

E D U K A C J I

O CZYM DZISIAJ MARZĄ ZWIERZĘTA

IN PROGRESS: EVAN CHERRY; FUTURE: JORDAN ADAMS; WALT FREUDY; WESTAGE: GEMELLI; MANTON: CALLEY; COLUMBIUS: MATTHEW JAMES KENNEDY; PROGRESS: KRISTEN STODOLIS; NADINE BATES; MASTER OF: RICHARD COUS

MATERIAŁY EDUKACYJNE INSPIROWANE FILMEM „O CZYM DZISIAJ MARZĄ ZWIERZĘTA?”



Reżyseria polskiej wersji językowej: **Maciej Kosmala**

Dialogi: **Piotr Cieński,**

Redakcja: **Tomasz Jawor**

Głosów użyczyli:

MAGGIE/COMBAT – Klementyna Umer

BRADLEY – Tomasz Steciuk

SUPERNIELOT – Przemysław Stippa

PTYSIU – Maciej Kosmala

JUSTYNA BOCHENEK – Zuzanna Galia

PIETREK PULSOWSKY – Maciej Więckowski

CECE – Agnieszka Castellanos-Pawlak

Gatunek: animowany / rodzinny / przygodowy

Produkcja: Australia 2020

**Przygotuj się na pełną akcję opowieść
o niesamowitych zwierzakach
i o tym, że każdy może obudzić w sobie
bohatera i pomagać innym!**

Mają moc i nie zawahają się jej użyć! Przygotujcie się na pełną akcji opowieść o niesamowitych zwierzakach i o tym, że każdy może obudzić w sobie bohatera i pomagać innym! Oto nowa historia z barwnego i różnorodnego świata, który widzowie mieli okazję poznać za sprawą animacji „**O czym marzą zwierzęta**”. Tym razem z dżungli pełnej tajemnic przeniosą się do kolorowego miasta pełnego zagadkowych i pozornie niewytłumaczalnych zdarzeń. Czas je rozwiązać i policzyć się ze złoczyńcami. Jeśli wierzysz w siebie, możesz zrobić wszystko!

Maggie jest pomysłowym wombatem, a Bradley to miłość jej życia i najlepszy przyjaciel, który zaginął jakiś czas temu w tajemniczych okolicznościach. Zaniepokojona, ale i pełna nadziei Maggie nie ustaje w poszukiwaniach ukochanego. Pewnego dnia natyka na nietypową sytuację i przypadkiem ratuje z opresji innego futrzaka – niepozornego Ptysia. Tak zaczyna się ich przyjaźń oraz nieoczekiwana kariera Maggie jako superbohaterki, która – nie do końca wierząc w swoje możliwości – początkowo niezbyt chętnie zamienia pizamę na kostium, zakłada maskę i rusza w miasto. Na swojej drodze spotka Supernielota, który również patroluje ulice wypatrując złoczyńców oraz podejrzaną przemiłą koalę dbającą o kariery superbohaterów. Dzięki nowej roli, Maggie wpada także na trop prowadzący do rozwiązania zagadki zaginięcia jej ukochanego oraz ratuje z opresji wiele zwierzaków będących w potrzebie. Najwyższy czas, aby przekonać się, że prawdziwi bohaterowie to nie ich kostiumy ani maski, tylko odwaga, wiara w siebie i dobre serce – a tego wszystkiego Maggie ma pod dostatkiem!



„WOMBAT – CO TO ZA STWÓR?”

Cele ogólne:

- wzbogacenie wiadomości dzieci na temat wombatów
- zwrócenie uwagi na przystosowanie wombatów do środowiska, w którym żyją
- rozbudzanie zainteresowań przyrodniczych
- wdrażanie do rozumienia konieczności ochrony wybranych gatunków zwierząt

Cele operacyjne:

Dziecko:

- zna charakterystyczny wygląd, zwyczaje, sposób poruszania i odżywiania się wombatów
- opisuje przystosowanie wombatów do warunków, w jakich żyją
- swobodnie i śmiało wypowiada się na określony temat
- rozwija koncentrację uwagi
- rysuje wombata według wzoru
- układa puzzle online
- korzysta z narzędzi do kolorowania w programie graficznym
- posługuje się pojęciami dotyczącymi kierunków w przestrzeni: w prawo, w lewo, do góry, na dół
- rozwija spostrzegawczość wzrokową i koordynację wzrokowo-ruchową
- sprawnie posługuje się nożyczkami
- wykonuje maskę wombata według wzoru
- poszerza doświadczenia plastyczno-konstrukcyjne
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach

Formy pracy:

indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne:

komputer z dostępem do internetu, tablica interaktywna, fotografie przedstawiające wombata, mapa fizyczna świata, duże obręcz, kratownica 5x5, figurka (lub maskotka) przedstawiająca wombata, sensoryczny tor przeszkód, szablon maski wombata z papieru, kartki A4, kredki ołówkowe, nożyczki, gumki do masek

Przebieg zajęć:

- 1 Nawiązanie do filmu „O czym dzisiaj marzą zwierzęta”:
 - swobodne wypowiedzi dzieci na temat przygód głównych bohaterów filmu
 - wymienianie nazw zwierząt występujących w filmie
- 2 „Wombat – co to za stwór?” – burza mózgów:
 - zapoznanie uczniów z zasadami uczestnictwa w burzy mózgów
 - swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
 - wybór najtrafniejszych wypowiedzi

wombat – zwierzę o krępym ciele pokrytym szarobrunatną sierścią, żyjące w Tasmanii i Australii (Sjp)

3 „Wombat” – oglądanie filmu dokumentalnego w serwisie YouTube (1:35):

<https://www.youtube.com/watch?v=cjfiJ5RAvjQ>



- opisywanie wyglądu wombatów, sposobu poruszania się, odżywiania oraz ich zwyczajów
- zwrócenie uwagi na przystosowanie wombatów do środowiska, w którym żyją
 - mają krótkie, gęste futro, które jest wystarczająco długie, by zapewnić im ochronę przed zimnem
 - potrafią nie pić kilka tygodni, czerpiąc w tym czasie wodę ze zjadanych roślin, więc suchy, gorący klimat jest dla nich odpowiedni
 - mają stale rosnące, szerokie zęby przystosowane do przeżuwania twardego materiału roślinnego i dlatego muszą je ścierać (jedzą trawy, korzonki, korę, liście drzew i krzewów, grzyby, mech)
 - mają powolny proces trawienia (strawienie pokarmu zajmuje im do 14 dni – to przystosowanie do suchego i gorącego środowiska)
 - prowadzą głównie nocny tryb życia, a w dzień odpoczywają w wykopanych przez siebie norach
 - potrafią pływać i wspinać się na drzewa
 - długie włosy czuciowe rosnące wokół nosa ułatwiają poruszanie się w ciemności
 - mają słaby wzrok, ale dobrze rozwinięte zmysły węchu, słuchu i odczuwania drgań gruntu
 - mają ciężką, masywną budowę ciała, ale potrafią biec z szybkością 40km/h
 - mieszkają w norach, które służą im również jako kryjówka w przypadku niebezpieczeństwa
 - wygrzebuje nory przednimi, krótkimi, ale mocnymi łapami zaopatrzonymi w długie i ostre pazury
 - potężna głowa zapobiega atakowi z przodu, a zad pokryte jest grubą, zrogowaciałą skórą (strategią obronną wombatów jest nurkowanie głową w tunel i blokowanie wejścia zadkiem)
 - samice posiadają torbę lęgową, w której małe przebywają pierwsze miesiące po urodzeniu (wejście umieszczone jest od strony zadu, co zapobiega zbieraniu ziemi w torbie podczas kopania)
 - mają odchody w kształcie kostki, co zapobiega ich stoczeniu się przy oznaczaniu terytorium
 - wombaty australijskie są zagrożone wyginięciem z powodu nadmiernych polowań, ataków drapieżników, chorób oraz konieczności konkurencji o żywność głównie przez nadmierne wypasanie bydła domowego
- wskazywanie miejsc występowania wombatów na mapie fizycznej świata
 - Australia, Tasmania
- zwrócenie uwagi na konieczność ochrony wybranych gatunków zwierząt, w tym wombata australijskiego

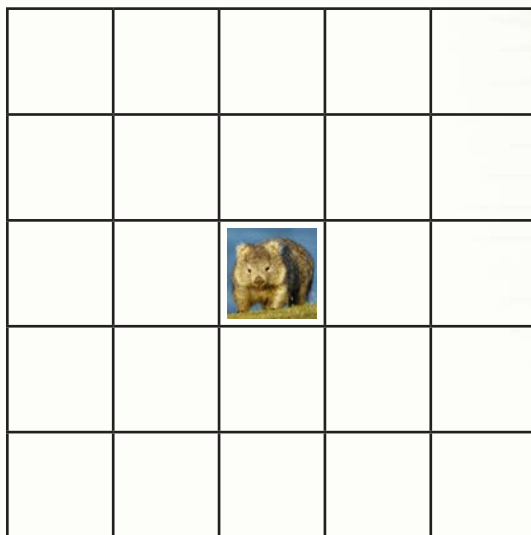
4 „Wombat w tunelu” – zabawa ruchowa z elementem czworakowania:

- nauczyciel dzieli dzieci na dwie grupy
- jedna grupa otrzymuje obręcze; dzieci z tej grupy zajmują miejsca w siadzie skrzyżnym w szeregu i trzymają obręcze tak, aby brzeg obręczy stał na ziemi, tworząc w ten sposób *tunel*
- druga grupa dzieci ustawiona w kolejce stoi przed *tunelem*
- dzieci zamieniają się w wombaty i przechodzą kolejno, na czworakach, przez *tunel*
- po wykonaniu zadania wracają na koniec kolejki, następuje zmiana ról i zabawę powtarzamy od początku



5 „Droga wombata” – zabawa z elementem kodowania:

- dzieci zajmują miejsca przed kratownicą 5x5 (wszystkie z jednej strony maty)
- nauczyciel ustawia figurkę przedstawiającą wombata na wybranym polu i informuje dzieci, że wombat porusza się tylko w czterech kierunkach: do góry, na dół, w lewo, w prawo
- nauczyciel wypowiada komendy ruchu, np.: wombat wyrusza w drogę, idzie do góry..., idzie w prawo..., idzie na dół..., idzie w prawo...
- dzieci odtwarzają w myśli drogę wombata, a kiedy uznają, że wombat opuścił matę (wszedł do tunelu), sygnalizują to okrzykiem „Wombat w tunelu!”



6 „Jak narysować wombata?” – rysowanie według wzoru:

<https://pl.pinterest.com/pin/74098356358888411/>

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



7 „Wombat pospolity” – układanie puzzli online:

<https://puzzlefactory.pl/pl/puzzle/graj/zwierzeta/329784-common-wombat>

- oglądanie fotografii przedstawiającej wombata i opisywanie jego wyglądu
- wybór stopnia trudności (6 lub 12 elementów)
- układanie puzzli



8 „Wombat” – kolorowanka online:

https://www.coloringpages4u.com/australiananimal_wombat_coloringpage

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



9 „Wombat na spacerze” – aktywność ruchowa:

- chodzenie na czworakach po sensorycznym torze przeszkód utworzonym z podkładek, języków, pojemników wypełnionych różnymi fakturami

10 „Papierowa maska-wombat” – wycinanka przestrzenna:

<http://www.supercoloring.com/sites/default/files/cif/pdf/2019/04/wombat-mask-outline-coloring-page.pdf>

<https://mothernatured.com/mn/wp-content/uploads/2013/01/Wombat-Mask.pdf>

- kolorowanie i wycinanie szablonu
- mocowanie gumki i prezentacja masek
- podsumowanie działań i osiągnięć dzieci



„W KRAINIE WOMBATÓW I KANGURÓW”

Cele ogólne:

- wzbogacanie wiadomości na temat zwierząt Australii
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania i nazywania wybranych gatunków australijskich zwierząt
- uświadomienie różnorodności i współzależności organizmów w świecie przyrody
- rozbudzanie zainteresowań przyrodniczych i ciekawości poznawczej

Cele operacyjne:

Uczeń:

- potrafi wskazać Australię na mapie świata
- rozpoznaje i nazywa wybrane gatunki australijskich zwierząt
- wie, co to są endemity
- rozumie konieczność ochrony zagrożonych gatunków zwierząt
- wie, jak odczytać szyfr Pigpen
- wyszukuje wyrazy w diagramie
- rysuje drogę w labiryncie
- przyporządkowuje podpisy do fotografii
- potrafi rozwiązać krzyżówkę
- klasyfikuje zwierzęta według miejsc ich występowania
- ćwiczy pamięć
- poszerza doświadczenia plastyczne
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach

Formy pracy:

indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne:

komputer z dostępem do internetu, tablica interaktywna, fotografie przedstawiające zwierzęta żyjące w Australii, mapa fizyczna świata, karty pracy dla każdego ucznia (eliminatka, kartka z zaszyfrowanym wyrazem i kluczem do odczytania szyfru, labirynt), zestaw kart z fotografiami zwierząt do gry w memory, szablony kukiełek z otworami na palce, nożyczki, papier kolorowy, klej, farby plakatowe, pędzelki, pojemniki z wodą, woreczki z grochem

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

- 1 Nawiązanie do filmu „O czym dzisiaj marzą zwierzęta”:
 - swobodne wypowiedzi dzieci na temat przygód głównych bohaterów i miejsca akcji filmu
- 2 „Gdzie leży Australia?” – oglądanie mapy fizycznej świata:
 - wskazywanie i nazywanie kontynentów
 - opisywanie położenia Australii na mapie
 - słuchanie ciekawostek na temat położenia Australii
 - to kontynent, który jednocześnie jest państwem
 - jest najmniejszym z kontynentów
 - otoczony jest wodą

3 „Jakie zwierzęta można spotkać w Australii?” – eliminatka:

- zapoznanie ze znaczeniem pojęć: *pionowo*, *poziomo*
- wykreślanie z poziomych rzędów diagramu nazw zwierząt żyjących w Australii
- odczytanie hasła utworzonego z pozostałych liter czytanych pionowo – nazwy trzech kolejnych zwierząt australijskich
 - diabeł tasmański, moloch straszliwy, lirogon

D	Ł	A	W	O	M	B	A	T	O	S	S	L
I	K	A	N	G	U	R	I	O	C	T	Z	I
E	M	U	M	Ń	K	A	Z	U	A	R	L	R
A	K	O	A	L	A	K	M	L	H	R	I	O
D	I	N	G	O	S	N	I	E	Ł	A	Z	G
B	K	O	L	C	Z	A	T	K	A	A	W	O
E	T	S	A	D	Z	I	O	B	A	K	Y	N

4 „Niesamowite zwierzęta Australii” – oglądanie galerii zdjęć:

<https://podroze.se.pl/swiat/australia-i-oceania/australia/niesamowite-zwierzeta-australii-top-10/5205/>



- opisywanie wyglądu zwierząt, zwyczajów, sposobów poruszania się i odżywiania
- zwrócenie uwagi na różnorodność gatunków zwierząt i konieczność ich ochrony

5 „Endemity” – rozwiązywanie szyfru zastępczego Pigpen:

- samodzielne próby odszyfrowania wyrazu
- zapoznanie z zasadą rozwiązywania zadania:
 - zastępowanie symboli literami zgodnie z kluczem do odszyfrowania wyrazu
- odczytanie hasła: *endemity*



Zaszyfrowany wyraz:

Klucz do odszyfrowania wyrazu:

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

6 „Co to są endemity?” – burza mózgów:

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

endemit – gatunek, którego występowanie jest ograniczone do jednego miejsca na Ziemi, co zazwyczaj jest skutkiem izolacji geograficznej

7 „Australijskie zwierzęta” – oglądanie filmu w kanale YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=7Hqmf3fvyZ8>

- rozpoznawanie i nazywanie zwierząt
- zwrócenie uwagi na dźwięki, jakie wydają



8 „Zakręć kołem” – Koło Fortuny:

<https://wordwall.net/pl/resource/2699917/australia-zwierz%C4%99ta>

- rozpoznawanie i nazywanie zwierząt na fotografiach



9 „Kangurzyca” – zabawa ruchowa z elementem podskoku:

- uczniowie chwytają oburącz dolną część swojej bluzki tworząc w ten sposób torbę kangurzyca
- do torby wkładają swoje maleństwa (woreczki z grochem)
- zadaniem uczniów jest dotarcie podskokami do wyznaczonego miejsca i ochrona dziecka

10 „Pomóż koali znaleźć eukaliptusowe drzewo” – labirynt:

<https://museprintables.com/files/mazes/pdf/koala-maze.pdf>

- rysowanie drogi w labiryncie
 - rozwiązanie

<https://museprintables.com/files/mazes/pdf/koala-maze-solution.pdf>

- sprawdzenie poprawności wykonania zadania



11 „Fauna Australii” – wykonywanie zadań na platformie LearningApps:

- przyporządkowanie podpisów do fotografii przedstawiających zwierzęta żyjące w Australii

<https://learningapps.org/3686185>

- wyszukiwanie par kart przedstawiających takie same zwierzęta na fotografiach i rysunkach

<https://learningapps.org/15150537>

- rozwiązywanie krzyżówki – wpisywanie w kratki nazw zwierząt żyjących w Australii

<https://learningapps.org/1992770>

- klasyfikowanie zwierząt według miejsca występowania (w Australii lub poza nią)

<https://learningapps.org/16606283>



12 „Australijskie memory” – gra pamięciowa (w zespołach):

<https://preschoolmom.com/wp-content/uploads/PMom/Australia/AustraliaMemoryPack.pdf>

- rozpoznawanie i nazywanie zwierząt na fotografiach/kartach



- zapoznanie z zasadami gry
 - karty należy wydrukować w dwóch egzemplarzach
 - gra polega na odnajdywaniu par takich samych kart
 - wszystkie karty należy położyć obrazem do dołu
 - każdy z graczy na przemian odsłania po dwie karty
 - jeśli są to takie same karty zdejmuje je z planszy
 - celem gracza jest zdjęcie wszystkich kart przy możliwie najmniejszej liczbie odślon
 - wygrywa ta osoba, która po zdjęciu wszystkich kart z planszy będzie miała ich najwięcej

13 „Kukiełki na palce” – wycinanka przestrzenna:

<http://bityl.pl/t9dEi>



- wycinanie elementów łącznie z otworami na palce
- ozdabianie sylwet za pomocą papieru kolorowego lub farb
- zabawa sylwetami – tworzenie scenek rodzajowych
- podsumowanie działań i osiągnięć uczniów

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



„NA PLACU BUDOWY”

Cele ogólne:

- wzbogacenie wiadomości na temat maszyn i narzędzi budowlanych oraz ich przeznaczenia
- zapoznanie z zawodami związanymi z budownictwem
- rozbudzanie zainteresowań technicznych
- kształtowanie szacunku dla ludzkiej pracy

Cele operacyjne:

Uczeń:

- rozróżnia i nazywa pojazdy oraz narzędzia ułatwiające ludziom pracę na budowie
- wie, jakie jest ich przeznaczenie
- opisuje podstawowe czynności oraz charakterystyczny ubiór budowniczego
- wymienia zawody ludzi pracujących na budowie
- wie, jakie są efekty i znaczenie ich pracy
- rozumie rolę odzieży roboczej
- projektuje i wykonuje dom z gotowych elementów
- kolejno wypowiada się podczas rozmów w zespole
- łączy rzeczowniki z czasownikami
- wyszukuje wyrazy w diagramie
- rysuje drogę w labiryncie
- przyporządkowuje podpisy do fotografii
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach

Formy pracy:

indywidualna i grupowa

Środki dydaktyczne:

komputer z dostępem do internetu, tablica interaktywna, wiersz A. Dziechciarzyk „Kto buduje dom?”, fotografie przedstawiające maszyny i narzędzia wykorzystywane na budowie, klocki (lub inne przedmioty imitujące cegły), karty pracy dla każdego ucznia (diagram z labiryntem, elementy domu), nożyczki, klej, kartki A4

Przebieg zajęć:

1

Nawiązanie do filmu „O czym dzisiaj marzą zwierzęta”:

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat przygód głównych bohaterów filmu, pracy na budowie i zawodów, jakie wykonywali

2

„Kim jest budowniczy?” – burza mózgów

- zapoznanie uczniów z zasadami uczestnictwa w burzy mózgów
- swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
- wybór najtrafniejszych wypowiedzi
- wymienianie budowli, jakie może budować budowniczy
 - budynki mieszkalne, biurowe, przemysłowe, mosty i tunele

3 „Bob Budowniczy” – oglądanie fragmentu filmu (do 2’05):

<https://www.youtube.com/watch?v=Ync5dcIKMal>



- rozpoznawanie i nazywanie zawodów ludzi pracujących na budowie
 - architekt, hydraulik, architekt terenów zielonych, stolarz

4 „Kto buduje dom?” – słuchanie wiersza A. Dziechciarzyk:

<https://eduzabawy.com/wierszyki/agata-dziechciarzyk/kto-buduje-dom/>



- wymienianie zawodów ludzi związanych z budownictwem
 - architekt, geodeta, dekorator, budowniczy, tynkarz, malarz, elektryk
- zapisywanie nazw zawodów w zeszycie
 - zwrócenie uwagi na pisownię końcówki –arz w zakończeniach męskich nazw zawodów, np.: murarz, tynkarz, malarz, dekarz
- nazywanie czynności jakie wykonują w/w osoby
- opisywanie efektów ich pracy
- łączenie rzeczowników z czasownikami

architekt
malarz
geodeta
budowniczy
elektryk
tynkarz
tynkarz

mierzy
tynkuje
projektuje
dekoruje
instaluje
maluje
buduje

5 „Podaj cegłę” – zabawa integracyjna:

- nauczyciel dzieli uczniów na dwie grupy, które ustawiają się w szeregach
- na hasło „Podaj cegłę!” uczniowie podają cegły (klocki) jeden drugiemu
- wygrywa grupa, która pierwsza zgromadzi cegły na placu budowy



6 „Pojazdy na budowie” – oglądanie fragmentu filmu „Bob Budowniczy” (od 10:16’):

<https://www.youtube.com/watch?v=Ync5dciKMal>



- rozpoznawanie i nazywanie pojazdów wykorzystywanych na budowie
- opisywanie zastosowania
 - betoniarka, wózek widłowy, ciągnik siodłowy, żuraw wieżowy (dźwig), wywrotka, walec, minikoparka

7 „Samochody i maszyny” – grupowanie według przeznaczenia:

<https://wordwall.net/pl/resource/1243188/zaj%C4%99cia-%C5%9Bwietlicowe/samochody-i-maszyny-pogrupuj-wed%C5%82ug>



- oglądanie pojazdów na fotografiach
- podział na maszyny budowlane, rolnicze i samochody
- odczytanie nazw pojazdów wykorzystywanych na budowie

8 „Narzędzia” – oglądanie fragmentu filmu „Bob Budowniczy” (od 14:24’):

<https://www.youtube.com/watch?v=Ync5dciKMal>



- rozpoznawanie i nazywanie narzędzi
 - wiertarka, młotek, poziomica bąbelkowa, wkrętak, wkrętarka, klucze do nakrętek, szlifierka kąтова, wyrzynarka
- opisywanie przeznaczenia w/w narzędzi na budowie
- wykreślanie wyrazów w diagramie

<https://wordwall.net/pl/resource/12700949/narz%C4%99dzia>



9 „Bezpieczeństwo” – oglądanie fragmentu filmu „Bob Budowniczy” (od 16:25’):

- rozpoznawanie i nazywanie elementów ubioru budowniczego
 - kask, kamizelka, okulary ochronne, maska, buty robocze, nauszники, uprząż bezpieczeństwa, rękawice ochronne
- swobodne wypowiedzi na temat zastosowania i roli odzieży roboczej w pracy

10 „Co to za hałas?” – oglądanie fragmentu filmu „Bob Budowniczy” (od 18’28’):

<https://www.youtube.com/watch?v=Ync5dciKMal>



- odgadywanie źródła hałasu
 - betoniarka, młot pneumatyczny, pilarka, gwoździarka
- zwrócenie uwagi na trudne warunki pracy budowniczego (hałas)

11 „Pracujemy jak Bob” – zabawa przy piosence (2’16’):

<https://www.youtube.com/watch?v=rxrRiCY9CEc>



- zabawa ruchowo-naśladowcza

12 „Na plac budowy” – labirynt:

http://www.bobthebuilder.com/pl-pl/Images/PL_BT_B_Maze_1_tcm1300-256349.pdf



- wyznaczanie i rysowanie drogi ciężarówki na budowę
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania

13 „Projekt domu” – wycinanka płaska::

<http://uciocimariolki.pl/wp-content/uploads/2020/04/2489.pdf>



- wycinanie elementów i projektowanie domu
- składanie i naklejanie domów na kartkę
- prezentacja domów na forum klasy
- podsumowanie działań i osiągnięć uczniów

„KAŻDY MOŻE BYĆ BOHATEREM”

Cele ogólne:

- rozwijanie umiejętności dokonywania oceny postaw moralnych bohaterów filmu
- kształtowanie umiejętności dostrzegania swoich mocnych stron
- wzmacnianie poczucia własnej wartości
- rozwijanie wyobraźni i swobodnej ekspresji twórczej

Cele operacyjne:

Uczeń:

- ocenia zachowanie bohaterów filmu
- definiuje pojęcie bohater
- wymienia cechy bohatera
- wie, że każdy może zostać bohaterem
- wie, że warto być odważnym i nieść pomoc potrzebującym
- rozpoznaje superbohaterów według opisu
- wskazuje superbohaterów w codziennym życiu i uzasadnia swój wybór
- wymienia przykłady bohaterskich czynów
- odróżnia bohaterstwo od chęci zdobycia sławy
- uczy się dyskusowania, wymiany zdań, argumentowania swoich wypowiedzi
- uzupełnia tabelę wyrazami i symbolami
- rozwija wyobraźnię i pamięć wzrokową
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach
- zgodnie współdziała podczas pracy w zespole

Formy pracy:

indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne:

komputer z dostępem do internetu, tablica interaktywna, książka Paulette Bourgeois „Franklin i superbohater” (wyd. Debit 2021), karty pracy dla każdego zespołu (tabele, obrazki z symbolami superbohaterów), karteczki samoprzylepne, piłka do koszykówki

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1 Nawiązanie do filmu „O czym dzisiaj marzą zwierzęta”:

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat przygód głównych bohaterów filmu
- zwrócenie uwagi na ich wygląd i cechy charakteru
- opisywanie atrybutów superbohaterów
 - maska, kostium, symbol

2 „Czy znasz superbohaterów?” – praca w zespołach:

- uzupełnianie tabeli odpowiednimi wyrazami

SUPERMAN

SPIDERMAN

BATMAN

AQUAMAN

HARRY POTTER

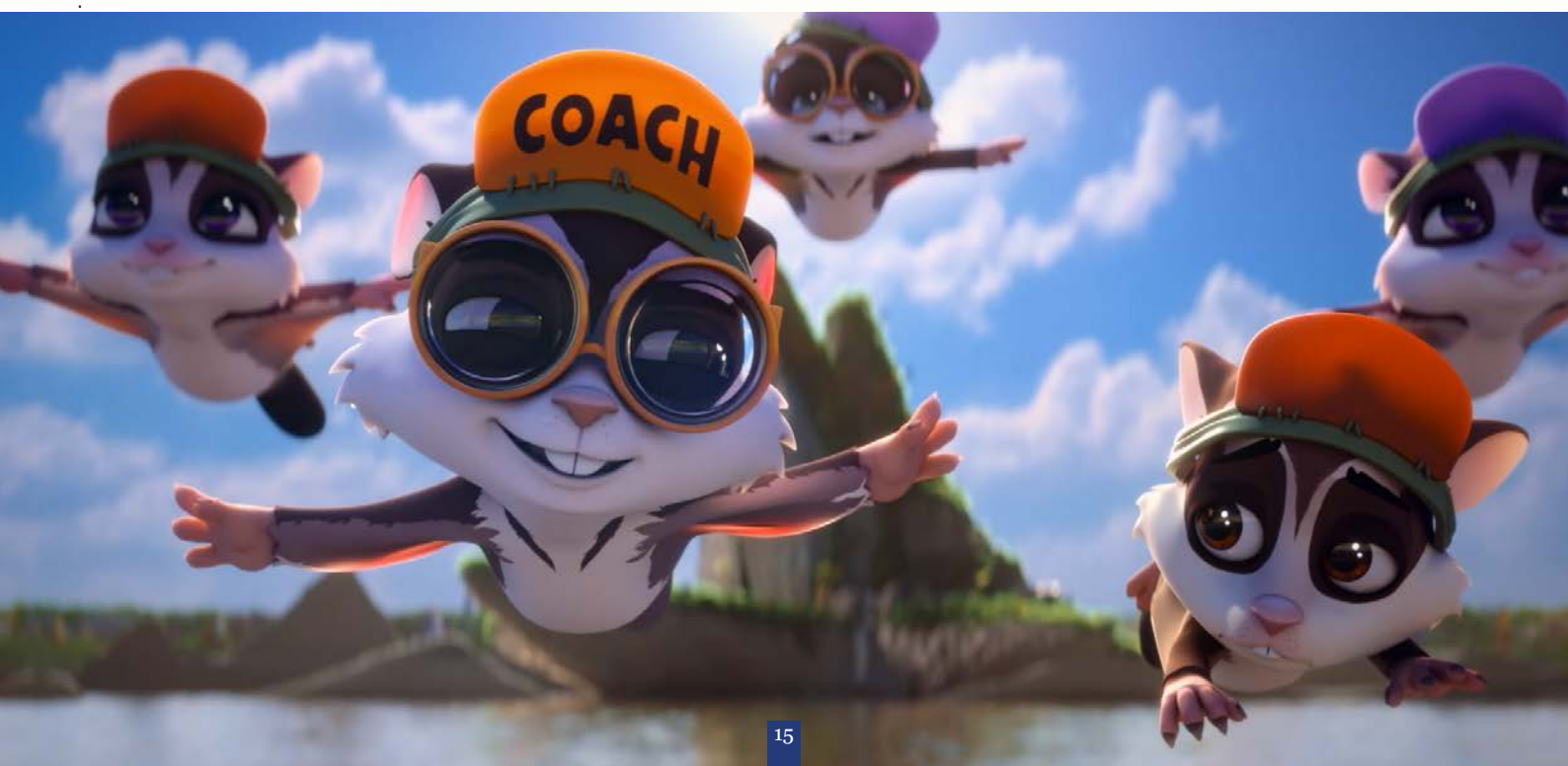
IRON MAN

KAPITAŃ AMERYKA

- sprawdzenie poprawności wykonania zadania
- wymienianie cech fizycznych oraz cech charakteru superbohaterów
- przyporządkowywanie symboli



Superbohater	Supermoc	Kostium	Atrybuty	Symbol
	Nadludzka siła i szybkość, umiejętność latania.	Niebiesko-czerwony z peleryną.	Psi towarzysz – pies Krypto.	
	Zdolność chodzenia po ścianach, wyrzeliwania sztucznej pajęczyny.	Niebiesko-czerwony z czarnymi kreskami ułożonymi w sieć.	Sieciowody, aparat fotograficzny.	
	Wysoka inteligencja, znakomita kondycja fizyczna.	Czarna peleryna, czarna maska z uszami nietoperza, żółty pas na biodrach.	Unikalne gadżety i pojazdy, np. batlina, bat mobil.	
	Potrafi manipulować falami, komunikować się z wodnymi stworzeniami, pływać z nadludzką szybkością, oddychać pod wodą.	Pomarańczowa tunika, czarne kąpielówki, zielone rękawice, leginsy.	Trójząb.	
	Ogromna pomysłowość, nadludzka siła, umiejętność latania.	Kombinezon zbudowany ze stopu złota i tytanu (zbroja), częściowo czerwony, zdolny do lotu, rękawice z promieniami repulsora.	Cybernetyczna zbroja i uzbrojenie.	
	Nadludzka siła, szybka regeneracja, ekspert w walce wręcz.	Pancerny kostium z kuloodporną tarczą na piersi.	Tarcza z superwytrzymałego materiału.	
	Rozumie mowę węży, przejawia zdolności magiczne.	Czarny płaszcz z herbem szkoły Gryffindor, długi spiczasty kaptur, szalik w żółto-bordowe paski.	Magiczna różdżka, latająca miotła, okrągłe okulary.	



3 „Superbohaterzy” – gra typu memory:

- wyszukiwanie par takich samych symboli
<https://wordwall.net/pl/resource/2757066/memoria-superheroes>
- wyszukiwanie par takich samych postaci
<https://wordwall.net/pl/resource/16906786/superheroes>



4 „Przygody superbohaterów” – oglądanie filmu animowanego (3’24)::

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

- rozpoznawanie i nazywanie superbohaterów
- wymienianie ich umiejętności i mocy
- opis i tworzenie definicji superbohatera

Superbohater to bohater, który walczy ze złem, korzystając ze swoich ponadprzeciętnych zdolności. Cechą superbohatera jest także charakterystyczny kostium oraz wyposażenie w pomagający mu sprzęt. Dobryslownik.pl

5 „Maggie, Płyś czy Supernielot – kto jest superbohaterem?” – 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
 - prawdziwi bohaterowie to nie ich kostiumy ani maski, tylko odwaga, wiara w siebie i dobre serce

6 „Berek – Ratuj!” – zabawa bieżna:

- jeden z uczniów jest *berkiem*, reszta osób ucieka
- wśród uciekających jedna osoba trzyma w ręku piłkę do koszykówki
- berek goni tego, który ma w ręku piłkę
- zagrożony schwytaniem woła „Ratuj!”, podając równocześnie piłkę najbliższemu się uczestnikowi gry
- uwalnia się tym od dalszego pościgu, ucieka natomiast ten, kto przejął piłkę
- piłki nie można rzucać, lecz jedynie podawać z rąk do rąk
- gdy *berkowi* uda się złapać uciekającego z piłką, ich role odwracają się.

7 „Kim jest prawdziwy bohater?” – burza mózgów:

- zapoznanie uczniów z zasadami uczestnictwa w burzy mózgów
- swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
- tworzenie prostej definicji bohatera
 - bohater – to osoba, która odznaczyła się niezwykłymi czynami wobec innych ludzi lub zwierząt, niosąca pomoc innym, często z narażeniem własnego życia

8 „Portret bohatera” – uzupełnianie mapy cech bohatera:

- nauczyciel dzieli uczniów na zespoły
- uczniowie na karteczkach samoprzylepnych wypisują cechy, jakie powinien posiadać bohater i przyklejają je na tablicy uzasadniając swój wybór
 - odwaga, ofiarność, gotowość do poświęceń, honor, uczciwość, wytrwałość, bezinteresowność, sprawiedliwość, męstwo, dobroć, skromność, ...
- podsumowanie wypowiedzi uczniów

9 „Czy każdy może zostać bohaterem?” – słuchanie opowiadania Paulette Bourgeois „Franklin i superbohater” (9’47):

https://www.youtube.com/watch?v=GynN_kR5Oz4

- dzielenie się spostrzeżeniami i wymiana poglądów
- podsumowanie wypowiedzi uczniów



- każdy z nas może być superbohaterem i niekoniecznie trzeba mieć do tego jakąś super-moc; wystarczy, że pomożemy komuś, kto znalazł się w potrzebie lub niebezpieczeństwie

- opisywanie przykładów bohaterskich czynów
- wymienianie osób, które są superbohaterami w codziennym życiu
 - strażak, policjant, lekarz ratujący ludzi, ratownik, ...

10 „Mam supermoc” – wizualizacja:

- uczniowie wyobrażają sobie, jaką nadprzyrodzoną moc chcieliby osiągnąć i do jakich dobrych czynów mogliby ją wykorzystać
- dzielenie się spostrzeżeniami

11 „Jestem superbohaterem!” – praca plastyczna:

- plastyczne przedstawienie siebie jako superbohatera
- rysowanie postaci w kostiumie superbohatera i dorysowywanie atrybutów
- wykonanie opisów wskazujących supermoce i zdolności
- podsumowanie działań i osiągnięć uczniów
- zorganizowanie wystawy prac

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



„CZAS NA REKLAMĘ”

Cele ogólne:

- zapoznanie z elementami charakterystycznymi dla języka reklamy
- rozwijanie umiejętności krytycznej oceny przekazu reklamowego
- kształtowanie świadomości zagrożeń związanych z zastosowaniem manipulacji w reklamach

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wie, co to jest reklama i jaki jest jej cel
- zna nośniki reklamy, jej rodzaje oraz techniki stosowane w reklamach
- rozpoznaje i analizuje elementy charakterystyczne dla języka reklamy
- potrafi odróżnić komunikaty informacyjne od reklamowych
- wskazuje techniki manipulacji stosowane przez twórców reklam
- ma świadomość zagrożeń związanych z zastosowaniem manipulacji
- potrafi krytycznie odbierać przekazy reklamowe
- rozwija umiejętność krytycznego myślenia i formułowania opinii
- rozumie, że nie wszystkie informacje zawarte w reklamach są prawdziwe
- wymienia zasady tworzenia reklamy
- opracowuje projekt reklamy
- uczy się dyskusowania, wymiany zdań, argumentowania swoich wypowiedzi
- wymienia znane hasła reklamowe
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach
- zgodnie współdziała podczas pracy w zespole

Formy pracy:

indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne:

komputer z dostępem do internetu, słowniki języka polskiego, prezentacja multimedialna z przykładowymi zdjęciami reklam, kartki formatu A3, flamastry, papier kolorowy, klej, nożyczki; dla każdego ucznia: zestaw haseł reklamowych

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1 Nawiązanie do filmu „O czym dzisiaj marzą zwierzęta”:

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat przygód głównych bohaterów filmu
- zwrócenie uwagi na wszechobecne w filmie reklamy różnych produktów

2 „Co to jest reklama?” – burza mózgów:

- zapoznanie uczniów z zasadami uczestnictwa w burzy mózgów
- swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
- szukanie informacji w Słownikach języka polskiego

reklama – działanie mające na celu zachęcenie potencjalnych klientów do zakupu konkretnych towarów lub do skorzystania z określonych usług (Sjp)

3 „Gdzie można zobaczyć reklamy?” – mapa myśli:

- zapoznanie ze sposobem tworzenia mapy myśli
- tworzenie mapy myśli na tablicy i umieszczanie wyrażen, symboli lub grafik
- zapisywanie miejsc, w których można zobaczyć reklamy
 - w prasie, internecie, TV, radiu
- wymienianie nośników reklam
 - billboardy reklamowe, neony, wystawy sklepowe z reklamami, plakaty, gadzety reklamowe, spoty radiowe i telewizyjne

4 „W jaki sposób producenci zachęcają do kupna produktu lub usługi?” – oglądanie filmów reklamowych lub prezentacji z przykładowymi zdjęciami reklam:

- wymienianie rodzajów reklamy i określanie funkcji
 - komercyjna (zachęca do zakupu produktu lub skorzystania z usługi)
 - społeczna (przekonuje do pewnej idei)
 - polityczna (przekonuje do poparcia partii lub polityka)
- wskazywanie elementów reklamy komercyjnej (środków perswazji):
 - hasło reklamowe skierowane bezpośrednio do odbiorcy (krótkie, łatwe do zapamiętania)
 - zwroty nakłaniające i wartościujące
 - posługiwanie się niedopowiedzeniami
 - oddziaływanie na emocje odbiorcy
 - element wizualny (np.: ładna kobieta o pięknej twarzy)
 - przedstawianie korzyści z zakupu produktu lub skorzystania z usługi
 - porównywanie efektów działania produktów (statystyki, opinie ekspertów, wypowiedzi znanych osób, które stwarzają pozory wiarygodności)
 - manipulacja faktami

5 „Czas na reklamę” – zabawa dydaktyczna:

- uczniowie dobierają się parami i wybierają dowolny przedmiot znajdujący się w klasie, a następnie opisują go i przygotowują hasło reklamowe w formie informacyjnej lub reklamowej
- prezentowanie w parach efektów pracy w formie scenki dramatycznej – reklamowanie produktu
- odgadywanie, jakie techniki zastosowano w reklamie
- podsumowanie działań uczniów

6 „Czy warto wierzyć reklamom?” – swobodne wypowiedzi uczniów:

- dzielenie się spostrzeżeniami
- podsumowanie wypowiedzi uczniów
 - *twórcy reklam stosują konstrukcje gramatyczne oraz metafory, które służą temu, by ukryć możliwość sprawdzenia prawdziwości przekazu oraz których nie można ocenić w kategorii prawda/fałsz*

7 „Agencja reklamowa” – projektowanie reklam:

- przygotowywanie reklamy tego samego produktu, ale każdy zespół za pomocą innej reklamy
 - prasowej
 - internetowej
 - telewizyjnej
 - radiowej
 - ulicznej
- przypomnienie technik stosowanych w reklamach
 - powinna być spersonalizowana, zawierać hasło reklamowe, działać na emocje
- zapoznanie z ograniczeniami dotyczącymi reklamy
 - nie powinna budzić strachu
 - powinna uwzględniać zakaz promowania niektórych wyrobów, np.: produktów tytoniowych, alkoholowych, usług lekarzy lub adwokatów
 - nie powinna wykorzystywać zwierząt w sposób niehumanitarny
 - nie może uwłaczać przekonaniom innych ludzi ani zachęcać do niewłaściwych zachowań: agresji, przemocy, nienawiści
- praca zespołowa – przygotowywanie reklam
 - projektowanie szaty graficznej i stylistycznej

- prezentacja reklamy na forum klasy (każdy zespół)
- wskazywanie wykorzystanych przez zespół środków perswazji

8 „Czy reklamy są potrzebne?” – 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
 - reklamy to korzyści (informacja o produkcie, finansowanie różnych dziedzin życia, wspieranie kampanii społecznych), ale i zagrożenia (manipulacja odbiorcami, nadmierna konsumpcja, wszechobecność reklam)

9 „Pasta Kiwi but ożywi” – łączenie wyrażen w hasłach reklamowych:

- dobieranie pasujących wyrażen
- odczytanie haseł reklamowych

Pasta Kiwi	Bonduelle.	Tyle świeżości
i są Berlinki.	Pij mleko	but ożywi.
mój żołądku.		
Już w porządku	Mr Muscle Cię wyręczy.	Red Bull
Po co się męczyć	i tylko dwie kalorie.	Jeśli nie widać różnicy
doda Ci skrzydeł.	Twój kot kupowałby.....	najlepsze dla mężczyzny.
Co kropelka sklei, sklei.....	miękki jak aksamit.	Velvet
to po co przepłacać?	Przebojowe warzywa	żadna siła nie rozklei.
Gillette	Whiskas.	Są parówki
		będziesz wielki.

Scenariusz zajęć opracowała mgr Wiesława Twardowska, nauczyciel 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. 22 840 68 01 04, tel. kom. +48 728 302 018
e-mail: irena.kaminska@kinoswiat.pl

Opracowanie graficzne Marek Mantużyk, strefaweb.pl

STREFAWeb.pl