



CYKL | MŁODZI W OBIEKTYWIE
GRUPA WIEKOWA | SZKOŁA PODSTAWOWA 4-6
PRZEDMIOT | JĘZYK POLSKI/GODZINA WYCHOWAWCZA

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE DLA NAUCZYCIELA SCENARIUSZ LEKCJI

opracowanie: Aleksandra Bieńkowska

FILM | „199 MAŁYCH BOHATERÓW”
„199 Little Heroes”, Polska, Niemcy, 2015 – 2018, 51 min

reżyseria: Sigrid Klausmann, Jacob Dammas
obsada: To, Jaffer, Annalena, Sanjana, Anich, Zacheo, Alphonsine, Wiktor

„199 małych bohaterów” to seria ośmiu kilkuminutowych filmów, których bohaterami są dzieci. To, Jaffer, Annalena, Sanjana, Anich, Zacheo, Alphonsine i Wiktor to tytułowi mali bohaterowie, którzy zabierają widza w podróż po trzech kontynentach – Azji, Afryce i Europie. Motyw podróży jest bardzo istotny w ich przypadku, gdyż każdemu towarzyszymy w drodze do szkoły. Dla większości z nich to codzienna, ponadgodzinna wyprawa przez pustynię, busz czy slumsy. W tym czasie opowiadają widzowi o swoim życiu, marzeniach i planach na przyszłość. Dzielą się także zaskakująco dojrzałymi refleksjami dotyczącymi ich najbliższego otoczenia, przyrody, problemów społecznych. Udowadniają, że nawet dziesięcioletek może zachowywać się odpowiedzialnie i stawiać sobie cele, dzięki którym świat dookoła stanie się lepszym. Ich marzeniem jest zostać policjantem, pielęgniarzką, gwiazdą Bollywood. Pragną zlikwidowania terroryzmu, czy powszechnej troski wobec dzikich zwierząt. Wszystkie te przemyślenia powstają w ich głowach właśnie w czasie wędrówki do szkoły. Są wyrazem obserwacji i jednocześnie bardzo krytycznego, choć nie pozbawionego optymizmu, spojrzenia na świat.

KAŻDE DZIECKO MA CELE I MARZENIA. JA I INNI WOKÓŁ MNIE

PRZEDMIOT | JĘZYK POLSKI/GODZINA WYCHOWAWCZA

Temat lekcji
Każde dziecko ma cele i marzenia. Ja i inni wokół mnie.

Czas trwania lekcji
90 min

Cele lekcji
Podczas lekcji uczeń:

- ➔ dostrzega problematykę poruszaną w filmie – rola szkoły, znaczenie marzeń, różne oblicza dzieciństwa;
- ➔ współpracuje w grupie;

- wyciąga wnioski, formułuje opinie i je uzasadnia;
- prezentuje swoje poglądy na forum grupy i klasy;
- charakteryzuje bohaterów;
- wyodrębnia wątki poszczególnych bohaterów;
- interpretuje zachowanie bohaterów i je ocenia;
- doskonali umiejętność pisania listów;
- porównuje opowieści bohaterów do własnych doświadczeń;
- doskonali umiejętność dyskusji i argumentowania.

Powiązanie z podstawą programową

Podczas lekcji uczeń:

- wskazuje wartości w utworze oraz określa wartości ważne dla bohatera (język polski);
- określa temat i główną myśl tekstu (język polski);
- odnosi treści tekstów kultury do własnego doświadczenia (język polski);
- dokonuje odczytania tekstów poprzez przekład intersemiotyczny (język polski);
- uczestniczy w rozmowie na zadany temat, wydziela jej części, sygnały konstrukcyjne wzmacniające więź między uczestnikami dialogu, tłumaczące sens (język polski);
- dokonuje selekcji informacji (język polski).

Metody i formy pracy

Podczas lekcji nauczyciel wykorzystuje następujące metody i formy pracy z uczniem:

- praca indywidualna;
- praca z klasą oraz praca w grupach;
- pogadanka;
- dyskusja;
- poker kryterialny.

Środki dydaktyczne

Podczas lekcji nauczyciel wykorzystuje następujące środki dydaktyczne:

- bloki do flipchartów;
- flamastry;
- kolorowe kartki;
- koperty z wyciętymi informacjami dotyczącymi bohaterów filmu;
- zestaw do gry w pokera kryterialnego.

Przygotowanie do lekcji

Zajęcia odbywają się po seansie filmu „199 małych bohaterów”. Nauczyciel przygotowuje odpowiednią ilość zestawów kart prac dla uczniów i grup (patrz: Załączniki). Warto też, aby wcześniej zapoznać się z metodą „poker kryterialny”. Gra jest uzależniona od dojrzałości, zorganizowania i umiejętności dyskusowania, dlatego należy zapoznać się z jej zasadami wcześniej i dostosować jej formę do możliwości grupy.

PRZEBIEG LEKCJI

Wprowadzenie

Nauczyciel rozmawia z uczniami o wrażeniach po obejrzeniu „199 małych bohaterów” oraz pyta o to, jakich problemów albo tematów może dotyczyć ten film. Po krótkiej pogadance poinformuje uczniów o pracy w grupach i próbie odpowiedzi na pytanie, co zrobić, aby spełnić swoje marzenia.

Realizacja tematu

1. Nauczyciel dzieli klasę drogą losowania na 8 grup (dobrze, aby nie były zbyt liczne). Na karteczkach wybieranych przez uczniów znajdują się nazwy państw, z których pochodzą bohaterowie filmów.
2. Grupy wykonują zadania polegające na wyselekcjonowaniu informacji dotyczących wylosowanego bohatera oraz scharakteryzowaniu go (KARTA PRACY NR 1 i 2). Czas przewidziany na wykonanie tego zadania to ok. 30 minut.
3. Następuje prezentacja efektów pracy grup. Każda z postaci występujących w filmach jest charakteryzowana przez przedstawiciela grupy.

4. Na podsumowanie i sprawdzenie koncentracji uczniów dostają oni do samodzielnego uzupełnienia (przy trudniejszych klasach może być w parach lub wcześniejszych grupach) tabelę zbierającą informację o wszystkich bohaterach (KARTA PRACY 3). Na wykonanie tego zadania należy przeznaczyć ok. 7-10 minut.

UZUPEŁNIONA TABELA DLA NAUCZYCIELA:

BOHATER	WIEK	DROGA LUB CZAS DO SZKOŁY	HOBBY	MARZENIA
TO Laos	12 lat	2 h, pieszo, łożdżą i busem-rikszą	strzelanie do ptaków	pragnie, aby szkoła była bliżej domu i rodziny, zostanie policjantem, walka z narkotykami
JAFFER Irak	12 lat	6,5 km, pustynia, pieszo i wozem	piłka nożna	zostanie policjantem, walka z terroryzmem
ANNALENA Niemcy	9 lat	3 km, pieszo przez las, bus szkolny	spotkania z przyjaciółmi, natura	zostanie pielęgniarką, zrobienie prawa jazdy
SANJANA Indie	12 lat	30 minut, pieszo, miasteczko	taniec i śpiew	gwiazda Bollywood, poprawa sytuacji w okolicy, w której mieszka
ANISH Nepal	11 lat	1 h, pieszo, schodami przez góry, dżunglę i przeprawa przez rzekę	gra Chukka, wspinanie się na drzewa	zbudowanie wodociągów, aby każdy miał dostęp do pitnej wody
ZACHEO Namibia	8 lat	65 km, boso przez busz i jazda pickupem	zwierzęta	zostanie weterynarzem opiekującym się i ratującym dzikie zwierzęta
ALPHONSINE Wybrzeże Kości Słoniowej	11 lat	40 minut, pieszo z koszem pełnym owoców	spotkania z przyjaciółmi, święty spokój	chodzenie do szkoły, zostanie fryzjerką
WIKTOR Polska	12 lat	20-50 minut samochodem	modelarstwo samolotowe	zakazanie wycinania drzew, ponowne spotkanie ze zmarłym ojcem, dobre życie
JA, CZYLI				

5. Uczniowie mają za zadanie zastanowić się nad pytaniem: KTÓRA Z POSTACI „199 MAŁYCH BOHATERÓW” JEST CI NAJBLIŻSZA, ZYSKAŁA TWOJĄ SYMPATIE? ZASTANÓW SIĘ, CZEMU TO JEST AKURAT TEN BOHATER?

Należy pozwolić zastanowić się nad tym pytaniem uczniom. Możliwe, że choć bohaterowie znajdują się na innych kontynentach, mogą mieć podobne marzenia albo doświadczenia. Następnie prosimy uczniów, aby do tego właśnie bohatera napisali list, w którym się przedstawią i zachęcą do nawiązania korespondencyjnej znajomości.

6. Uczniowie wracają do grup, w których już wcześniej pracowali i rozpoczynają grę „poker kryterialny”. Nauczyciel rozdaje każdej z grup zestaw do gry (KARTA PRACY 4) i objaśnia zasady. Na rozgrywkę należy przewidzieć ok. 15 minut.

Jeśli oddział klasowy jest niechętny do dyskusji, należy wcześniej omówić znaczenie haseł na karteczkach. Można też tablicę do pokera kryterialnego uzupełnić razem z całą klasą.

Po zakończonej rozgrywce można poprosić uczniów, aby porównali efekty swojej pracy i ocenili, czy każdy w ten sam sposób postrzega drogę do realizacji celu, czy marzenia.

Jeśli czas pozwoli, można z nimi jeszcze na ten temat porozmawiać.

Podsumowanie tematu

Każdy uczeń na zakończenie zajęć ma za zadanie narysować obrazek, który będzie odzwierciedlał jego obecne samopoczucie i jednocześnie obrazował jego wymarzoną drogę do szkoły. Po zakończeniu zadania każdy przypina swoją pracę do tablicy.

KARTA PRACY NR 1 – zadania dla grup

Drodzy Uczniowie!

Poniżej znajdują się polecenia, które należy wykonać w czasie 30 minut. W razie pytań lub wątpliwości poproście o pomoc nauczyciela.

Starajcie się wykonywać zadania dokładnie i estetycznie.

Powodzenia!

Zadanie 1.

Przed Wami leży koperta. W niej znajdują się karteczki z informacjami dotyczącymi bohaterów filmu „199 małych bohaterów”. Wybierzcie tylko te spośród nich, które dotyczą postaci pochodzącej z kraju będącego nazwą Waszej grupy.

Zadanie 2.

Na kartce z bloku do flipchartów wykonajcie plakat zawierający informacje o bohaterze: imię, kraj pochodzenia, typowy dzień, marzenia, cechy charakteru. Celem tego zadania jest próba scharakteryzowania postaci.

Zadbajcie o to, by praca była czytelna i kolorowa.

KARTA PRACY NR 2 – informacje o postaciach (do pocięcia)

LAOS

TO	12 lat	2 h
strzelanie do ptaków	pragnie, aby szkoła była bliżej domu i rodziny	zostanie policjantem, walka z narkotykami
pieszo, łodzią i bussem-rikszą	uczy się z dala od rodziny	mądry i krytycznie patrzący na społeczeństwo

IRAK

JAFFER	12 lat	6,5 km
pustynia, pieszo i wozem	piłka nożna	zostanie policjantem
walka z terroryzmem	odważny	dumny ze swego pochodzenia

NIEMCY

ANNALENA	9 lat	3 km
pieszo przez las, bus szkolny	spotkania z przyjaciółmi, natura	zostanie pielęgniarką
zrobienie prawa jazdy	radosna	mieszka wysoko w górach z rodziną

INDIE

SANJANA	12 lat	30 minut
pieszo przez miasteczko	taniec i śpiew	pragnie zostać gwiazdą Bollywood
dzięki sławie poprawiłaby sytuację w okolicy, w której mieszka	ma sześcioro rodzeństwa	mieszka w bardzo niebezpiecznej okolicy

NEPAL

ANISH	11 lat	1 h
pieszo, schodami przez góry, dżunglę i przeprawa przez rzekę	gra Chukka, wspinanie się na drzewa	nie boi się wędrówki przez góry i dżunglę
zbudowanie wodociągów, aby każdy miał dostęp do pitnej wody	żyje wysoko w górach, karmi kozy i bizona	odważny, pogodny

NAMIBIA

ZACHEO	8 lat	65 km
boso przez busz i jazda pickupem	kocha zwierzęta	zostanie weterynarzem opiekującym się i ratującym dzikie zwierzęta
żyje na farmie z rodziną	marzy o wędrówce przez busz w towarzystwie lwów	wychowuje się wśród rdzennych mieszkańców

WYBRZEŻE KOŚCI SŁONIOWEJ

ALPHONSINE	11 lat	40 minut
pieszo z koszem pełnym owoców	nie może chodzić do szkoły	zostanie fryzjerką
spotkania z przyjaciółmi, święty spokój	jej mama nie żyje	niewolniczo pracuje dla swojej ciotki

POLSKA

WIKTOR	12 lat	20-50 minut
samochodem	modelarstwo samolotowe	zakazanie wycinania drzew
ponowne spotkanie ze zmarłym ojcem, dobre życie	szkoła muzyczna	filozoficzne podejście do życia

KARTA PRACY NR 3 – tabela podsumowująca

BOHATER	WIEK	DROGA LUB CZAS DO SZKOŁY	HOBBY	MARZENIA
TO Laos		2 h, pieszo, łodzią i busem-rikszą		
JAFFER Irak			piłka nożna	
ANNALENA Niemcy			spotkania z przyjaciółmi, natura	
SANJANA Indie		30 minut, pieszo, miasteczko		
ANISH Nepal			gra Chukka, wspinanie się na drzewa	
ZACHEO Namibia			zwierzęta	
ALPHONSINE Wybrzeże Kości Słoniowej		40 minut, pieszo z koszem pełnym owoców		
WIKTOR Polska		20-50 minut samochodem		
JA, CZYLI				

KARTA PRACY NR 4 – zestaw do pokera kryterialnego

ZASADY GRY W POKERA KRYTERIALNEGO

1. Karty do gry trzyma uczeń wyznaczony przez nauczyciela.
2. Na znak nauczyciela tasuje karty i rozdaje po jednej koleżankom i kolegom w grupie.
3. Osoba rozpoczynająca grę (czyli posiadająca najwięcej kart) odkrywa swoją kartę, odczytuje głośno i umieszcza ją w polu kryteriów pierwszo-, drugo- lub trzeciorzędnych.
4. Każdy kolejny gracz powtarza tę czynność.
5. Jeżeli pole, na którym gracz chce umieścić swoją kartę, jest zajęte, może postawić wniosek o wymianę karty.
6. Wniosek o wymianę karty musi być rzeczowo uzasadniony.
7. Decyzję o wymianie karty, po dyskusji, podejmuje grupa.
8. Odrzucona karta wraca do gracza, który ją położył.
9. Rozgrywka kończy się, gdy wszystkie pola będą zajęte.
10. Celem gry jest dojście do wspólnych wniosków, a nie szybkie pozbycie się kart.

PROBLEM DO ROZWAŻENIA W TRAKCIE GRY:

Mam marzenia, stawiam sobie cele. Co najbardziej mi pomoże odnieść sukces? Zastanówcie się nad tym zagadnieniem i ustalcie, które hasła z kart do gry są najważniejsze (KRYTERIUM PIERWSZORZĘDNE), które istotne (KRYTERIUM DRUGORZĘDNE), a które przydatne (KRYTERIUM TRZECIORZĘDNE). Ułóżcie je w odpowiedniej, ustalonej przez Was, kolejności na planszy.



PRZYJACIELE	RODZINA	JASNO POSTAWIONY CEL
DOBRA SZKOŁA	WYTRWAŁE DĄŻENIE DO CELU	PASJA, HOBBY
WRAŻLIWOŚĆ	WCHODZENIE W RELACJE	GOTOWOŚĆ DO PODJĘCIA RYZYKA
OPTYMIZM	UCZENIE SIĘ NA WŁASNYCH BŁĘDACH	ELASTYCZNOŚĆ
ZAJĘCIA POZASZKOLNE	AMBICJA	CZAS WOLNY