KINO ŚWIAT
EDUKACJI

MATERIAŁY EDUKACYJNE

INSPIROWANE FILMEM „**BAYALA I OSTATNI SMOK**”

Gatunek: animacja/komedia/fantasy

Produkcja: Niemcy 2019

Reżyseria polskiej wersji językowej: Maciej Kosmala

Dialogi: Arek Darkiewicz

Obsada polskiej wersji językowej:

BILARA – Elżbieta Jędrzejewska

EYALA – Karolina Kalina-Bulcewicz

OPHIRA – Anna Gajewska

ZURA – Magdalena Herman Urbańska

NURAJ – Paulina Łaba-Torres

FALAROY – Kamil Pruban

ZERA – Weronika Łukaszewska

TĘCZOWY KRÓL – Jarosław Boberek

LEŚNY KRÓL – Janusz Winuch

LODOWA KRÓLOWA – Beata Kowalska

DŻARO – Maciej Kosmala

MARWENA – Aleksandra Kowalicka

W pozostałych rolach: Ignacy Martusewicz, Krzysztof Wach, Justyna Orzechowska, Karolina Gibowska i inni.

Piosenki pod przewodnictwem muzycznym Antona Borowego i Andrzeja Żarneckiego wykonali: Weronika Łukaszewska oraz Artur Bomert

Opis filmu:

Twórcy kinowych hitów „Ups! Arka odpłynęła" i „Luis i obcy" zapraszają na wspaniałą wyprawę do krainy magii. Pełna elfów i smoków animacja „Bayala i ostatni smok" przenosi widzów prosto do świata kultowych zabawek Schleich, w którym nie sposób się nudzić. To tutaj odkryjecie moc wróżek i siłę marzeń. Odnajdziecie fantastyczne zwierzęta i poznacie zaklęcia zdolne pokonać każdą przeszkodę. A wszystko to w towarzystwie sympatycznych bohaterów i rytmie przebojowych piosenek! „Bayala i ostatni smok" – najbardziej magiczna historia 2020 roku – rzuci swój czar w Walentynki.

Przez stulecia czarodziejska kraina Bayala była szczęśliwym domem dla elfów i wróżek. Wszystko zmieniło się, gdy podstępna królowa Ophira porwała i uwięziła smoki – źródło życiodajnej, magicznej mocy. Na szczęście nie wszystko jest jeszcze stracone. Nadzieja na ocalenie pojawia się, gdy odnalezione zostaje ostatnie smocze jajo, a wraz z nim szansa na to, że magia może powrócić. Jest tylko jeden warunek! Pierwszą rzeczą, jaką musi zobaczyć wyklute pisklę, są jego rodzice. Aby do tego doszło, siostry Zura, Zera i przyjaciele wyruszają w pełną przygód i niebezpieczeństw podróż. Zrobią wszystko, by połączyć młodego smoka z rodzicami, zjednoczyć zwaśnione plemiona elfów i przywrócić wieczną magię do Bayali.

klasa 0

SCENARIUSZ ZAJĘĆ dla klas 0

inspirowany filmem „**Bayala i ostatni smok**"– dystrybutor Kino Świat

Temat: „W magicznej krainie Bayala"

Cele ogólne:

- budowanie wiedzy o warunkach koniecznych do wzrostu i rozwoju roślin
- rozbudzanie zainteresowania hodowlą roślin
- tworzenie warunków do samodzielnego poznawania rzeczywistości przyrodniczej
- rozwijanie myślenia przyczynowo-skutkowego
- integrowanie uczniów poprzez wspólne działanie i dążenie do realizacji wyznaczonych zadań

Cele operacyjne:

Uczeń:

- dostrzega piękno krainy Bayala i opisuje jej wygląd
- rozpoznaje i nazywa kwiaty rosnące w ogrodzie
- dokonuje obserwacji rośliny i rozpoznaje jej organy
- wymienia podstawowe funkcje organów roślinnych
- wymienia warunki konieczne do rozwoju roślin
- prowadzi proste hodowle
- odmierza płyny kubkiem i miarką litrową
- używa określenia: litr
- porównuje pojemność naczyń przy przelewaniu płynu
- posługuje się określeniami: tyle samo, więcej, mniej, trzeba odlać, trzeba dolać
- dodaje i odejmuje w zakresie 10
- koloruje obrazek według określonego kodu
- słucha muzyki poważnej
- wyraża muzykę ruchem według własnego pomysłu
- korzysta z przekazów medialnych
- wykonuje zadania na tablicy interaktywnej
- komunikuje w jasny sposób swoje spostrzeżenia
- uczestniczy w rozmowach: udziela odpowiedzi i prezentuje własne zdanie
- współpracuje z innymi, dążąc do wykonania zadania

Liczba uczniów: dowolna

Formy pracy: indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne: komputery z dostępem do internetu, tablica interaktywna, lupy, rośliny cebulowe, szklanki lub kubeczki jednorazowe, słoiki, butelki o pojemności 1l, pojemnik o pojemności 4l, materiały do wykonania ogrodu w słoiku (słoiki, małe rośliny, np. widliczka, skrzydłokwiat, bluszcz miniaturowy; małe łopatki, ziemia doniczkowa, węgiel aktywowany, piasek, szczypce, folia ochronna).

PRZEBIEG:

1 Nawiązanie do filmu „Bayala i ostatni smok”:

- refleksje uczniów na temat filmu oraz głównych bohaterów – elfów

2 „Kim są elfy?” – burza mózgów:

- zapoznanie dzieci z zasadami uczestnictwa w burzy mózgów
- swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
- podsumowanie wypowiedzi uczniów
  - elf to postać z mitologii i baśni, duszek żyjący w lasach, ogrodach lub rzekach; przypisywano im długowieczność (lub nawet nieśmiertelność) i posiadanie różnych magicznych mocy; przedstawiano je m.in. jako piękne, smukłe, młodzieńczo wyglądające małe ludziki o spiczastych uszach
  - współcześnie elfy są bohaterami literatury fantastycznej, gier komputerowych i filmów (Sjp)

3 „Gdzie żyją elfy?” – oglądanie galerii zdjęć z filmu:

http://www.kinoswiatedukacji.pl/filmy/bayala-i-ostatni-smok

- opisywanie wyglądu krainy elfów
- dzielenie się spostrzeżeniami

4 „Jestem elfem” – swobodne interpretacje ruchowe:

https://www.youtube.com/watch?v=j5CzXjD0jC4

- słuchanie fragmentu koncertu g-moll Vivaldiego z cyklu „Cztery pory roku. Lato”
- tworzenie improwizacji ruchowych z użyciem kolorowych wstążek

Zamieszczone kody QR prowadzą do stron internetowych, które kryją się pod linkami. Można je odtworzyć, skanując dany kod za pomocą smartfona wyposażonego w odpowiednią aplikację.

5 „Czy znasz te kwiaty?" – praca z wykorzystaniem tablicy interaktywnej:

- oglądanie filmu z zasobu portalu Scholaris

https://scholaris.pl/resources/run/id/49691

- dobieranie par takich samych obrazków przedstawiających kwiaty ogrodowe (memory)

https://learningapps.org/1554731

- przyporządkowanie nazw kwiatów do odpowiednich obrazków

https://learningapps.org/6970841

http://scholaris.pl/resources/run/id/49688

6 „Dlaczego kwiaty są kolorowe?" – próba dyskusji:

https://www.youtube.com/watch?v=R2mFCNWRyak

- oglądanie filmu z serii „Rodzina Pytalskich" – odcinek 3 (od 5'13)
- wymiana zdań i argumentowanie swoich wypowiedzi
- próby refleksji w odniesieniu do własnych i cudzych wypowiedzi
- podejmowanie prób obrony własnego zdania
- podsumowanie dyskusji przez nauczyciela
  - najbardziej kolorowe są kwiaty roślin zapylanych przez owady, ponieważ w ten sposób przyciągają pszczoły, trzmiele i inne „zapylacze"; jeżeli kwiat nie zostanie zapylony, to roślina nie wytworzy owoców ani nasion
  - kwiaty przyciągają owady również swoim zapachem
  - kwiaty roślin wiatropylnych nie są tak kolorowe

7 „Jak zbudowana jest roślina?" – zabawa badawcza:

- oglądanie roślin cebulowych
- wskazywanie poszczególnych części rośliny
  - roślina składa się z korzeni, łodygi, liści i kwiatów
  - kwiaty mogą przekształcić się w owoc zawierający nasiona
- wymienianie funkcji organów roślinnych
- omawianie funkcji kwiatu
  - wytwarzanie owoców i nasion
  - nasiona są rozprzestrzeniane przez wiatr, wodę, zwierzęta lub ludzi

8 „Budowa roślin" – praca z wykorzystaniem tablicy interaktywnej:

http://www.scholaris.pl/resources/run/id/49492

- umieszczanie nazw części rośliny w odpowiednich miejscach

9 „Czego potrzebuje roślina do życia?" – określanie potrzeb życiowych roślin:

http://scholaris.pl/resources/run/id/50199

- wymienianie warunków niezbędnych do rozwoju rośliny
  - słońce, gleba, woda, odpowiednia temperatura

10 „Jak odmierzyć wodę do podlania rośliny?" – zabawa badawcza:

- podział uczniów na zespoły
- sprawdzanie pojemności naczyń – swobodne eksperymentowanie pod kierunkiem nauczyciela
- szukanie odpowiedzi na pytania badawcze:
  - Ile szklanek wody zmieści się w słoiku o pojemności 1 litr?
  - Ile butelek litrowych zmieści się w pojemniku o pojemności 4 litrów?
  - Ile litrów wody zmieści się w konewce?
- udzielanie odpowiedzi na postawione pytania
- dzielenie się spostrzeżeniami

11 „Matematyczne skoki" – praca z tablicą interaktywną:

http://scholaris.pl/resources/run/id/49683

- dodawanie i odejmowanie w zakresie 10

12 „Zakodowane kwiaty" – zadanie graficzne:

http://scholaris.pl/resources/run/id/52127

- kolorowanie obrazka według określonego kodu

13 „Ogród w słoiku" – praca w zespołach:

- podział uczniów na zespoły
- wyjaśnienie sposobu wykonania zadania
- zapoznanie z zasadami bezpieczeństwa w czasie pracy
- praca w zespołach:
  - zabezpieczanie stolików za pomocą folii ochronnej
  - przygotowanie materiałów
  - wsypywanie piasku do słoików tak, aby zakrył dno
  - wsypywanie warstwy drobinek węgla aktywowanego
  - wsypywanie ziemi do wysokości ok. 5 cm
  - sadzenie roślin za pomocą szczypców w ten sposób, aby nie dotykały szkła
  - podlewanie
- umieszczanie słoików z roślinami w wyznaczonym miejscu
- prace porządkowe
- systematyczna obserwacja i pielęgnacja roślin
  - w otwartym słoiku – podlewanie regularne (w miarę potrzeb)
  - w zamkniętym – przed zakręceniem należy podlać, raz, ale obficie; później – jeżeli w środku panuje za duża wilgoć, należy ją odparować, a jeśli ścianki słoika będą suche, wlać do niego niewielką ilość wody.

Opracowała:
mgr Wiesława Twardowska

klasa I

SCENARIUSZ ZAJĘĆ dla klas I

inspirowany filmem „**Bayala i ostatni smok**" – dystrybutor Kino Świat

Temat: „Najdziwniejsze rośliny świata"

Cele ogólne:

- uświadomienie różnorodności i współzależności organizmów w świecie przyrody
- wzbogacenie wiadomości na temat zagrożeń dla człowieka ze strony roślin
- rozbudzanie zainteresowań przyrodniczych i ciekawości poznawczej
- integrowanie uczniów poprzez wspólne działanie i dążenie do realizacji wyznaczonych zadań

Cele operacyjne:

Uczeń:

- dostrzega w świecie przyrody bogactwo barw, kształtów, zapachów
- wie, jakie znaczenie mają kwiaty w życiu człowieka
- wie, że niektóre rośliny mogą zagrażać bezpieczeństwu ludzi
- zna wybrane gatunki roślin niebezpiecznych dla człowieka
- rozumie zagrożenia wynikające z niewłaściwego postępowania podczas kontaktu z nieznanymi gatunkami roślin
- podaje przykłady szkodliwego wpływu roślin na organizm człowieka
- zna zasady racjonalnego zachowania się w kontakcie z roślinami
- rozpoznaje niebezpieczne rośliny w swoim środowisku
- poznaje gatunki roślin mięsożernych
- zna budowę kwiatu
- stara się łączyć przyczynę ze skutkiem i przewiduje, co może się zdarzyć
- korzysta z przekazów medialnych
- wykonuje zadania na tablicy interaktywnej
- aktywnie uczestniczy w zabawach badawczych
- uczestniczy w rozmowach: udziela odpowiedzi i prezentuje własne zdanie
- jest spostrzegawczy
- liczy elementy zbioru oraz dodaje w zakresie 10
- kontynuuje rytmy
- współpracuje z innymi, dążąc do wykonania zadania

Liczba uczniów: dowolna

Formy pracy: indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu, tablica interaktywna, tablety lub smartfony, materiały do zabaw badawczych (lupy, kwiaty różnych gatunków roślin, np. tulipana, narcyza, irysa; jednorazowe talerzyki, woda, kolorowy papier ksero, nożyczki), naturalne okazy roślin mięsożernych (rosiczka, dzbanecznik, muchołówka amerykańska), kwiaty wykonane z bibuły.

PRZEBIEG:

1. **Nawiązanie do filmu „Bayala i ostatni smok”:**
   - swobodne wypowiedzi uczniów na temat filmu oraz roślin w krainie Bayala

2. **„Najdziwniejsze kwiaty świata” – oglądanie galerii zdjęć lub filmu z zasobów multimedialnych:**

https://florystyczneinspiracje.pl/najdziwniejsze-rosliny-swiata-cz-1/

https://florystyczneinspiracje.pl/najdziwniejsze-rosliny-swiata-cz-2/

https://florystyczneinspiracje.pl/najdziwniejsze-rosliny-swiata-cz-3/

https://www.youtube.com/watch?v=2L5vOCb8sJ8

   - opisywanie wyglądu kwiatów
   - zwrócenie uwagi na różnorodność gatunków, bogactwo kształtów, kolorów, właściwości
   - słuchanie krótkich informacji na ich temat

3. **„Zaczarowany kwiat” – zabawa badawcza (w zespołach):**

https://www.youtube.com/watch?v=Cp36HGxH8jc

   - przygotowanie materiałów: jednorazowe talerzyki, woda, kolorowy papier, nożyczki
   - wycinanie kształtu kwiatka lilii z kolorowego papieru
   - zaginanie płatków do środka w ten sposób, aby poszczególne płatki podczas składania nie blokowały się
   - nalewanie wody na talerzyki i delikatne układanie kwiatu na wodzie
   - obserwacje i wnioski: kwiat rozwija płatki

Papier składa się głównie z włókien roślinnych, w których znajdują się kapilary. Kapilary są to cieniutkie rurki, dzięki którym w roślinach woda może być transportowana nawet na wysokość powyżej 10 metrów. Po włożeniu papieru do wody, wskutek sił działających w kapilarach na cząsteczki wody, papier pęcznieje. To dzięki temu zjawisku lilie rozkwitają tak, jak zwiędnięte kwiaty po włożeniu do wody.

4 „Kolorowe kwiaty" – praca z wykorzystaniem tablicy interaktywnej:

- dobieranie par takich samych kwiatów (memory)
  https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/flowers/puzzles/puzzle_memory.htm?language=english&linkback=../../../main/flowers/index.htm
- układanie kwiatów z puzzli
  https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/flowers/puzzles/puzzle_jigsaw.htm?llanguage=english&linkback=../../../main/flowers/index.htm
- układanie sudoku
  https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/flowers/puzzles/puzzle_sudoku.htm?llanguage=english&linkback=../../../main/flowers/index.htm

5 „Jak zbudowany jest kwiat?" – zabawa badawcza (w zespołach):

- oglądanie kwiatów różnych gatunków roślin
- wskazywanie podobieństw i różnic w budowie kwiatów
- rozróżnianie elementów budowy kwiatu
  - szypułka, dno kwiatowe, kielich, korona, słupek, pręciki
- oglądanie przez lupę słupka i pręcików
- dzielenie się spostrzeżeniami

6 „Pachnące kwiaty" – zabawa bieżna:

- uczniowie biegają w rytm muzyki wokół rozsypanych na podłodze bibułowych kwiatów
- podczas przerwy w muzyce zajmują miejsca najbliżej kwiatów, pochylają się nad nimi, wąchają – wciągają powietrze nosem, a wypuszczają ustami

7 „Liczby w kwiatach" – zagadki matematyczne:

- liczenie kwiatów i przyporządkowanie cyfr
  https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/summer/puzzles/countit.htm?language=english&linkback=../../../education/summer/index.htm
- kontynuowanie rytmu
  https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/summer/puzzles/patterns.htm?language=english&linkback=../../../education/summer/index.htm
- zakodowane dodawanie
  https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/summer/puzzles/mathriddles.htm?language=english&linkback=../../../education/summer/index.htm

8 „Jakie znaczenie mają kwiaty w życiu człowieka?" – burza mózgów:

- zapoznanie uczniów z zasadami uczestnictwa w burzy mózgów

www.kinoswiatedukacji.pl

- swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
- podsumowanie wypowiedzi uczniów
  - wartości estetyczne, dekoracyjne, krajobrazowe, religijne
  - motyw w malarstwie, rzeźbie, literaturze
  - polepszają warunki klimatyczne i zdrowotne
  - dostarczają barwników, olejków eterycznych
  - stosowane w lecznictwie, kosmetologii, gastronomii
  - mają zdolność zbliżania ludzi

9 „Rośliny, które zjadają pająki i ślimaki" – oglądanie filmu w kanale YouTube:

https://www.youtube.com/watch?v=O9-rQ0pz7Gg

- dzielenie się spostrzeżeniami na temat roślin mięsożernych
- obserwacje naturalnych okazów roślin mięsożernych za pomocą lupy
  - rosiczka, muchołówka amerykańska, dzbanecznik
- zwrócenie uwagi na mechanizmy ułatwiające roślinom chwytanie owadów
- zachęcenie do założenia hodowli roślin mięsożernych

10 „Czy rośliny mogą być niebezpieczne dla ludzi?" – próba dyskusji:

- wymiana zdań i argumentowanie swoich wypowiedzi
- próby refleksji w odniesieniu do własnych i cudzych wypowiedzi
- podejmowanie prób obrony własnego zdania
- podsumowanie dyskusji przez nauczyciela

11 „Niebezpieczne rośliny" – oglądanie filmu na kanale YouTube:

https://www.youtube.com/watch?v=8Li96C32nHA&t=58s

- zapoznanie uczniów z nazwami i wyglądem wybranych roślin:
  - Barszcz Sosnowskiego, ziemniak, konwalia majowa, cis pospolity, wilcza jagoda, tojad mocny, bluszcz pospolity, szalej jadowity
- wspólne ustalenie zasad racjonalnego zachowania się w kontakcie z roślinami
  - nie wolno zrywać, wąchać, smakować i dotykać nieznanych roślin
  - nie wolno jeść nieznanych owoców
  - w przypadku niepojących objawów po kontakcie z roślinami (np. wysypka, mdłości, wymioty, pęcherze na skórze, itp.) jak najszybciej wezwać pomoc lub skontaktować się z lekarzem

12 „W krainie kwiatów" – praca z wykorzystaniem tabletów i aplikacji Quiver:

http://www.quivervision.com/wp-content/uploads/2017/02/cfa_wa_dragonflies.pdf

- drukowanie i kolorowanie obrazka z motywem roślinnym wybranego z dostępnych na stronie QuiverVision.com
- skanowanie obrazka za pomocą tabletu lub smartfonu oraz w/w aplikacji
- oglądanie efektu pracy.

Opracowała:
mgr Wiesława Twardowska

KINO ŚWIAT
EDUKACJI

klasa II

SCENARIUSZ ZAJĘĆ dla klas II

inspirowany filmem „**Bayala i ostatni smok**" – dystrybutor Kino Świat

Temat: „Smocze jaja"

Cele ogólne:

- wzbogacanie wiedzy na temat kodowania tekstów, obrazów oraz adresów internetowych w QR
- rozwijanie umiejętności praktycznego wykorzystania urządzenia mobilnego i nowej aplikacji
- integrowanie uczniów poprzez wspólne działanie i dążenie do realizacji wyznaczonych zadań
- zachęcanie do konstruktywnej rywalizacji podczas gry terenowej
- wzmocnienie kompetencji kluczowych

Cele operacyjne:

Uczeń:

- rozpoznaje i nazywa wybrane gatunki roślin
- dostrzega bogactwo gatunkowe w świecie przyrody
- rozumie sens kodowania i dekodowania informacji
- wie, czym są kody QR i jak je odczytać
- zna zastosowania kodów QR w codziennym życiu
- instaluje aplikację pod kierunkiem nauczyciela
- odczytuje kody QR za pomocą tabletu lub smartfonu
- uważnie słucha wypowiedzi i korzysta z otrzymanych informacji
- aktywnie uczestniczy w grze terenowej z wykorzystaniem kodów QR
- przestrzega ustalonych reguł gry
- współpracuje z innymi, dążąc do wykonania zadania

Liczba uczniów: dowolna

Formy pracy: zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne: komputer, tablety lub smartfony z dostępem do internetu, ekran, rzutnik, zdjęcia przedstawiające kwiaty oraz zastosowanie kodów QR w codziennym życiu, małe karteczki z kodem QR dla każdego ucznia, ponumerowane kartki formatu A4 z wizerunkiem smoka i kodami QR – odnośnikami do stron www ze zdjęciami kwiatów; dla każdego zespołu – instrukcja przebiegu gry, karta pracy, fotosy przedstawiające krainę Bayala pocięte na 12 części, kod QR z zagadką dotyczącą miejsca ukrycia smoczego jaja.

PRZEBIEG:

1 Nawiązanie do filmu „Bayala i ostatni smok":

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat filmu i zaginionych smoczych jaj
- zaproszenie do udziału w grze terenowej z kodami QR

2 „Czym są kody QR?" – burza mózgów:

- swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
- analiza pomysłów
- podsumowanie wiadomości uczniów
  - Kody QR (z ang. QR Code czyli Quick Response Code) – czyli szybka odpowiedź; to kody kreskowe pozwalające na zapisanie dużej ilości danych pod postacią niewielkiego, kwadratowego wzoru, w którym układ ciemniejszych i jaśniejszych pól gwarantuje niepowtarzalność znaków.
  - Kody mogą zawierać dowolny tekst lub dane, adres strony www, adres e-mail, wizytówkę, kartki z promocjami, itd.

3 „Jak odczytać kod QR?" – ćwiczenia praktyczne:

- zapoznanie ze sposobem skanowania kodów
  - aby odczytać kod QR należy najpierw zainstalować i uruchomić odpowiednią aplikację (np. QR Droid), a następnie wystarczy przyłożyć do kodu obiektyw aparatu fotograficznego w smartfonie, przytrzymać telefon w tej pozycji przez krótką chwilę, czekając aż aplikacja zeskanuje wybrany QR kod
  - gdy fotokod zostanie zeskanowany, na ekranie telefonu lub tabletu wyświetlą się informacje, które się pod nim kryły
- instalowanie aplikacji pod kierunkiem nauczyciela
- samodzielne skanowanie przygotowanych przez nauczyciela kodów QR
- dzielenie się spostrzeżeniami na temat zastosowania kodów QR w codziennym życiu

4 „W poszukiwaniu smoczych jaj" – gra terenowa z wykorzystaniem aplikacji na urządzenia mobilne z kodami QR:

- zapoznanie uczniów z fabułą, celem i zasadami gry
- podział uczniów na 4-osobowe zespoły
- rozdanie kart pracy

5 Przebieg gry:

- Uczestnicy:
  W grze biorą udział 4-osobowe zespoły. Każdy zespół tworzy nazwę swojej grupy oraz typuje kapitana.
- Miejsce:
  Teren budynku szkoły. Wszystkie kartki z kodami są ponumerowane. Wykonanie nadzoruje i weryfikuje opiekun poszczególnych grup.
- Fabuła:
  Przez stulecia czarodziejska kraina Bayala była szczęśliwym domem dla elfów i wróżek. Wszystko zmieniło się, gdy podstępna królowa Ophira porwała i uwięziła smoki – źródło życiodajnej, magicznej mocy. Na szczęście nie wszystko jest jeszcze stracone. Nadzieja na

ocalenie pojawi się gdy odnalezione zostanie ostatnie smocze jajo, a wraz z nim szansa na to, że magia powróci.

- Cel gry:
  Wyruszyć w pełną przygód i niebezpieczeństw podróż, wykonać wszystkie zadania oraz odnaleźć smocze jajo, by zjednoczyć zwaśnione plemiona elfów i przywrócić magię do Bayali.
- Zasady gry:
  - *każda drużyna musi mieć przynajmniej jeden tablet lub smartfon z aplikacją do odczytywania kodów i dostępem do internetu*
  - *przed rozpoczęciem gry każdy zespół otrzymuje informacje oraz instrukcję dotyczącą przebiegu gry*
  - *po zapoznaniu z zasadami gry zespoły uczniów szukają rozmieszczonych na terenie szkoły 12 ponumerowanych kartek z kodami QR, a następnie skanują je za pomocą tabletów/smartfonów i na ekranie urządzenia odczytują kod – link do strony przedstawiającej zdjęcie rośliny*
  - *kapitanowie (po konsultacji z członkami zespołu) zapisują nazwę rośliny w odpowiednim miejscu na karcie pracy (zespół zbiera punkty za udzielenie prawidłowych odpowiedzi)*
  - *sposób poruszania się po szkole jest dowolny*
  - *wszystkie zespoły rozpoczynają grę w tym samym czasie*
  - *po odnalezieniu wszystkich kartek z kodami QR oraz zapisaniu wszystkich odpowiedzi, zespoły udają się do miejsca startu*
  - *za każde poprawnie wykonane zadanie zespół otrzymuje jedną część układanki; po złożeniu jej w całość na jednej stronie powstaje obraz przedstawiający krainę Bayala, a na drugiej kod QR wskazujący miejsce ukrycia smoczego jaja*
  - *wygrywa każdy zespół, który poprawnie wykona wszystkie zadania i odnajdzie smocze jajo*

- Instrukcje dla zespołów:
  - *Szukajcie kartek z wizerunkiem smoka i znakami QR. Zadaniem każdego zespołu jest odczytanie kodu QR, rozpoznanie rośliny na zdjęciu i zapisanie jej nazwy w karcie pracy. Każdy kolejny kod przybliża was do znalezienia smoczego jaja. Pamiętajcie, że kartek nie wolno niszczyć, zasłaniać, chować i zabierać.*

■ Zdjęcia roślin ukryte pod kodami QR:

1.	2.	3.
4.	5.	6.
7.	8.	9.
10.	11.	12.

Prawidłowe odpowiedzi:

1/stokrotka, 2/tulipan, 3/konwalia, 4/żonkil, 5/krokus, 6/przebiśnieg, 7/fiołek, 8/bratek, 9/mak, 10/irys, 11/róża, 12/sasanka

Kod QR – wskazówka dotycząca miejsca, w którym ukryte jest smocze jajo:

6 Zakończenie gry:

- układanie puzzli z 12 części przedstawiających krainę Bayala
- rozwiązanie zagadki ukrytej pod ostatnim kodem QR
- odszukanie smoczego jaja
- sprawdzenie poprawności wykonania zadań
  - odczytanie prawidłowych odpowiedzi
  - wskazywanie odpowiadających im zdjęć przedstawiających kwiaty
- podsumowanie osiągnięć uczniów

Generator kodów QR:
https://www.qr-online.pl/

Opracowała:
mgr Wiesława Twardowska

klasa III

SCENARIUSZ ZAJĘĆ dla klas III

inspirowany filmem „**Bayala i ostatni smok**"
– dystrybutor Kino Świat

Temat: „Wszyscy tak różni, a wciąż tacy sami"

Cele ogólne:

- uwrażliwienie uczniów na zagadnienie odmienności
- kształtowanie pozytywnej postawy wobec odmienności innych
- wdrażanie do rozumienia, że ludzie różnią się między sobą
- doskonalenie mowy komunikatywnej i uczenie się dyskutowania
- wdrażanie do zachowań akceptowanych społecznie

Cele operacyjne:

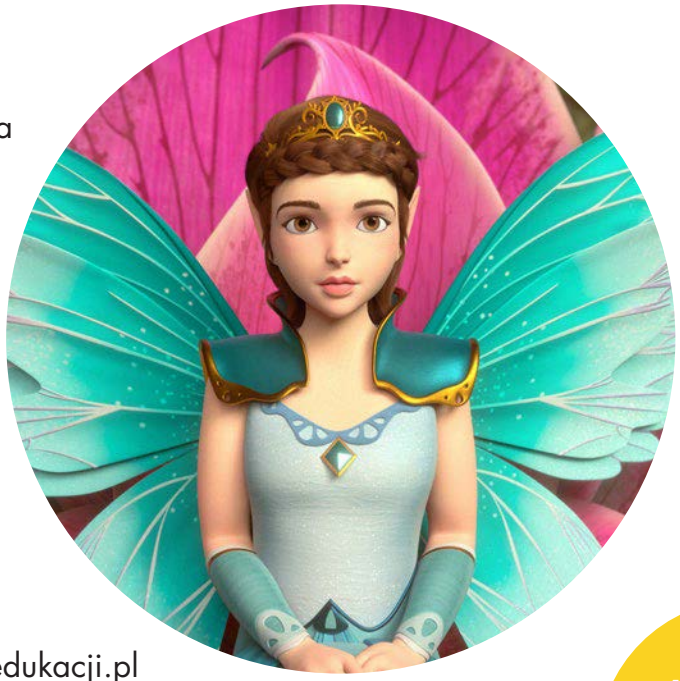
Uczeń:

- dostrzega różnice i podobieństwa między ludźmi
- jest świadomy, że każdy jest inny
- akceptuje odmienność innych ludzi
- jest tolerancyjny wobec osób innej narodowości, tradycji kulturowej
- wie, że nie można odrzucać innych z powodu odmienności
- rozwija umiejętność kulturalnego dyskutowania
- zna zasady pisania i adresowania listu
- identyfikuje nadawcę i odbiorcę
- ćwiczy formę pisania listu
- tworzy wypowiedź pisemną
- pisze poprawnie pod względem ortograficznym
- poprawnie używa znaków interpunkcyjnych
- współpracuje z innymi, dążąc do wykonania zadania

Liczba uczniów: dowolna

Formy pracy: indywidualna, zespołowa i grupowa

Środki dydaktyczne: komputer z dostępem do internetu, tablica interaktywna, 10 kartek papieru formatu A3 (dla zespołów) oraz kartka do rysowania (dla każdego ucznia), kredki ołówkowe, płyta CD z muzyką relaksacyjną, papeteria.



PRZEBIEG:

1 Nawiązanie do filmu „Bayala i ostatni smok”:

- swobodne wypowiedzi uczniów na temat bohaterów filmu
- przypomnienie słów zaklęcia elfów w Bayala:
  - Dziecko i fala, liść i kamień, wszyscy tak różni, a wciąż tacy sami

2 „Czym różniły się elfy w krainie Bayala?” – burza mózgów:

- zapoznanie uczniów z zasadami uczestnictwa w burzy mózgów
- swobodne zgłaszanie pomysłów i wymiana poglądów
- podsumowanie wypowiedzi uczniów
  - pochodziły z różnych rodów: Mroczne/Słoneczne/Tęczowe/Lodowe/Leśne Elfy
  - mieszkały w innych częściach krainy
  - różniły się wyglądem, kształtem i kolorem skrzydeł, cechami osobowości oraz zwyczajami

3 „Jakim elfem chciałbyś być i dlaczego?” – zabawa kreatywna:

- swobodne wypowiedzi na temat cech swojego charakteru
- wybieranie rodu elfów, który najbardziej odzwierciedla osobowość ucznia
- rysowanie swojego portretu po przemianie w elfa
- grupowanie portretów – przyporządkowanie do rodów
- wycinanie i naklejanie portretów na 5 arkuszach papieru
- tworzenie galerii elfich rodów

4 „Kwiatek” – praca w zespołach:

- każdy zespół (ród elfów) rysuje na dużej kartce kwiatek z tyloma płatkami, ile jest osób w grupie
- w każdym płatku uczniowie wpisują swoje cechy indywidualne, natomiast w środku cechy wspólne
- uczniowie dzielą się refleksjami na temat cech, które ich łączą oraz tych, które różnią

5 „Taniec elfów” – zabawa przy muzyce:

- nauczyciel wyznacza 5 miejsc – królestw w krainie Bayala (dla każdego rodu elfów), a następnie zapoznaje elfy z melodią ich rodu
- uczniowie wcielają się w role elfów, ustawiają w kole i poruszają po obwodzie koła w rytm melodii wspólnej dla wszystkich rodów

- na zmianę melodii elfy rozchodzą się do swoich królestw, a taniec rozpoczynają tylko te elfy, które rozpoznały melodię swojego rodu, np. Leśne Elfy, które swobodnie tańczą przy muzyce dostosowując krok (maszerują lub biegają) do rytmu słyszanej muzyki i próbując odwzorować charakterystyczne dla ich rodu zachowania
- nauczyciel często zmienia melodie tak, aby wszystkie elfy wzięły udział w zabawie

6 „Czy elfy są jak ludzie?" – swobodne wypowiedzi uczniów:

- wyszukiwanie podobieństw i różnic między elfami a ludźmi
- wyróżnianie różnych typów osobowości
- wyciąganie wniosków
  - Elfy są podobne do ludzi. Tak jak ludzie – różnią się między sobą wyglądem, typem osobowości.

7 „Czy to dobrze, że się różnimy?" – próba dyskusji:

- wymiana zdań i argumentowanie swoich wypowiedzi
- próby refleksji w odniesieniu do własnych i cudzych wypowiedzi
- podejmowanie prób obrony własnego zdania
- podsumowanie dyskusji:
  - każdy jest wyjątkowy i niepowtarzalny i dlatego wszyscy powinni szanować czyjeś poglądy, wierzenia i upodobania różniące się od własnych; taka postawa to tolerancja

8 „Dzieci świata" – oglądanie prezentacji multimedialnej:

https://slideplayer.pl/slide/10808711/

- dzielenie się spostrzeżeniami na temat wyglądu, życia i zabaw dzieci mieszkających na różnych kontynentach
- refleksje na temat: dlaczego pomimo, że jesteśmy różni, jesteśmy tacy sami?

9 „List do dzieci" – ćwiczenia z wykorzystaniem tablicy interaktywnej:

https://www.minstructor.pl/embed/5275339282448384

- zapoznanie z zasadami pisania listu
- zwrócenie uwagi na elementy właściwe dla jego formy
  - miejsce, data, nagłówek, wstęp, rozwinięcie, zakończenie, podpis, post scriptum
- utrwalenie znajomości pojęć: adresat, nadawca
- zapoznanie z rodzajami listów
  - prywatny, oficjalny, otwarty, elektroniczny
- nauka prawidłowego adresowania kopert
- zwrócenie uwagi na poprawność ortograficzną oraz stosowanie znaków interpunkcyjnych
- samodzielne pisanie listu do wybranego kolegi z innego kontynentu na temat różnic oraz podobieństw między nimi
- odczytanie listów przez chętnych uczniów
- dzielenie się spostrzeżeniami
- podsumowanie pracy i osiągnięć uczniów

Opracowała:
mgr Wiesława Twardowska

Karta pracy:
„W poszukiwaniu smoczych jaj”

13.Zespół nr .....
Uczniowie:
Kapitan:
W odpowiednich wierszach tabeli wpisz nazwy kwiatów ukrytych pod kodami QR:
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.

Karta pracy:
„W poszukiwaniu smoczych jaj”

13.Zespół nr .....
Uczniowie:
Kapitan:
W odpowiednich wierszach tabeli wpisz nazwy kwiatów ukrytych pod kodami QR:
1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.
11.
12.

Jesteś nauczycielem? Zajmujesz się edukacją?
Szukasz inspiracji, materiałów, pomocy dydaktycznych?
Zgadzasz się z nami, że kino może inspirować
do ciekawych zajęć, dyskusji, przemyśleń?
Chcesz zorganizować swoim podopiecznym pokaz ciekawego filmu?
Skorzystaj z bogatej i na bieżąco uzupełnianej oferty
KINOSWIATEDUKACJI.PL!

ZAPRASZAMY NA STRONĘ:

www.kinoswiatedukacji.pl

Materiały dydaktyczne, informacje o pokazach dla szkół:

KINO ŚWIAT
EDUKACJI

Irena Kruglicz-Kamińska
Specjalista ds. edukacji filmowej
Kino Świat Sp. z. o. o.
ul. Belwederska 20/22
00-762 Warszawa

tel. 22 840 68 01 04
tel. kom. 728 302 018
e-mail: irena.kaminska@kinoswiat.pl