

KINO ŚWIAT
EDUKACJI

DO ODWAŻNYCH ŚWIAT NALEŻY!



MATERIAŁY EDUKACYJNE
INSPIROWANE FILMEM „WYPRAWA MAGELLANA”

DO ODWAŻNYCH ŚWIAT NALEŻY!



Gatunek: animowany/przygodowy

Produkcja: Hiszpania 2019

Reżyseria: Ángel Alonso

Scenariusz: Garbiñe Losada, Jose Antonio Vitoria

Reżyser polskiego dubbingu: Dariusz Błażejowski

Dialogi: Arek Darkiewicz

Obsada polskiej wersji językowej:

MAGELLAN – Jacek Król
ELCANO – Karol Jankiewicz
DACOSTA – Tomasz Borkowski
PIGAFETTA – Paweł Szczesny
CARTAGENA – Zbigniew Suszyński
SERRANO – Wojciech Machnicki
YAGO – Sławomir Pacek
ENRIQUE – Sebastian Machalski
PACO – Maciej Maciejewski
INES – Sylwia Gola

W pozostałych rolach: Eryk Błażejowski, Dariusz Błażejowski, Grzegorz Pawlak, Janusz Wituch, Karolina Bacia, Przemysław Glapiński, Krzysztof Szczurbiński, Jan Kulczycki, Krzysztof Wach i inni

www.kinoswiatedukacji.pl

Opis filmu:

Stań za sterami największej przygody świata, która wydarzyła się naprawdę i zmieniła wszystko! Poznaj najodważniejszą załogę, odkryj najbardziej egzotyczne zakątki globu i przeżyj podróż pełną niebezpieczeństw, humoru i miłości. Wspaniała animowana megaprodukcja, która przeniesie widzów w każdym wieku prosto na pokład okrętów pod dowództwem Ferdynanda Magellana i Juana Sebastiana Elcano. Film powstał z okazji 500-tnej rocznicy pierwszej wyprawy dookoła świata, która ostatecznie udowodniła, że Ziemia jest okrągła.

Flota pięciu potężnych okrętów opuszcza Sewillę w 1519 roku pod dowództwem odważnego podróżnika – Ferdynanda Magellana wraz z jego załogą liczącą ponad 200 marynarzy. Trzy i pół roku później do tego samego portu dopływa już tylko jeden statek z zaledwie kilkunastoma osobami na pokładzie pod kierownictwem Juana Sebastiano Elcano. Wyprawa dookoła świata zakończyła się sukcesem, co jednak wydarzyło się w jej trakcie? Oto prawdziwa opowieść! Walka z żywiołem oceanu, rajskie wyspy, o których nie śniło się nikomu, nieznanne plemiona, niespodziewana miłość oraz wielkie piękno i jeszcze większe niebezpieczeństwa, które czyhały na śmiazków w każdej sekundzie. Przed Wami najbardziej niesamowita wyprawa świata, która zmieniła kurs historii... na zawsze!



SCENARIUSZ ZAJĘĆ dla klas I
inspirowany filmem „**Wyprawa Magellana**”
– dystrybutor Kino Świat

I klasa

Temat: „Ahoj, żeglarze!”

Cele ogólne:

- wzbogacenie wiadomości na temat żaglowców i ich zastosowania
- rozwijanie umiejętności obserwowania, prowadzenia i analizy prostych doświadczeń przyrodniczych oraz wiązania przyczyny ze skutkiem
- budzenie zaciekawienia otaczającym światem
- poszerzanie słownika biernego i czynnego

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wie, jak wygląda żaglowiec i jakie jest jego zastosowanie
- opisuje różnice między żaglówką, a żaglowcem
- opisuje warunki, w jakich odbywały się morskie podróże
- poznaje zasadę działania kompasu
- swobodnie wypowiada się na określony temat
- prowadzi proste doświadczenia przyrodnicze, dokonuje ich analizy i wyciąga wnioski
- korzysta ze słowników przeznaczonych dla dzieci na I etapie edukacyjnym
- odczytuje kod literowo-cyfrowy
- rozwija spostrzegawczość wzrokową
- wzbogaca słownictwo

Liczba uczniów: dowolna

Formy pracy: indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu, rzutnik, ekran, Słownik języka polskiego, prezentacja multimedialna lub fotografie przedstawiające żaglowce, kompasy, koperty z zadaniami dla każdego ucznia (dyktando graficzne, szyfrogram literowy, diagram obrazkowy, puzzle obrazkowe), materiały do wykonania kompasu (igły, korki lub kostki ze styropianu, miseczki z wodą) oraz do zabaw badawczych (kubki jednorazowe, kostki lodu zabarwione na niebiesko, woda).



PRZEBIEG:

1 Nawiązanie do filmu „Wyprawa Magellana”:

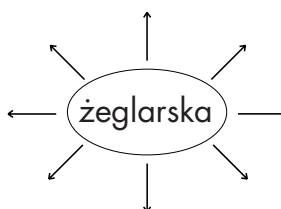
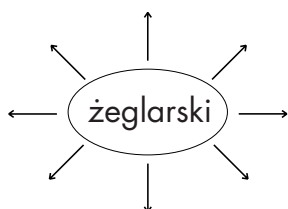
- swobodne wypowiedzi uczniów na temat filmu i wyprawy dookoła świata

2 „Kim jest żeglarz?” – burza mózgów:

- zapoznanie dzieci z zasadami uczestnictwa w burzy mózgów
- swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
- analiza pomysłów
- podsumowanie wypowiedzi uczniów
 - Żeglarz to osoba uprawiająca żeglarstwo. (Sjp)

3 „Żeglarz i żegluga” – gromadzenie słownictwa wokół wyrazu żeglarz:

- tworzenie rodziny wyrazu żeglarz:
 - np.: żeglarski, żegluga, żaglówka, żagiel, żaglowiec, żagielek, żeglować, żeglowanie, żeglugowy, żaglowy
- wyjaśnienie zasad pisowni wyrazu żeglarz:
 - pisownia ż obowiązuje zgodnie z zasadami pisowni historycznej
 - pisownia -rz obowiązuje w zakończeniach: -arz, -erz, -mierz, -mistrz
- dobieranie rzeczowników do przymiotników: żeglarski, żeglarska
 - np. sklep, sprzęt, klub, obóz / odzież, lina, kurtka, szkoła



4 „Żaglówka czy żaglowiec?” – dyktando graficzne:

- kolorowanie pól zgodnie z kodem literowo-cyfrowym
- opisywanie różnic między żaglówką, a żaglowcem

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

1E, 1F, 2E, 2F, 2G, 3E, 3F, 3G, 3H, 4E, 4F, 4G, 4H, 4I, 5E, 6E, 7A, 7B, 7C, 7D, 7E, 7F, 7G, 7H, 7I, 7J, 8B, 8C, 8D, 8E, 8F, 8G, 8H, 8I, 9C, 9D, 9E, 9F, 9G, 9H, 10D, 10E, 10F, 10G.

5 „Żaglowce” – oglądanie prezentacji multimedialnej lub fotografii przedstawiających żaglowce:

- opisywanie i porównywanie wyglądu
- zwrócenie uwagi na ilość żagli
- odczytywanie nazw
- podział żaglowców ze względu na zastosowanie:
 - rekreacyjne, turystyczne, sportowe, szkolne, badawcze
- określanie, gdzie i w jakim celu są wykorzystywane

6 „Na żaglowcu” – zabawa orientacyjno-porządkowa:

- uczniowie ustawiają się na środku sali
- kiedy prowadzący (kapitan) woła:

Na prawą burtę! – wszyscy biegną na prawo

Na lewą burtę! – wszyscy biegną na lewo

Na środek! – wszyscy wracają na środek sali

- kapitan wydaje komendy coraz szybciej
- ostatnia osoba dobiegająca do szeregu odpada z gry
- gra toczy się tak długo, aż zostanie jeden wygrany

7 „Co potrzebne jest żeglarzowi w podróży?” – praca w parach:

- odgadywanie zasady odczytania szyfru
- rozwiązywanie szyfrogramu literowego
- odczytanie hasła (kompas)

◊	↑↓	∞	₹	₯	€
p	o	s	k	a	m

₹	↑↓	€	◊	₯	∞

8 „Czym jest kompas?” – burza mózgów:

- swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
- analiza pomysłów
- szukanie informacji w Słowniku języka polskiego
- wyjaśnienie pojęcia: kompas
 - kompas – przyrząd wyposażony w igłę magnetyczną, wskazującą swym położeniem strony świata; przyrząd nawigacyjny do wyznaczania kierunku na morzu. (SJP)

9 „Dlaczego kompas wskazuje północ?” – prezentacja kompasu:

- zapoznanie z budową kompasu
 - tarcza z podziałką (tzw. róża wiatrów)
 - obracająca się igła magnetyczna, dzięki której można określić kierunki świata
- wyjaśnienie zasady korzystania z kompasu

- opisywanie zastosowania kompasu w żeglarsztwie
 - służy do nawigacji, czyli ustalania trasy do wyznaczonego celu i odnajdywania drogi

10 „Kompas” – konstruowanie kompasu według instrukcji nauczyciela:

- zabawy badawcze z wykorzystaniem kompasu
- dzielenie się spostrzeżeniami
 - igła kompasu, podobnie jak magnes, posiada dwa bieguny
 - kompas wskazuje bieguny magnetyczne Ziemi
 - północny biegun igły kompasu kieruje się w stronę północy geograficznej
 - igła kompasu obraca się tak, że jednym końcem wskazuje północ, a drugim południe

Połóż ostry koniec igły na jednym z biegunów magnesu. Odczekaj około 10 minut. Wlej do miseczki trochę wody. Przebij igłą korek lub kostkę ze styropianu i połóż na wodzie. Obserwuj zachowanie igły.

11 „Czy morskie wyprawy były niebezpieczne?” – próba dyskusji:

- formułowanie argumentów
- badanie zasadności odmiennych stanowisk
- wyciągnięcie wniosków
- uzgodnienie wspólnego stanowiska
 - morskie podróże były bardzo niebezpieczne z uwagi na: sztormy, mierzchy, porywiste wiatry, wysokie fale, skały, burze, prądy morskie, choroby tropikalne, wrogo usposobionych tubylców, bunt załogi, góry lodowe



12 „Dlaczego góry lodowe są niebezpieczne?” – zabawa badawcza:

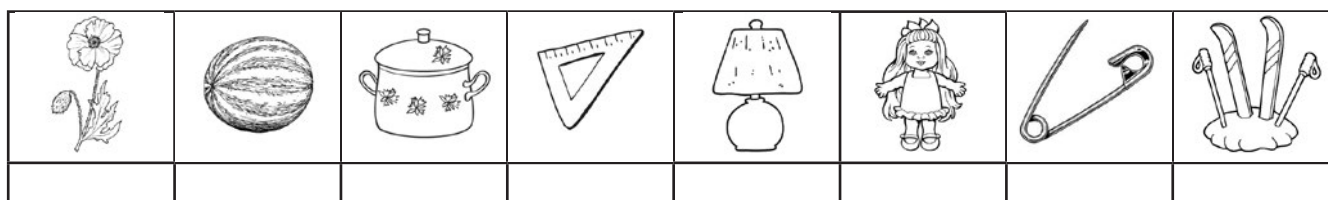
- przygotowanie materiałów
 - przezroczyste kubki jednorazowe, kostki lodu zabarwione na niebiesko, woda
- wykonywanie doświadczenia według instrukcji nauczyciela
 - napełnianie jednorazowych przezroczystych kubków wodą, a następnie wkładanie do nich zabarwionych na niebiesko kostek lodu
- obserwowanie zachowania kostek lodu na powierzchni wody
- swobodne wypowiedzi uczniów wynikające z obserwacji

13 „Jakie cechy charakteru powinien mieć żeglarz?” – burza mózgów:

- swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
- analiza pomysłów
- wybór najtrafniejszych rozwiązań
 - mądry, wytrwały, cierpliwy, odważny, rozsądny, odpowiedzialny, koleżeński...

14 „Portugalski żeglarz” – zabawa usprawniająca percepcję słuchową:

- nazywanie obrazków
- wpisywanie pierwszych liter nazw obrazków w kratki diagramu
- odczytanie rozwiązania (Magellan)



Hasło:

15 „Ferdynand Magellan” – układanie z puzzli postaci podróżnika (on-line):

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=27f8219bbfa2>



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.

Opracowała:
mgr Wiesława Twardowska

SCENARIUSZ ZAJĘĆ dla klas II inspirowany filmem „**Wyprawa Magellana**” – dystrybutor Kino Świat

klasa II

Temat: „Wyruszamy w rejs!”

Cele ogólne:

- wzbogacenie wiadomości na temat morskich podróży i środowiska wodnego
- budzenie zaciekawienia otaczającym światem
- kształtowanie umiejętności podporządkowania się regułom obowiązującym w grze
- tworzenie atmosfery życzliwości, współpracy i współdziałania w zespole
- aktywizowanie myślenia dzieci

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wzbogaca swoją wiedzę na temat żeglarstwa
- opisuje wygląd i przeznaczenie statków
- wie, co to jest rejs
- opisuje właściwości wód słodkich i słonych
- czyta ze zrozumieniem
- rozwiązuje krzyżówkę z hasłem
- wyszukuje wyrazy w diagramie literowym
- aktywnie uczestniczy w wielkoformatowej grze planszowej
- poprawnie liczy pola na planszy i oczka na kostce do gry
- odczytuje zakodowane informacje
- przestrzega ustalonych reguł gry
- rozbudza wyobraźnię

Liczba uczniów: dowolna

Formy pracy: indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu, tablica interaktywna, Słownik języka polskiego, mapa fizyczna świata, prezentacja multimedialna lub fotografie przedstawiające statki; fotografie lub przedmioty przydatne w czasie rejsu, różne przyprawy i karteczki z nazwami przypraw, wielkoformatowa plansza do gry „Wyruszamy w rejs!”, kartki z opisem gry i zadaniami, statki z papieru, duża kostka do gry, 4 kapoki, 4 koła ratunkowe, 4 krzyżaki z kółkami do rzucania; dla zespołów: diagram krzyżówki z hasłem i opisem wyrazów; dla każdego ucznia: układanka sylabowa, wykreślanka; przyrządy do zabaw ruchowych i muzycznych (zielona i czerwona chorągiewka, drewniane klocki, pałeczki lub papierowe kubeczki).

PRZEBIEG:

1 Nawiązanie do filmu „Wyprawa Magellana”:

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat filmu i wyprawy dookoła świata

2 „Ahoj, żeglarze!” – rozwiązywanie krzyżówki z hasłem (praca w zespołach):

- zapoznanie ze sposobem rozwiązywania krzyżówki i odczytania hasła
 - litery z zaznaczonych kratek czytane kolejno w poziomie utworzą rozwiązanie
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania
- odczytanie hasła: rejs

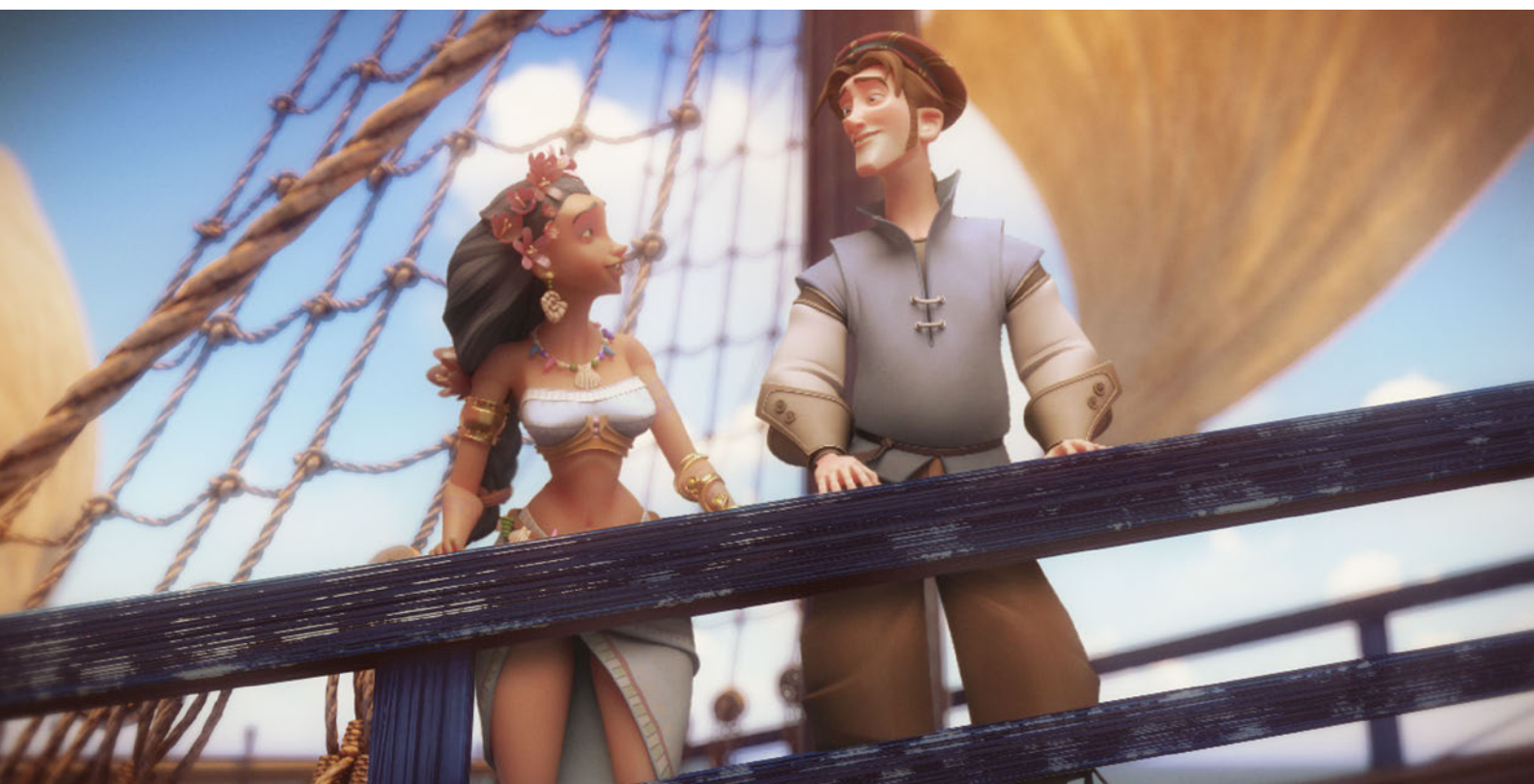
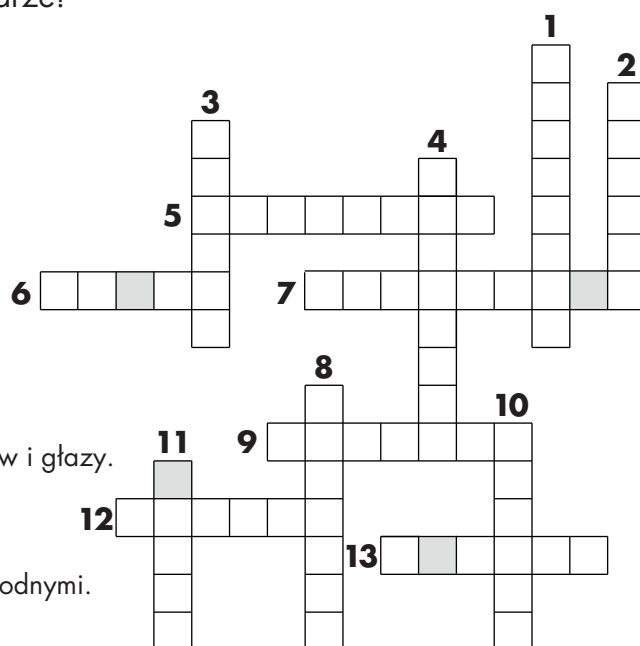
„Ahoj, żeglarze!”

Poziomo:

- 5** Ferdynand – portugalski żeglarz.
- 6** Bok lub górna krawędź łodzi lub statku
- 7** Duży statek z napędem żaglowym.
- 9** Osoba zajmująca się żeglowaniem.
- 12** Duży płat mocnej tkaniny, rozpinany na maszcie statku w taki sposób, aby dmący w niego wiatr napędzał statek.
- 13** Kiedy zwracasz się na północ, ten kierunek geograficzny znajduje się po Twojej prawej stronie.

Pionowo:

- 1** Kierunek geograficzny, którego polski skrót to pld. lub pd.
- 2** Strona świata, od której mech najobficiej porasta pnie drzew i głązy.
- 3** Przyrząd z igłą magnetyczną służący do wyznaczania kierunków geograficznych.
- 4** Łódź sportowa lub turystyczna z napędem żaglowym.
- 8** Podróżowanie lub przewożenie ludzi i towarów drogami wodnymi.
- 10** Kiedy zwracasz się na północ, ten kierunek geograficzny znajduje się po Twojej lewej stronie.
- 11** Lekki statek żaglowy.

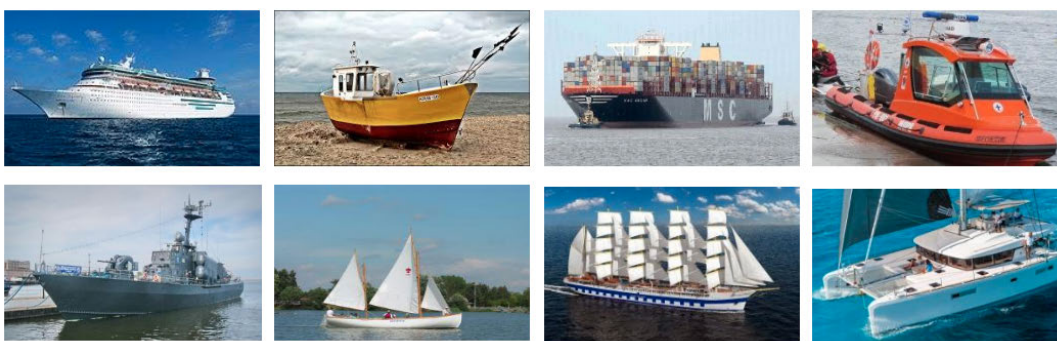


3 „Co to jest rejs?” – burza mózgów:

- zapoznanie dzieci z zasadami uczestnictwa w burzy mózgów
- swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
- analiza pomysłów
- wyszukiwanie informacji w Słowniku języka polskiego
 - podróż, którą odbywa statek wodny lub powietrzny (Sjp)

4 „Czym możemy wyruszyć w rejs?” – oglądanie fotografii przedstawiających statki:

- opisywanie wyglądu i przeznaczenia
- przyporządkowanie kartek z nazwami
 - statek pasażerski, kuter rybacki, kontenerowiec, motorówka ratownicza, okręt, jacht, żaglowiec, katamaran



5 „Morskie przygody” – praca na platformie LearningApps.org:

<https://learningapps.org/1704857>
<https://learningapps.org/1704862>



- wyszukiwanie par takich samych statków

6 „Statki na morzu” – zabawa orientacyjno-porządkowa:

- uczniowie – statki stoją w rozsypane
- jeden z uczniów – strażnik stoi na środku klasy na krześle (wieży strażniczej)
- strażnik zieloną chorągiewką daje znak do wypłynięcia
- wszystkie statki wypływają i uważnie omijają skały (krzesła)
- na podniesienie czerwonej chorągiewki ruch ustaje

7 „Po jakich wodach możemy płynąć?” – swobodne wypowiedzi uczniów na temat środowiska wodnego

- oglądanie mapy fizycznej świata: wskazywanie oceanów, mórz, jezior i rzek
- podział wód na słone i słodkie
 - wody słone oblewają lądy (morza i oceany)
 - wody słodkie pokrywają sieć lądy (stojące – jeziora, stawy; płynące – rzeki, strumienie, potoki)
- opisanie właściwości tych wód
 - wody słodkie – mała zawartość składników mineralnych, niezbędna do życia roślin i zwierząt (również lądowych), używana przez człowieka do picia i w celach gospodarczych
 - wody słone – duża zawartość składników mineralnych (szczególnie soli kuchennej), środowisko życia roślin i zwierząt morskich, nie nadaje się do bezpośredniego spożycia przez człowieka

- przyporządkowanie środków transportu wodnego do odpowiedniego środowiska wodnego
 - np. okręt – morze, ocean;

8 „Co zabiorę w rejs?” – dobieranka obrazkowa:

- oglądanie i nazywanie obrazków
- wskazywanie przedmiotów, przydatnych podczas morskiej wyprawy
- uzasadnianie swojego wyboru



9 „Co można przywieźć z morskiej wyprawy?” – układanka sylabowa:

- układanie wyrazów z podanych sylab i odczytanie nazw towarów, które transportowane są drogą morską
- przyporządkowanie fotografii

pra – wy – przy

ce – o – wo

mo – dy – sa – cho



10 „Przyprawy w naszej kuchni” – wykreślanka:

- zapoznanie ze sposobem wykonania zadania
- odczytanie i wykreślanie w diagramie wyrazów z ramki
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania

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

SZAFRAN,
WANILIA,
GAŁKA MUSZKATOŁOWA,
KOLENDRA,
IMBIR,
ANYŻ,
KMIN,
PIEPRZ,
CYNAMON,
ZIELE ANGIELSKIE,
GOŹDZIKI,
ANYŻ,
KURKUMA

11 „Zioła i przyprawy” – praca na platformie LearningApps.org:

<https://learningapps.org/3233423>

<https://learningapps.org/6478808>

<https://learningapps.org/6757665>

<https://learningapps.org/3233324>



- rozpoznawanie przypraw
- przyporządkowywanie podpisów do fotografii przedstawiających zioła i przyprawy

12 „Hej ho żagle staw” – zabawa inspirowana słowami piosenki zespołu Zejman&Garkumpel:

https://www.youtube.com/watch?v=_pCdk5uGNyU



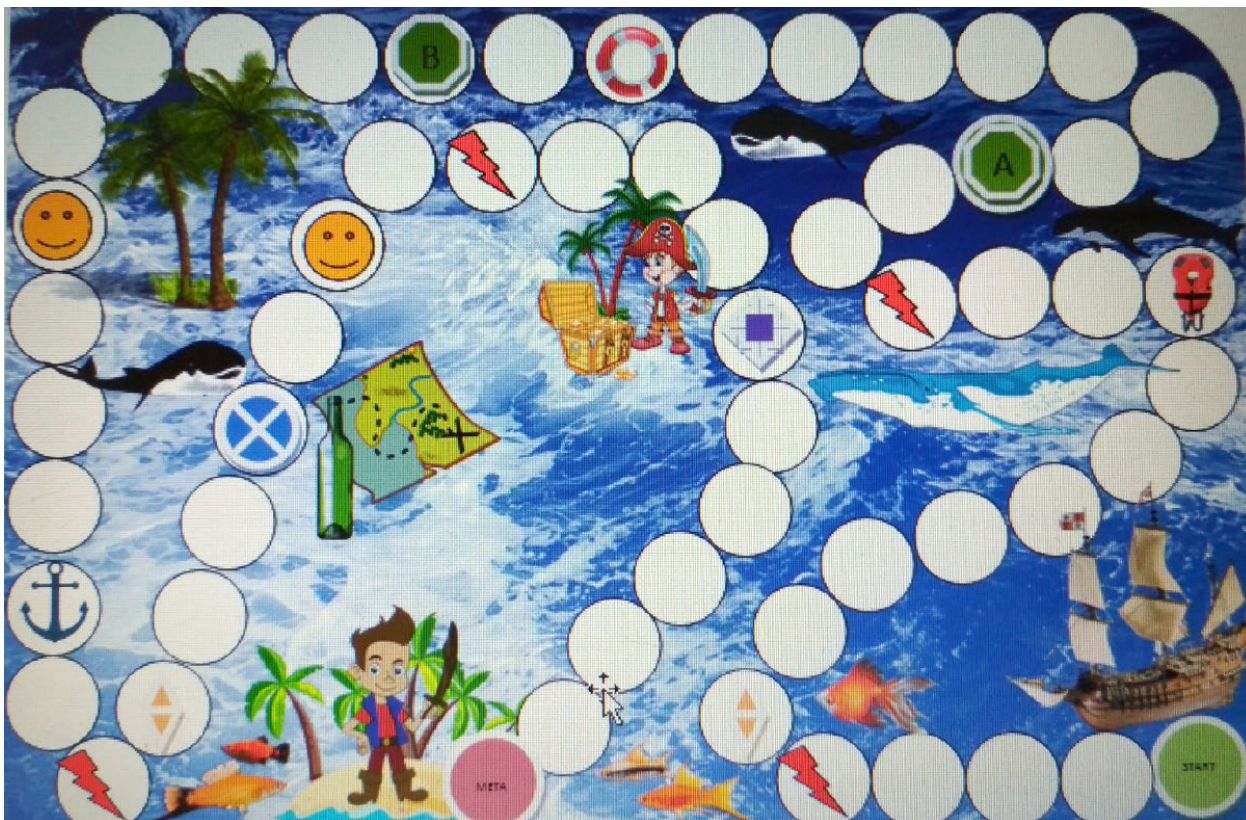
- zapoznanie ze słowami i melodią piosenki
- zwrotka: zabawa statkami wykonanymi z papieru
- refren: przeciąganie liny

13 „Wyruszamy w rejs!” – przygodowa gra planszowa:

- zaproszenie uczniów do gry planszowej i wspólnej wyprawy po przyprawy korzenne
- wyjaśnienie pojęcia: gra planszowa

- wymienianie elementów gry planszowej: plansza, kostka, pionki, opis gry
- zapoznanie z zasadami gry

Zasady gry: nauczyciel dzieli uczniów na cztery załogi; każda załoga wybiera kapitana statku. Członkowie każdej załogi kolejno rzucają kostką – ustawiając pionek (papierowy statek) na odpowiednim polu planszy. Zadanie przypisane do pola wykonuje cała załoga. Tekst zadania odczytuje kapitan statku, który czuwa nad przebiegiem gry swojej załogi. Wygrywa załoga, która pierwsza ukończy grę (dotrze do pola META) i zdobędzie przyprawę.



14 „Aplauz dla zwycięzców” – zabawa muzyczna:

https://www.youtube.com/watch?v=_pCdk5uGNyU



- podsumowanie działań i osiągnięć uczniów
- gratulacje dla zwycięskiej załogi
- wystukiwanie rytmu do muzyki z filmu Piraci z Karaibów z wykorzystaniem drewnianych klocek, pateczek lub papierowych kubeczków

15 „Przesyłka zza oceanu” – zabawa badawcza (praca w zespołach):

- oglądanie zgromadzonych przypraw i odczytywanie ich nazw
- badanie właściwości przypraw za pomocą narządów zmysłu
- opisywanie barwy, smaku, zapachu
- dzielenie się spostrzeżeniami

Opracowała:
mgr Wiesława Twardowska

SCENARIUSZ ZAJĘĆ dla klas III inspirowany filmem „**Wyprawa Magellana**” – dystrybutor Kino Świat

klasa III

Temat: „Ferdynand Magellan – portugalski żeglarz”

Cele ogólne:

- zapoznanie z postacią Ferdynanda Magellana i jego osiągnięciami
- rozbudzanie zainteresowań geograficznych i ciekawości poznawczej
- rozwijanie umiejętności dyskusowania, wymiany zdań i argumentowania swoich wypowiedzi
- stymulowanie rozwoju pamięci i uwagi

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wie, kim był Ferdynand Magellan
- wymienia zasługi Magellana
- zna przyczyny i skutki wyprawy Magellana
- udziela odpowiedzi na pytania i formułuje wnioski
- rozwiązuje rebusy i krzyżówkę z hasłem
- rozwiązuje szyfrogram literowo-cyfrowy
- układa puzzle obrazkowe
- poprawnie uzupełnia tekst z lukami
- czyta ze zrozumieniem
- wykonuje żaglowiec według instrukcji
- zgodnie współdziała w zespole

Liczba uczniów: dowolna

Formy pracy: indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne: komputery z dostępem do internetu, głośniki, ekran, rzutnik, mapa fizyczna świata, prezentacja multimedialna lub fotografie przedstawiające ciekawostki z życia oraz wyprawy Ferdynanda Magellana, materiały dla każdego ucznia oraz zespołów (rebusy obrazkowe, diagram krzyżówki z hasłem i określeniami wyrazów, szyfrogram literowo-cyfrowy, pocięte na części fotografie przedstawiające replikę statku Victoria z wyprawy Magellana, tekst z lukami i wyrazy do uzupełnienia), chusta animacyjna, materiały do pracy plastycznej (masa plastyczna, patyczki do szaszłyków, kolorowa folia, granatowa krepina, karton, kolorowy kordonek, klej, nożyczki).

PRZEBIEG:

1 Nawiązanie do filmu „Wyprawa Magellana”:

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat przygód bohaterów filmu

2 „Dlaczego ludzie podejmowali wyprawy w najdalsze zakątki świata?” – dyskusja:

- formułowanie argumentów
- badanie zasadności odmiennych stanowisk
- wyciągnięcie wniosków
- uzgodnienie wspólnego stanowiska
 - aby odkrywać i poznawać nowe lądy
 - zdobyć nowe ziemie
 - nabyć luksusowe towary (przyprawy, metale szlachetne)
 - krzewić chrześcijaństwo
 - dla korzyści materialnych
 - zdobyć sławę

3 „Ferdynand Magellan” – rozwiązywanie rebusu:

- przypomnienie zasad rozwiązywania rebusów
- odgadywanie znaczenia obrazka (bateria)
- zapisanie wyrazu na tablicy
- zamiana liter połączonych znakiem równości
- odczytanie rozwiązania: Magellan

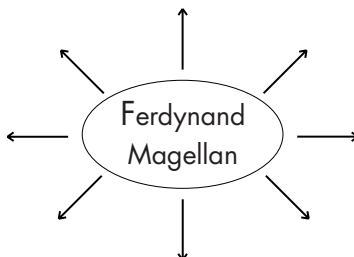


b=M, t=g, r=l, i=l, +n

— — — — —

4 „Kim był Ferdynand Magellan?” – podawanie skojarzeń związanych z nazwiskiem portugalskiego żeglarza:

- zapisywanie wyrazów na tablicy,
np.: żeglarz, Portugalczyk, odkrywca, morski podróżnik, nawigator, admirał, kapitan, dowódca, Europejczyk, ...



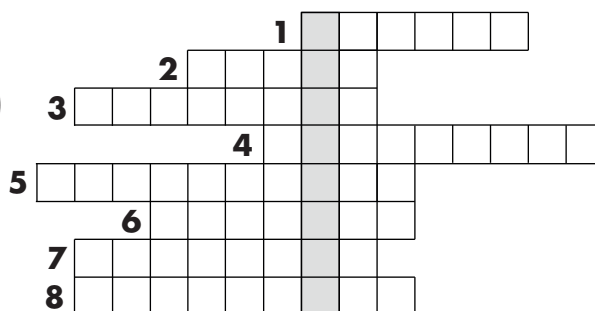
5 „Ferdynand Magellan – portugalski żeglarz” – oglądanie prezentacji multimedialnej lub fotografii przedstawiających ciekawostki z życia podróżnika:

- dzielenie się wiadomościami i spostrzeżeniami
- zadawanie pytań i udzielanie odpowiedzi

6 „Krzyżówka z Magellaniem” – praca w zespołach:

- podział uczniów na zespoły
- zapoznanie ze sposobem rozwiązywania krzyżówek z hasłem
- odczytanie hasła i określenie odgadywanych wyrazów
- wpisywanie wyrazów w odpowiednie kratki
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania

- 1 Wyspy Korzenne – cel wyprawy Magellana. (Moluki)
- 2 Magellan nazwał go Spokojnym. (Ocean)
- 3 Jeden ze statków Magellana, który rozbił się o skały. (Santiago)
- 4 Imię Magellana. (Ferdynand)
- 5 Ojczyzna Magellana. (Portugalia)
- 6 Miasto, z którego wyruszyła wyprawa Magellana. (Sewilla)
- 7 Flagowy statek Magellana. (Trinidad)
- 8 Graniczy z Portugalią. (Hiszpania)



7 „Rejs po oceanie” – zabawa ruchowa z wykorzystaniem chusty animacyjnej:

- uczniowie – marynarze zajmują miejsca na statku (rozłożonej chuście) i wyruszają w rejs śpiewając piosenkę Hej, żeglujże żeglarzu

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



- w czasie podróży wykonują polecenia nauczyciela – kapitana
 - spokojny ocean – swobodnie poruszają się wokół chusty
 - duże fale – unoszą i opuszczają chustę
 - sztorm – mocno falują chustą
 - burza – chowają się pod uniesioną chustą
 - nowy ląd – wołają: Ahoj!

8 „Statki Magellana” – rozwiązywanie szyfrogramu literowo-cyfrowego:

- odgadywanie sposobu odczytania szyfru
- wyszukiwanie liter w diagramie według kodu literowo-cyfrowego
- odczytanie zaszyfrowanych nazw statków i zapisanie ich nazw w zeszytach
 - Victoria, Trinidad, Santiago, San Antonio, Concepcion
- odczytanie wyrazów utworzonych z liter w niebieskich kratkach diagramu czytanych poziomo: Ferdynand Magellan

	1	2	3	4	5	6	7	8
A	F	S	E	O	A	R	N	V
B	N	T	A	I	S	N	I	A
C	A	D	C	Y	A	N	N	R
D	T	C	T	E	I	I	N	D
E	I	A	O	N	I	D	C	M
F	N	T	A	P	O	A	T	R
G	G	C	E	L	L	A	N	I

KOD	NAZWA STATKU
A-8, D-5, C-3, F-2, A-4, C-8, E-1, B-8	
B-2, F-8, B-4, C-7, B-7, D-8, C-1, D-8	
A-2, F-3, F-1, F-7, G-8, A-5, G-1, A-4	
B-5, C-5, B-1, B-3, A-7, D-1, E-3, A-7, E-5, E-3	
E-7, F-5, B-6, D-2, D-4, F-4, G-2, D-6, E-3, D-7	

9 „Jaki to statek?” – rozwiązywanie rebusu obrazkowego:

- odgadywanie znaczenia obrazu (kaseta)
- zapisanie wyrazu na tablicy
- zamiana liter połączonych znakiem równości
- odczytanie rozwiązania: karaka
- wyjaśnienie znaczenia wyrazu: karaka



s=r e=a t=k

karaka – statek żaglowy z XV i XVI w., mający trzy lub cztery maszty i wystającą poza dziób nadbudówkę przednią oraz wysoką, wielopokładową nadbudówkę rufową» (Sjp)

10 „Karaka” – układanie puzzli (praca w parach):

- składanie pociętej na części fotografii przedstawiającej replikę statku Victoria z wyprawy Magellana

https://pl.wikipedia.org/wiki/Karaka#/media/Plik:Nao_Victoria.jpg



- swobodne wypowiedzi uczniów na temat wyglądu i budowy żaglowca

11 „Podróż Magellana” – prezentacja trasy podróży Ferdynanda Magellana na mapie świata:

[https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/Magellan-Ferdynand;3936017.html#prettyPhoto\[gallery\]/2/](https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/Magellan-Ferdynand;3936017.html#prettyPhoto[gallery]/2/)



- nazywanie kontynentów
- odczytywanie nazw państw, wysp i oceanów

12 „Trasa podróży dookoła świata” – układanie z puzzli (on-line):

<https://www.jigsawplanet.com/?rc=play&pid=079510fab000>



- układanie na czas

13 „Bezludne wyspy” – zabawa ruchowa:

- nauczyciel rozkłada na podłodze kocyki lub gazety imitujące bezludne wyspy; ilość rozłożonych wysp odpowiada liczbie uczestników zabawy
- uczniowie biegają w rytm muzyki, a na hasło Sztorm! każdy zajmuje jedną wyspę
- zabawę powtarzamy wielokrotnie, za każdym razem zabierając jedną wyspę
- uczeń, który nie zdąży zająć bezludnej wyspy odpada z zabawy

14 „Jakie były najważniejsze dokonania Magellana i jego towarzyszy?” – burza mózgów:

- swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
- analiza pomysłów
- wybór najtrafniejszych rozwiązań
 - był organizatorem i dowódcą pierwszej wyprawy, która opłynęła kulę ziemską
 - odkrył i jako pierwszy przepłynął cieśninę w Ameryce Południowej łączącą Atlantyk i Pacyfik
 - ląd na południe od cieśniny nazwał Ziemią Ognistą
 - odkrył i nazwał Wyspy Złodziejskie (obecnie: Guam i Rota)
 - nazwał Ocean Spokojny (Pacyfik)
 - odkrył archipelag Filipin
 - dzięki tej podróży po raz pierwszy w historii nauki dowiedziono kulistości Ziemi

15 Uzupełnianie tekstu z lukami:

- odczytanie tekstu i wyrazów
- dobieranie właściwych wyrazów i wpisywanie tak, by pasowały do kontekstu
- odczytanie całego tekstu
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania

Ferdynand Magellan to żeglarz. Jego wyprawa była pierwszą, która opłynęła W czasie podróży odkrył przejście na Morze Południowe zwane obecnie Wody na które wypłynęli nazwał Z dalekiej podróży żeglarze przywieźli

kulę ziemską, portugalski, przyprawy korzenne, Oceanem Spokojnym,
Cieśniną Magellana

16 „Żaglowiec” – lepienie z masy plastycznej (gliny, modeliny, plasteliny lub masy solnej):

- modelowanie kadłuba żaglowca i dodawanie elementów: nadbudówki, urządzeń sterowych
- konstruowanie żagli i przymocowanie na masztach (wycinanie trójkątów z kolorowej folii i przymocowanie na patyczkach do szaszłyków)
- montowanie na kadłubie takielunku (masztów z żaglami oraz linek)
- umieszczenie wszystkich żaglowców na oceanie (pogniecionej granatowej krepinie naklejonej na karton)
- zorganizowanie wystawy prac i podsumowanie osiągnięć uczniów

Opracowała:
mgr Wiesława Twardowska



FERDYNAND MAGELLAN był portugalskim żeglarzem w służbie hiszpańskiej, odkrywcą i morskim podróżnikiem.

Urodził się w 1480 roku w Portugalii. Jego rodzice zmarli, gdy miał 10 lat. Dwa lata później został paziem, a następnie giermkim na dworze królewskim. Interesował się geografią i historią. Po raz pierwszy wyruszył w morze mając 25 lat. Brał udział w portugalskich wyprawach do południowej Azji, a 8 lat później popłynął do Maroka. Niestety, na skutek oskarżeń m.in. o nielegalny handel z muzułmanami popadł w niełaskę portugalskiego następcy tronu. Król Manuel I zmusił żeglarza do opuszczenia dworu i zrezygnował z jego służby. Pozwolił jednak, by Magellan zaoferował swe usługi królowi hiszpańskiemu. I tak w roku 1517 podróżnik, wyrzekłszy się swego obywatelstwa, rozpoczął swoją kilkuletnią przygodę pod banderą Hiszpanii. Tam przedstawił królowi Karolowi I projekt zorganizowania wyprawy na Wyspy Korzenne. Król zaakceptował plan wyprawy i przyznał na nią duże fundusze. Magellan zakupił 5 żaglowców: Trinidad, San Antonio, Victoria, Concepción i Santiago.

10 sierpnia 1519 roku flota pięciu statków pod dowództwem Magellana opuściła Sewillę i popłynęła rzeką do portu San Lúcar, gdzie pozostawała przez pięć tygodni, a stamtąd 20 września w kierunku Wysp Kanaryjskich, a następnie Wysp Zielonego Przylądka i Przylądka Świętego Augustyna w Ameryce Południowej. 20 listopada Magellan minął równik, a 6 grudnia przybił do brzegów Brazylii. Następnie pożegłował wzdłuż wybrzeża Ameryki Południowej szukając przejścia na morza po drugiej stronie lądu amerykańskiego. Zimował w zatoce San Julián u brzegów Patagonii, gdzie musiał stłumić bunt załogi. Wkrótce odkrył cieśninę, nazwaną początkowo Cieśniną Wszystkich Świętych, a po śmierci odkrywcy — Cieśniną Magellana. Ląd na południe od cieśniny nazwał Ziemią Ognistą, gdyż marynarze widzieli tam płonące ogniska. Po 5 tygodniach wypłynął na ocean, który ze względu na sprzyjającą podczas żeglugi pogodę nazwał Oceanem Spokojnym. Po ponad 3 miesiącach osłabiona flotylla („Santiago” rozbił się, a „San Antonio” potajemnie wrócił do Hiszpanii) dotarła do archipelagu Marianów w Mikronezji. Magellan nazwał je Wyspami Żłodzijskimi, ponieważ krajowcy ukradli ze statków wiele przedmiotów. Niedługo potem osiągnął nie znany dotąd Europejczykom archipelag Filipin.

Wyprawa skończyła się dla wielkiego podróżnika tragicznie. Zginął 26 kwietnia 1521 roku na wyspie Mac-tan w potyczce z jej królem, interweniując w sporze między krajowcami. Wraz z nim śmierć poniosła część załogi.

Po śmierci Magellana wyprawa, pod dowództwem Juana Sebastiána Elcaña, dotarła 8 listopada 1521 roku do Moluków, gdzie mimo obecności Portugalczyków udało się zebrać duży ładunek korzeni. Stąd wyruszył już tylko jeden zdolny do dalszej żeglugi statek, Victoria („Concepcion” został zniszczony przez świdraki, a następnie spalony, zaś Trinidad zatopiony przez Portugalczyków), który płynąc przez południową część Oceanu Indyjskiego z dala od szlaków uczęszczanych przez statki portugalskie, wokół południowej Afryki i przez Wyspy Zielonego Przylądka, wrócił 6 września 1522 roku do San Lúcar. Spośród 237 osób załogi powróciło zaledwie 18, ale pomimo strat w statkach i ludziach zyski z przywiezionych korzeni (26 ton goździków i cynamonu) przekroczyły z nadmiarem poniesione na wyprawę koszty.

Znaczenie wyprawy

Wyprawa należała do najważniejszych wydarzeń w dziejach ludzkości i w historii odkryć geograficznych. Opłynięto po raz pierwszy Ziemię dookoła, dzięki czemu praktycznie i ostatecznie dowiedziano jej kulistego kształtu. Uzyskano właściwe wyobrażenie o jej rozmiarach oraz o rozległości Oceanu Spokojnego. Podróż Magellana należy też do największych wyczynów w dziejach żeglugi. Wiedzą i umiejętnościami żeglarskimi przewyższał on pod wieloma względami Kolumba i Vasco da Gamę. Magellan samodzielnie opracował plan wyprawy, a w jej trakcie okazał się wytrawnym żeglarzem i energicznym dowódcą, realizującym z żelazną wytrwałością swój zamiar, mimo trudności ze strony uczestników wyprawy, jak i samej przyrody.

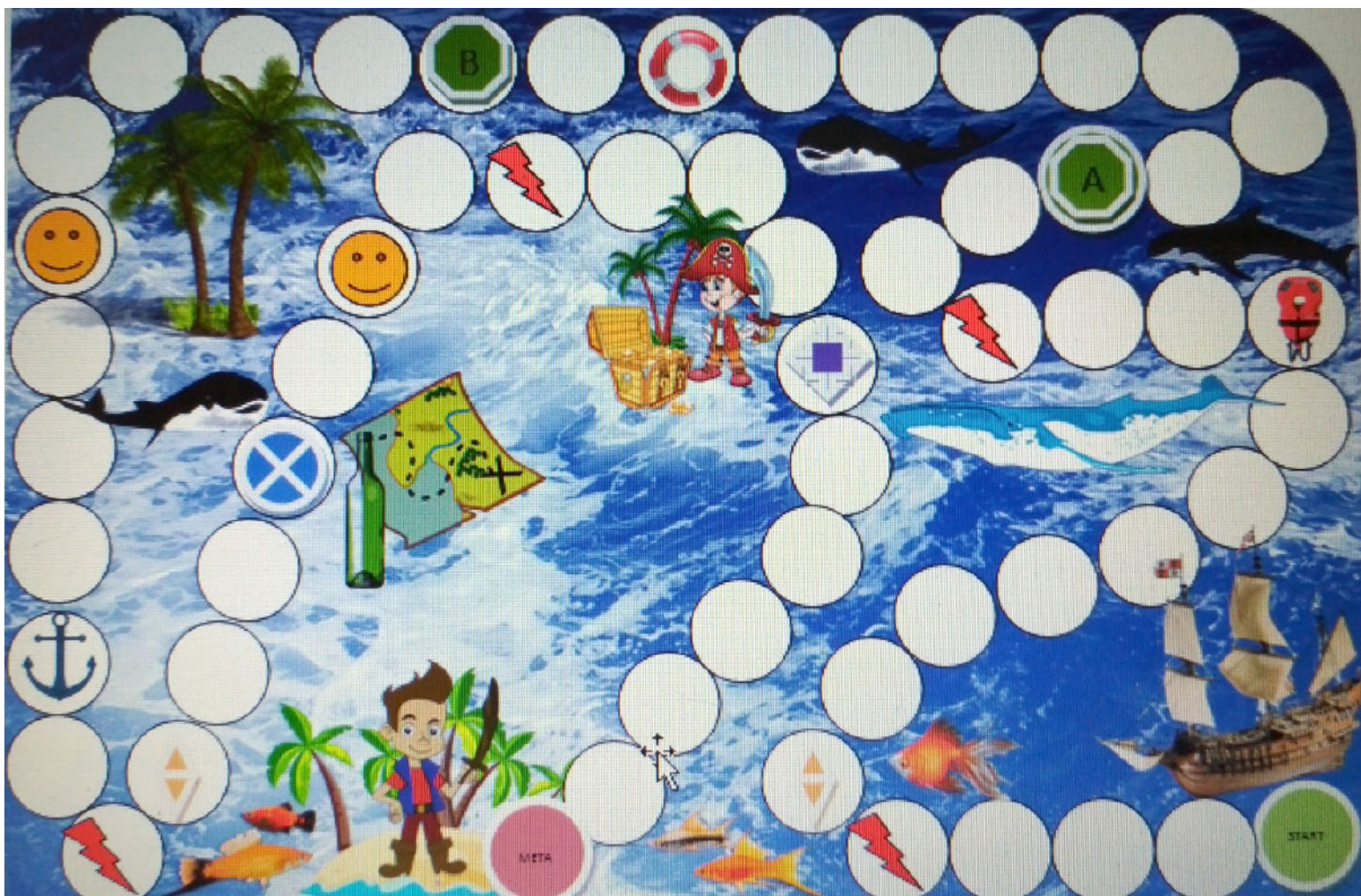
Bibliografia:

<https://encyklopedia.pwn.pl>










<https://pl.wikipedia.org>



„Wyruszamy w rejs!” – przygodowa gra planszowa



Legenda:

- | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
|  | Na morzu szaleje sztorm. Przesuwasz statek o 3 pola do tyłu. |
|  | Bezludna wyspa. Zjadłeś smaczne owoce. Przesuwasz statek o 3 pola do przodu. |
|  | Znalazłeś butelkę z mapą pokazującą dalszą drogę. Dodatkowy rzut kostką. |
|  | Płyniesz wzdłuż ławicy rybek. Przesuwasz statek o 3 pola do przodu. |
|  | Odnalazłeś skarb piratów. Dodatkowy rzut kostką. |
|  | Płyniesz szybko za orkami. Przesuwasz statek z pola A na B. |
|  | Wyścigi w rzędach – zakładanie kamizelki ratunkowej na czas. |
|  | Wyścigi w rzędach – przekładanie koła przez siebie. |
|  | Wyścigi w rzędach – rzucanie kółkiem na krzyżak. |

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

ZAPRASZAMY NA STRONĘ:

www.kinoswiatedukacji.pl



Materiały dydaktyczne, informacje o pokazach dla szkół:

KINO ŚWIAT
EDUKACJI

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

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