



CYKL | FILMOWI BOHATEROWIE
GRUPA WIEKOWA | SZKOŁA PODSTAWOWA 1-3
PRZEDMIOT | EDUKACJA POLONISTYCZNA

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE DLA NAUCZYCIELA SCENARIUSZ LEKCJI

opracowanie: Barbara Ochmańska

FILM | „KAPITAN MORTEN I KRÓLOWA PAJĄKÓW”

„Captain Morten and the Spider Queen”, Estonia, Irlandia, Wielka Brytania 2018, 75 min

reżyseria: Kaspar Jancis, Henry Nicholson, Riho Unt

scenariusz: Mike Horelic, Kaspar Jancis, Robin Lyons, Andrew Offiler, Paul Risacher

zdjęcia: Ragnar Neljandi

muzyka: Pierre Yves Drapeau, Fanfare Pourpour

montaż: Jan Goossen

obsada: Cian O'Dowd, Brendan Gleeson, Pauline McLynn, Susie Power, Ciarán Hinds, Michael Mcelhatton, Tommy Tieran

Morten to dziesięcioletni chłopiec, pótsierota. Nie ma w pobliżu siebie mamy, którą stracił (nie żyje), a taty nigdy nie ma w domu, bo jest kapitanem statku „Salamandra”. Pojawia się od czasu do czasu w domu chłopca i nie zważa na problemy syna, nie podziela jego pasji, żyje własnym życiem. Chłopiec nie ma łatwego życia, żyje w osamotnieniu w nadmorskim miasteczku z ciotką Anną, właścicielką kawiarni „Motyle”. Anna to silna osoba, która narzuca innym własne zdanie i próbuje rządzić wszystkimi dookoła. Morten uwielbia momenty, gdy może marzyć, że jest kapitanem statku, jak jego ojciec. Każdą wolną chwilę poświęca na budowę statku-zabawki. Ucieka często do świata fantazji, w którym zamieszkują owady, niezwykle podobne do osób, które są wokół niego. Owady umieszcza na pokładzie swojej zabawki. Pewnego dnia, w wyniku przypadku, jego marzenia nabierają realnych kształtów i Morten zostaje kapitanem. Zostaje zmniejszony do rozmiaru członków swojej załogi-owadów i staje na czele swojego małego statku. Musi uratować statek i wrócić do prawdziwego świata. Czy to mu się uda?

AHOJ PRZYGODO! – PODRÓŻ DO KRAINY KREATYWNOŚCI. SIŁA WYOBRAŹNI

Temat zajęć

Ahoj przygodo! – podróż do krainy kreatywności. Siła wyobraźni

Czas trwania zajęć

45 min

Cele zajęć

Podczas zajęć uczeń:

- rozwija wrażliwość estetyczną poprzez kontakt ze sztuką filmową;

- rozmawia na poruszane w filmie tematy (kreatywność, dążenie do osiągnięcia zamierzonych celów, samotność);
- ćwiczy dokładność, spostrzegawczość i logiczne myślenie;
- umie zadać pytania dotyczące głównych bohaterów filmu;
- zna fabułę filmu;
- tworzy odległe skojarzenia, rozwija umiejętność tworzenia fabuły i opowiadania;
- zamyka myśli w słowach – układanie pytań do wywiadu z interesującą osobą;
- ćwiczy wyobraźnię i słuch muzyczny, twórczo posługuje się językiem mówionym i pisanym, gra na instrumentach;
- współpracuje w zespole, pobudza zdolności manipulacyjne i oryginalność myślenia, uczy się planowania i konstruowania urządzeń, staje się zaradny i przedsiębiorczy;
- rozumie potrzebę niesienia pomocy innym;
- rozwija wyobraźnię;
- rozwija zdolności twórcze – płynność, giętkość, elaborację i oryginalność myślenia;
- ćwiczy umiejętności komunikacyjne i wykorzystywanie zdobytej wiedzy w praktyce, współpracę w zespole.

Powiązanie z podstawą programową

Podczas zajęć uczeń:

- dobiera stosowną formę komunikacji werbalnej i własnego zachowania, wyrażającą empatię i szacunek do rozmówcy (edukacja polonistyczna);
- formułuje pytania dotyczące sytuacji zadaniowych (edukacja polonistyczna);
- odróżnia elementy świata fikcji od realnej rzeczywistości; byty rzeczywiste od medialnych, byty realistyczne od fikcyjnych (edukacja polonistyczna);
- łączy wyrazy w wypowiedzenia i poprawnie formułuje zdanie pojedyncze i zdanie złożone (edukacja polonistyczna);
- wykorzystuje gry planszowe lub logiczne do rozwijania umiejętności myślenia strategicznego, logicznego, rozumienia zasad itd. (edukacja matematyczna);
- wykorzystuje nabyte umiejętności do rozwiązywania problemów, działań twórczych i eksploracji świata (edukacja matematyczna);
- wykorzystuje pracę zespołową w procesie uczenia się (edukacja społeczna);
- przedstawia charakterystykę wybranych zajęć i zawodów (edukacja przyrodnicza)
- wykonuje przedmioty użytkowe (edukacja techniczna).

Metody i formy pracy

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

- gry i zabawy
- dyskusja
- pogadanka
- burza mózgów
- trening kreatywności
- wywiad

Środki dydaktyczne

Podczas lekcji nauczyciel wykorzystuje następujące środki dydaktyczne:

- karty pracy (patrz s. 6)
- kartki samoprzylepne
- rekwizyty, np. kompas, lornetka, dukaty, mapa, piracki kufer, apaszka
- kredki
- płyta z szantami i odtwarzacz CD
- kości do gry, kubki
- arkusz szarego papieru
- instrumenty muzyczne gotowe lub wykonane przez dzieci, lub gazety, folia bąbelkowa, puste butelki po wodzie mineralnej
- kolorowe patyczki, wykałaczki lub patyczki po lodach, sznurki, taśmy klejące, duża miednica, wanienka, mały basen do wody dla dzieci, plastelina

- kartki z hasłami do pantomimy
- przybory do pisania
- kartki ksero
- butelka z pustym korkiem

Przygotowanie do lekcji

Lekcja powinna odbyć się po obejrzeniu filmu „Kapitan Morten i Królowa Pająków” w reżyserii Kaspara Jancisa, Henriego Nicholsona, Riho Unta.

PRZEBIEG LEKCJI

Wprowadzenie

Zajęcia rozpoczynamy od zabawy „Podróż do Krainy Kreatywności”.

Osoba prowadząca uprzedza uczestników zajęć, że za chwilę wybiorą się w podróż „na niby”. Zaprasza na statek płynący do Krainy Kreatywności. Prosi, aby przyszli marynarze wykonywali ćwiczenia zgodnie z zaproponowanymi przez nią aktywnościami:

- ✓ Wchodzimy ostrożnie po trapie na statek (dzieci przechodzą po linie, skakance lub narysowanej linii na podłodze, itp.).
- ✓ Wciągamy teraz żagle na maszt (dzieci przeciągają liny i wciągają żagle na maszt).
- ✓ Jesteśmy na pełnym morzu, oddychamy głęboko morskim powietrzem.
- ✓ Marynarz na pokładzie ciężko pracuje:
 - czyści i szoruje pokład (dzieci naśladują wykonywanie porządków),
 - nosi ciężkie rzeczy (dzieci noszą gazety lub książki na różnych częściach ciała: głowie, kolanie, ramionach, plecach, itp.),
 - ma wachtę na bocianim gnieździe lub na mostku kapitańskim (dzieci wypatrują, przez niby-lornetkę – złożone dłonie, innych statków, ptaków, lądu).
- ✓ A teraz każdy z was wyda marynarski okrzyk, np. Ahoj przygodo!, Żagle na maszt!, itp.
- ✓ I na koniec zatańczymy marynarski taniec w kole przy żeglarskiej piosence, czyli szancie.

O czym szumią morskie fale?

Prowadzący zajęcia informuje dzieci, że wyłowiono z morza tajemniczy kufer. Tajemnicze oznakowania świadczą, że należał on do groźnych piratów, czyli osób, które napadają na inne statki. Otwiera skrzynię i pokazuje znalezione skarby, np. dukaty, mapę, kompas, lornetkę, kostki do gry, apaszkę. Dzieci nazywają je i mówią do czego służą. Następnie opowiada, że żeglarze, pływając po morzach i oceanach, są wiele godzin i dni poza domem. Bardzo często spędzają wieczory razem, w swoim towarzystwie, snując morskie opowieści. Opowiadają o swoich niezwykłych podróżach, przygodach, spotkaniach z wyjątkowymi ludźmi, itp. Pozwala im to zapomnieć o tęsknocie za domem i rodziną. Proponuje, aby każde z dzieci zapisało na 5 karteczkach samoprzylepnych wyrazy związane z: filmem „Kapitan Morten i Królowa Pająków”, marynarzami, morzem oraz podróżami i wrzuciło je do kartonowego pudła lub wiklinowego kosza przerobionego na piracki kufer. Następnie, w grupach lub samodzielnie, uczestnicy wybierają 4-6 skarbów z pirackiego kufra i układają żeglarską opowieść, w której wystąpią nazwy wybranych osób, przedmiotów, przygód. Można zmieniać formę wyrazów tak, by wypowiedź była spójna i poprawna pod względem gramatycznym. Na zakończenie ćwiczenia, dzieci przedstawiają swoją żeglarską opowieść innym osobom. Najbardziej oryginalną można zapisać i w nagrodę włożyć do pustej butelki.

Morski diagram

W tym diagramie (karcie pracy nr 1 ćw. 2) ukryty się wyrazy związane z żeglowaniem. Prowadzący zajęcia prosi, aby dzieci postarały się odszukać ich jak najwięcej. Pamiętając przy tym, że mogą być wpisane: pionowo, poziomo, skośnie lub wspak. Otaczają je pętlą i wypisują obok na karcie pracy nr 1.

Proponowane wyrazy do wyszukania:

żeglarz, żagiel, rejs, statek, burta, mostek, marynarz, lina, maszt, węzeł, rufa, dziób.

Wywiad z Mortenem

Wyobraźcie sobie, że będziecie mieli możliwość spotkania się z bohaterem filmu „Kapitan Morten i Królowa Pająków” lub jego tatą – kapitanem statku „Salamandra”. Przygotujcie pytania, które chcielibyście im zadać. Pamiętajcie, że mogą dotyczyć żeglowania, ale również relacji między ojcem i synem.

Kraina Kreatywności

Prowadzący informuje dzieci, że za chwilę każde z nich wcieli się w rolę architekta krajobrazu na nowo odkrytej przez kapitana Mortena wyspie, którą nazwano Krainą Kreatywności. Ta wyspa jest wyjątkowa, wszystko na niej jest piękne i wygląda jak z bajki. Waszym zadaniem będzie zagospodarować i stworzyć nową wyspę, na której wszystko może być urządzone tak, jak tylko zapragną dzieci.

Ma to być wyspa marzeń, na której Morten i wszyscy (ludzie, zwierzęta, itp.) czują się kochani, szczęśliwi, potrzebni i są radośni. Będzie to nasza Kraina Kreatywności. Zastanówcie się: *Jaka ta wyspa ma być? Co może się na niej znajdować? Jakie znajdują się na niej obiekty? Co można na niej robić? Jak spędzać czas?*

Prowadzący kładzie przed dziećmi na podłodze w sali duży arkusz szarego papieru w kształcie koła. To jest Wyspa Kreatywności. Niech każdy z was narysuje lub namaluje to wszystko, co powinno się na niej znaleźć. Każda osoba może narysować lub namalować tylko jeden element. Wyspę Kreatywności umieszczamy w sali w widocznym miejscu i omawiamy z dziećmi, co mogło pomóc Mortenowi i innym dzieciom czuć się szczęśliwymi.

Przerywnik muzyczny – szanta

Na prośbę prowadzącego dzieci zajmują miejsca w kręgu. Wysłuchują jednej pieśni żeglarskiej – szanty. Nauczyciel pyta, czy wiedzą, co to jest szanta? Potem słuchają szanty, starają się odpowiedzieć na takie pytania: O czym śpiewają żeglarze? Jaki nastrój, dynamika, tempo i rytm ma ta melodia? Do czego ta szanta zachęca?

Następnie nauczyciel zachęca dzieci, aby korzystając z instrumentów, które znajdują się w klasie lub wykonanych według własnego pomysłu, np. pusta butelka po wodzie mineralnej, gazety, ołówki, itp. zaakompaniowały sobie do tego utworu lub zatańczyły.

Uwaga! Warto przed zapoznaniem dzieci z szantą przesłuchać ją, gdyż piosenki żeglarskie słyną ze sprośnych słów.

Gra w kości

Jedną z atrakcji dla marynarzy na morzu jest gra w kości. Podobno uwielbiał ją też Morten i jego tata. Jest to popularna gra dla 2-4 osób, w której gracze turlają 5 typowymi sześciennymi kostkami, by uzyskać określone układy oczek, za które otrzymuje się punkty. Celem gry jest uzyskanie największej ilości punktów.

Dobierzcie się w pary, każda dwójka osób otrzyma trzy kostki do gry. Ustalcie, kto z was zacznie grę. Każdy zawodnik będzie rzucał 10 kolejek i wyrzucał różne liczby.

Wariant I. Waszym zadaniem będzie zsumować ilość punktów, które otrzymał każdy zawodnik. Wygrywa zawodnik z największą ilością punktów.

Wariant II. Każdy zawodnik rzuca tylko jeden raz swoje kości. Z otrzymanych liczb, np. zawodnik nr 1-5, 6, 2, a zawodnik nr 2-2, 3, 6 ułożyć jak największą ilość nowych liczb. Każda liczba może wystąpić tylko jeden raz, chyba że została wyrzucona więcej niż jeden raz.

Wariant III. Uczniowie mogą układać działania z „wyrzuconych” liczb, np. mnożyć, dodawać, itp. i nawzajem obliczać ich wyniki.

Życzenia Mortena do złotej rybki

Morten często marzył i chciał zostać marynarzem. Wielu z nich łowi ryby. Podczas jednej z wyimaginowanych wypraw Morten złowił złotą rybkę – jak myślisz, o co mógł ją poprosić? Powiedz lub zapisz – załącznik nr 1 – ćw. 2.

Statek kapitana Mortena

Prowadzący nawiązuje do obejrzanego filmu i budowania przez głównego bohatera statku, na którym podróżowali jego fikcyjni członkowie załogi. Odwołuje się do wyobraźni dzieci i prosi, aby sobie wyobrazili, że Morten znalazł się sam na wyspie Kraina Kreatywności i potrzebuje pomocy. Zadaniem dzieci w czteroosobowych grupach jest zbudowanie statku, tratwy, aby wydostać chłopca z wyspy. Każda grupa otrzymuje do dyspozycji takie same materiały: kolorowe patyczki, wykałaczki lub patyczki po lodach, sznurki, taśmy klejące, duża miednica, wianienka, mały basen do wody dla dzieci, plastelinę. Zadaniem uczestników zajęć jest wymyślić i skonstruować z tych przedmiotów statek lub tratwę, na której będzie mógł pływać Morten – bohater filmu.

Po wykonaniu prototypów statków lub tratw uczestnicy zajęć przeprowadzają ich wodowanie i sprawdzają, jak pływają z Mortenem.

Podsumowanie tematu

Na podsumowanie zajęć dzieci przedstawiają scenki „Morskie pantomimy” i do imion bohaterów próbują dopisać wyrazy, które się z nimi kojarzą.

Morskie pantomimy

Na zakończenie zajęć dzieci dobierają się w trójki, każda z trójek wylosuje dla siebie temat scenki pantomimicznej. Dzieci mają 5 minut na jej przygotowanie i pokazanie na „scenie”.

Proponowane tematy scenek:

Gąsienica spotyka Mortena.

Spacer nadmorską plażą.

Wydobycie skarbu z dna morza.

Woda wlewa się na statek Mortena.

Morten buduje statek.

Spotkanie Mortena z tatą.

Pływanie statkiem po morzu.

Przewidywane odpowiedzi

- M – marzyciel;
- O – odważny;
- R – rozważny;
- T – twórca;
- E – empatyczny;
- N – nieszczęśliwy;

- A – apodyktyczna;
- N – narzuca innym własne zdanie;
- N – nauczała tańczyć;
- A – agresywna.

KARTA PRACY NR 1

Ćwiczenie 1

W tym diagramie ukryły się wyrazy związane z żeglowaniem. Postaraj się odszukać ich jak najwięcej. Pamiętaj, że mogą być wpisane: pionowo, poziomo, skośnie lub wspak. Otocz je pętlą i wypisz:

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

Ćwiczenie 2

O co poprosiłby Morten złotą rybkę?
Ułóż trzy propozycje życzeń.

1).....

2).....

3).....

