



CYKL | FILMOWE PODRÓŻE

GRUPA WIEKOWA | SZKOŁA PODSTAWOWA 1–3

PRZEDMIOT | EDUKACJA POLONISTYCZNA, SPOŁECZNA, TECHNICZNA

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE DLA NAUCZYCIELA

SCENARIUSZ LEKCJI

opracowanie: Barbara Ochmańska

FILM | „Yakari i wielka podróż”

„Yakari, le”, Francja, Niemcy, Belgia 2020, 83’

reżyseria: Xavier Giacometti, Tobias „Toby” Genkel

scenariusz: Xavier Giacometti, Tobias „Toby” Genkel, Derib i Job

Yakari pragnie dorosnąć i stać się pełnoprawnym członkiem plemienia. Chcąc udowodnić swoją odwagę, wyrusza w samotną podróż w pogoni za dzikim mustangiem – Małym Piorunem, którego zamierza oswoić. Wyprawa okazuje się jednak czymś więcej, niż mógł się spodziewać. Chłopiec otrzymuje od Wielkiego Orła pióro, a wraz z nim – zdolność porozumiewania się ze zwierzętami. Czy mały Siuks będzie umiał wykorzystać ten niezwykły dar w podróży przez dziką prerię? Pełnometrażowa animacja o Yakarim jest adaptacją serii komiksów autorstwa scenarzysty Joba (André Jobin) i rysownika Deriba (Claude de Ribaupierre). Polskim widzom znany jest również serial *Yakari*.

Podróż śladami dzikiego mustanga

PRZEDMIOT | edukacja polonistyczna, społeczno-przyrodnicza

Temat lekcji

Podróż śladami dzikiego mustanga

Czas trwania lekcji

2 x 45 min

Cele lekcji

CC BY-NC-ND: uznanie autorstwa – użycie niekomercyjne – bez utworów zależnych 3.0 Polska

Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).

Uczeń:

- poznaje zasady tolerancji,
- uczy się akceptowania odmienności innych ludzi, poszanowania ich godności osobistej i oczekiwania tego samego w stosunku do siebie,
- wie, gdzie znajduje się Ameryka Północna,
- umie pracować z mapą,
- zna zwyczaje rdzennych mieszkańców Ameryki i charakterystyczne zwierzęta Ameryki Północnej,
- samodzielnie układa dialog,
- tworzy totem,
- wypowiada się w formie uporządkowanej i rozwiniętej na tematy związane z podróżą do USA,
- słucha w skupieniu dźwięków natury,
- zgodnie współpracuje w grupie.

Powiązanie z podstawą programową

Uczeń:

I. Edukacja polonistyczna

Osiągnięcia w zakresie słuchania. Uczeń:

1. słucha z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie;

Osiągnięcia w zakresie mówienia. Uczeń:

1. wypowiada się płynnie, wyraziście, stosując adekwatne do sytuacji techniki języka mówionego: pauzy, zmianę intonacji, tempa i siły głosu;
2. formułuje pytania dotyczące sytuacji zadaniowych, wypowiedzi ustnych nauczyciela, uczniów lub innych osób z otoczenia;
3. wypowiada się w formie uporządkowanej i rozwiniętej na tematy związane z przeżyciami, zadaniem, sytuacjami szkolnymi, lekturą czy wydarzeniem kulturalnym;
4. dobiera stosowną formę komunikacji werbalnej i własnego zachowania, wyrażającą empatię i szacunek do rozmówcy;

III. Edukacja społeczna

1. szanuje zwyczaje i tradycje różnych grup społecznych i narodów, przedstawia i porównuje zwyczaje ludzi, np. dotyczące świąt w różnych regionach Polski, a także w różnych krajach;

VI. Edukacja techniczna

Osiągnięcia w zakresie organizacji pracy. Uczeń:

1. planuje i realizuje własne projekty/prace; realizując te projekty/prace, współdziała w grupie;
2. wyjaśnia znaczenie oraz konieczność zachowania ładu, porządku i dobrej organizacji miejsca pracy ze względów bezpieczeństwa;
3. ocenia projekty/prace, wykorzystując poznane i zaakceptowane wartości: systematyczność działania, pracowitość, konsekwencja, gospodarność, oszczędność, umiar w odniesieniu do korzystania z czasu, materiałów, narzędzi i urządzeń.

Metody i formy pracy

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

- Asymilacji wiedzy: pogadanka, wykład;
- Samodzielnego dochodzenia do wiedzy: problemowa, giełda pomysłów;
- Praktyczne: ćwiczebne, realizacji zadań wytwórczych.

Środki dydaktyczne

Podczas lekcji nauczyciel wykorzystuje następujące środki dydaktyczne:

- film „Yakari i wielka podróż”;
- nagranie muzyki „El condor pasa” i dźwięków natury z Amazonii;
- farby do malowania twarzy;

- pióra i kartki z nazwami zwierząt;
- kartki z bloku, kredki, klej, taśma klejąca;
- mapa świata, mapa administracyjna USA;
- kartonowe sylwety Ameryki Północnej;
- opaski na głowę.

Przygotowanie do lekcji

Lekcja powinna się odbyć po obejrzeniu filmu „Yakari i wielka podróż” w reżyserii Xaviera Giacometti i Toby’ego Genkela.

PRZEBIEG LEKCJI

Wprowadzenie

1. Ja nigdy nie...

Zajęcia rozpoczynamy od zabawy „Ja nigdy nie...”.

Nauczyciel wita uczestników siedzących w kręgu na krzeselkach. Jedna osoba (która nie ma krzeselka) stoi w środku i mówi zdanie „Ja nigdy nie...”. W miejsce kropek podaje czynność, której nigdy w życiu nie robiła (np. nigdy nie byłam w Warszawie, nigdy nie jeździłam konno, nigdy nie uczyłam się rosyjskiego, nigdy nie byłam nad morzem itd.). Osoby, które robiły wywołaną czynność (były w Warszawie, jeździły konno, uczyły się rosyjskiego, były nad morzem itd.), muszą wstać i zmienić miejsce (nie można siadać na swoje krzeselko, trzeba zająć inne). Uczestnik, który nie zdąży zająć miejsca (pozostanie bez krzeselka), staje w środku koła. Teraz następuje jego kolej – musi dokończyć zdanie „ja nigdy nie...”.

Ważne: Zdania wypowiedziane przez osoby stojące w środku koła nie mogą się powtarzać (jak ktoś mówił, że nigdy nie był w Warszawie, to już nikt więcej nie może tego zdania powiedzieć).

2. Pasporty

Nauczyciel informuje uczniów, że wybiorą się dzisiaj w podróż do Stanów Zjednoczonych, aby poznać zwyczaje i tradycje rdzennych mieszkańców Ameryki.

Prezentuje kilka tamtejszych imion: Byk Przewodnik, Byk nie Upada, Ona Ma Małe Oczy, Ten Który Spaceruje W Deszczu, Ptak Grzmot – ukazanie ich gestem. Następnie dzieci tworzą dwuczłonowe imiona – prezentacja i powtarzanie w formie echa (kroki, gesty, dźwięk). Każde dziecko ma za zadanie wymyślić sobie imię indiańskie, np. Sokole Oko, Płocha Sarna, Dziki Wilk, Bystra Sowa, Dzielny Bawół, Waleczny Kojot, a potem następuje malowanie twarzy. Uczniowie wybierają sobie dwa kolory farb, którymi zostanie pomalowana ich twarz – dwa paski. Nauczyciel rozdaje farby i pędzle, dzieci malują sobie twarze nawzajem.

W dalszej części tego ćwiczenia zadaniem dzieci jest przygotowanie paszportów. Nauczyciel prezentuje uczniom dokument, zwraca uwagę na elementy, które powinien on zawierać. Następnie wybiera spośród uczniów pilota/pilotkę, kapitana/kapitan samolotu i stewarda/stewardessę. Potem odbywa się odprawa pasażerska na lotnisku. Dzieci ustawiają się w kolejce, by wejść na pokład. Każdy pasażer zajmuje swoje miejsce w samolocie (układamy ze sznurka kontur samolotu na dywanie klasowym lub rysujemy go kredą na sali gimnastycznej, boisku szkolnym). Dzieci odgrywają start samolotu: kapitan i stewardessa witają uczestników podróży dookoła świata.

3. Podniebne widoki

Dzieci znalazły się na pokładzie rejsowego samolotu PLL LOT z Warszawy do Oklahomy w USA. Zajęły swoje miejsce przy oknie. Samolot wystartował. Nauczyciel prosi uczniów, aby opowiedzieli, co mogą zobaczyć przez okno samolotu. Zanim zabiorą głos, mogą prześledzić trasę podróży, korzystając z globusa lub atlasu.

4. W podróży do Stanów Zjednoczonych

Nauczyciel informuje dzieci, iż na tej lekcji będą podróżować po Stanach Zjednoczonych. Wyświetla mapę świata i prosi ochotnika, aby znalazł na niej Polskę, a następnie Stany Zjednoczone. Podkreśla w ten sposób to, jak wielkim krajem są USA. Nauczyciel pyta uczniów, na jakim kontynencie są położone Stany

Zjednoczone, a następnie zadaniem uczniów jest odczytać na mapie, z jakimi krajami sąsiadują. Potem prezentuje mapę polityczną USA, tłumaczy, że kraj ten złożony jest z kilkudziesięciu stanów i prosi każdego ucznia o odczytanie nazwy jednego wybranego stanu. Następnie pyta, ile jest wszystkich stanów, a także który stan jest największy i jak można z Polski dostać się do USA.

5. Skojarzenia

Na prośbę nauczyciela dzieci metodą burzy mózgów, przygotowują skojarzenia z kontynentem Ameryki Północnej, np.: niedźwiedź grizzly, Niagara, mustangi, orzeł, bizona. Osoba prowadząca dzieli dzieci na zespoły, każdy z nich otrzymuje kartonową sylwetkę Ameryki Północnej, na której rysują lub nakleją symbole danego kontynentu. Potem grupy prezentują swoje prace i omawiają sposób ich wykonania.

6. Zwierzęta

Każdy uczeń rysuje na kartce zwierzę, które najbardziej symbolizuje jego cechy charakteru. Rysunki potem są ułożone na podłodze czystą stroną do góry. Każdy z uczestników wybiera jedną kartę (nie swoją) i patrząc na kartę, wypisuje trzy cechy, które kojarzą mu się z tym zwierzęciem. Kartki powtórnie wracają na środek sali i następuje ich losowanie. Tym razem osoba wyciągająca rysunek stara się odgadnąć, kto jest jej autorem. Właściciel komentuje zapisane pod zwierzęciem cechy: czy pasują do niego, czy nie, czy myślał o nich, rysując rysunek.

Na koniec następuje podsumowanie przebiegu zabawy. Osoby, które są chętne, zawieszają swoje prace przy pomocy klamerek na sznurku.

W dalszej części ćwiczenia dzieci dobierają się w pary – jedna osoba z pary otrzymuje naturalne pióro lub z kartonu i opaskę (zawiązują ją i wkładają za nią pióro), które, podobnie jak te dane przez orła Yakariemu, dadzą moc rozumienia zwierząt. Druga osoba z pary otrzymuje nazwę zwierzęcia zamieszkującego Amerykę Północną. Zadaniem uczniów jest ułożyć dialog Yakariemu ze zwierzęciem.

7. Nasłuchiwanie przyrody

Nauczyciel opowiada dzieciom, że rdzenni mieszkańcy Ameryki żyli w zgodzie z naturą. Dużo czasu poświęcali na wsłuchiwanie się w głosy przyrody, a nawet potrafili wywołać deszcz, wykonując odpowiedni taniec. Dzieci kładą się na plecach i zamykają oczy. Mają za zadanie rozpoznać, jakie zwierzęta i inne odgłosy przyrody słychać na puszczonej przez prowadzącego nagraniu.

8. Skradanie

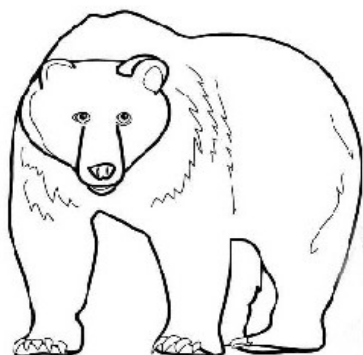
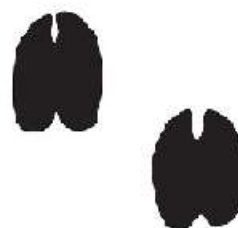
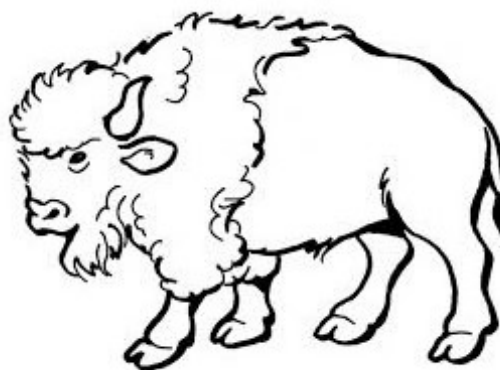
Należy umieć się skradać, jeżeli chce się zapolować na zwierzynę i jej nie spłoszyć. Nauczyciel wybiera jedno dziecko spośród grupy, które siedzi na środku sali z chustką zawiązaną na oczach – jest Siuksem. Następnie wskazuje, które dziecko ma jak najciszej przejść obok Siuksa jego prawą lub lewą stroną. Siuks ma za zadanie podnieść prawą lub lewą rękę do góry, w zależności od tego, z której strony słyszy, że ktoś się skrada. Jeżeli osoba skradająca zmyliła Siuksa, wtedy w nagrodę zamienia się z nim miejscami. Potem dzieci pracują z kartą nr 1.

9. Totem

Na zakończenie zajęć dzieci pracują z kartą nr 2, a następnie osoba prowadząca dzieli dzieci na grupy 3–4 osobowe i każdej rozdaje arkusz szarego papieru. Zadaniem każdej grupy jest wykonać totem, podobny do tych, które wykonywali rdzenni mieszkańcy Ameryki. Każda grupa ma za zadanie ozdobić swój totem, nawiązując do filmu. Następnie wszystkie prace łączymy w pionie w jedną całość, tak aby powstał nam duży totem, który umieszczamy w widocznym miejscu.

Karta pracy nr 1 Yakari na tropie

Yakari jest świetnym myśliwym. Aby upolować zwierzyne, najpierw musi ją wytropić. Pomóż małemu chłopcu i połączyc tropy z odpowiednim zwierzęciem.



Karta pracy nr 2
Pióropusz Yakariego

CC BY-NC-ND: uznanie autorstwa – użycie niekomercyjne – bez utworów zależnych 3.0 Polska

Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).

Rysuj po śladach. Gdy skończysz, pokoloruj pióropusz Yakariego. Następnie wytnij go i przygotuj opaskę z kartonu, dopasowując ją do obwodu swojej głowy. Na koniec możemy opaskę ozdobić trójkątami lub innym wzorami. Opcjonalnie możesz jeszcze wykonać boki pióropusza. Przygotuj mniejsze piórka z kartonu, przyklej je na pasku papieru i całość przyklej prostopadle do opaski. W takim nakryciu głowy możesz zostać prawdziwym wodzem.

