KINOŚWIAT

A CANAL+ COMPANY

MATERIAŁY EDUKACYJNE
INSPIROWANE FILMEM **„GULIWER”**

Gatunek: animacja/ przygodowy

Produkcja: Ukraina, Cypr 2021

Reżyseria polskiej wersji językowej: Maciej Kosmala

Dialogi w polskiej wersji językowej: Piotr Cieński

Obsada polskiej wersji językowej:

GULIWER – Karol Jankiewicz
MARSI – Magdalena Wasylik
KRÓL – Maciej Kosmala
BLEFUSKU – Piotr Bąk
RADEK – Maciej Więckowski
ZDRADEK – Bartosz Wesołowski
FRELOCK – Zbigniew Konopka

W pozostałych rolach:
Waldemar Barwiński, Janusz Zadura, Stefan Kubiak, Szymon Kuśmider, Julia Kołakowska-Bytner, Brygida Turowska, Małgorzata Gradkowska, Alicja Kalinowska, Piotr Bondyra, Jacek Pluta, Paweł Szczesny, Przemysław Glapiński

Piosenki wykonali: Maciej Kosmala, Magdalena Wasylik, Maciej Maciejewski, Karol Jankiewicz, Zbigniew Konopka
Chórki: Julia Kołakowska-Bytner, Brygida Turowska, Małgorzata Gradkowska, Alicja Kalinowska, Przemysław Glapiński, Łukasz Talik, Jacek Pluta

Gigantyczna animowana przygoda, która łączy w sobie klasyczną opowieść o słynnym Guliwerze Jonathana Swifta oraz zupełnie nowy pomysł na jej przedstawienie. Nad wizualną stroną filmu czuwał Tony Bonilla, który pracował wcześniej przy hitach: „Nasze magiczne Encanto", „Vaiana: Skarb oceanu" i „Zwierzogród", a twórcą scenariusza jest Michael Ryan, który ma na swoim koncie serialowe perypetie Króla Juliana z „Madagaskaru", przygody Scooby'ego Doo czy rysunkową odsłonę „Avengers" Marvela. Ta wyjątkowa produkcja udowadnia, że nie trzeba być olbrzymem, aby stawić czoła wielkiemu zagrożeniu i uratować niewinną krainę. Wystarczy wielkie serce, wiara w sprawiedliwość i odwaga, która zwycięży wszystko!

Światowej sławy podróżnik i poszukiwacz przygód Guliwer zostaje ponownie zaproszony do krainy Liliputów, którą wcześniej ocalił przed wrogą flotą sąsiedniego kraju Blefuscu. Dochodzi jednak do nieporozumienia, bowiem mieszkańcy oczekują, że u ich bram stanie olbrzym wielkości solidnego budynku, który samym swoim wyglądem odstraszy każdego wroga. Nic jednak z tego, bowiem Guliwer jest zwyczajnego wzrostu i niczym się w tym względzie nie różni od pozostałych mieszkańców. Rozczarowany król wtrąca przybysza do lochu. Tymczasem niezwyciężona armada Blefuscu pod komendą jej żądnego podbojów dowódcy przygotowuje kolejną inwazję. Los pokojowej krainy leży teraz w rękach Guliwera, jego dzielnego mysiego kompana i nowopoznanej przyjaciółki. Do pokonania licznej armii wroga potrzebna będzie nie siła, a spryt.

Scenariusz zajęć zintegrowanych dla uczniów klas I szkoły podstawowej

„W KRAINIE LILIPUTÓW”

Cele ogólne:

- rozwijanie umiejętności swobodnego i śmiałego wypowiadania się
- rozbudzanie kreatywności i wyobraźni twórczej
- wzbogacanie słownictwa
- integrowanie uczniów poprzez wspólne działanie i dążenie do realizacji wyznaczonych zadań
- poszerzanie doświadczeń plastyczno-konstrukcyjnych

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wie, czym są synonimy i antonimy
- potrafi tworzyć synonimy i antonimy do wybranych wyrazów
- swobodnie i śmiało wypowiada się na określony temat
- komunikuje w jasny sposób swoje spostrzeżenia
- uczestniczy w rozmowach: udziela odpowiedzi i prezentuje własne zdanie
- potrafi odbierać i wyrażać treści przekazywane przez niewerbalne środki wyrazu
- wykonuje zadania na tablicy interaktywnej
- rozwija spostrzegawczość wzrokową
- doskonali koordynację wzrokowo-ruchową
- współpracuje z innymi, dążąc do wykonania zadania
- przestrzega ustalonych reguł zabawy
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach

Formy pracy:

indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne:

komputer z dostępem do internetu, ekran, rzutnik; „Słownik języka polskiego”, „Słownik synonimów”, karty pracy („Zamek króla”, labirynt), bębenek, materiały do pracy plastycznej (plastelina, piasek, kamyki, folia aluminiowa, krepina, patyczki), nożyczki, klej, taśma klejąca

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Nawiązanie do filmu „Guliwer”:
   - swobodne wypowiedzi uczniów na temat przygód Guliwera w krainie Liliputów
2. „Przygody Guliwera w Krainie Liliputów” – oglądanie krótkiej bajki w serwisie YouTube (3:31’):
   https://www.youtube.com/watch?v=uhVVU-EV3RA
   - dzielenie się spostrzeżeniami na temat pierwszego spotkania Guliwera z mieszkańcami Krainy Liliputów
   - opisywanie ich wyglądu
3. „Kim jest liliput?” – burza mózgów:
   - zapoznanie dzieci z zasadami uczestnictwa w burzy mózgów
   - swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów

- podsumowanie wypowiedzi uczniów
  - liliput (z ang.) to karzełek, człowiek niewielkiego wzrostu; słowo pochodzi z powieści Jonathana Swifta „Podróże Guliwera" (1726), w której tytułowy bohater podróżuje do Krainy Liliputów – ludzików o małym wzroście; w języku polskim słowo to przyjęło się jako ogólne określenie bardzo niskiej osoby (Wikipedia);
  - pot. człowiek bardzo małego wzrostu (Sjp)

4 „Liliput i Guliwer" – ćwiczenia słownikowe:

- zapoznanie z pojęciem: synonim
  - synonim – każdy z pary wyrazów mających takie samo znaczenie (Sjp)
- dobieranie odpowiednich synonimów do wyrazów: *liliput* oraz *olbrzym*
  - liliput – krasnal, maluch, skrzat, mikrus, …
  - olbrzym – wielkolud, dryblas, kolos, osiłek, …

5 „Gra w synonimy" – gra typu memory:
https://wordwall.net/pl/resource/2780316/polski/gra-w-synonimy

- odczytywanie i dobieranie pasujących wyrazów

6 „Mały i duży" – ćwiczenia słownikowe:

- zapoznanie z pojęciem: antonim
  - antonim – każdy z pary wyrazów mających przeciwstawne znaczenie (Sjp)
- dobieranie antonimów do podanych wyrazów, np.:
  - długi – krótki
  - ciemny – …
  - szeroki – ….
  - ciężki – …
  - wysoki – …
  - gruby – …
  - biały – …
  - zły – …
  - twardy – …
  - duży – …

7 „Antonimy" – zabawa słowna online:
https://pisupisu.pl/klasa1/antonimy-poziom-1

- dopasowywanie słów o znaczeniu przeciwstawnym

8 „Wielkoludy i krasnoludki" – zabawa ruchowa orientacyjno-porządkowa:

- nauczyciel dzieli uczniów na dwie grupy; jedna to wielkoludy, druga – krasnoludki
- nauczyciel uderza w bębenek i wymierza spokojny rytm (ćwierćnuty) dla wielkoludów, które idą dużymi krokami
- gdy uderza szybko (ósemki), krasnoludki biegają lekko i cichutko
- po pewnym czasie należy zmienić role

9 „W Krainie Liliputów” – oglądanie galerii zdjęć z filmu „Guliwer”:
https://www.filmweb.pl/film/Guliwer-2021-10016772/photos

- opisywanie wyglądu Krainy Liliputów
- dzielenie się spostrzeżeniami

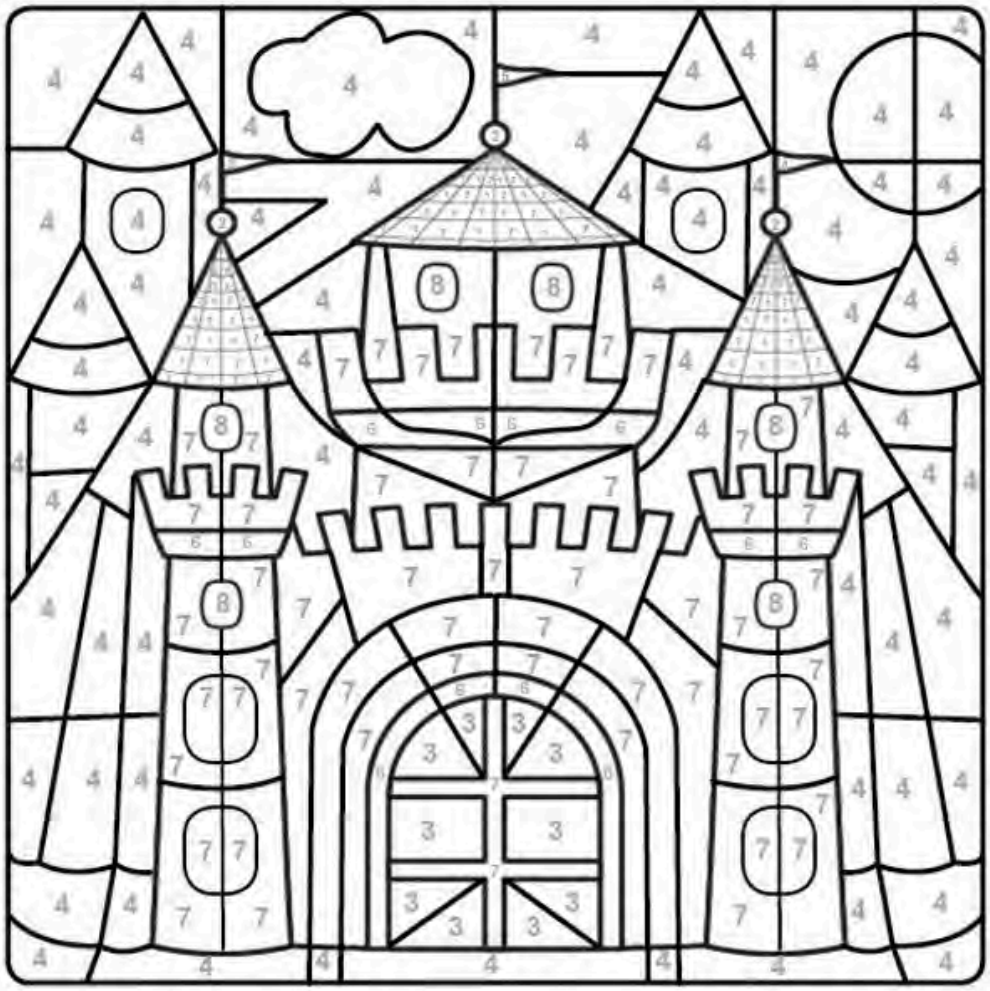
10 Zabawa ruchowa „Dzień dobry, królu Lulu”:

- wybrany przez poddanych *król* siada na tronie, a poddani naradzają się, jakie czynności będą pokazywać
- gdy uczniowie – poddani są gotowi, ustawiają się w gromadce przed *królem* i recytują tekst, a *król* odpowiada
– „Dzień dobry Ci, królu Lulu!”
– „Dzień dobry Wam, dzieci! Gdzieżeście były i coście robiły?”
– „Byłyśmy np. w domu (ogrodzie, na plaży, itp.) i robiłyśmy to …”

- uczniowie pokazują wybraną czynność, np. pranie
- *król* zgaduje, jaką czynność wykonują poddani, a jak zgadnie, goni uciekających
- złapany uczeń zostaje *królem*, a zabawę można powtórzyć

11 „Zamek króla” – zabawa graficzna:
https://www.e-kolorowanki.eu/kolorowanki-edukacyjne/pokoloruj-wedlug-numerow/kolorowanka21/

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat królewskiego zamku
- wymienianie mieszkańców zamku
  - król, królowa, damy dworu, rycerze, halabardziści, herold, giermek, paź, służba
- kolorowanie zamku według numerów
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania



1 - żółty, 2 - pomarańczowy, 3 - czerwony, 4 - jasnoniebieski,
5 - niebieski, 6 - jasnobrązowy, 7 - ciemnobrązowy, 8 - szary

12 „Na zamku" – zabawa orientacyjno-porządkowa:

- uczniowie – rycerze ustawiają się z jednej strony sali; na drugim końcu stoi odwrócony do nich tyłem strażnik zamku i liczy głośno do 3
- rycerze starają się szybkim krokiem dostać do zamku; gdy strażnik odwraca głowę, wszyscy rycerze zatrzymują się w bezruchu
- jeśli strażnik dostrzeże, że któryś z rycerzy poruszył się, poleca mu cofnąć się na miejsce wyjściowe, a następnie znów się odwraca i zabawa toczy się dalej
- kto pierwszy dojdzie i dotknie strażnika, wygrywa i zajmuje jego miejsce

13 „Ucieczka z zamku"– labirynt graficzny:

- rysowanie drogi ucieczki myszki z zamku
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania

14 „Uciekaj myszko" – zabawa ruchowa ze śpiewem:
https://www.youtube.com/watch?v=R_-uBJfC6x0

- uczniowie tworzą koło, trzymając się za ręce
- dwoje z nich staje poza kręgiem: jedno jest kotem, drugie – myszką
- mysz ucieka, a kot stara się ją dogonić;
- mysz może uciec do środka koła wtedy, kiedy znajdzie otwartą bramkę (uniesione w górę ręce dzieci stojących w kole)
- przez bramkę do wewnątrz koła można też wpuścić kota
- jak kot złapie mysz, zabawa zaczyna się od nowa

15 „Kraina Liliputów" – tworzenie makiety:

- podział uczniów na zespoły
- zapoznanie ze sposobem wykonania pracy
- praca w zespołach
  - wspólne projektowanie przestrzeni i podział czynności przy wykonywaniu potrzebnych elementów
  - samodzielny dobór materiałów i narzędzi
  - lepienie z plasteliny postaci Liliputów oraz elementów architektonicznych ich krainy
- prezentacja prac na forum klasy
- prace porządkowe
- podsumowanie działań i osiągnięć uczniów
- zorganizowanie wystawy prac

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

Scenariusz zajęć zintegrowanych dla uczniów klas II szkoły podstawowej

„DZIEŃ – ROK”

Cele ogólne:

- zapoznanie z następstwami ruchu obiegowego i obrotowego Ziemi
- wdrażanie do dostrzegania powtarzalności i cykliczności pór roku
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania pór roku na podstawie zjawisk zachodzących w przyrodzie
- rozbudzanie ciekawości poznawczej
- poszerzanie doświadczeń plastyczno-konstrukcyjnych

Cele operacyjne:

Uczeń:

- zna i nazywa pory roku
- porządkuje nazwy pór roku zgodnie z kolejnością ich występowania
- wie, jakimi cechami charakteryzują się pory roku
- dostrzega powtarzalność i cykliczność pór roku
- wie, co ma wpływ na zmianę pór roku
- wykazuje związek między nachyleniem osi ziemskiej a oświetleniem naszej planety
- wskazuje zależność pomiędzy zróżnicowaniem oświetlenia poszczególnych części Ziemi a porami roku
- wie, na czym polega ruch obrotowy i obiegowy Ziemi
- klasyfikuje i przyporządkowuje obrazki do odpowiednich pór roku
- komunikuje w jasny sposób swoje spostrzeżenia
- uczestniczy w rozmowach: udziela odpowiedzi i prezentuje własne zdanie
- doskonali koordynację wzrokowo-ruchową
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach

Formy pracy:

indywidualna i grupowa

Środki dydaktyczne:

komputer z dostępem do internetu, ekran, rzutnik; model ruchu obiegowego Ziemi, chustki do tańca oraz szarfy gimnastyczne w czterech kolorach (biały/niebieski, zielony, żółty, czerwony), dla każdego ucznia po dwa kartoniki: zielony z uśmiechniętą buzią i czerwony ze smutną buzią; materiały do wykonania zegara (blok techniczny z kolorowymi kartkami, nożyczki, pinezki, korki, kredki ołówkowe)

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. Nawiązanie do filmu „Guliwer”:
   - swobodne wypowiedzi uczniów na temat przygód Guliwera oraz zmian pór roku w krainie Liliputów
2. „Dzień – rok. Czy to możliwe?” – próba dyskusji:
   - wymiana zdań i argumentowanie swoich wypowiedzi
   - próby refleksji w odniesieniu do własnych i cudzych wypowiedzi
   - podejmowanie prób obrony własnego zdania
   - krótkie podsumowanie rezultatów dyskusji i sposobu jej prowadzenia
3. „Pory roku” – słuchanie wiersza Elizy Piotrowskiej:
   https://www.youtube.com/watch?v=sg0bz8Z_9Ro

- wymienianie nazw kolejnych pór roku
- określanie ich charakterystycznych cech
- wyszukiwanie różnic między porami roku

4 „Pory roku” – grupowanie (aplikacja LearningApps):
https://learningapps.org/11175898

- odczytanie nazw pór roku
- przyporządkowywanie zdjęć do odpowiedniej pory roku
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania

5 „4 pory roku” – zabawa ruchowa przy piosence:
https://www.youtube.com/watch?v=69B_ZJ37PYw

- nauczyciel rozdaje uczniom chustki w czterech kolorach
- uczniowie przyporządkowują kolory porom roku:
  - zielone – wiosna
  - żółte – lato
  - czerwone – jesień
  - białe – zima
- nauczyciel wyjaśnia zasady zabawy:
  - przygrywka: uczniowie stojąc w kole, machają kolorowymi chustkami
  - zwrotka o wiośnie (lecie, jesieni, zimie): uczniowie z zielonymi chustkami (żółtymi, czerwonymi, białymi) podskakują wokół sali swobodnie nimi machając; pozostali uczniowie klaszczą w rytm muzyki

6 „Co ma wpływ na zmianę pór roku?” – burza mózgów:

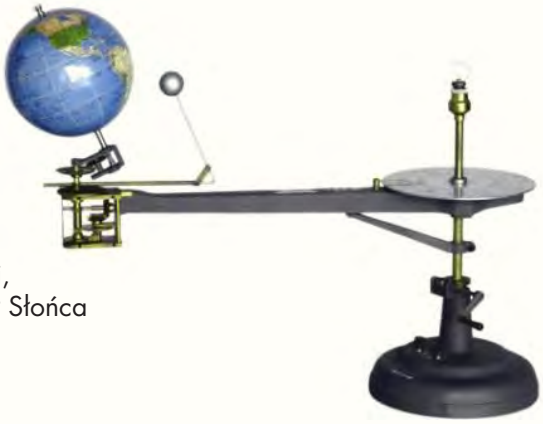
- zapoznanie dzieci z zasadami uczestnictwa w burzy mózgów
- swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
- podsumowanie wypowiedzi uczniów

  - roczny ruch Ziemi wokół Słońca przy stałym nachyleniu osi ziemskiej powoduje, że w sposób powtarzalny zmienia się oświetlenie różnych części Ziemi; zmiany oświetlenia z kolei powodują cykliczne zmiany pór roku

7 „Paxi – dzień, noc i pory roku” – oglądanie animacji ESA (3’51):
https://www.youtube.com/watch?v=ekY5oZDdQ4k

- zapoznanie z pojęciami: ruch obrotowy i obiegowy Ziemi

- poznanie przyczyn powstawania astronomicznych pór roku



8 Tellurium – demonstracja modelu ruchu obiegowego Ziemi:
- zapoznanie z funkcjonowaniem przyrządu umożliwiającego prezentację wzajemnego ruchu Ziemi i Księżyca względem siebie oraz względem Słońca
- śledzenie obiegu Ziemi i Księżyca wokół Słońca
- zwrócenie uwagi na równoczesny ruch Ziemi dookoła własnej osi, ruch Księżyca wokół Ziemi i ruch Ziemi (wraz z Księżycem) wokół Słońca
- dzielenie się spostrzeżeniami

9 „Kolorowe pory roku" – zabawa bieżna:
- uczniowie oznaczeni szarfami w czterech kolorach siedzą na obwodzie koła mijanego (zielony, żółty, czerwony, biały/niebieski)
- nauczyciel wyjaśnia znaczenie kolorów: zielony – wiosna, żółty – lato, czerwony – jesień, biały/niebieski – zima
- na sygnał dzieci wywołanego koloru szarf biegną poza kołem we wskazanym kierunku tak długo, aż wrócą na swoje miejsce
- nauczyciel stara się zauważyć i pochwalić tego ucznia, który pierwszy wrócił na swoje miejsce

10 „Prawda czy fałsz?" – zabawa dydaktyczna:
- uczniowie otrzymują po dwa kartoniki: zielony z uśmiechniętą buzią i czerwony ze smutną buzią
- nauczyciel czyta zdania, a uczniowie określają, czy zdanie jest prawdziwe czy fałszywe, pokazując odpowiedni kartonik
  - Latem lepimy bałwana.
  - Wiosną spadają z drzew kolorowe liście.
  - Zimą jeździmy na sankach.
  - Jesienią sady się rumienią.
  - Latem kąpiemy się w morzu.
  - W lecie są wakacje.
  - Jesienią zbieramy grzyby.
  - Zimą bawimy się śnieżkami.
  - Latem często pada śnieg.

11 „Cztery pory roku" – słuchanie utworu Antonio Vivaldiego:
https://www.youtube.com/watch?v=DNwltX385Us

- swobodna ekspresja ruchowa z wykorzystaniem kolorowych chustek do tańca

12 „Jak wyglądałby świat bez pór roku?" – oglądanie filmu cypryjskiego na kanale YouTube „Jasna strona" (10'44)
https://www.youtube.com/watch?v=SEXfy7oKkGk

- dzielenie się spostrzeżeniami na temat ciekawostek dotyczących tematu

13 „Zegar pór roku" – praca plastyczna:
https://www.youtube.com/watch?v=ZxfujMID2cA

- uczniowie wycinają z bloku technicznego koło i dzielą je na cztery równe części: każda część jest odpowiednikiem jednej z pór roku
- w każdej części rysują obrazki nawiązujące kolejno do wiosny, lata, jesieni i zimy
- na środku koła za pomocą pinezki i korka umieszczają wskazówkę wyciętą ze sztywnego papieru
- prezentacja zegarów na forum klasy
- prace porządkowe
- zorganizowanie wystawy prac
- podsumowanie działań i osiągnięć uczniów

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

Scenariusz zajęć zintegrowanych dla uczniów klas III szkoły podstawowej

„KAŻDY MOŻE BYĆ WIELKI”

Cele ogólne:

- rozwijanie samoświadomości
- budowanie pozytywnego obrazu własnego „ja”
- wzmacnianie poczucia własnej wartości
- kreowanie pozytywnych wzorców zachowań
- wdrażanie do zachowań akceptowanych społecznie
- wzbogacenie wiadomości na temat sławnych Polaków oraz dziedzin, w których się wsławili

Cele operacyjne:

Uczeń:

- wie, co stanowi o wartości człowieka
- wie, że warto być odważnym, mądrym i pomagać potrzebującym
- potrafi wskazać zachowania, które wpływają na osiągnięcie sukcesu w życiu
- podaje przykłady osób, które zasłużyły na miano wielkiego człowieka
- rozumie, że wzrost nie świadczy o wielkości człowieka
- wymienia imiona i nazwiska wielkich Polaków
- zna dziedziny, w których się wsławili
- komunikuje w jasny sposób swoje spostrzeżenia
- uczestniczy w rozmowach: udziela odpowiedzi i prezentuje własne zdanie
- potrafi rozwiązać szyfr Cezara i odczytać zaszyfrowane wyrazy
- współpracuje z innymi, dążąc do wykonania zadania
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach

Formy pracy:

indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne:

komputer z dostępem do internetu, ekran, rzutnik; mapa myśli w formie *słoneczka*; instrumenty perkusyjne; dla każdego ucznia: diagramy z zaszyfrowanymi imionami i nazwiskami wielkich ludzi, klucz do odczytania szyfru, rozsypanka wyrazowa

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1 Nawiązanie do filmu „Guliwer”:

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat przygód Guliwera w Krainie Liliputów oraz przyczyn niezadowolenia mieszkańców z powodu jego wzrostu

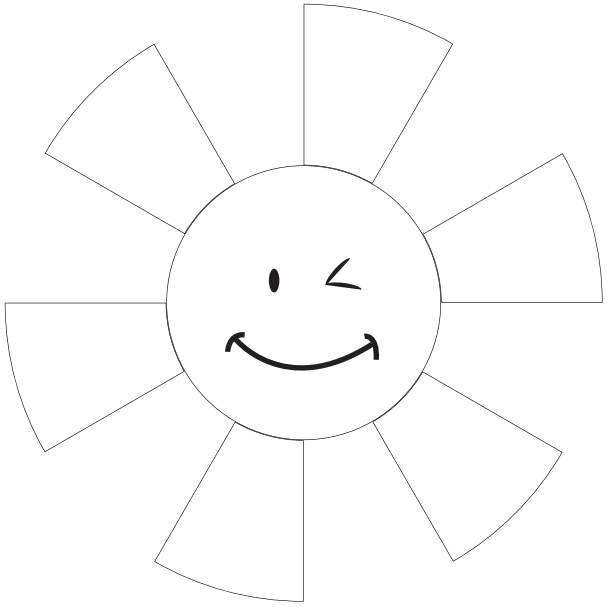
2 „Co to znaczy, że ktoś jest wielki?” – metoda kuli śniegowej:

- uczniowie zajmują miejsca przy stolikach; każdy otrzymuje kartkę, na której należy napisać odpowiedź na pytanie
- następnie uczniowie łączą się w pary, przedstawiają sobie nawzajem swoje odpowiedzi i tworzą jedną wspólną – na kolejnej kartce
- w dalszej kolejności pary łączą się w czwórki, ustalają wspólne stanowisko, po czym zapisują nową odpowiedź na nowej kartce

- czwórki łączą się w ósemki itd.
- efektem pracy jest jedna wspólna odpowiedź na postawione pytanie
- podsumowanie działań uczniów

3 „Wielki człowiek" – mapa myśli:

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat działań, które wpływają na to, że ktoś zostaje uznany za wielkiego człowieka
- podawanie przykładów osób, które zasłużyły na miano wielkiego człowieka
- zapisywanie na promykach cech, jakimi powinien charakteryzować się wielki człowiek
  - np. dzielny, odważny, pracowity, dobry, mądry, rozsądny, rozważny, pomysłowy, …



4 „Wielcy ludzie" – rozwiązywanie szyfru Cezara:

- prezentacja diagramów z zaszyfrowanymi imionami i nazwiskami wielkich ludzi

O	L	M	R	Ń	C	Ł		M	R	Ś	G	T	Ó	L	M

I	T	Ż	F	G	T	Ż	M		E	K	R	Ś	L	Ó

Ł	C	Ó		O	C	Y	G	Ł	M	R

M	C	T	R	N		Ź	R	Ł	Y	Ż	Ń	C

Ż	L	U	Ń	C	Ż	C		U	A	Ż	O	D	R	T	U	M	C

- samodzielne próby odszyfrowania wyrazów
- zapoznanie ze sposobem rozwiązania szyfru:
  - sposób szyfrowania jest przedstawiony za pomocą diagramu dwóch ciągów z odpowiadającymi sobie kolejnymi literami alfabetu
  - te same litery drugiego ciągu są przesunięte względem ciągu pierwszego o określoną liczbę pozycji, zwaną parametrem przesunięcia (tutaj 3) i pełnią funkcję klucza szyfru
  - ostatnim literom alfabetu w górnym ciągu odpowiadają początkowe litery w ciągu dolnym (alfabet został „zawinięty")

• chcąc zaszyfrować wiadomość, należy każdą jej literę zastąpić odpowiednikiem z szyfru

Klucz do szyfru:

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

- rozwiązywanie szyfru Cezara i odczytanie wyrazów
  - Mikołaj Kopernik, Fryderyk Chopin, Jan Matejko, Karol Wojtyła, Wisława Szymborska
- uzasadnianie, dlaczego w/w postaci to wielcy ludzie
  - Mikołaj Kopernik – wielki astronom, który „wstrzymał Słońce i ruszył Ziemię"
  - Fryderyk Chopin – wielki kompozytor i pianista
  - Jan Matejko – wielki polski malarz
  - Karol Wojtyła – wielki polski duchowny, który został papieżem
  - Wisława Szymborska – wielka poetka, laureatka Nagrody Nobla w dziedzinie literatury

5 „Wielcy Polacy" – materiały interaktywne:
https://learningapps.org/5438919

- oglądanie portretów wielkich Polaków
- dopasowywanie fotografii do imienia i nazwiska
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania
  https://wordwall.net/pl/resource/6571692/polski/wielcy-polacy

- oglądanie fotografii wielkich Polaków
- wybieranie pasującej odpowiedzi
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania

6 „Kim był...?" – rozsypanka wyrazowa:

- odczytanie wyrazów
- przyporządkowanie wyrazów do nazwisk wielkich Polaków
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania
- dzielenie się spostrzeżeniami

Fryderyk Chopin
Jan Matejko
Jan Paweł II
Henryk Sienkiewicz
Adam Małysz
Maria Skłodowska-Curie
Andrzej Wajda
Mikołaj Kopernik

sportowiec
naukowiec
astronom
kompozytor
malarz
reżyser
pisarz
papież

7 „Bo co może mały człowiek?” – słuchanie piosenki:
https://www.youtube.com/watch?v=sFF-8q1Eek

- dzielenie się spostrzeżeniami na temat tekstu oraz muzyki
- nauka refrenu
- ilustracja ruchowa do piosenki z zastosowaniem akompaniamentu perkusyjnego

8 „Czy każdy z nas wyrośnie na wielkiego człowieka?” – próba dyskusji:

- wymiana zdań i argumentowanie swoich wypowiedzi
- próby refleksji w odniesieniu do własnych i cudzych wypowiedzi
- podejmowanie prób obrony własnego zdania
- krótkie podsumowanie rezultatów dyskusji i sposobu jej prowadzenia

9 „Nie musisz być dużym, żeby być wielkim” – rozwiązywanie szyfru Cezara:

- przypomnienie sposobu rozwiązywania szyfru

Klucz do szyfru:

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

- samodzielne rozwiązywanie szyfru

Ź	E	C	N	G		Ó	L	G		O	Z	U	L	U	A		D	Ż	Ę		F	Z	B	Ż	O		,				

B	G	D	Ż		D	Ż	Ę		Ź	L	G	N	M	L	O	.		Ź	Ż	U	Y	C	T	E	A	Ż						

O	L	G	Ę		R	F	Ź	C	J	H		L		Ź	L	G	N	M	L	G		U	G	T	E	G	,				

D	Ż		A	O	L	G	Ó	L	C	Ę		W	Ź	L	C	Y		Ó	C		N	G	Ś	U	A	G	,				

F	N	C		U	L	G	D	L	G		L		L	Ó	Ó	Ż	E	K	.													

- odczytanie i zapisanie rozwiązania w zeszytach
  - *Wcale nie musisz być dużym, żeby być wielkim. Wystarczy mieć odwagę i wielkie serce, by zmieniać świat na lepsze, dla siebie i innych.*
- wspólne wyjaśnienie słów sentencji
- podsumowanie działań i osiągnięć uczniów

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

Scenariusz zajęć języka polskiego dla uczniów klas IV szkoły podstawowej

„CZY GULIWER NAPRAWDĘ BYŁ OLBRZYMEM?"

Cele ogólne:

Uczeń:

- wyrabia i rozwija zdolności rozumienia utworów literackich oraz innych tekstów kultury (pp I.1)
- rozwija zdolności dostrzegania prawdy, dobra, piękna, szacunku dla człowieka i kierowania się tymi wartościami (pp I.4)

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- potrafi zaprezentować własne przeżycia wynikające z kontaktu z dziełem sztuki, określa problematykę utworu […] (I.1.7)
- dokonuje selekcji informacji (III.1.4)
- charakteryzuje […] narratora i bohaterów w czytanych utworach (I.1.9)
- tworzy logiczną, semantycznie pełną i uporządkowaną wypowiedź (III.1.3)
- używa stylu stosownego do sytuacji komunikacyjnej (II.2.3)

Metody:

problemowa, słowno-poglądowa, burza mózgów, dyskusja

Formy pracy:

praca zbiorowa, grupowa, indywidualna

Uwaga! Przed obejrzeniem z uczniami filmu, warto opowiedzieć bardzo krótko historię Guliwera – jeśli w klasie jest uczeń dobrze czytający, można poprosić o przeczytanie powieści Jonathana Swifta i streszczenie jej klasie. Gdyby nie znalazł się taki uczeń, nauczyciel powinien przybliżyć uczniom przygody Guliwera.

Przykładowa opowieść:
Lemuel Guliwer to bohater powieści Jonathana Swifta zatytułowanej „Podróże do wielu odległych narodów świata, w czterech częściach, opisane przez Lemuela Guliwera, najpierw lekarza okrętowego, później kapitana kilku statków". W czasie swoich podróży Guliwer po rozbiciu statku został pojmany i uwięziony przez ludzi bardzo niskiego wzrostu (ok. 15 cm). Bohater, który dla mieszkańców krainy był olbrzymem, zaprzyjaźnił się z Liliputami. Pomógł im także pokonać flotę wrogiego kraju – Blefuscu. Guliwer nie chciał dalej walczyć, więc w znalezionej na brzegu morza szalupie uciekł do Anglii. Podczas kolejnych podróży odwiedzał różne krainy – spotkał giganta, walczył z ogromną muchą, został porwany przez małpę i znów cudem wrócił do ojczyzny. Guliwer przeżył jeszcze wiele przygód, a najdziwniejszą krainą, którą odwiedził, była kraina mądrych mówiących koni – kraj Houyhnhnmów. Bohater bardzo cenił jej mieszkańców i zaprzyjaźnił się z nimi.

Przebieg zajęć:

1 Wprowadzenie

Przed lekcją prowadzoną po obejrzeniu filmu nauczyciel po jednej stronie klasy przykleja znak pozytywnych emocji, np. dużą uśmiechniętą buźkę, a po drugiej smutną. Prosi uczniów, aby – jeśli film im się podobał, stanęli pod buźką z uśmiechem, jeśli nie – pod minką smutną. Następnie – jeśli jacyś uczniowie zadeklarowali, że nie podobał im się film, prosi, aby mimo wszystko znaleźli jakąś pozytywną cechę/rzecz w filmie. Prosi również ochotników, aby

opowiedzieli o tym, co im się najbardziej podobało. Metodą burzy mózgów wspólnie uczniowie wyliczają, co im się podobało w filmie.
Nauczyciel może moderować dyskusją pytając np. o muzykę w filmie, piosenki, grafikę, dynamikę, zachowania bohaterów.

2 Nauczyciel zadaje uczniom pytania dotyczące głównego bohatera i zapisuje na tablicy – hasłowo – odpowiedzi: Dlaczego Guliwer – waszym zdaniem – jest głównym bohaterem utworu?
Przykładowe odpowiedzi:

Jego imię pojawia się w tytule filmu.
Od pierwszej sceny mówi się o nim.
Bierze udział prawie we wszystkich pokazanych wydarzeniach.
Ma wpływ na rozwój zdarzeń.
Ratuje Krainę Liliputów – jest najważniejszą postacią w filmie.

Faza zasadnicza:

3 Nauczyciel przypomina uczniom, czym jest opis postaci – to wypowiedź przedstawiająca charakterystyczne cechy wyglądu, a także sposób zachowania się osoby. Opisać możemy ludzi, postacie na ilustracji, bohaterów literackich i filmowych.
Uczniowie mogą zapisać w zeszycie trzy najważniejsze punkty opisu i określenia przydatne przy pisaniu opisu postaci lub nauczyciel może wcześniej przygotować wklejkę, którą wręczy uczniom:

Przedstawienie postaci (imię i nazwisko, wiek, czym się zajmuje, gdzie mieszka).

- Wygląd zewnętrzny
  - wzrost: wysoki, średniego wzrostu, niski
  - figura: drobna, masywna, barczysta
  - sylwetka: smukła, zgrabna, szczupła, wyprostowana
  - twarz: szczupła, pociągła, owalna, okrągła
  - cera: blada, rumiana, piegowata
  - włosy: krótkie, półdługie, długie, spięte, rozpuszczone, kręcone, bujne, proste, splecione, gładko przyczesane
- Zachowanie (sposób mówienia, poruszania, gestykulacja, miny)
  - sposób mówienia: z ożywieniem, z przejęciem, donośnie, trochę niewyraźnie, powoli mówi, jak się porusza i gestykuluje, jakie robi miny
  - sposób poruszania się: z wdziękiem, ociężale, energicznie, ze spuszczoną głową
  - gestykulacja:
  - miny:
- Opinia na temat opisywanej osoby (lubię/nie lubię, podoba mi się, imponuje mi)

4 Nauczyciel dzieli uczniów na cztery grupy i prosi, aby każda grupa przygotowała jeden punkt z planu opisu postaci. Następnie prosi przedstawicieli poszczególnych grup, aby przedstawili swoje ustalenia. Podczas wypowiedzi nauczyciel zbiera i porządkuje materiał w tabeli na tablicy.

Przykładowe rozwiązanie:

Przedstawienie postaci	Lemuel Guliwer, młody chłopak, podróżnik – prawdopodobnie złodziej (poznajemy go, gdy kradnie koronę, na statku ma skrzynię pełną skarbów)
Wygląd zewnętrzny	średniego wzrostu, szczupły, smukły, zgrabny, wyprostowany, pociągła twarz, uśmiechnięty, włosy ciemne, grzywka spada na oczy, kucyk, elegancko ubrany
Zachowanie • wady • zalety	początkowo – chociaż przybywa na wezwanie o pomoc, nie bardzo chce pomagać, dopiero kiedy od jego decyzji zależy wolność i życie przyjaciół jest gotów walczyć • wady – nieodpowiedzialny • zalety – odważny, wytrwały, mądry, potrafi skłonić mieszkańców Krainy do wspólnej pracy
Opinia	Podoba nam się bohater, ponieważ jest wesoły, ale także odważny i odpowiedzialny, potrafi się zmienić i pomaga przyjaciołom w potrzebie.

5 Nauczyciel zadaje uczniom pytanie z tematu: Czy możemy powiedzieć, że Guliwer był olbrzymem? Metodą burzy mózgów uczniowie ustalają, czy można bohatera filmu nazwać olbrzymem. Następnie wspólnie redagują notatkę do zeszytu:

Przykładowa odpowiedź:
O tym, że kogoś możemy nazwać olbrzymem, decyduje nie jego wzrost, ale to, jakim jest człowiekiem. Guliwer, chociaż był niewysokim chłopcem, pomógł Liliputom pokonać wroga i uratował kraj – o jego wielkości świadczyły jego czyny.

Podsumowanie

6 Porozmawiajcie wspólnie o bohaterze, nauczyciel moderuje rozmowę tak, aby zwróć uwagę uczniów na przemianę bohatera. Zwróćcie uwagę na to, że postawa bohatera wpłynęła na innych bohaterów filmu np. na małego chłopca, który uwierzył, że może być kimś wyjątkowym.

Praca domowa:
Korzystając z materiałów zgromadzonych na lekcji, przygotuj opis Guliwera – bohatera filmu.

Scenariusz zajęć opracowała Agnieszka Krasnodębska, nauczycielka języka polskiego w szkole podstawowej i liceum.

Scenariusz zajęć języka polskiego dla uczniów klas V szkoły podstawowej

„ADAPTACJA CZY EKRANIZACJA?"

Cele ogólne:

Uczeń:

- rozumie swoistość tekstów kultury przynależnych do filmu (I.2.8)
- wyodrębnia elementy dzieła filmowego (reżyseria, ujęcie, muzyka)
- wskazuje cechy charakterystyczne przekazów audiowizualnych (filmu) (I.2.9)
- rozumie, czym jest adaptacja utworu literackiego (np. filmowa) oraz wskazuje różnice między tekstem literackim a jego adaptacją (I.2.10)
- świadomie i z uwagą odbiera filmy (I.2.13)

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- potrafi zaprezentować własne przeżycia wynikające z kontaktu z dziełem sztuki
- określa problematykę utworu
- opowiada o wydarzeniach fabuły oraz ustala kolejność zdarzeń i rozumie ich wzajemną zależność (I.1.7)
- dokonuje selekcji informacji (III.1.4)
- tworzy logiczną, semantycznie pełną i uporządkowaną wypowiedź (III.1.3)
- używa stylu stosownego do sytuacji komunikacyjnej (II.2.3)

Metody:

problemowa, słowno-poglądowa, burza mózgów, dyskusja

Formy pracy:

praca zbiorowa, grupowa, indywidualna

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Wprowadzenie:

1 Nauczyciel prosi uczniów, aby opowiedzieli o wrażeniach po obejrzeniu filmu. Pyta, co najbardziej podobało się uczniom w filmie, co ich zaskoczyło? Czy poleciliby film koleżankom i kolegom? Jeśli tak, to dlaczego?

2 Nauczyciel bardzo krótko opowiada historię Guliwera (jeśli w klasie jest uczeń dobrze czytający, można poprosić o przeczytanie powieści Jonathana Swifta i streszczenie jej klasie).

Przykładowa opowieść:
Lemuel Guliwer to bohater powieści Jonathana Swifta zatytułowanej „Podróże do wielu odległych narodów świata, w czterech częściach, opisane przez Lemuela Guliwera, najpierw lekarza okrętowego, później kapitana kilku statków". Lekarz okrętowy Lemuel Guliwer w czasie swoich podróży przeżył katastrofę, jego statek rozbiła się, a jego fale wyrzuciły na brzeg nieznanej krainy. Rozbitek został pojmany i uwięziony przez ludzi bardzo niskiego wzrostu (ok. 15 cm). Bohater zaprzyjaźnił się z mieszkańcami krainy – Liliputami. Pomagał im także pokonać flotę wrogiego kraju – Blefuscu. Guliwer nie chciał dalej walczyć, więc w znalezionej na brzegu morza szalupie wyruszył w podróż do Anglii. Podczas kolejnych podróży odwiedzał różne krainy – spotkał giganta, walczył z ogromną muchą, został porwany przez małpę i znów cudem wrócił do ojczyzny. Guliwer przeżył jeszcze wiele przygód, a najdziwniejszą krainą, którą odwiedził, była kraina mądrych mówiących koni – kraj Houyhnhnmów. Bohater bardzo cenił jej mieszkańców i zaprzyjaźnił się z nimi.

3 Nauczyciel pyta uczniów, czy znają jakieś filmy, które powstały na podstawie książek, przez chwilę rozmawiają o adaptacjach i ekranizacjach. Uczniowie mogą znać np. „Tajemniczy ogród" czy przygody Harry'ego Pottera.

Faza zasadnicza:

4 Na tablicy nauczyciel rysuje tabelę, na górze umieszcza napisy: książka – film. Następnie prosi uczniów, aby powiedzieli, czym różni się odbiór tych dwóch dzieł sztuki.

Książka	Film
Czytamy opisy, dialogi i monologi.	Oglądamy i słuchamy.
Pracuje wyobraźnia – musimy sami wyobrazić sobie to, co jest opisane – przemawia do nas słowo.	Mamy podane wszystko wprost – widzimy i słyszymy, nie musimy już sobie wyobrażać.
Sami obcujemy z książką.	Korzystamy z pracy twórców filmu – reżysera, scenarzysty, twórcy muzyki.

5 W związku z tym, że uczniowie znają – choćby w przybliżeniu – losy Guliwera nauczyciel zadaje kolejne pytanie – Czy film, który obejrzeli, jest podobny do książki Jonathana Swifta?
Uczniowie opowiadają o tym, że podobne są miejsce i częściowo bohaterowie, ale sam główny bohater nie jest olbrzymem wśród Liliputów, dziwnie pokazany jest też czas – nie wiemy, ile czasu minęło od poprzedniej wizyty Guliwera w krainie Liliputu.

Uwaga!
Należy zwrócić uwagę uczniów, że w przypadku filmu piszemy Liliputów wielką literą, ponieważ chodzi o mieszkańców krainy, natomiast „liliput" pisany małą literą to po prostu człowiek bardzo małego wzrostu lub coś bardzo małego.

6 Nauczyciel opowiada uczniom, że przełożenie książki na język filmu może być bardzo dokładne, wierne i wtedy mówimy o ekranizacji – reżyser takiego filmu nie może zbyt wiele zmienić w treści dzieła. Może powstać również film, który będzie tylko luźno nawiązywał do dzieła literackiego, będzie inspiracją do powstania filmu – wówczas mówimy o adaptacji, w napisach pojawia się informacja: film na podstawie lub w oparciu o książkę.

Uczniowie mogą w zeszycie zapisać definicje:

- Ekranizacja – możliwie jak najwierniejsze przeniesienie na ekran treści książki (wątki, bohaterowie).
- Adaptacja – film luźno oparty na dziele literackim, mogą być pominięci niektórzy bohaterowie, może być inne miejsce, czas, a nawet zakończenie – to dostosowanie dzieła do potrzeb nowych odbiorców.

7 Nauczyciel dzieli uczniów na dwie grupy. Jednej poleca, aby zapisali na kartkach, co twórcy filmu zaczerpnęli z historii literackiego Guliwera, drugiej – co jest pokazane zupełnie inaczej.

Przykładowa odpowiedź:
Podobieństwa – imię głównego bohatera, podróże i wcześniejsze wizyty w Krainie Liliputów, pomoc Guliwera – opowieść Liliputów o wcześniejszej wizycie bohatera, wroga kraina Blefuscu, opowieść o przygodach bohatera i odwiedzinach krainy mądrych koni.
Różnice – Guliwer nie jest dla Liliputów olbrzymem – nie wiemy, dlaczego teraz jest takiego samego wzrostu jak mieszkańcy krainy, jest chłopcem – w książce to dorosły człowiek – lekarz, następnie kapitan statku; pomaga mieszkańcom nie dlatego, że jest olbrzymem i jest silniejszy niż Lilipuci i mieszkańcy Blefuscu, ale dlatego, że angażuje wszystkich mieszkańców i wykorzystuje swoją wiedzę i spryt.

Podsumowanie:

8 Nauczyciel prosi uczniów, aby zastanowili się, co zyskujemy, jako widzowie, oglądając adaptację filmową – „Guliwer"?

Przykładowa odpowiedź:

- Nowa interpretacja – olbrzymem możemy być duchowo, nie musimy być wielcy, aby robić wielkie rzeczy.
- Bohater jest podobny do odbiorców – jest młodym człowiekiem, możemy się z nim utożsamić – odnieść własne przeżycia do przygód Guliwera.
- Film jest ciekawy i śmieszny – elementy komizmu.
- Możemy odnaleźć w filmie aluzje do współczesności czy innych dzieł filmowych.

Praca domowa:
Napiszcie opowiadanie o dalszych losach Guliwera i Mersi lub opisz przygodę, którą Guliwer mógł przeżyć na morzu.

Scenariusz zajęć opracowała Agnieszka Krasnodębska, nauczycielka języka polskiego w szkole podstawowej i liceum.

Scenariusz zajęć języka polskiego dla uczniów klas VI szkoły podstawowej

„LILIPUCI I OLBRZYMY”

Cele ogólne:

Uczeń:

- wyrabia i rozwija zdolności rozumienia utworów literackich oraz innych tekstów kultury (pp I.1)
- rozwijanie zdolności dostrzegania prawdy, dobra, piękna, szacunku dla człowieka i kierowania się tymi wartościami (pp I.4)

Cele szczegółowe:

Uczeń:

- potrafi zaprezentować własne przeżycia wynikające z kontaktu z dziełem sztuki
- określa problematykę utworu, […] (I.1.7)
- odnosi treści tekstów kultury do własnego doświadczenia (I.1.11)
- dokonuje selekcji informacji (III.1.4)
- tworzy logiczną, semantycznie pełną i uporządkowaną wypowiedź (III.1.3)
- używa stylu stosownego do sytuacji komunikacyjnej (II.2.3)

Metody:

problemowa, słowno-poglądowa, burza mózgów, dyskusja

Formy pracy:

metoda projektu, praca zbiorowa, grupowa, indywidualna, rozmowa moderowana

Materiały:

słowniki języka polskiego po egzemplarzu na ławkę

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Wprowadzenie:

1 Przed rozpoczęciem lekcji nauczyciel zapisuje na tablicy czasowniki, którymi można opisać wrażenia po obejrzeniu filmu, np.:

podobać się, nie podobać się, poruszyć, wciągnąć, zachwycić, zaciekawić, zainteresować, zaskoczyć, zdenerwować, zdziwić, wzruszyć, znudzić, zwrócić uwagę

2 Następnie prosi uczniów, aby w kilku zdaniach wyrazili wrażenia z filmu, wykorzystując wybrane czasowniki. Powinny powstać zdania złożone. Ochotnicy czytają głośno zredagowane zdania.

Faza zasadnicza:

3 Nauczyciel rozdaje uczniom słowniki i prosi, aby odnaleźli definicję słów „liliput", „olbrzym".

• liliput
1. pot. «człowiek bardzo małego wzrostu»
2. «o czymś mającym bardzo małe rozmiary, dużo mniejsze niż przeciętne»

• olbrzym
1. «człowiek odznaczający się wielkim wzrostem i siłą»
2. «zwierzę mające bardzo duże rozmiary»
3. «rzecz mająca bardzo duże rozmiary»
4. «istota baśniowa, mająca zwykle ludzką postać, nadzwyczaj wielkiego wzrostu i ogromnej siły»

Uwaga – można poprosić uczniów o odmienienie przez przypadki słowa *liliput* i zapisanie jej w zeszycie

PRZYPADEK	LICZBA POJEDYNCZA	LICZBA MNOGA
Mianownik	liliput	liliputy
Dopełniacz	liliputa	liliputów
Celownik	liliputowi	liliputom
Biernik	liliputa	liliputy
Narzędnik	liliputem	liliputami
Miejscownik	lilipucie	liliputach
Wołacz	lilipucie	liliputy

4 Nauczyciel dopowiada, że jeśli odmieniamy przez przypadki słowo *liliput* w rozumieniu mały człowiek, to w mianowniku i wołaczu liczby mnogiej może ta forma brzmieć *liliputy* lub *lilipuci*.

5 Nauczyciel opowiada krótko historię biblijnych bohaterów Dawida i Goliata.

Przykładowa opowieść:
W Starym Testamencie w 1 Księdze Samuela opisana jest historia walki Dawida z Goliatem.
Podczas wojny między Filistynami a Izraelitami jeden z Filistynów – olbrzymi Goliat, który miał około trzech metrów wzrostu, codziennie przez 40 dni wyśmiewał Izraelitów. Pewnego dnia zaproponował, aby rozstrzygnąć losy wojny walką jeden na jednego, powiedział: „Wybierzcie spośród siebie człowieka, który by przeciwko mnie wystąpił. Jeżeli zdoła ze mną walczyć i pokona mnie, staniemy się waszymi niewolnikami, jeżeli zaś ja zdołam go zwyciężyć, wy będziecie naszymi niewolnikami i służyć nam będziecie". W obozie Izraelitów nie znalazł się żaden chętny do walki z olbrzymem, chociaż było tam wielu dzielnych ludzi. Niespodziewanie na ochotnika do walki zgłosił się Dawid, który przybył do obozu, aby odwiedzić swoich braci i przenieść im prowiant. Chłopiec chciał walczyć z Goliatem – wiedział, że temu, kto pokona olbrzyma i przyniesie zwycięstwo, król Saul da wielkie bogactwo i swoją córkę za żonę. Władca miał wątpliwości, czy Dawid ma szanse w walce z olbrzymem, jednak chłopiec przekonał króla, opowiadając, jak w obronie stad swojego ojca pokonał lwa i niedźwiedzia, twierdził także, że po jego stronie stanie Bóg i dopomoże mu w walce. Chociaż Goliat kpił ze swojego przeciwnika, dzielny Dawid strzelił do niego z procy – trafił w czoło i za pierwszym razem pokonał olbrzyma. Kiedy Filistyni zobaczyli, że został pokonany najsilniejszy z nich, uciekli. Izraelici podniesieni na duchu wyruszyli w pogoń i pokonali swoich wrogów.

6 Następnie nauczyciel prosi uczniów, aby odnaleźli podobieństwa w postępowaniu Guliwera i Dawida z historii biblijnej. Uczniowie, pracując w grupach, uzupełniają tabelę:

Guliwer	Dawid
Młodzieniec	Chłopiec
Pomaga Liliputom w walce z Blefuscu – sam staje do walki z większym od niego i na pewno bardziej doświadczonym w boju przywódcą wrogów (proponuje pojedynek, którego wynik ma zdecydować o losach wojny, ale zabezpiecza się na wypadek przegranej – prosi przeciwnika, aby w wypadku przegranej nie burzył miasta).	Na ochotnika staje do walki z Goliatem – olbrzymem.
Wykorzystuje anomalie pogodowe do pokonania przeciwnika, który nie walczy uczciwie – pokonany generalissimus uderza na Guliwera, wykorzystując wynalazek – Paralitusa, który może przypominać olbrzyma.	Wykorzystuje swoje umiejętności – doskonale strzela z procy, aby pokonać dużo większego wroga.
Odważny – podróżuje po świecie, zdobywa skarby, nie waha się przed wyzwaniem na pojedynek wroga.	Odważny – bohatersko broni stad owiec przed lwem i niedźwiedziem.
Pewny siebie – z uśmiechem podchodzi do wszystkich wyzwań, można nawet powiedzieć, że jest przemądrzały i bardzo dumny z siebie.	Pewny siebie – wierzy, że z Bożą pomocą i własnym sprytem pokona Goliata.
Odpływa z ukochaną Marisą, która jest królewną (jej ojciec został królem, kiedy Guliwer odmówił przyjęcia korony).	W nagrodę dostaje rękę królewskiej córki.
Jest mały ciałem, ale wielki duchem.	Jest mały ciałem, ale wielki duchem.

Podsumowanie:

7 Podczas moderowanej rozmowy nauczyciel ustala z uczniami, jak rozumieją sformułowanie, że „ktoś jest mały wzrostem, a wielki duchem". Pyta również, czy znają takie osoby – z własnego doświadczenia lub literatury, filmu.

Przykładowe postacie:
Postacie historyczne: Napoleon Bonaparte, Matka Teresa z Kalkuty, Maksymilian Maria Koble, Janusz Korczak
Bohaterowie literaccy: Matylda, Harry Potter, Kurczak Mały

Praca domowa:
Narysuj, wyklej lub zrób w programie graficznym plakat lub mem, którym zilustrujesz przysłowie „W małym ciele wielki duch".

Scenariusz zajęć opracowała Agnieszka Krasnodębska, nauczycielka języka polskiego w szkole podstawowej i liceum.

KINOŚWIAT

A CANAL+ COMPANY

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. kom. +48 728 302 018
e-mail: irena.kaminska@kinoswiat.pl

Opracowanie graficzne Marek Mantużyk, strefaweb.pl

STREFAWeb.pl