

A vibrant, cartoon-style movie poster for the Polish film 'Upsi! Arka odpłynęła'. The central figure is Noah, a lion with a large mane, standing on the roof of a grey ark. The ark is crowded with various animals, including two giraffes, a large purple elephant, a pink flamingo, and several smaller animals like a fox, a raccoon, and a bird. The ark is sailing on a blue sea under a bright blue sky. In the background, a large, ancient stone structure, possibly a temple or a city, is visible. The title 'Upsi!' is written in large, bold, yellow letters with a red outline, and 'ARKA ODPLYNĘŁA' is written below it in a similar style. At the bottom, there is a red banner with white text.

NADCIAGA GIGANTYCZNA FALA

Upsi!

ARKA ODPLYNĘŁA

W KINACH OD 2.05

Materiały edukacyjne dla nauczycieli
przedszkole i szkoła podstawowa

Spis treści

Krótko o filmie 3

Opisy postaci 4

Twórcy o filmie 6

Scenariusze zajęć 7

 dla dzieci 5-letnich 8

 dla klas 0 11

 dla klas 1 14

 dla klas 2 17

 dla klas 3 20

OBSADA DUBBINGOWA:

DAVE – DERMOT MAGENNIS
FINI – CALLUM MALONEY
HAZEL – TARA FLYNN
IDA – AVA CONNOLLY
MOBY – PAUL TYLAK
SZAŁAPUT – PAUL TYLAK
LEW – ALAN STANFORD
PANI GRYF – AILEEN MYTHEN
PAN GRYF – DERMOT MAGENNIS
SZYMPANS – PAUL TYLAK
FLAMING – AILEEN MYTHEN
NIEŚWISZCZUK – DERMOT MAGENNIS
PŁĄCINÓŻEK – PATRICK FITZSYMONS
STRAŻNICZKA – AILEEN MYTHEN
STRAŻNIK – PATRICK FITZSYMONS
MAŁGOCHA – AILEEN MYTHEN
TYGRYS SYBERYJSKI – PATRICK FITZSYMONS

POLSKA OBSADA DUBBINGOWA:

DAVE – OLAF LUBASZENKO
FINI – BERNARD LEWANDOWSKI
HAZEL – MAŁGORZATA FOREMNIAK
IDA – MAJA KONKEL
MOBY – CEZARY ŻAK
SZAŁAPUT – ARTUR BARCIŚ
LEW – TOMASZ BORKOWSKI
PANI GRYF – JULIA TREMBECKA
PAN GRYF – DARIUSZ BŁĄŻEJEWSKI
SZYMPANS – STEFAN KNOTHE
STRAŻNICZKA – JOANNA DOMAŃSKA
STRAŻNIK – ADAM BAUMAN
MAŁGOCHA – MAŁGORZATA KLARA
TYGRYS SYBERYJSKI – MICHAŁ KONARSKI

TWÓRCY FILMU:

REŻYSERIA – TOBY GENKEL
WSPÓŁREŻYSERIA – SEAN MC CORMACK
SCENARIUSZ – MARK B. HODKINSON /
 RICHARD CONROY /
 TOBY GENKEL
MONTAŻ – REZA MEMARI
SCENOGRAFIA – HEIKO HENTSCHEL
KIEROWNICTWO ARTYSTYCZNE – FLORIAN WESTERMANN
MUZYKA – STEPHEN MCKEON
DŹWIĘK – STEVE FANAGAN
KIEROWNICTWO PRODUKCJI – ANNE-SOPHIE PRESCH-GACON /
 PAULINE BULINCKX /
 IMOGEN DENTITH /
 EMMA OWEN
PRODUCENCI – EMELY CHRISTIANS / MOE HONAN
KOPRODUCENCI – JEAN-MARIE MUSIQUE / MARK MERTENS /
 CHRISTINE PARISSE / JAN GOOSEN /
 SIÚN NÍ RAGHALLAIGH
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA – BARTEK FUKIET
REŻYSERIA POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ – DARIUSZ BŁĄŻEJEWSKI
PRODUKCJA POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ – STUDIO PRL
 (NAGRANIE – KAMIL SOŁDACKI; ZGRANIE – ALEKSANDER CHERCZYŃSKI;
 KIEROWNICTWO PRODUKCJI – MACIEJ JASTRZĘBSKI)

KRÓTKO O FILMIE

Najnowsza animacja twórców przebojowej serii „Renifer Niko”, przygotowana przez twórców polskich wersji językowych przebojów „Kumba”, „Zambezia” i „Disco Robaczki”. Pełna humoru i przygód historia zwierzątek, które nie załapały się na Arkę Noego, bo nie było ich na liście i teraz mają... przechłapane.



Nadciąga potop i wkrótce całą Ziemię zaleje woda. Jedynym ratunkiem dla zwierząt jest miejsce na Arce Noego, której kapitanem został wyniosły Król Lew. Niestety, paru nieboraków nie znalazło się na liście upoważniającej do wejścia na pokład i teraz mają... przechłapane. Uroczy stwór o imieniu Fini, przedstawiciel tajemniczego gatunku pluszczaków, wspierany przez trójkę innych pechowców bez biletu wstępu na Arkę, zмага się z nadciągającą powodzią oraz parą gryfów-głodomorów, które... mają smaka na pluszczaka.

W polskiej obsadzie dubbingowej: **Olaf Lubaszenko** („Gdzie jest Nemo”), **Małgorzata Foremniak** („Pocahontas”), **Tomasz Borkowski** („Madagaskar 3”), **Cezary Żak** („WALL-E”) i **Artur Barciś** („Auta”).

Czy zastanawiałeś się kiedykolwiek, co stało się ze zwierzętami, które spóźniły się na arkę?

Oto koniec świata. Nadciąga ogromna powódź, która zaleje całą Ziemię i wszystkie stworzenia, które na niej żyją.

Na szczęście Dave i Fini, dwa gapowate pluszczaki, nie muszą się martwić – sympatyczny brodacze o imieniu Noe zbudował wielką arkę, która pomieści wszystkie zwierzęta i uchroni je przed potopem. Niestety, okazuje się, że pluszczaki nie znalazły się na liście stworzeń zaproszonych na arkę, skrupulatnie sprawdzanej przy wejściu przez świętą Króla Lwa, wyznaczonego przez Noego na kapitana statku... Za sprawą sprytnego fortelu Dave’a, pluszczakom udaje się dostać na pokład.

Wkrótce potem niesforny Fini, razem z Idą – przedstawicielką gatunku drapieżnych grimpów, pakuje się w kłopoty, niefortunnie opuszczając pokład arki tuż przed jej odpłynięciem. Fini i Ida, zmuszeni do współpracy, starają się przetrwać i wspiąć na szczyt pobliskiej góry. Po drodze przyjdzie im stawić czoła liczny niebezpieczeństwom – zagrażają im potwory-głodomory i woda, której z każdą godziną jest coraz więcej.

Tymczasem ich rodzice, roślinożerny Dave i mięsożerna Hazel, muszą odrzucić wzajemne uprzedzenia, by połączyć siły i zawrócić arkę, żeby uratować zaginione dzieci.

To z pewnością nie będzie spokojny rejs...



OPISY POSTACI

FINI (Bernard Lewandowski)

Mistrz przytulania. Ma dobre serce. Jest bardzo otwarty na innych i ufny. Może nawet nieco zbyt ufny. Na co dzień dosyć strachliwy, ale gdy jego przyjaciele znajdują się w niebezpieczeństwie, potrafi wykrzesać z siebie wyjątkową odwagę. Finny jest zapatrzony w starsze dzieci – trochę im zazdrości, chciałby być taki fajny i sprytny jak one, zwłaszcza jak grimpka Ida. Jego największym problemem jest to, że razem z ojcem często zmienia miejsce zamieszkania, przez co nie ma przyjaciół. Nigdzie nie zagrzewa miejsca na tyle długo, by nawiązać bliższe relacje. Jest wiecznym outsiderem, przybyszem z kosmosu w świecie zwierzaków. I trochę tak wygląda. Ida, patrząc na jego niezdarne i powolne ruchy, nie może się nadziwić, jak temu koleżce udało się przetrwać choć jeden dzień?



IDA (Maja Konkel)

Mama wychowuje ją według surowych zasad: grimpy żyją samotnie i polegają tylko na sobie. Ida stara się dostosować do życzeń rodzicielki – warcząc i z groźną miną udając twardego jak skała grimpka, ale tak naprawdę jest zagubiona i niepewna siebie.. Jednak nie dajcie się zmylić. Geny grimpów robią swoje. Gdy Ida znajdzie się w niebezpieczeństwie, będzie wiedziała jak sobie poradzić. Nauki matki nie poszły w las.

DAVE (Olaf Lubaszenko)

Dave to przemiły gość, słodki jak lukier. Niektóre zwierzaki, jak na przykład grimpkę Hazel, potrafi swoją naturą doprowadzić do szaleństwa. Cóż, nadmiar słodczy nie jest najlepszy dla zdrowia. Dave może się wydawać prostolinijny, ale kiedy zachodzi potrzeba, potrafi być bardzo sprytny. Pluszczaki w świecie zwierzaków uchodzą za gatunek słaby i łagodny, prawdziwi twardziele mają ich za tchórzy. Nic bardziej mylnego – sprowokowany Dave jest gotów stawić czoła nawet lwu, a natura obdarzyła go groźną bronią – miotanym z trąby błękitnym dymem, po którego dawce nawet największe drapieżniki podkulają ogony i wieją z piskiem w siną dal. Pluszczaki mają jedną cudowną, ale też bardzo irytującą cechę: urządzają dom w każdym miejscu, w którym zatrzymują się na dłużej niż dwie godziny, są bardzo wyczułone na wszystko, co dotyczy estetyki i wystroju wnętrza. To, że właśnie doświadczasz końca świata, nie oznacza przecież, że nie możesz robić tego w komfortowych warunkach.



HAZEL (Małgorzata Foremniak)

Grimpy, przedstawiciele gatunku Drapieżnikus sympatikus, co można przetłumaczyć jako „bezwzględny zabójca o miękkim sercu”, są samotnikami. Hazel, jak wszystkie grimpy, jest pełnokrwistym drapieżcą, który najpierw działa, a potem myśli. Wkłada dużo wysiłku w wychowanie swojej córki, którą kocha z całego serca; stara się dobrze ją przygotować do ciężkiego życia w dziczy. Jak większość zwierząt drapieżnych, preferuje życie w samotności. Dlatego jej stado składa się tylko z dwóch zwierzaków. Taki styl życia ma wiele zalet – na przykład, gdy między matką i córką dochodzi do kłótni, a zdarza się to dosyć często, ostatnie słowo zawsze należy do Hazel. Choć ostre kły i pazury grimpów wyglądają groźnie, są to istoty z natury dobre, a w kosmatej piersi Hazel bije gorące, matczyne serce.



MOBY (Cezary Żak)

Pocziwiec wzbudza zaufanie od pierwszego wejrzenia, bo jak można się bać kogoś, kto wygląda jak skrzyżowanie czołgu ze ślimakiem? Najbardziej w życiu doskwiera mu samotność. Z powodu swojego nietypowego wyglądu żyje na marginesie zwierzęcej społeczności i trochę się z tego powodu rozczula nad sobą. Ci, którzy poznają go trochę bliżej, szybko się przekonują, że Moby jest najwspanialszym przyjacielem, jakiego można sobie wymarzyć.



SZAŁAPUT (Artur Barciś)

Wyjątkowo irytujący pasożyt. Głośny i bezczelny gaduła, drażniący wszystkich wokół. Powiedzenie „siedzieć komuś na głowie” dopracował do perfekcji. Od wielu miesięcy gnieździ się, jako pasażer na gapę, na głowie nieszczęsnego Moby'ego, irytując pocziwego olbrzyma nieustannymi przechwałkami i docinkami.

Ale nawet on, w obliczu niebezpieczeństwa, potrafi przezwyciężyć swą pasożytniczą naturę i stanąć w obronie przyjaciół.

GRYFY

(Julia Trembecka,
Dariusz Błazejewski)



Przebiegłe i złośliwe potwory-głodomory. Zawsze działają razem – polują i dzielą się zdobyczami. Są bezwzględne – gdy już raz kogoś wywęszą, nie spoczną w wysiłkach, żeby go dopaść i spożyć. Bojkotują zakaz konsumpcji roślinożerców przez mięsożerców, ogłoszony przez Noego, gdyż... mają smaka na pluszczaka!



TOBY GENKEL (reżyser)
i SEAN MCCORMACK (współreżyser)

o filmie:

„Ups! Arka odpłynęła...” – już sam tytuł tego filmu zawiera w sobie historię, którą chciałoby się poznać, dowiedzieć się, co dalej?!

Każdy z nas wie, jak to jest, gdy przegapi się autobus, zwłaszcza ten ostatni, ale przegapić arkę?! W naszym filmie zwierzaki nieznanego gatunku spóźniają się na statek, który jest ich jedyną nadzieją na ratunek przed potopem – za chwilę nadejdzie wielka woda i zaleje cały świat. Chyba każdy zgodzi się, że to sytuacja dosyć problematyczna...

Każdy reżyser marzy o tym, żeby móc nakręcić film, który opowiadałby tak wspaniałą historię. Żeby samodzielnie stworzyć świat, zamieszany przez stworzenia, które są wytworem jego wyobraźni i wystać je w podróż pełną przygód.

Bardzo ciekawe w pracy nad tym projektem było to, że mieliśmy do czynienia z jednym absolutnie pewnym założeniem: ziemia zostanie zatopiona. Nasi bohaterowie musieli się skonfrontować z tym faktem, nie mogli zignorować tej wiedzy, ani przed nią uciec. Dramatyzmu całej akcji dodaje to, że główne role odgrywają w niej dzieci, ale bez obaw – ich przygody, z gwarantowanym happy endem, dostarczą widzom dużo rozrywki. Skoro ma nastąpić koniec świata, śmiejmy się z tego.

Pisanie scenariusza pochłonęło bardzo dużo czasu – dużo więcej, niż zakładaliśmy, choć nie było to dla nikogo, zaangażowanego w projekt, niespodzianką. Stworzenie zupełnie nowych gatunków zwierząt, jak pluszczaki i grimpy, wymyślenie nie tylko ich wyglądu, ale także tego, jakie mają zwyczaje i jak się zachowują było czasochłonne. Trwało to długo, ale obserwowanie, jak nasze zwierzaki ewoluują, nabierają kształtów i indywidualnych cech było niesamowicie ekscytujące i motywowało nas do jeszcze większych wysiłków. A gdy wreszcie mieliśmy gotowy scenariusz, poczuliśmy się jak pluszczaki, które muszą stawić czoła nadciągającej fali pracy, wiedząc, że po pierwszej nastąpią kolejne...

Uzbrojeni w niewyczerpane zasoby entuzjazmu, świetne projekty graficzne oraz wspaniały, stawiający przed nami wielkie wyzwania scenariusz, zamknęliśmy się z naszą ekipą twórców na wiele miesięcy, by poświęcić się pracy nad filmem. Powróciliśmy do normalnego świata z gotową animacją i przekonaniem, że udało nam się stworzyć coś, w co wszyscy bardzo wierzymy.

W momencie, w którym uświadomiliśmy sobie gigantyczną skalę tego przedsięwzięcia, doceniliśmy, z jak wspaniałymi profesjonalistami przyszło nam pracować. Zdolnymi ludźmi, którym udało się zamknąć wszystkie prace w przewidzianym terminie i w obrębie założonego budżetu. Twórcy naszego filmu oddali mu się z całą swoją pasją. Mieliśmy początkowo spore obawy odnośnie tego, jak uda nam się pogodzić współpracę rozłożoną na cztery kraje („Ups! Arka odpłynęła...” jest koprodukcją niemiecko-belgijsko-irlandzko-luksemburską), ale dzięki komunikacji internetowej i ludziom zaangażowanym w projekt, ten dystans stał się problemem stosunkowo niewielkim.

Mało romantyczna prawda o produkcji filmowej wygląda tak, że spora jej część polega na bardzo ciężkiej pracy, umiejętności rozwiązywania problemów, które wydają się nierozwiązywalne i uświadomieniu sobie, że z pewnych pomysłów po prostu trzeba zrezygnować, nawet jeśli zakochałeś się w nich bez reszty. Gdy, po tym całym długim i żmudnym procesie produkcji, wreszcie trzymasz w rękach gotowy film, czujesz, że nie potrafisz się z nim rozstać. Mamy nadzieję, że po naszym filmie widać, z jak wielkim uczuciem był robiony. Niezliczona rzesza artystów zrobiła wszystko, co w ich mocy, żeby stał się jak najlepszy. Jesteśmy wdzięczni i dumni, że mogliśmy być częścią tego zespołu.

MATERIAŁY EDUKACYJNE

SCENARIUSZE ZAJĘĆ

Opracowała mgr Wiesława Twardowska



UPS! ARKA ODPLYNĘŁA



dla dzieci 5-letnich

dla klas 0

dla klas 1

dla klas 2

dla klas 3

Dystrybucja **KINO ŚWIAT**

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

DLA DZIECI 5-LETNICH

INSPIROWANY FILMEM

Ups! ARKA ODPLYNĘŁA

Temat: „Poznajemy zwierzęta egzotyczne”

Formy pracy: indywidualna i grupowa

Cele ogólne:

- zachęcenie do swobodnych wypowiedzi na temat filmu
- wzbogacenie wiadomości na temat zwierząt egzotycznych
- rozbudzanie zainteresowań przyrodniczych
- rozwijanie mowy powiązanej w czasie wypowiadania się na określony temat
- doskonalenie sprawności dokonywania bardziej złożonych czynności myślowych, jak: porównywanie, wyodrębnianie różnic i podobieństw, klasyfikowanie, analiza i synteza
- zachęcenie do aktywnego udziału w proponowanych zabawach i zajęciach

Cele operacyjne:

Dziecko:

- dzieli się spostrzeżeniami na temat filmu
- swobodnie i śmiało wypowiada się na określony temat
- zna nazwę, charakterystyczny wygląd, zwyczaje, sposób poruszania i odżywiania się oraz przystosowanie zwierząt do warunków, w jakich żyją
- dostrzega zależność zwierząt od środowiska, w którym żyją
- rozwiązuje zagadki słowne
- jest spostrzegawcze
- czyta proste wyrazy
- aktywnie uczestniczy w proponowanych działaniach

Grupa wiekowa: dzieci 5-letnie

Liczba dzieci: dowolna

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do Internetu, rzutnik, ekran, prezentacja multimedialna lub fotografie przedstawiające różne gatunki zwierząt egzotycznych oraz środowisko, w którym żyją; gra edukacyjna „Co to? Kto to? Ćwiczenia i zabawy z dźwiękiem” wyd. Seventh Sea 2012 ISBN: 9788360403167 (płyta CD-audio z odgłosami i kartoniki z obrazkami przedstawiającymi zwierzę kojarzone z tym dźwiękiem), J. Stec „Zagadki dla najmłodszych” MAC Edukacja S.A. Kielce 1996, płyta CD z piosenką „Hipopotam Hipo” (w: „Mama i ja. Największe przeboje” Sony/BMG 2001), teksty zagadek słownych, napisy – nazwy zwierząt, wiersz Z. Bronikowskiej „Gdzie był Krzyś?” (w: Z. Bronikowska, A. Czeczot „Uciekły mi bajki” Wydawnictwo Śląsk, Katowice 1958), diagram z cieniami zwierząt, ławeczki i drabinki gimnastyczne; dla każdego dziecka: puzzle „Zwierzęta egzotyczne” (fotografie zwierząt pocięte na części), zadanie graficzne z „wężem”, wykreślanka literowa z hasłem, litery z alfabetu ruchomego, modelina, podkładki.

Przebieg:

1. Nawiązanie do filmu „Ups! Arka odpłynęła...”:
 - swobodne wypowiedzi dzieci na temat przygód głównych bohaterów filmu
 - nazywanie zwierząt występujących w filmie
2. Słuchanie wiersza Z. Bronikowskiej „Gdzie był Krzyś?”:
 - wyszukiwanie fotografii zwierząt, o których opowiadał Krzyś
 - odtwarzanie ruchem sposobu poruszania się i zachowania zwierzęcia

3. Oglądanie prezentacji multimedialnej lub fotografii przedstawiających zwierzęta egzotyczne:
 - rozpoznawanie i nazywanie zwierząt
 - opisywanie wyglądu, sposobu poruszania się i odżywiania
 - zwrócenie uwagi na przystosowanie zwierząt do środowiska, w którym żyją
 - wspólne wyjaśnienie pojęcia „zwierzęta egzotyczne”
4. „Jakie to zwierzę?” – rozpoznawanie cieni:

<http://www.dancite.org/pht/beemtube-animals>

 - oglądanie cieni zwierząt egzotycznych
 - rozpoznawanie i nazywanie zwierząt
5. „Co to? Kto to?” – zagadki słuchowe:
 - oglądanie filmu w kanale YouTube „Zwierzęta – odgłosy zwierząt dla dzieci” (Animal Sounds for Children) https://www.youtube.com/watch?v=ZKhGL9Cu_a0
 - rozpoznawanie odgłosów zwierząt na podstawie usłyszanych dźwięków
 - identyfikowanie prezentowanych dźwięków i kojarzenie ich z obrazem – wyszukiwanie odpowiednich fotografii
6. „Zgadnij, kto to?” – odgadywanie zagadek słownych:
 - odgadywanie nazw zwierząt na podstawie słownego opisu
 - odszukiwanie fotografii
 - dzielenie nazw zwierząt na sylaby
 - określanie liczby sylab w wyrazach
 - przyporządkowanie napisu

Mieszka w zoo zwierzątko duże, chyba z tysiąc kilo waży. Paszczą kłapie niczym bramą i wciąż nudzi się tak samo i gdy śpi i gdy się budzi.

Co to za zwierzę, może zgadniecie, ma torbę, w której nosi swe dziecię?

Zakrzywionym dziobem skrzeczy niestworzone rzeczy, ale łatwo się przekonać, że powtarza słowa po nas!

Kot ogromny, przegowany, ostre zęby, groźna mina. Z takim kotem mój kochany, lepiej nigdy nie zaczynać.

Choć przypomina człowieka na drzewo chętnie ucieka. Banany zjada łapczywie i wrzeszczy przeraźliwie.

W kostiumiku czarno-białym w zoo ją zobaczyć możesz. Inna znowu śmiałym krokiem przejść przez jezdnię Ci pomoże.



hipopotam

małpa

zebra

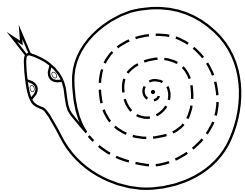
kangur

tygrys

papuga

7. „Zwierzęta egzotyczne” – układanie puzzli:
 - składanie w całość fotografii zwierząt pociętych na kilka części
8. „Lamparty” – zabawa ruchowa z elementem wspinania:
 - nauczyciel zaczepia ławeczkę gimnastyczną skośnie jednym końcem na trzecim szczeblu drabinki
 - dzieci ustawiają się w rzędzie przed ławeczką
 - „lamparty” wchodzą kolejno na czworakach na „drzewo” – dzieci idą po ławeczce do góry, chwytają za szczebel drabinki i schodzą powoli na dół
9. „Co widzisz?” – ćwiczenia spostrzegawczości wzrokowej: http://www.mako.booo.pl/cowidzisz/iluzja/ile_zwierzat.html
 - wyszukiwanie sylwetek zwierząt na rysunku, nazywanie
 - określanie liczby zwierząt

10. „Idzie wąż” – ćwiczenia graficzne:
- rysowanie węża po śladzie z jednoczesną recytacją rymowanki:



Idzie wąż wąską dróżką.
Nie porusza żadną nóżką.
Poruszałby, gdyby mógł,
lecz wąż przecież nie ma nóg!

11. „Polowanie” – wykreślanka literowa z hasłem:
- „polowanie” na zwierzęta – wyszukiwanie w diagramie i kolorowanie nazw zwierząt egzotycznych

K	A	N	G	U	R	H	I
P	H	I	E	N	A	O	P
O	T	A	P	U	M	A	M
K	L	A	M	A	O	A	L
A	J	A	K	M	O	R	S

- odczytanie hasła ukrytego w diagramie: nazw dwóch zwierząt utworzonych z liter czytanych kolejno rzędami (hipopotam, koala)

12. Zabawa przy piosence „Hipopotam Hipo”:
<https://www.youtube.com/watch?v=YWSr7YqJqJk>
- osłuchanie ze słowami i melodią piosenki
 - zabawa inscenizowana słowami piosenki

13. „Hipopotam” – praca plastyczna:
- lepienie hipopotama z modeliny
 - układanie podpisu z liter alfabetu ruchomego – hipopotam Hipo
 - zorganizowanie wystawy prac dzieci

SCENARIUSZ ZAJĘĆ ZINTEGROWANYCH DLA KLAS 0

INSPIROWANY FILMEM



Temat: „Czy to powódź?”

Liczba uczniów: dowolna

Cele ogólne:

- wzbogacenie wiadomości uczniów na temat zjawisk przyrodniczych takich jak powódź
- kształtowanie umiejętności właściwego zachowania się w sytuacjach zagrażających zdrowiu
- rozwijanie umiejętności dyskusowania, wymiany zdań i argumentowania swoich wypowiedzi z umiejętnością uważnego słuchania partnera
- wdrażanie do rozumienia sensu kodowania oraz dekodowania informacji
- rozwijanie umiejętności odczytywania piktogramów i znaków informacyjnych

Formy pracy: indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do Internetu, rzutnik, ekran, materiały do zabawy badawczej (duży, płaski pojemnik, pudełko od zapalek, zwierzęta i ludziki z klocków, folia aluminiowa, woda), ławeczki gimnastyczne, obraz graficzny znaków sygnalizacyjnych stosowanych dla pilotów śmigłowców, zapis graficzny numerów alarmowych; dla każdego ucznia: reprodukcja obrazu Alfreda Sisleya pocięta na 16 lub 20 części, flagi w kolorach białym, czerwonym i niebieskim.

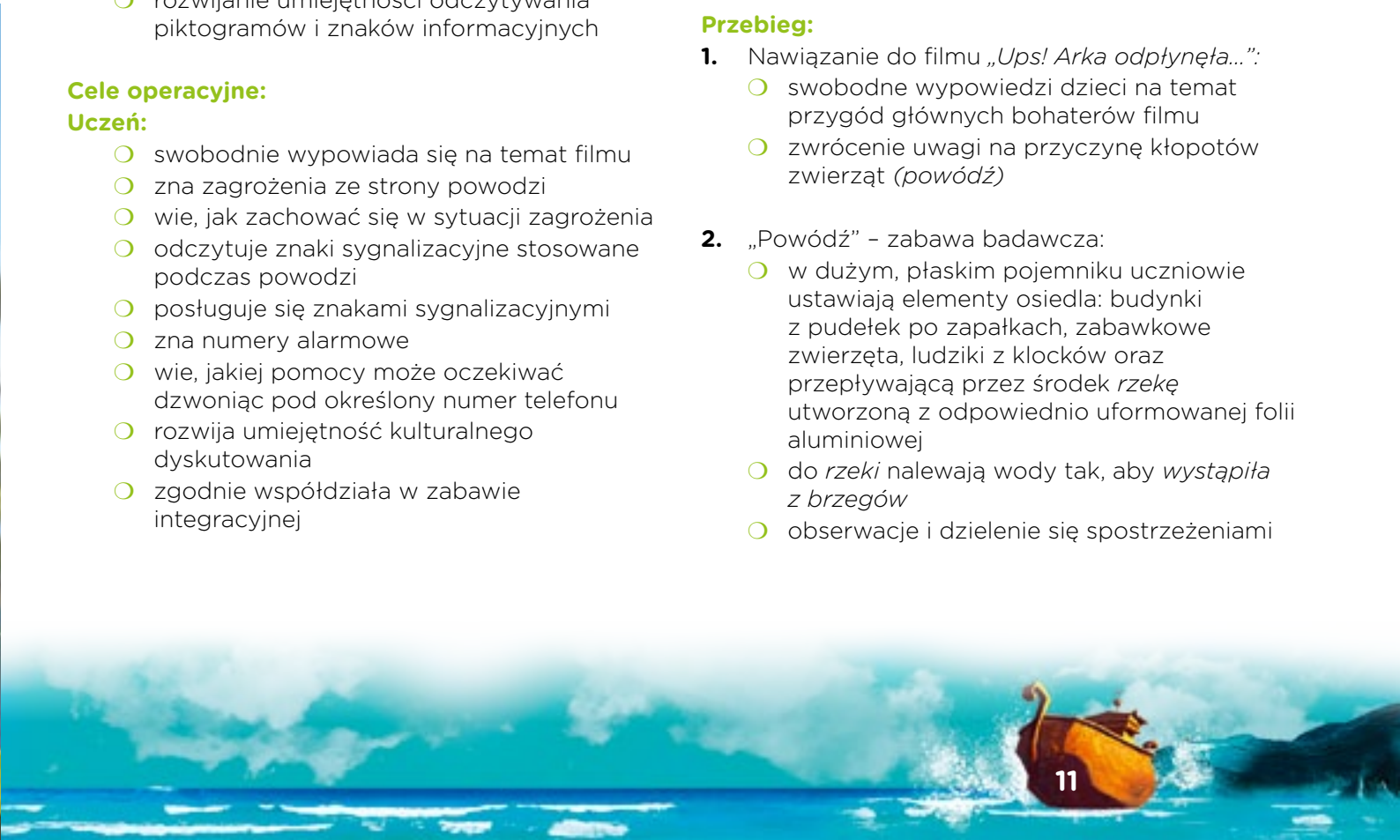
Przebieg:

- Nawiązanie do filmu „Ups! Arka odpłynęła...”:
 - swobodne wypowiedzi dzieci na temat przygód głównych bohaterów filmu
 - zwrócenie uwagi na przyczynę kłopotów zwierząt (powódź)
- „Powódź” – zabawa badawcza:
 - w dużym, płaskim pojemniku uczniowie ustawiają elementy osiedla: budynki z pudełek po zapalkach, zabawkowe zwierzęta, ludziki z klocków oraz przepływającą przez środek rzekę utworzoną z odpowiednio uformowanej folii aluminiowej
 - do rzeki nalewają wody tak, aby wystąpiła z brzegów
 - obserwacje i dzielenie się spostrzeżeniami

Cele operacyjne:

Uczeń:

- swobodnie wypowiada się na temat filmu
- zna zagrożenia ze strony powodzi
- wie, jak zachować się w sytuacji zagrożenia
- odczytuje znaki sygnalizacyjne stosowane podczas powodzi
- posługuje się znakami sygnalizacyjnymi
- zna numery alarmowe
- wie, jakiej pomocy może oczekiwać dzwoniąc pod określony numer telefonu
- rozwija umiejętność kulturalnego dyskusowania
- zgodnie współdziała w zabawie integracyjnej



**3.** „Co to jest powódź?” – burza mózgów:

- zgłaszanie i analiza pomysłów uczniów
- wyjaśnienie słowa „powódź”

Powódź – zalanie przez wodę znacznych terenów w wyniku wezbrania rzeki.

4. „Jakie mogą być przyczyny powodzi?” – próba dyskusji:

- formułowanie argumentów
- badanie zasadności odmiennych stanowisk
- wyciągnięcie wniosków
- uzgodnienie wspólnego stanowiska
 - intensywne opady deszczu
 - roztopy wiosenne
 - zatamowanie biegu rzeki przez zatory lodowe czy osuwiska
 - przerwanie tamy
 - tsunami (fala oceaniczna)

5. „Powódź” – składanie z części obrazów przedstawiających powódź:

- Alfred Sisley, *Powódź w Port Marly*, 1876
- Alfred Sisley, *Powódź na drodze do Saint-Gemain*, 1876

<http://wiedzaiedukacja.eu/archives/1841>

<http://www.studio-ab.pl/sisley.html>

- poznanie nazwiska twórcy obrazów
- uważne oglądanie i analizowanie spostrzeżeń wzrokowych – dostrzeganie niuansów kolorystycznych, zróżnicowanych kształtów
- zwrócenie uwagi na zachowanie się ludzi

6. Oglądanie filmu w kanale YouTube „Powódź” z serii „Kubusiowe Przygódki” lub „Primadonna” z serii „Muminki”:

<https://www.youtube.com/watch?v=dikL2IVIkPM>

https://www.youtube.com/watch?v=jE89u_OABRO

- określanie przyczyn powodzi

- opisywanie zachowania się bohaterów filmu

7. „Powódź” – zabawa ruchowa z elementem wstępowania na przyrządy:

- nauczyciel ustawia przy ścianach krzeselka i ławki gimnastyczne
- uczniowie biegają w rozsypce, na hasło: „Powódź!” szybko wchodzi na krzesło lub ławeczkę
- gdy nauczyciel zawoła: „Powódź minęła!” – dzieci z powrotem biegają swobodnie.

8. „Jak należy zachować się w czasie powodzi?” – swobodne wypowiedzi uczniów:

- dzielenie się wiadomościami:
 - wyłączyć zasilanie elektryczne, odłączyć sieć gazową i wodociągową
 - przygotować apteczkę pierwszej pomocy, zapas jedzenia i wody pitnej, ciepłe ubrania, śpiwory i koce
 - przypiąć dzieciom do ubrania kartkę z kontaktem do opiekunów
 - zapoznać się z powodziowymi sygnałami ostrzegania i alarmowania
 - nauczyć się, jak i kiedy wezwać policję, straż pożarną i inne służby ratownicze
 - znaleźć bezpieczne miejsce dla zwierząt
 - pozostać jak najdłużej poza zasięgiem wód powodziowych
 - pomagać innym

9. Poznanie powodziowych sygnałów ostrzegania i alarmowania:

- poznanie zastosowania kolorowych flag
 - wymachując w czasie powodzi kolorową flagą lub kawałkiem materiału możesz prosić o pomoc:



potrzebna pomoc w opuszczeniu miejsca



potrzebna pomoc medyczna



prośba o żywność i wodę

- poznanie znaków sygnalizacyjnych stosowanych dla pilotów śmigłowców



potrzebna pomoc w opuszczeniu miejsca



potrzebna pomoc medyczna



prośba o żywność i wodę

- poznanie sposobu prezentowania znaków sygnalizacyjnych za pomocą odpowiednio ułożonych rąk
 - postawa na baczność, ręce uniesione do góry tak, że tworzą literę V – oznacza TAK – potrzebujemy pomocy)
 - jedna ręka uniesiona w górę, a druga trzymana na dole, tak by tworzyły linie skośną – oznacza NIE (nie potrzebujemy pomocy)



TAK



NIE

POTRZEBUJEMY POMOCY

NIE POTRZEBUJEMY POMOCY

10. „Jak wezwać pomoc?” – ćwiczenia praktyczne:

- przypomnienie numerów alarmowych
- scenki dramatyczne



997 Policja



998 Państwowa Straż Pożarna



999 Pogotowie Ratunkowe



986 Straż Miejska



112 wspólny telefon alarmowy

11. „Ratownicy i powodzianie” – zabawa dydaktyczna:

- nauczyciel dzieli uczniów na dwie grupy: ratowników i powodzian
- powodzianie otrzymują chorągiewki w kolorach białym, czerwonym i niebieskim
- na hasło „powódź” powodzianie zajmują miejsca na krzesłkach i ławeczkach (powyżej poziomu wody) i wzywają pomoc unosząc do góry dowolną chorągiewkę
- ratownicy określają, jakiego rodzaju pomoc jest im potrzebna i następuje zmiana ról w zabawie
- zabawę należy powtórzyć kilka razy z chorągiewkami oraz bez chorągiewek, stosując sygnalizację za pomocą odpowiedniego ułożenia rąk



SCENARIUSZ ZAJĘĆ ZINTEGROWANYCH

DLA KLAS 1

INSPIROWANY FILMEM



Temat: „Noe i jego Arka”

Cele ogólne:

- wzbogacenie wiadomości dzieci na temat biblijnej opowieści o arce Noego
- doskonalenie mowy powiązanej w czasie wypowiedzania się na różne tematy
- nabywanie umiejętności słuchania, rozumienia i mówienia
- rozbudzanie zainteresowania obrazem i tekstem
- poszerzanie doświadczeń plastyczno-konstrukcyjnych
- wdrażanie do wspólnego projektowania przestrzeni i podziału czynności podczas pracy zespołowej

Cele operacyjne:

Dziecko:

- aktywnie uczestniczy w rozmowie na temat filmu
- interesuje się opowieścią biblijną o arce Noego
- wzbogaca swoją wiedzę
- słucha uważnie tekstu
- odpowiada poprawnie na zadane pytania
- układa wyrazy z liter alfabetu ruchomego
- analizuje treść obrazów
- poszerza doświadczenia plastyczne
- zgodnie współpracuje podczas pracy w zespole
- świadomie i aktywnie słucha muzyki

Liczba uczniów: dowolna

Formy pracy: grupowa i zespołowa

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do Internetu, rzutnik, laptop, fotografia lub arras przedstawiający Noego, quiz sprawdzający zrozumienie tekstu, litery z alfabetu ruchomego, diagram liczbowy, słowniki języka polskiego, reprodukcja obrazu F. Meistera, materiały do konstruowania arki (tektura, papier, krepina, bibuła, kredki, flamastry, markery, itp.), pocięte na części reprodukcje obrazu Edwarda Hicksa, wiersz ks. Jana Twardowskiego „Arka”, płyta CD zespołu Promyczki z piosenką „Arka Noego (Krokodyl)” (w: „Śpiewnik ucznia cz. 2” Wydawnictwo Promyczek).

Przebieg:

1. Nawiązanie do filmu „Ups! Arka odplynęła...”:
 - swobodne wypowiedzi uczniów na temat przygód bohaterów filmu
2. „Kim był Noe?” – oglądanie fotografii lub arras przedstawiających Noego:
<http://pl.wikipedia.org/wiki/Noe>
 - dzielenie się informacjami na temat Noego
 - słuchanie opowiadania biblijnego *Arka Noego (1M 6-9)*
<http://opowiadaniabiblijne.blogspot.com/2012/04/arka-noego.html>
3. „Arka Noego” – quiz sprawdzający zrozumienie tekstu:
 - nauczyciel dzieli uczniów na dwa zespoły
 - uczniowie losują kartki z pytaniami i odpowiadają na pytania
 - wygrywa ten zespół, który odpowie na więcej pytań

Lp. PYTANIE:

1. Dlaczego Bóg ukarał ludzi?
 2. Dlaczego Bóg wybrał Noego?
 3. W jaki sposób Bóg ukarał ludzi?
 4. Jakie zadanie Bóg powierzył Noemu?
 5. Jak wyglądała arka Noego?
 6. Kogo zaprosił Noe do arki?
 7. Ile dni padał deszcz?
 8. Ile lat miał Noe, gdy zaczął się potop?
 9. Ile osób zabrał Noe do arki?
 10. Jakie imiona nosili bracia Noego?
 11. Jak nazywała się góra, na której osiadła arka Noego?
 12. Kto sprawdził, czy wody już opadły?
4. „Rodzina Noego” – ćwiczenia w czytaniu:
 - układanie z liter alfabetu ruchomego imion braci Noego

Sem

Cham

Jafet

5. „Zgadnij, ile?” – ćwiczenia w liczeniu:

- odpowiadanie na pytania
- zaznaczanie właściwej liczby na karcie

Ilu synów miał Noe?

3 8 40 600 1 4

Ile żon miał Noe?

3 8 40 600 1 4

Ile dni i nocy padał deszcz?

3 8 40 600 1 4

Ilu ludzi było w arce?

3 8 40 600 1 4

Ile lat miał Noe, gdy zaczął się potop?

3 8 40 600 1 4

Ile kobiet było w arce?

3 8 40 600 1 4

6. „Co to jest arka? – wyjaśnienie znaczenia słowa:

- szukanie informacji w słownikach języka polskiego
- odczytanie definicji
arka – statek Noego, wielkich rozmiarów łódź, korab
arka – skrzynia, kufer

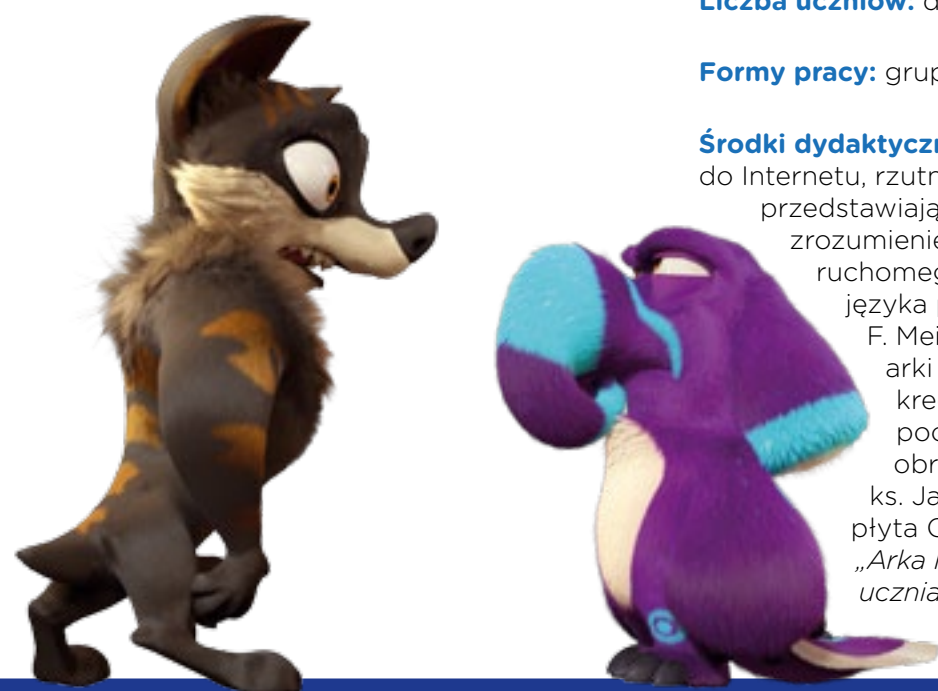
7. „Budowa arki” – oglądanie reprodukcji obrazu F. Meistera:

<http://pl.wikipedia.org/wiki/Noe>

- opisywanie obrazu
- nazywanie przeżyć i uczuć postaci
- nadawanie tytułu

8. „Budujemy arkę” – konstruowanie łodzi z różnorodnego materiału:

- zapoznanie uczniów z właściwym wyglądem arki:
Arka Noego miała być zgodnie z przekazem biblijnym pływającym obiektem wykonanym z drzewa żywicznego nieokreślonego gatunku. Od góry arka przykryta miała być



UPS! ARKA ODPLYNĘŁA



SCENARIUSZ ZAJĘĆ ZINTEGROWANYCH

DLA KLAS 2

INSPIROWANY FILMEM



Temat: „Co lubi lew?”

Cele ogólne:

- wzbogacanie wiadomości na temat sposobów odżywiania się zwierząt
- ukazanie różnorodności i bogactwa świata zwierząt
- rozbudzanie zainteresowań przyrodniczych
- wdrażanie do uważnego słuchania wypowiedzi i korzystania z otrzymanych informacji
- bogacenie słownika dzieci poprzez poszerzanie zakresu i treści pojęć

Cele operacyjne:

Uczeń:

- aktywnie uczestniczy w rozmowie na temat filmu
- dokonuje podziału zwierząt na roślinożerne i mięsożerne
- zna wybrane gatunki zwierząt
- wzbogaca wiedzę na temat zwierząt egzotycznych
- rozpoznaje sylwetki zwierząt roślinożernych
- reaguje ruchem na zmiany tempa, metrum i dynamiki muzyki
- czyta proste wyrazy
- układa proste zagadki słowne
- przestrzega ustalonych reguł zabawy
- zgodnie współdziała w zespole

Liczba uczniów: dowolna

Formy pracy: grupowa i zespołowa

Środki dydaktyczne: fotografie przedstawiające różne zwierzęta, ich uzębienie i zakończenia

kończyn, słowniki języka polskiego, odtwarzacz CD, płyta CD z piosenką „Żyrafa fa fa” (w: „Ulubione piosenki – Mama i ja: Największe przeboje” Sony Music 2001), test wiedzy, kartki z nazwami zwierząt, obręcz, dla każdego ucznia: zgadywanka graficzna.

Przebieg:

1. Nawiązanie do filmu „Ups! Arka odpłynęła...”:
 - swobodne wypowiedzi dzieci na temat przygód bohaterów filmu
 - zwrócenie uwagi na problem zwierząt przebywających razem w arce
2. Oglądanie fotografii przedstawiających różne zwierzęta:
 - wymienianie nazw zwierząt zaproszonych do arki
 - klasyfikowanie zwierząt ze względu na rodzaj spożywanego pokarmu
3. Wyjaśnienie pojęć – mięsożerne i roślinożerne:
 - szukanie informacji w słownikach języka polskiego
 - odczytanie definicji
 - Mięsożerne** – żywiące się głównie mięsem
 - Roślinożerne** – żywiące się roślinami
4. „Czym różnią się zwierzęta mięsożerne od roślinożernych?” – burza mózgów:
 - zbieranie i analiza pomysłów uczniów
5. Prezentacja fotografii przedstawiającej uzębienie zwierząt mięsożernych:
 - opisywanie wyglądu, rodzaju zębów i ich zastosowania
 - określanie rodzaju pokarmu mięsożernych
 - zwrócenie uwagi na sposób poruszania szczękami: z góry na dół, duże rozwarcie

przepuszczającą światło konstrukcją zwisającą ze wszystkich stron arki – konstrukcja ta mogła być dachem lub otworem wpuszczającym światło. Arka miała mieć wejście w bocznej ścianie. Zgodnie z przekazem podzielona była w sumie na trzy piętra. Od wewnątrz i zewnątrz powleczone były smołą.

- wykonanie pracy w zespołach poprzez łączenie kilku technik plastycznych
- przetwarzanie i wykorzystywanie m.in. kartonowych pudełek, tektury, papieru, krepiny, styropianu, bibuły, kredek, flamastrów, markerów
- zapoznanie ze sposobami łączenia różnych materiałów
- wykorzystywanie prostych narzędzi (śrubokręt, młotek)
- prezentacja projektów
- zorganizowanie wystawy prac

9. „Zwierzęta wchodzące do arki” – układanie puzzli:

<http://upload.wikimedia.org>

- układanie z części reprodukcji obrazu amerykańskiego malarza Edwarda Hicksa
- analiza treści obrazu, wykorzystanej techniki wykonania
- zwrócenie uwagi na rozplanowanie, nastrój, kolorystykę obrazu
- nazywanie zwierząt wchodzących do arki

10. Słuchanie wiersza ks. Jana Twardowskiego „Arka”:

<https://poema.pl/publikacja/57922-arka>

- dzielenie się spostrzeżeniami na temat wiersza

11. „Arka Noego (Krokodyle)” – zabawa inspirowana słowami piosenki zespołu Promyczki:

<http://www.promyczek.pl/zespol-promyczki/płyty/jeden-jest-tylko-pan.html/arka-noego-krokodyle-.html>

- osłuchanie ze słowami i melodią piosenki
- inscenizowanie słów piosenki ruchem



szczęki, połykanie kęsów w całości (brak żucia pokarmu), chłęptanie wody przy pomocy języka

- przyporządkowanie podpisów do fotografii

6. „Koty i myszki” – zabawa ruchowa na czworakach:
 - uczniowie ustawiają się w dwa szeregi naprzeciw siebie
 - jeden szereg to *koty*, drugi *myszki*
 - *myszki* kucają w norkach wyznaczonych obręczami
 - *koty* w siadzie klęcznym śpią, głowy na kolanach
 - na zawołanie „*Myszki – z norek!*” – *myszki* wybiegają na środek sali i cichutko biegają na czworakach
 - na zapowiedź: „*Koty!*” – *koty* wykonują koci grzbiet i miaucząc biegają za *myszkami*, które szybko wracają do swoich *norek*
 - po złapaniu 3 *myszek* następuje zmiana ról
7. Prezentacja fotografii przedstawiającej użębienie zwierząt roślinożernych:
 - opisywanie wyglądu zębów i ich zastosowania
 - określanie rodzaju pokarmu roślinożernych
 - zwrócenie uwagi na małe rozwarście szczęki, żucie pokarmu (ruch szczęk z boku na bok, w celu rozdrobnienia pokarmu poprzez tarcie), wsysanie wody podczas picia
 - przyporządkowywanie podpisów do fotografii
8. „Czyj to cień?” – zgadywanka graficzna: <http://es.dreamstime.com/foto-de-archivo-siluetas-africanas-de-los-animales-image5082800>
 - rozpoznawanie sylwetek zwierząt roślinożernych
 - zapisywanie nazw zwierząt w zeszytach

9. „Pazury, szpony i kopyta” – zgadywanka obrazkowa:
 - rozpoznawanie zwierząt mięsożernych i roślinożernych po zakończeniach kończyn
 - opisywanie i porównywanie



pazury niedźwiedzia



pazury kota



pazury wilka



szpony sowy



racice sarny



kopyto konia



nogi słonia



nogi wielbłąda

10. „Co to za zwierzę?” – zagadki słowne:
 - układanie zagadek o zwierzętach ze zwróceniem uwagi na rodzaj spożywanego pokarmu
 - wyszukiwanie odpowiednich fotografii zwierząt
 - tworzenie zbiorów zwierząt mięsożernych i roślinożernych
11. „Zgadnij, kim jestem?” – zabawa dydaktyczna:
 - chętny uczeń losuje kartkę z nazwą zwierzęcia
 - pozostali uczniowie zadają mu pytania, na które udziela odpowiedzi „TAK” lub „NIE”
12. „Żyrafa” – zabawa inspirowana słowami piosenki „Żyrafa fa fa”: <http://www.tvp.pl/dla-dzieci/margolcia-i-mis-zapraszaja-dzis/piosenki-margolci-i-misia/zyrafa-fa-fa/17351229>
 - uczniowie podskakują wokół sali w rytm muzyki

- podczas refrenu zatrzymują się, wspinają na palce, wyciągając wysoko ręce
13. „Mięsożerne czy roślinożerne?” – test wiedzy:
 - nauczyciel dzieli uczniów na 6 zespołów
 - uczniowie zaznaczają na kartce właściwą odpowiedź
 - po zakończeniu testu następuje odczytanie prawidłowych odpowiedzi i porównanie wyników
 - wygrywa zespół, który zaznaczył najwięcej poprawnych odpowiedzi

1. Wilki są roślinożerne czy mięsożerne?

2. Słonie indyjskie są roślinożerne czy mięsożerne?

3. Zebry są roślinożerne czy mięsożerne?

4. Tygrysy są roślinożerne czy mięsożerne?

5. Zwierzęta roślinożerne...

6. Zwierzęta mięsożerne żywią się ...

7. Zwierzęta roślinożerne...

8. Zwierzęta mięsożerne poruszają szczękami...

9. Zwierzęta mięsożerne...

10. Zwierzęta roślinożerne...



A. Mięsożerne

B. Roślinożerne

A. Mięsożerne

B. Roślinożerne

A. Mięsożerne

B. Roślinożerne

A. Mięsożerne

B. Roślinożerne

A. Mają pazury

B. Mają kopyta

A. Mięsem

B. Roślinami

A. Połykają kęsy w całości

B. Żują pokarm

A. Z góry na dół

B. Z boku na bok

A. Mają duże rozwarście szczęki

B. Mają małe rozwarście szczęki

A. Wsysają wodę podczas picia

B. Chłępczą wodę za pomocą języka

SCENARIUSZ ZAJĘĆ ZINTEGROWANYCH

DLA KLAS 3

INSPIROWANY FILMEM

Ups! ARKA ODPLYNĘŁA

Temat: „Kto kogo zjada?”

Cele ogólne:

- poznanie wzajemnych zależności pokarmowych
- przedstawienie działania łańcucha pokarmowego w przyrodzie
- rozwijanie umiejętności tworzenia łańcuchów pokarmowych
- ukazanie różnorodności i bogactwa świata zwierząt
- rozbudzanie zainteresowań przyrodniczych
- wdrażanie do uważnego słuchania wypowiedzi i korzystania z otrzymanych informacji
- bogacenie słownika dzieci poprzez poszerzanie zakresu i treści pojęć

Cele operacyjne:

Uczeń:

- aktywnie uczestniczy w rozmowie na temat filmu
- opisuje zależności pokarmowe organizmów
- rozumie pojęcia: łańcuch pokarmowy, sieć zależności pokarmowych
- podaje przykłady łańcuchów pokarmowych
- układa proste łańcuchy pokarmowe
- określa rodzaj spożywanego pokarmu
- tworzy schemat zależności pokarmowych
- uważnie słucha wiersza i korzysta z uzyskanych informacji
- przestrzega ustalonych reguł zabawy

Liczba uczniów: dowolna

Formy pracy: grupowa i zespołowa

Środki dydaktyczne: wiersz Mikołaja Biernackiego-Rodoć „*Idylla maleńka taka*”, słowniki języka polskiego, plansze dydaktyczne – zależności pokarmowe, fotografie zwierząt, rozsypanka wyrazowa dla każdego ucznia, karteczki z nazwami zwierząt, odtwarzacz CD, płyta CD z muzyką relaksacyjną, kolorowe czasopisma ze zwierzętami, nożyczki, duże arkusze szarego papieru, piłka.

Przebieg:

1. Nawiązanie do filmu „*Ups! Arka odpłynęła...*”:
 - swobodne wypowiedzi dzieci na temat przygód bohaterów filmu
 - zwrócenie uwagi na zależności pokarmowe organizmów
2. Słuchanie wiersza Mikołaja Biernackiego-Rodoć „*Idylla maleńka taka*”:
<http://www.wiersze.annet.pl/w/,3722>
 - wypisywanie nazw zwierząt występujących w wierszu
 - opisywanie zależności pokarmowych
3. „Co to jest łańcuch pokarmowy” – burza mózgów:
 - gromadzenie i analiza pomysłów uczniów
 - wybór najtrafniejszych odpowiedzi
4. Budowanie definicji łańcucha pokarmowego
 - szukanie informacji w słownikach języka polskiego

Łańcuch pokarmowy – zależność pokarmowa wiążąca w danej biocenoze poszczególne gatunki osobników, będących kolejnymi ogniwami w układzie, w którym każde ogniwo poprzedzające jest pokarmem dla następnego



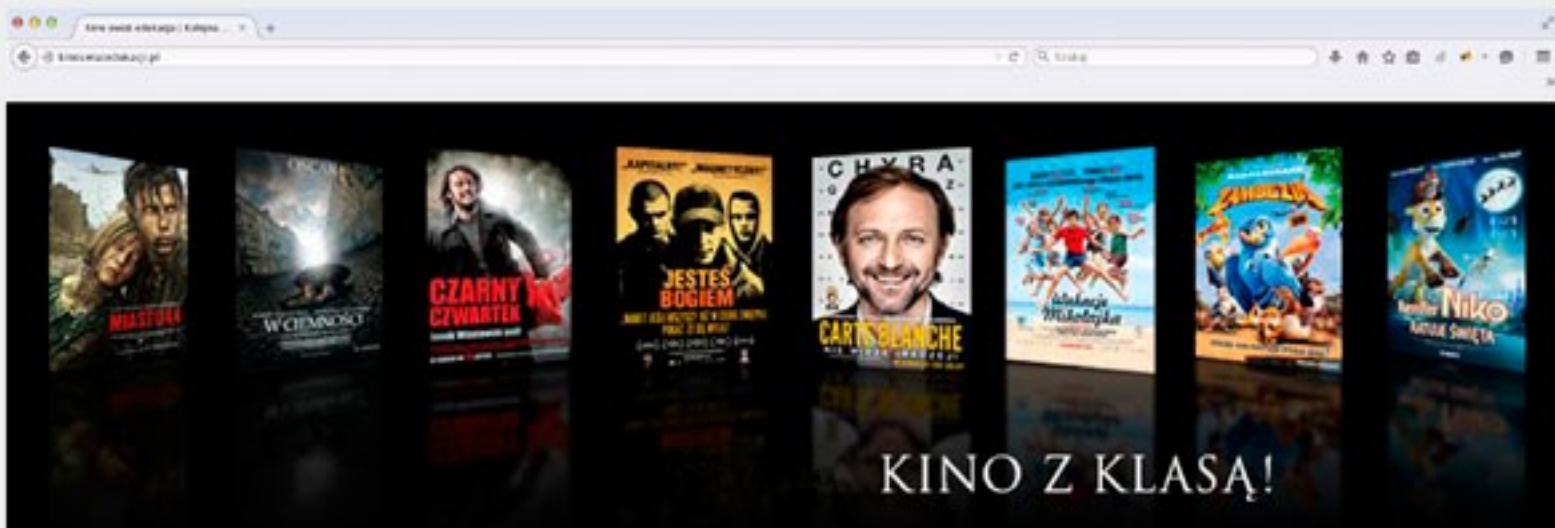
5. „W lesie” – oglądanie planszy dydaktycznej:
http://wikiszotar.hu/wiki/magyar_ertelmezo_szotar/T%C3%A1pl%C3%A1l%C3%A9k%C3%A1nc
 - określanie zależności pokarmowych w środowisku leśnym
 - wyjaśnienie pojęcia sieci pokarmowej
6. „W jeziorze” – układanie łańcucha pokarmowego:
<http://testygimnazjalne.tomwt.webd.pl/res/223.htm>
 - rozpoznawanie i nazywanie zwierząt
 - określanie zależności pokarmowych
7. „Na polu” – układanie łańcucha pokarmowego:
<http://slideplayer.pl/slide/437854/>
 - określanie zależności pokarmowych
8. „Na łące” – oglądanie planszy dydaktycznej:
<http://www.sklep.fpnnysa.com.pl/pl/p/Siec-i-lancuchy-pokarmowe-plansza-dydaktyczna/3948>
 - określanie zależności pokarmowych
 - odczytywanie sieci i łańcuchów pokarmowych
 - zwrócenie uwagi na konsekwencje zanikania gatunków
9. „Kto kogo zjada” – rozsypanka wyrazowa:
 - odczytywanie nazw roślin i zwierząt

- odkrywanie zależności pokarmowych
- układanie prostych łańcuchów pokarmowych
- sprawdzenie poprawności wykonania zadania

trawa	bawół	lew
orzech	wiewiórka	kuna
świerk	kornik	dzięcioł
nasiona	mysz	lis
owady	żaba	bocian

10. „Łańcuch pokarmowy” – zabawa dydaktyczna:
 - uczniowie losują karteczki z nazwami zwierząt, przypinają je w widocznym miejscu do ubrania, a następnie poruszają się wokół sali w rytm muzyki, naśladując wylosowane zwierzęta
 - na przerwę w muzyce tworzą łańcuchy pokarmowe, np.:
 - ślimak → żaba → kuna
 - biedronka → sikorka → sokół
 - gąsienica → żaba → lis
 - mszyca → biedronka → bażant
 - zając → lis → wilk
 - świerszcz → wąż → sokół
11. „Ekosystem” – tworzenie schematu zależności pokarmowych:
 - podział uczniów na zespoły
 - wycinanie postaci zwierząt z kolorowych czasopism i naklejanie na duże arkusze szarego papieru
 - rysowanie łańcuchów pokarmowych za pomocą strzałek
 - prezentacja schematów przez przedstawicieli zespołów
 - dzielenie się spostrzeżeniami
12. „Kolanko” – zabawa z piłką:
 - uczniowie ustawiają się w kole i rzucają do siebie piłkę wypowiadając nazwę zwierzęcia, np. biedronka
 - uczeń, który złapie piłkę podaje nazwę zwierzęcia, które je zjada, np. mszyca
 - jeśli uczeń nie wykona zadania, klęka na jedno kolano i w tej pozycji kontynuuje grę; gdy kolejny raz nie wykona zadania klęka na oba kolana, a następnie odpada z gry.

ZAPRASZAMY NA STRONĘ:
www.kinoswiatedukacji.pl



KINO ŚWIAT
E D U K A C J I

Katalog tytułów

Kontakt

*JESTEŚ NAUCZYCIELEM? ZAJMUJESZ SIĘ EDUKACJĄ?
SZUKASZ INSPIRACJI, MATERIAŁÓW, POMOCY DYDAKTYCZNYCH?*

*ZGADZASZ SIĘ Z NAMI, ŻE KINO MOŻE INSPIROWAĆ DO CIEKAWYCH ZAJĘĆ,
DISKUSJI, PRZEMYŚLEŃ?*

CHCESZ ZORGANIZOWAĆ SWOIM PODOPIECZNYM POKAZ CIEKAWEGO FILMU?

*SKORZYSTAJ Z BOGATEJ I NA BIEŻĄCO UZUPEŁNIANEJ OFERTY
KINOŚWIATEDUKACJI.PL!*



Kontakt:

Irena Kruglicz-Kamińska, Kino Świat Sp. z o.o., ul. Belwederska 20\22, 00-762 Warszawa
tel.: 22 840 68 01 04, 728 302 018, e-mail: irena@kinoswiat.pl
<http://kinoswiat.pl/biuro-prasowe>; hasło: kino