

KINO ŚWIAT
EDUKACJI

AGATA KULESZA

NATALIA SZROEDER

URATUJ MAGIĘ NA ŚWIĘTA!

**KRÓLOWA
ŚNIEGU**
PO DRUGIEJ
STRONIE LUSTRA



MATERIAŁY EDUKACYJNE

INSPIROWANE FILMEM

„KRÓLOWA ŚNIEGU. PO DRUGIEJ STRONIE LUSTRA”

AGATA KULESZA

NATALIA SZROEDER

URATUJ MAGIĘ NA ŚWIĘTA!

KRÓLOWA ŚNIEGU

PO DRUGIEJ
STRONIE LUSTRA

W KINACH OD 21 GRUDNIA

Gatunek: animacja/familijny/przygodowy

Produkcja: Rosja 2018

Reżyseria: Robert Lence, Aleksiej Tsitsilin

Scenariusz: Robert Lence, Aleksiej Tsitsilin, Władimir Nikolajew, Aleksiej Zamysłow, Andrej Korenkow

Muzyka: Fabrizio Mancinelli

Reżyser polskiego dubbingu: Dariusz Błazejewski

Dialogi: Maks Bogatti

Nagranie i montaż dialogów: Anton Borowy, Aleksander Cherczyński/PRL Studio

Kierownictwo produkcji: Izabela Stupa-Chybowska, Agata Bornus

Obsada polskiej wersji językowej:

KRÓLOWA ŚNIEGU – Agata Kulesza

GERDA – Natalia Szroeder

ALFIDA – Marta Markowicz

KAI – Karol Jankiewicz

ROLAND – Maciej Dybowski

VEGARD – Jacek Kopczyński

UNA – Karolina Kalina

KRÓL HARALD – Tomasz Borkowski

ANDERS – Karol Kwiatkowski

ADMIRAŁ – Janusz Wtulich

Opis filmu:

Współtwórca „Shreka”, „Pięknej i Bestii”, „Toy Story” i „Dawno temu w trawie”, Robert Lence, zaprasza na kolejne spotkanie z bohaterami przebojowej serii filmów animowanych, opartych na najpiękniejszej baśni Hansa Christiana Andersena. Kontynuacja ukochanego przez polskich widzów cyklu „Królowa śniegu” ma w sobie wszystko, co stanowiło o sukcesie poprzedniczek. Wartką akcją, humor, mądry scenariusz i galerię wyjątkowych postaci, w których towarzystwie po prostu nie można się nudzić.

W świecie rządzonym przez czary, Gerda jest jedna z niewielu osób pozbawionych magicznych zdolności. Choć fakt ten stale komplikuje jej życie, bohaterka nie poddaje się i dzielnie pomaga rodzinie w prowadzeniu magicznego sklepiu z zaklęciami. Niestety, pewnego dnia rodzice dziewczynki oraz jej brat – Kai zostają porwani przez Króla Haralda. Okrutny władca i wielki wróg wszystkiego, co magiczne, zsyła najbliższych Gerdy do Krainy Luster – ponurego miejsca, w którym nie działają żadne czary. Żeby ocalić rodziców i brata, dziewczynka będzie musiała zdobyć pewien legendarny przedmiot. Nieoczekiwanie, jedyną osobą mogącą pomóc Gerdzie w niebezpiecznej misji staje się jej odwieczna rywalka – oziębła i tajemnicza Królowa Śniegu.



SCENARIUSZ ZAJĘĆ dla dzieci 6-letnich
inspirowany filmem
„Królowa Śniegu. Po drugiej stronie lustra”
– dystrybutor Kino Świat

6 lat

Temat: „Skarb w Krainie Luster”

Cele ogólne:

- wyrabianie umiejętności konstruowania prostych gier planszowych
- kształtowanie umiejętności podporządkowania się regułom obowiązującym w grze
- rozwijanie odporności emocjonalnej
- tworzenie atmosfery życzliwości, współpracy i współdziałania w zespole
- aktywizowanie myślenia dzieci

Cele operacyjne:

Uczeń:

- aktywnie uczestniczy w tworzeniu wspólnej gry planszowej
- zna przeznaczenie pionków do gry
- poprawnie liczy pola na planszy i oczka na kostce do gry
- przestrzega ustalonych reguł gry
- rozbudza wyobraźnię
- rozwija analizę i syntezę wzrokowo-słuchową
- układa zdanie z rozsypanych wyrazów
- dodaje w zakresie 10
- zgodnie współdziała podczas pracy w zespole
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach

Liczba dzieci: dowolna

Formy pracy: zespołowa

Środki dydaktyczne: 2 kartki z bloku technicznego A3, szablony do odrysowywania kół, flamastry, kredki ołówkowe lub świecowe, 2 pionki, 2 kostki do gry, opis gry (fabuła, zadanie dla uczestników gry, zasady), dwa zestawy ponumerowanych od 1 do 15 kopert z zadaniami do wykonania, 2 zestawy rozsypanki wyrazowej, 2 zestawy plakatów do filmu „Królowa Śniegu. Po drugiej stronie lustra” pociętych na takie same części, 2 diagramy kwadratów magicznych, skrzynia ze skarbem (np. pudełko w kształcie serca ze słodyczami), klucz do skrzyni.



PRZEBIEG:**1 Nawiązanie do filmu „Królowa Śniegu. Po drugiej stronie lustra”:**

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat filmu i przygód głównych bohaterów
- opisywanie wyglądu Krainy Luster

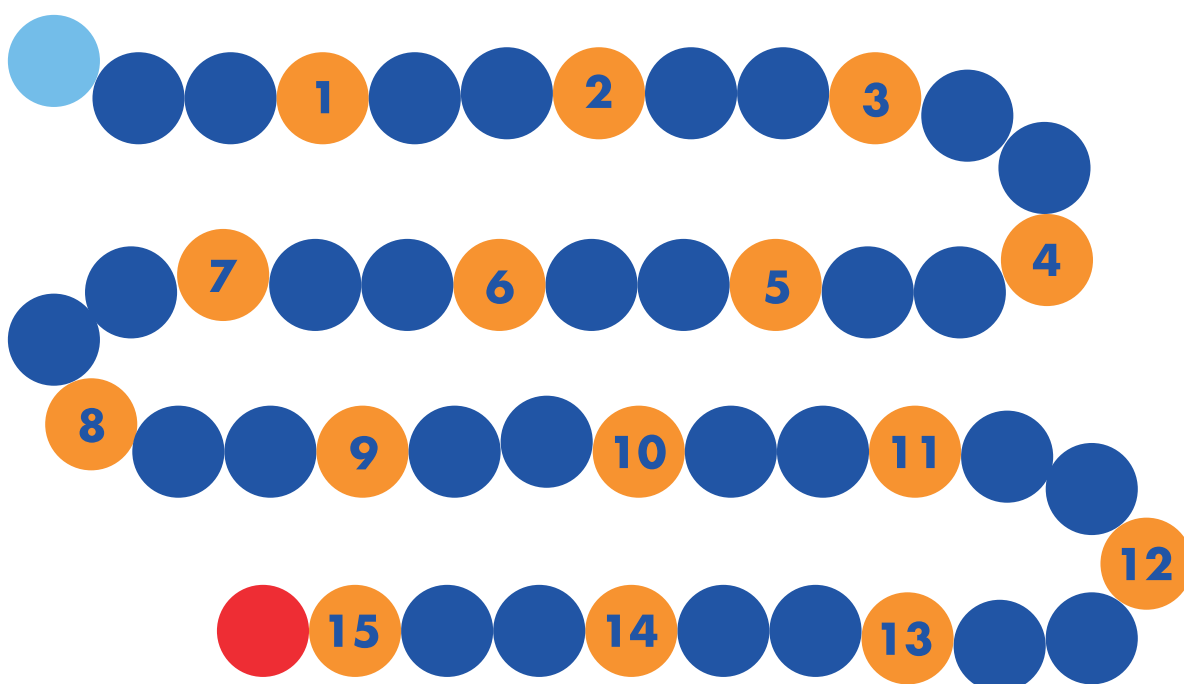
2 „Odszukaj skarb w Krainie Luster” – gra dydaktyczna:

- zaproszenie uczniów do wykonania gry planszowej i wspólnej wyprawy po skarb
- wyjaśnienie pojęcia: gra planszowa
- wymienianie elementów gry planszowej: plansza, kostka, pionki, opis gry
- zapoznanie z fabułą, celem i zasadami proponowanej gry

Fabula: Okrutny władca i wielki wróg wszystkiego, co magiczne – król Harald, zsyła najbliższych Gerdy do Krainy Luster – ponurego miejsca, w którym nie działają żadne czary. Żeby ocalić rodziców i brata, dziewczynka musi zdobyć pewien legendarny przedmiot, ukryty przez Królową Śniegu w Krainie Luster.

Zadanie dla uczniów: należy pomóc Gerdzie w niebezpiecznej misji i odnaleźć skarb ukryty przez Królową Śniegu w Krainie Luster. Aby go zdobyć, trzeba wykonać planszę do gry oraz zrealizować wszystkie zadania Królowej Śniegu.

Zasady gry: nauczyciel dzieli uczniów na dwie drużyny; do każdej drużyny przydzielony jest jeden prowadzący. Każda drużyna korzystając z szablonu, odrysowuje kółka na kartce A3, tworząc trasę, po której będzie poruszać się w czasie gry, oznacza „start” i „metę”, ozdabia planszę do gry rysunkami i numeruje co trzecie pole za pomocą cyfr od 1 do 15. Po wykonaniu zadania drużyny wymieniają się planszami. Drużyny grają w miejscach oddalonych od siebie (żeby sobie nie przeszkadzać). Uczestnicy drużyn kolejno rzucają kostką, ustawiając pionek na odpowiednim polu swojej planszy. Zadanie przypisane do pola wykonuje cała drużyna. Tekst zadania odczytuje prowadzący, który czuwa nad przebiegiem gry w danej drużynie. Wygrywa drużyna, która pierwsza ukończy grę.



Zadania do wykonania (w kopertach oznaczonych odpowiednią cyfrą):

1. Odgadnij słowo „lustro” (uczestnik przedstawia hasło za pomocą słów; nie może jednak użyć wyrazu występującego w hasle, np. do słowa „poganiać” używa słów: jechać, szybciej, tempo, galop...)
2. Wymień 5 postaci z bajek.
3. Zaśpiewaj piosenkę o zimie.
4. Ile liter jest w sformułowaniu: WROTA CZASU?
5. Cofasz się o jedno pole.
6. Podziel na sylaby: SANIE KRÓLOWEJ ŚNIEGU.
7. Bieg wszystkich graczy z drużyny w „saneczkach” dookoła sali.
8. Wymień trzy magiczne przedmioty.
9. Przeskakujesz dwa pola do przodu.
10. Z rozsypanych wyrazów ułóż: „PO DRUGIEJ STRONIE LUSTRA”.
11. Cała drużyna zastyga w bezruchu na 10 sekund niczym lodowa rzeźba – jeśli nie wykona zadania wraca na „START”.
12. Ułóż z części plakat z filmu „Królowa Śniegu. Po drugiej stronie lustra”.



- 13.** Jaka pora roku jest przed zimą?
14. Pokaż za pomocą ruchu zimową dyscyplinę sportową.
15. Rozwiąż kwadrat magiczny – wstaw brakujące cyfry. Pamiętaj, że w każdej linii poziomo i pionowo suma wszystkich cyfr musi wynieść 10.

Zadanie:

2		2	
	1		3
		3	3
3	4		

Rozwiązanie:

2	4	2	2
3	1	3	3
2	1	3	3
3	4	2	2

3 Podsumowanie działań uczniów:

- gratulacje dla zwycięzców i wręczenie klucza do skrzyni ze skarbem
- pochwała dla wszystkich uczestników gry
- podział „skarbu” pomiędzy wszystkich uczestników gry

Opracowała:
mgr Wiesława Twardowska



SCENARIUSZ ZAJĘĆ dla klas I
inspirowany filmem
„Królowa Śniegu. Po drugiej stronie lustra”
– dystrybutor Kino Świat

klasa I

Temat: „Magiczne artefakty”

Cele ogólne:

- kształtowanie emocjonalnego stosunku do książki jako źródła wiedzy i przeżyć
- budzenie zainteresowań czytelniczych
- rozwijanie wyobraźni i inwencji twórczej
- rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wymienia magiczne przedmioty występujące w baśniach i określa ich właściwości
- odróżnia fikcję od rzeczywistości
- wymienia tytuły znanych baśni
- układa tytuły baśni w kolejności alfabetycznej
- rozpoznaje bohaterów znanych baśni
- potrafi przedstawić postaci w sposób niewerbalny
- wie, jakie marzenia ludzi zawarte są w baśniach
- potrafi opowiedzieć w zwięzłej formie historię zawartą w baśni
- rozwija wyobraźnię
- przejawia twórczą ekspresję w zabawach ruchowych
- rozwija algorytmiczne myślenie
- ćwiczy podstawowe umiejętności rachunkowe
- chętnie pracuje w zespole

Liczba uczniów: dowolna

Formy pracy: indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne: tablica interaktywna z rzutnikiem, komputer z dostępem do internetu, magiczne przedmioty (czarodziejski kufer, różdżka, latająca miotła, zwierciadło, latający dywan, lampa Aladyna, kije samobije, czarodziejski stoliczek, szklana kula, zatrute jabłko, siedmiomilowe buty, czarodziejski kapelusz, czarodziejskie krzesło); dla każdego dziecka: 3 kwadraty magiczne



PRZEBIEG:

1 Nawiązanie do filmu „Królowa Śniegu. Po drugiej stronie lustra”:

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat filmu i przygód głównych bohaterów

2 „Tropiciele magii” – dzielenie się spostrzeżeniami:

- wyszukiwanie w filmie śladów magii
 - magiczne miejsca
 - postaci mające magiczne moce
 - magiczne przedmioty
- nazywanie magicznych przedmiotów wykorzystanych w filmie
- opisywanie ich mocy/właściwości

3 „Magiczne artefakty” – zabawa dydaktyczna:

- wyjaśnienie pojęcia: artefakty
- układanie zagadek na temat artefaktów wyjmowanych kolejno z czarodziejskiego kufra
- rozwiązywanie zagadek, nazywanie, rozpoznawanie i określanie funkcji lub przeznaczenia przedmiotów
 - różdżka, latająca miotła, zwierciadło, latający dywan, lampa Aladyna, kije samobije, czarodziejski stoliczek, szklana kula, zatrute jabłko, siedmiomilowe buty
- opisywanie techniki korzystania z magicznego przedmiotu
- określanie, z której baśni pochodzą

4 „Czarodziejska różdżka” – zabawa orientacyjno-porządkowa:

- uczniowie swobodnie poruszają się po sali w rytm muzyki
- na przerwę w muzyce zatrzymują się i obserwują nauczyciela trzymającego czarodziej-ską różdżkę
- na jedno machnięcie różdżką – zamieniają się w roboty, na dwa – w trolle, na trzy – motyle, itp.

5 „Pasujące pary” – praca z wykorzystaniem tablicy interaktywnej:

- łączenie tytułu baśni z pasującym do niego obrazkiem
<https://learningapps.org/1587490>
- łączenie w pary tytułów baśni z ilustracją
<https://learningapps.org/2128870>
- łączenie tytułu baśni z charakterystycznym dla niej przedmiotem
<https://learningapps.org/3588976>



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.



6 „Znane baśnie” – wykreślanka:

<https://learningapps.org/4016487>



- wykreślanie z diagramu tytułów 10 baśni
- przypomnienie zasady pisowni tytułów

Wielką literą piszemy pierwszy wyraz w jedno- i wielowyrazowych tytułach utworów literackich i naukowych (np. książek, rozpraw, artykułów, wierszy, pieśni, piosenek, filmów, sztuk teatralnych).

- układanie tytułów baśni w kolejności alfabetycznej i zapisanie ich w zeszytach

7 „Magiczne krzesło” – drama:

- uczniowie kolejno zajmują miejsce na krześle i z czarodziejskiego kapelusza losują karteczkę z nazwą zwierzęcia
- uczeń siedzący na krześle odczytuje wyraz na karteczce i naśladuje wylosowane zwierzę, a pozostali uczniowie odgadują, w co się zmienił

8 „Gdybym znalazł magiczny przedmiot...” – opowiadanie twórcze:

- swobodne wypowiedzi uczniów
- dzielenie się spostrzeżeniami na temat marzeń ludzi zawartych w baśniach

9 „Magiczna liczba” – rozwiązywanie zadania z treścią:

- czytanie treści zadania przez nauczyciela
 - Jak bez liczenia, powiększyć liczbę (68) znajdującą się na kartce o 21?
- rozwiązywanie problemu przez uczniów
- podanie prawidłowej odpowiedzi: *obrócić kartkę do góry nogami :)*

10 „Magiczny kwadrat” – uzupełnianie kwadratów magicznych:

- wyjaśnienie pojęcia: kwadrat magiczny
- zapoznanie z zasadami rozwiązywania łamigłówek
 - w kwadracie magicznym suma liczb w każdym wierszu, w każdej kolumnie i w każdej przekątnej jest taka sama (tzw. suma magiczna)
- poznanie przykładów i najprostszych sposobów tworzenia kwadratów magicznych
- wpisywanie brakujących liczb od 1 do 9 w puste pola kwadratu tak, aby suma liczb w każdym wierszu, każdej kolumnie i na przekątnych była taka sama

2	7	6
		1

8		
	5	
		2

- wpisywanie brakujących liczb od 1 do 9 tak, aby powstał kwadrat magiczny, w którym suma liczb w każdej kolumnie, w każdym wierszu i na przekątnych była taka sama
- podsumowanie działań i osiągnięć uczniów.

Opracowała:
mgr Wiesława Twardowska

SCENARIUSZ ZAJĘĆ dla klas II
inspirowany filmem
„Królowa Śniegu. Po drugiej stronie lustra”
– dystrybutor Kino Świat

klasa II

Temat: „W pracowni artyści”

Cele ogólne:

- zapoznanie z różnorodnością zawodów wykonywanych przez artystów
- rozbudzanie zainteresowania sztuką
- kształtowanie wrażliwości estetycznej
- rozwijanie umiejętności wyrażania własnych doznań i przeżyć w kontaktach ze sztuką
- wzbogacanie słownictwa

Cele operacyjne:

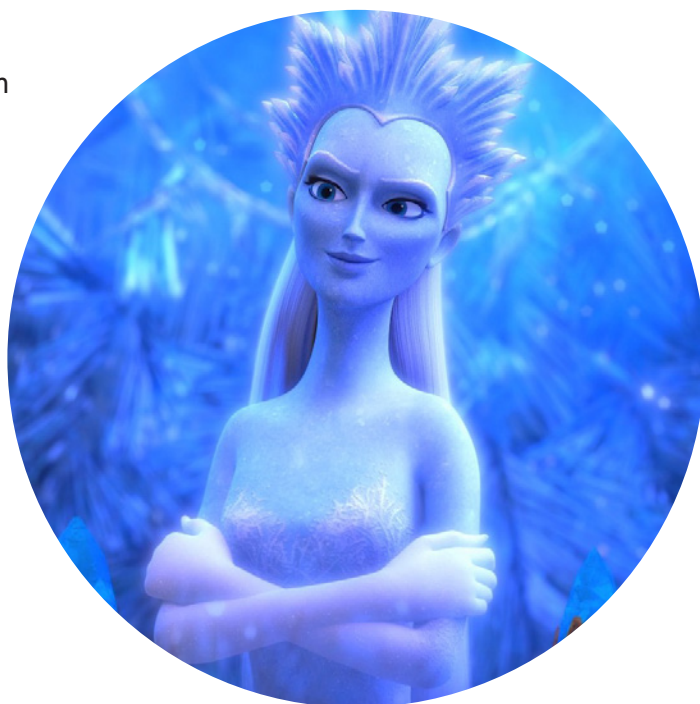
Uczeń:

- wie, czym zajmuje się artysta oraz z jakich korzysta narzędzi
- wymienia przedmioty, które znajdują się w pracowni malarza
- swobodnie wypowiada się na temat oglądanych obrazów
- zna wybrane pojęcia związane ze sztuką
- tworzy proste kompozycje w programie graficznym
- rozwija wrażliwość estetyczną
- argumentuje swoje zdanie, wnioskując, formułując sądy
- czyta ze zrozumieniem
- rozwiązuje krzyżówkę
- tworzy własne dzieło w programie graficznym

Liczba uczniów: dowolna

Formy pracy: indywidualna, grupowa

Środki dydaktyczne: komputery z dostępem do internetu, głośniki, ekran, rzutnik, tablica interaktywna, „Słownik języka polskiego”, ilustracje przedstawiające pracownię malarską, autoportrety sławnych malarzy; w kopertach dla każdego ucznia – diagram krzyżówki, dobieranka wyrazowa; tamburyn



PRZEBIEG:

1 Nawiązanie do filmu „Królowa Śniegu. Po drugiej stronie lustra”:

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat przygód oraz zajęć głównych bohaterów filmu – Gerdy i Kaja

2 „Kto to jest artysta?” – burza mózgów:

- zapoznanie uczniów z zasadami uczestnictwa w burzy mózgów
- gromadzenie i analiza pomysłów – odkrywanie znaczenia słowa artysta
- odczytanie definicji ze „Słownik języka polskiego”

artysta – (1) osoba uprawiająca jakąś dziedzinę sztuki;
(2) osoba odznaczająca się mistrzostwem w jakiejś dziedzinie

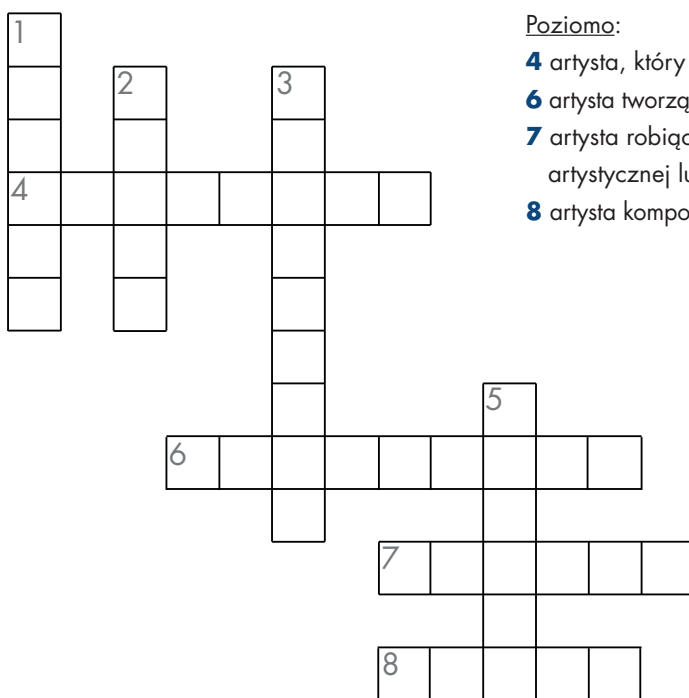
3 „Czym różni się artysta-twórca od rzemieślnika-odtwórcy?” – dyskusja:

- formułowanie argumentów
- badanie zasadności odmiennych stanowisk
- wyciągnięcie wniosków
- uzgodnienie wspólnego stanowiska

Artysta-twórca tym różni się od rzemieślnika-odtwórcy, że swoje dzieła tworzy w oparciu o własną koncepcję, nadając im niepowtarzalny charakter.

4 „Artystą może być każdy” – rozwiązywanie krzyżówki:

- odczytanie haseł krzyżówki i wpisywanie wyrazów w odpowiednie miejsca
 - fotograf, rzeźbiarz, grafik, muzyk, grafik, aktor, cyrkowiec, malarz



Poziomo:

- 4** artysta, który robi zdjęcia
- 6** artysta tworzący rzeźby
- 7** artysta robiący prace z dziedziny grafiki artystycznej lub użytkowej
- 8** artysta komponujący lub wykonujący utwory muzyczne

Pionowo:

- 1** artysta, którego domeną jest grafika
- 2** artysta grający role w teatrze lub filmie
- 3** artysta występujący w cyrku
- 4** artysta zajmujący się malowaniem obrazów

5 „Giełda artystów” – zabawa pantomimiczna:

- improwizowanie ruchem czynności wykonywanych przez różnych artystów
- odgadywanie ich profesji

6 „Połącz w pary” – rozsypanka wyrazowa:

- odczytanie wyrazów
- łączenie w pary
- uzasadnianie wyboru

złotnik
pisarz
mikrofon
aparat fotograficzny
architekt
muzyk
kompozytor
kucharz
rzeźbiarz
grafik
saksofon
peruka

aktor
malarz
piosenkarz
fotograf
batuta
złoto
maszyna do pisania
deska kreślarska
garnek
komputer
dłuto
sztaluga

7 „W pracowni artysty” – oglądanie ilustracji przedstawiającej pracownię malarską:

<http://www.pracowniasztukiankar.pl/o-annie-karwowskiej/atelier-malarza/>



- swobodne wypowiedzi uczniów na temat wyglądu pracowni oraz przedmiotów, jakie się w niej znajdują z zastosowaniem określeń: na, pod, nad, przed, za, z prawej strony, z lewej strony itp.
- wyszukanie na ilustracji przedmiotów będących rzeczownikami
- wyjaśnienie ich nazwy i znaczenia



8 „Tajemniczy artysta” – praca z wykorzystaniem tablicy interaktywnej na platformie Learningapps.org:

<https://learningapps.org/watch?v=pbvnum8pt01>



- odczytanie wyrazów i zdań
- przyporządkowanie wyrazów do odpowiedniego zbioru:
 - narzędzia i przybory plastyczne
 - dzieła tajemniczego artysty
 - miejsca, gdzie tajemniczy artysta tworzy i pokazuje innym swoje dzieła
- odsłonięcie obrazka
- dzielenie się spostrzeżeniami na temat dzieła tajemniczego artysty

9 „Jesteś malarzem” – zabawa ruchowa:

- uczniowie kolejno malują ruchem: motyla, choinkę, Mikołaja, kota, papugę, drzewo, samochód, słońce, itp.
- pozostali uczniowie odgadują, co maluje malarz

10 „Galeria autoportretów”:

- zapoznanie z pojęciem: autoportret

portret artysty wykonany przez niego samego / wizerunek pisarza, reżysera itp. w jego własnym dziele

- oglądanie autoportretów sławnych malarzy i poznanie ich nazwisk

https://www.pinakoteka.zascianek.pl/Wypianski/Images/Autoportret_1902.jpg

<https://oboi7.com/oboi/pablo-pikasso-avtoportret-85705>

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/38/VanGogh_1887_Selbstbildnis.jpg

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/ba/Leonardo_self.jpg



- zwrócenie uwagi na różne techniki malarskie
- dzielenie się spostrzeżeniami

11 „Portret” – zabawa rytmiczna:

- nauczyciel gra na tamburynie rytm, w którym uczniowie poruszają się po sali
- na przerwę w muzyce przybierają różne pozy, tak jakby pozowali do portretu
- autor najciekawszej pozy przejmuje tamburyn

12 „Mały Malarz” – swobodna twórczość w programie „Mały malarz” lub Tux Paint:

<https://www.dobreprogramy.pl/Maly-Malarz,Program,Windows,26567.html>

<https://www.dobreprogramy.pl/Tux-Paint,Program,Windows,12945.html>



- samodzielna praca uczniów
- zapisywanie prac na dysku lub drukowanie bezpośrednio z poziomu programu
- prezentacja dzieł na forum klasy
- zorganizowanie wystawy prac

Opracowała:
mgr Wiesława Twardowska

SCENARIUSZ ZAJĘĆ dla klas III
inspirowany filmem
„Królowa Śniegu. Po drugiej stronie lustra”
– dystrybutor Kino Świat

klasa III

Temat: „Każdy ma jakąś moc”

Cele ogólne:

- rozbudzanie świadomości posiadanych umiejętności i talentów
- budowanie pozytywnej oceny samego siebie
- rozwijanie poczucia własnej wartości
- kształtowanie umiejętności formułowania wniosków i spostrzeżeń

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wie, jakie są jego mocne strony
- wymienia mocne strony bohaterów wiersza
- potrafi wskazać swoje zainteresowania
- rozwiązuje szyfr literowo-cyfrowy
- przyporządkowuje pasujące wyrazy
- zna profesje i nazwiska słynnych Polaków
- uczy się dyskusowania, wymiany zdań i argumentowania swoich wypowiedzi
- odbiera, rozumie i wyraża treści przekazywane przez niewerbalne środki wyrazu
- swobodnie porusza się przy muzyce
- projektuje swoją wizytówkę
- wyraża chęć uczestnictwa w „Wieczorze talentów”
- zgodnie współpracuje podczas wykonywania wspólnych zadań

Liczba dzieci: dowolna

Formy pracy: grupowa, zespołowa i indywidualna

Środki dydaktyczne: komputery z dostępem do internetu, rzutnik, ekran, „Słownik języka polskiego”, wiersz Renaty Rudnickiej „Talent”, karteczki z opisem umiejętności do gry w kalambury; w kopertach dla każdego ucznia: diagram z kodem literowo-cyfrowym, rozsypanka wyrazowa, prostokątne karteczki wielkości wizytówki; materiały plastyczne potrzebne do wykonania wizytówek, plakatu i zaproszeń



PRZEBIEG:

1 Nawiązanie do filmu „Królowa Śniegu. Po drugiej stronie lustra”:

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat filmu oraz wyjątkowych umiejętności bohaterów

2 „Mam talent” – rozwiązywanie szyfru:

- odgadywanie sposobu odczytania szyfru
- wyszukiwanie liter w diagramie według kodu literowo-cyfrowego
- odczytanie zaszyfrowanego tekstu
- zapisanie rozwiązania w zeszytach
 - Mam talent

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

KOD	B-1, A-5, C-8; B-6, F-7, H-7, E-2, A-8, D-1
-----	---

HASŁO	
-------	--

3 „Co to jest talent?” – burza mózgów:

- zapoznanie z zasadami uczestnictwa w burzy mózgów
- zbieranie i analiza pomysłów
- wybór najtrafniejszych rozwiązań



- szukanie informacji w „Słowniku języka polskiego”

1. wybitne uzdolnienie do czegoś
2. człowiek obdarzony wybitnymi zdolnościami twórczymi

- szukanie synonimów słowa: talent

uzdolnienie, predyspozycja, zdolność, umiejętność

4 „Mam talent” – oglądanie fragmentów programu telewizyjnego:

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat talentów uczestników programu
- podkreślenie ich mocnych stron

5 „Kim był...?” – rozsypanka wyrazowa:

- odczytanie wyrazów
- przyporządkowanie wyrazów do nazwisk znanych Polaków
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania
- dzielenie się spostrzeżeniami na temat umiejętności postaci

Fryderyk Chopin
Jan Matejko
Bogusław Linda
Henryk Sienkiewicz
Adam Małysz
Maria Skłodowska – Curie
Andrzej Wajda
Mikołaj Kopernik

sportowiec
naukowiec
astronom
kompozytor
malarz
reżyser
pisarz
aktor

6 „Czy każdy ma talent?” – próba dyskusji

- formułowanie argumentów za i przeciw
- badanie zasadności odmiennych stanowisk
- wyciągnięcie wniosków

7 „Talent” – słuchanie wiersza Renaty Rudnickiej:

<http://www.sps99.waw.pl/gallery/z-zycia-szkoly/wydarzenia/04.2018-Dzien-Talentu/52>



- wymienianie zdolności bohaterów wiersza
- swobodne wypowiedzi uczniów na temat tego, co potrafią robić najlepiej, jakie są ich mocne strony
- podkreślenie faktu, że każdy ma jakiś talent

8 „Każdy z nas ma jakiś talent” – kalambury

- chętni uczniowie losują karteczki z opisem umiejętności
- prezentują talent na forum klasy za pomocą mowy niewerbalnej (ruch ciała, gest, mimika)

- pozostali uczniowie odgadują rodzaj zdolności prezentującego się ucznia

9 „Mam tę moc” – słuchanie piosenki z filmu „Kraina lodu”:

https://www.youtube.com/watch?v=5BSY_bsflvk



- dzielenie się informacjami na temat Elsy, jednej z bohaterek filmu, która miała magiczną moc (potrafiła panować nad śniegiem i lodem)
- swobodne interpretacje ruchowe i improwizacje taneczne przy muzyce

10 „Mój talent” – projektowanie wizytówki:

- rysowanie na karteczkach symbolu swojego głównego uzdolnienia
- wpisywanie imienia i nazwiska
- ozdabianie i prezentacja wizytówek

11 „Mamy mocne strony” – zaproszenie do zorganizowania „Wieczoru talentów”:

- zapoznanie z zasadami prezentacji swoich talentów
- przygotowanie plakatu i zaproszeń dla gości
- wspólne planowanie i organizacja wydarzenia

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
E D U K A C J I

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