmonautą.
Jacek	chciałby być pilotem.
Ewa	chce usłyszeć szelest trawy.
Jurek	chce zostać lekarzem.

3 „O czym marzą dzieci?” – słuchanie piosenki w wykonaniu zespołu Fasolki (3:01):

<https://www.youtube.com/watch?v=byt1c9NQvLs&t=37s> *




- określanie, jakie mogą być marzenia
 - realne, fantastyczne, dziecięce, dorosłe, materialne, duchowe, ...
- wymienianie marzeń dzieci z piosenki:
 - dużo chomików, lornetka i domek malutki, krasnoludki, samochód, pies, brat, siostra, papuga, ...

4 „Dlaczego warto marzyć?” – burza mózgów:

- zapoznanie uczniów z zasadami uczestnictwa w burzy mózgów
- swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
- wybór najtrafniejszych wypowiedzi
 - marzenia przenoszą nas w inny świat
 - naszych marzeń nikt nam nie zabierze, gdyż należą wyłącznie do nas
 - wpływają pozytywnie na nasze samopoczucie
 - rozwijają naszą kreatywność
 - motywują nas do działania

5 „Marzenia” – związki frazeologiczne:

<https://wordwall.net/pl/resource/1069444/polski/marzenia-zwi%C4%85zki-frazeologiczne> *




- dobieranie słów kluczowych do opisu
- wspólne wyjaśnianie znaczenia związków frazeologicznych

6 „Czy wszystkie marzenia się spełniają?” – próba dyskusji:

- wymiana zdań i argumentowanie swoich wypowiedzi
- próby refleksji w odniesieniu do własnych i cudzych wypowiedzi
- podejmowanie prób obrony własnego zdania
- podsumowanie dyskusji przez nauczyciela
 - marzenia nigdy same się nie spełniają; marzenia to cele, które trzeba samemu zrealizować
 - jeśli tylko zamienić marzenia na plany, wszystko staje się możliwe

7 „Od marzenia do spełnienia” – historyjki obrazkowe:

<https://learningapps.org/view12656951> *

<https://wordwall.net/play/15809/311/894> *

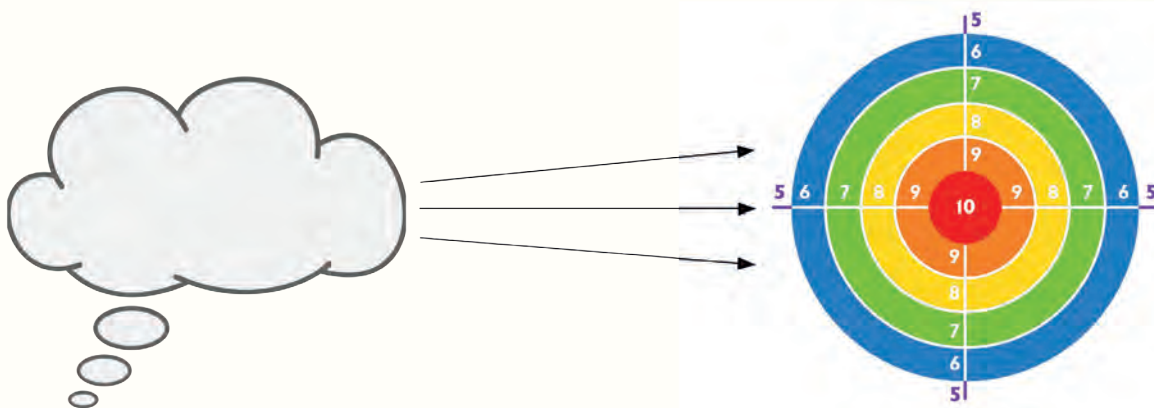


- wyodrębnianie elementów akcji i związków przyczynowo-skutkowych pomiędzy obrazkami

- opowiadanie treści historyjek obrazkowych
 - używanie określeń odnoszących się do czasu wydarzeń, np.: na początku, najpierw, przedtem, jeszcze wcześniej, potem, później, wreszcie
- tworzenie dalszego ciągu wydarzeń (snucie domysłów)
- swobodne wypowiedzi na temat dróg do realizacji marzeń
 - zawsze należy dążyć do urzeczywistniania swoich marzeń, bo to nadaje naszemu życiu sens; należy stawiać sobie cele i je konsekwentnie realizować

8 „Mapa celów” – tworzenie drogi do realizacji marzeń:

- zapoznanie z celem i sposobem wykonania mapy
 - mapa celów pozwoli uczniom określić, co jest dla nich ważne oraz co zrobić, by to osiągnąć
 - mapa może być wypełniona rysunkami lub słowami
 - w chmurce należy napisać/narysować swoje marzenie czyli swój cel
 - przy strzałkach należy wpisać kroki, które pozwolą ten cel osiągnąć
- prezentacja map na forum klasy
- dzielenie się pomysłami na realizację planów



9 „Marzenia się spełniają” – zabawa przy piosence Majki Jeżowskiej:

<https://www.youtube.com/watch?v=Y3mVOiM2H8k>



- swobodne interpretacje ruchowe

„Każdy z nas ma marzenia, ale nie każdy ma szansę je zrealizować” – zaproszenie do udziału w akcji „Zaadoptuj marzenie”:

- zapoznanie uczniów z celami Fundacji Mam Marzenie, która spełnia marzenia dzieci cierpiących na choroby zagrażające ich życiu, dostarczając chorym dzieciom i ich rodzinom niezapomnianych wrażeń, które wnoszą w ich życie radość, siłę do walki z chorobą i nadzieję na przyszłość
- zachęcenie do wsparcia Fundacji Mam Marzenie poprzez zbiórkę funduszy na spełnienie marzeń jednego z chorych dzieci
- wspólne planowanie przebiegu akcji w szkole
- zebranie pieniędzy i przekazanie na rzecz Fundacji Mam Marzenie

<https://mammarzenie.org/chce-pomoc/zaadoptuj-marzenie/>



Scenariusz zajęć opracowała mgr Wiesława Twardowska, nauczycielka wychowania przedszkolnego i nauczania początkowego.



KINOŚWIAT

E D U K A C J I

www.kinoswiatedukacji.pl



Materiały dydaktyczne, informacje o pokazach dla szkół:

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

tel. kom. +48 728 302 018
e-mail: irena.kaminska@kinoswiat.pl

Opracowanie graficzne Marek Mantużyk, strefaweb.pl

STREFAWeb.pl