

**KinoSzkoła**



Interdyscyplinarny Program  
Edukacji Medialnej

**TOMASZ  
KOT**  
JAKO  
LEONARDO DA VINCI

**WIKTORIA  
FILUS**

**LAURA  
BRESZKA**

**OTAR  
SARALIDZE**

DAJ SIĘ PONIEŚĆ  
WYOBRAŹNI!



# Leonardo Odkrywca

SCENARIUSZ LEKCJI

DLA SZKOŁY PODSTAWOWEJ  
GRUPA WIEKOWA: KLASY I-III



Temat:

# Moje pomysły mogą zmienić świat! O sile kreatywności

 **Opracowała:** dr Ewa M. Walewska,  
edukatorka Fundacji KinoSzkola

**Leonardo**  
Odkrywca

 **Grupa wiekowa:** klasy I-III szkoły podstawowe

 **Czas trwania:** jedna jednostka lekcyjna (45 min.)

 **Cele zajęć:**

W trakcie zajęć uczeń:

- jest pobudzany do refleksji na temat kreatywności jako wartościowej cechy człowieka;
- uczestniczy w intensywnym treningu kreatywności, rozwija i ćwiczy swoją wyobraźnię;
- rozwija swoją pomysłowość oraz umiejętność pracy koncepcyjnej;
- jest pobudzany do refleksji na temat pomysłów i wynalazków, które mogą zmienić świat na lepsze;
- poznaje i omawia projekty maszyn stworzonych przez Leonarda da Vinci;
- zapoznaje się z pantomimą jako narzędziem pracy pobudzającym kreatywność;
- ćwiczy umiejętność wypowiedzi indywidualnej na forum grupy;
- wypowiada swoje zdanie na podany temat.

 **Metody pracy:**

- pantomima;
- eksperyment myślowy;
- wypowiedź indywidualna;
- dyskusja.

 **Materiały dydaktyczne:**

1. Film *Leonardo Odkrywca*, reż. Jim Capobianco, Pierre-Luc Granjon, Francja/ USA/ Irlandia/ Luksemburg 2023, 92 min.
2. Załącznik nr 1 (plansze z projektami Leonarda da Vinci).

 **Potrzebne materiały:**

- miękka piłka lub maskotka;
- kartki papieru (do rozdania uczniom);
- zdjęcia projektów Leonarda da Vinci (załącznik nr 1; do pokazania uczniom);



## Przebieg zajęć:

### 1. Co to znaczy...? Jak to pokazać? (pantomima)

Nauczyciel zapowiada uczniom, że rozpoczną zajęcia od... zabawy. Zabawy w pantomimę, czyli nieme pokazywanie, a właściwie odgrywanie różnych sytuacji, cech, stanów. Zadaniem uczniów będzie przedstawienie za pomocą mimiki, gestów i ruchów ciała haseł, które poda nauczyciel. Chętni do prezentacji uczniowie zgłaszają się, a nauczyciel wskazuje wybrane osoby i prosi o krótki „pokaz” (na środku sali przy tablicy albo na swoim miejscu obok ławki).

Hasła do pokazania (kolejność **nie**przypadkowa):

- silny,
- odważny,
- kreatywny.

W tym ćwiczeniu kluczowe jest ostatnie hasło – kreatywny, ponieważ to na kreatywności skupimy się przez całe zajęcia. Dlatego też temu zagadnieniu poświęcamy najwięcej czasu w zabawie w pantomimę i przy nim pozwalamy na prezentację większej ilości chętnych uczniów. Tylko przy tym pojęciu nauczyciel prosi kolejnych prezentujących uczniów o wyjaśnienie, co dokładnie chcieli przedstawić i co według nich oznacza określenie „kreatywny”.

#### ■ Dla nauczyciela:

Kreatywny – «zdolny do tworzenia czegoś nowego, oryginalnego; twórczy, pomysłowy»; «twórczy, wnoszący coś nowego, odkrywczego»

🕒 (Czas: ok. 7-10 minut)

### 2. Trening kreatywności (eksperyment myślowy, zabawa z piłką)

Nauczyciel wspomina uczniom, że rozwinięta wyobraźnia jest podstawą kreatywności. W końcu trudno wymyślać nowe, oryginalne i odkrywcze rzeczy (jak robił to tytułowy bohater filmu Leonardo Odkrywcą), jeśli nie ma się bogatej wyobraźni, która pozwoli nam te rzeczy najpierw wymyślić i rozwinąć w swojej głowie.

Nauczyciel zapowiada, że w tym ćwiczeniu uczniowie będą ćwiczyć wyobraźnię, aby pobudzić swą kreatywność. Wykorzystamy do tego zabawę w „Co by było, gdyby...”.

Nauczyciel zadaje pierwsze pytanie (lista pytań poniżej) i czeka na zgłoszenia chętnych do odpowiedzi uczniów, a następnie nadaje kolejność zabierania głosu poprzez rzucanie do kolejnych uczniów miękkiej piłki (lub pluszaka). Każdy uczeń ma dłuższą chwilę na wypowiedź. Po udzielonej wypowiedzi uczeń odrzuca piłkę do nauczyciela, a ten wyznacza kolejną osobę. Po zebraniu kilku odpowiedzi na pierwsze pytanie, nauczyciel przechodzi do kolejnego itd.

#### „Co by było, gdyby...”:

- pieniądze zaczęły spadać z nieba?
- nasze domowe zwierzęta zaczęłyby mówić ludzkim głosem?
- zniknęły wszystkie komputery na świecie (w tym też nasze smartfony, bo to małe komputery)?
- dorośli zamienili się w dzieci, a dzieci w dorosłych?

🕒 (Czas: ok. 10-15 minut)



### 3. Wymyślimy coś oryginalnego! (praca koncepcyjna)

Nauczyciel pyta uczniów: Czy znacie jutubera o pseudonimie Friz? Zapewne część z Was o nim słyszała. Ten popularny twórca filmików na YouTube powiedział kiedyś, że chciałby mieć samochód z wbudowaną mikrofalówką, ponieważ dużo czasu spędza w podróży, prowadząc auto, a mając w nim mikrofalówkę mógłby oszczędzić czas potrzeby na przygotowywanie posiłku w kuchni czy pójście do restauracji. W ten sposób zaoszczędziłby dużo czasu.

Nauczyciel zapowiada, że w tym ćwiczeniu uczniowie będą wymyślać jakie dwa urządzenia można by ze sobą połączyć, żeby ludziom żyło się wygodniej. Każdy uczeń otrzymuje (lub wyjmuje własną) kartkę papieru i ma za zadanie spróbować wymyślić 2-3 takie połączenia. ⌚ Czas: 5 minut.

Następnie chętni do opowiedzenia swoich pomysłów uczniowie zgłaszają się poprzez podniesienie ręki, a nauczyciel udziela im głosu.

#### ■ Dla nauczyciela:

Friz – Karol „Friz” Wiśniewski to młody polski twórca internetowy tworzący filmy na platformie YouTube. Jego kanał posiada aż 5,1 miliona subskrybentów, co czyni go jednym z najpopularniejszych jutuberów w Polsce.

Link do kanału Fraza na [YouTube](#)

⌚ (Czas: ok. 10 minut)

### 4. Odkrywamy projekty Leonarda da Vinci (dyskusja)

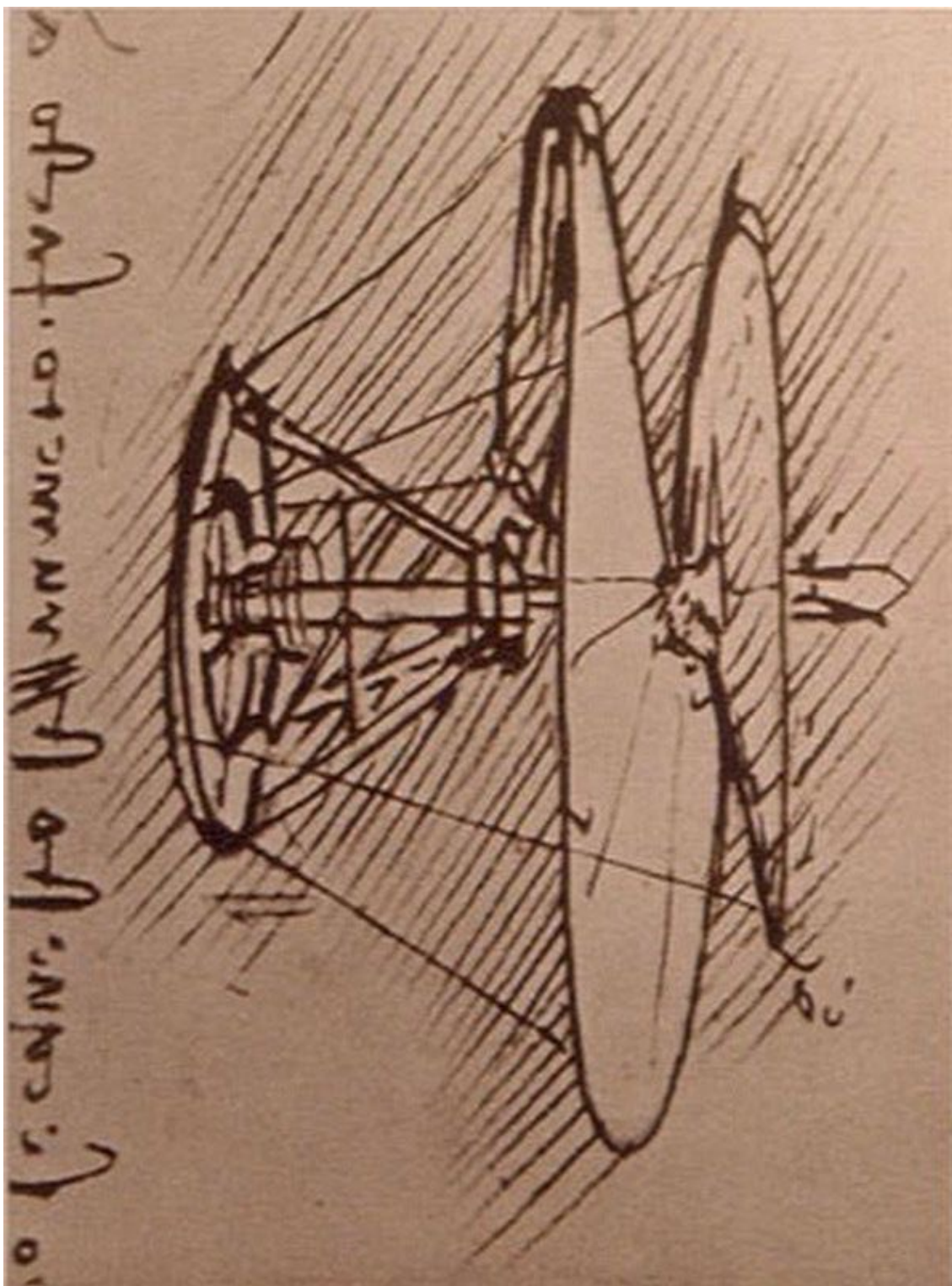
Nauczyciel zapowiada uczniom, że pokaże im kilka projektów stworzonych przez Leonarda da Vinci (bohatera filmu Leonardo Odkrywca, który obejrzeliby), a zadaniem uczniów będzie odkrycie, co to za urządzenia i do czego służą.

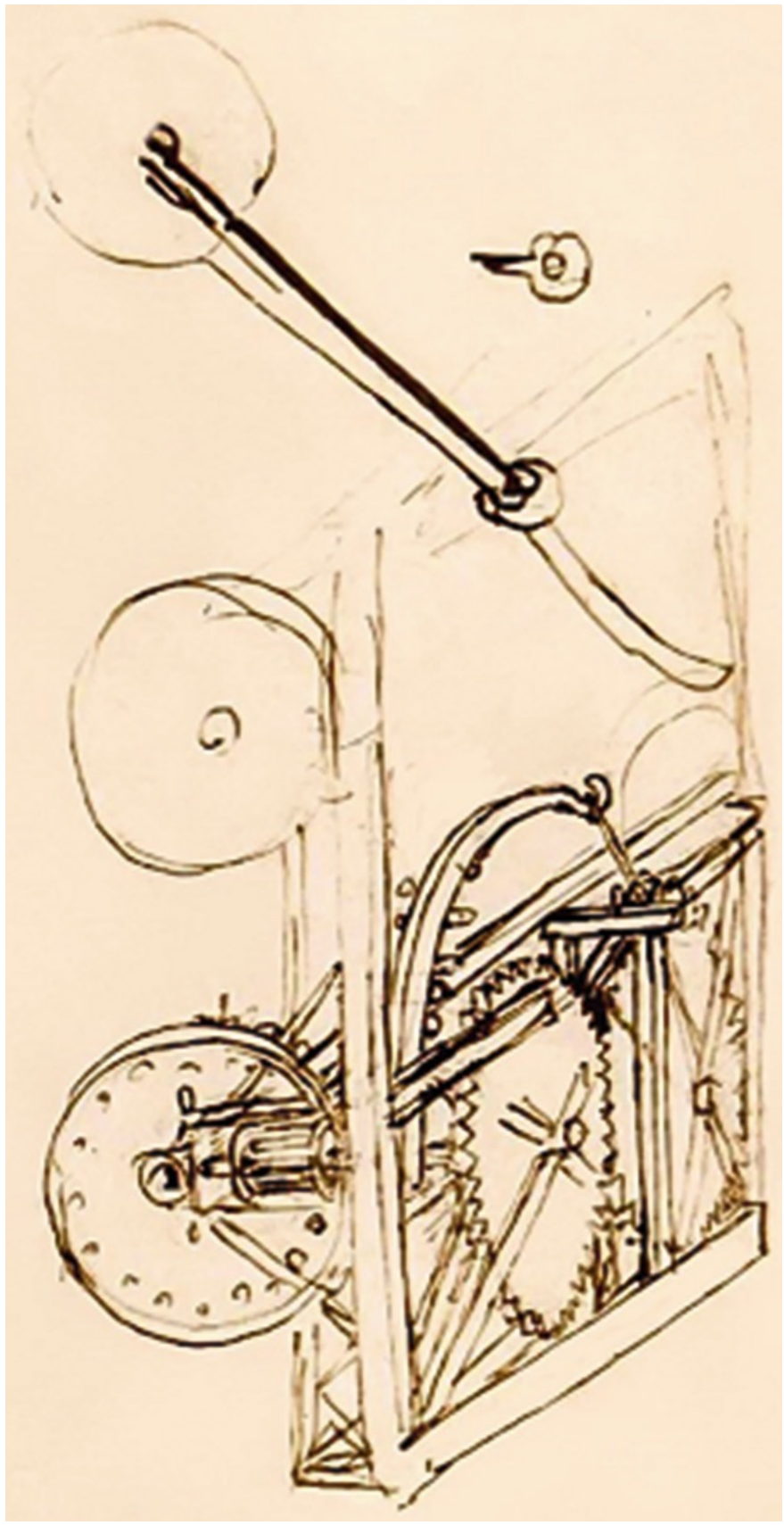
#### ■ Dla nauczyciela:

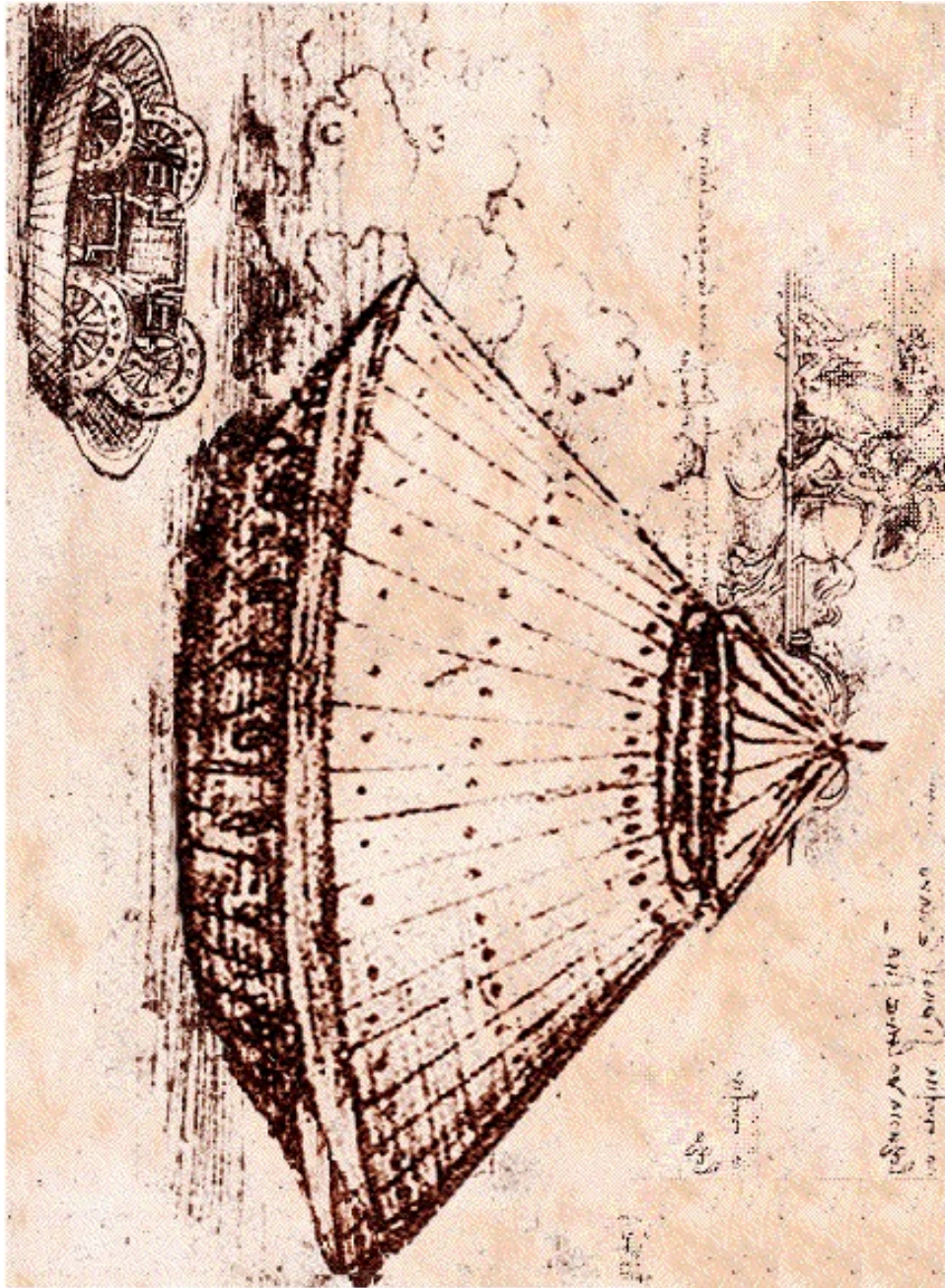
1. **Zdjęcie nr 1 – Helikopter** – projekt maszyny latającej przypominającej wirnik, podobnej do gigantycznego wirującego korkociągu. Prototyp śmigłowca.
2. **Zdjęcie nr 2 + film (LINK) – Automobil** – projekt pierwowzoru samochodu. Jego napęd przypominał mechanizm stosowany w zegarach – koła były napędzane przez dwie naciągane przed jazdą sprężyny.  
[Link do filmu [online](#)]
3. **Zdjęcie nr 3 – Czołg** – projekt okrągłego czołgu, który mógł strzelać we wszystkie strony jednocześnie.
4. **Zdjęcie nr 4 – Spadochron** – koncepcja spadochronu w kształcie piramidy wykonanego z płótna.
5. **Zdjęcie nr 5 – Maszyna latająca** – projekt kolejnej maszyny latającej, tym razem ze skrzydłami. Jej skrzydła Leonardo wzorował na anatomii nietoperzy. Skrzydła miały poruszać się za pomocą specjalnej korby.

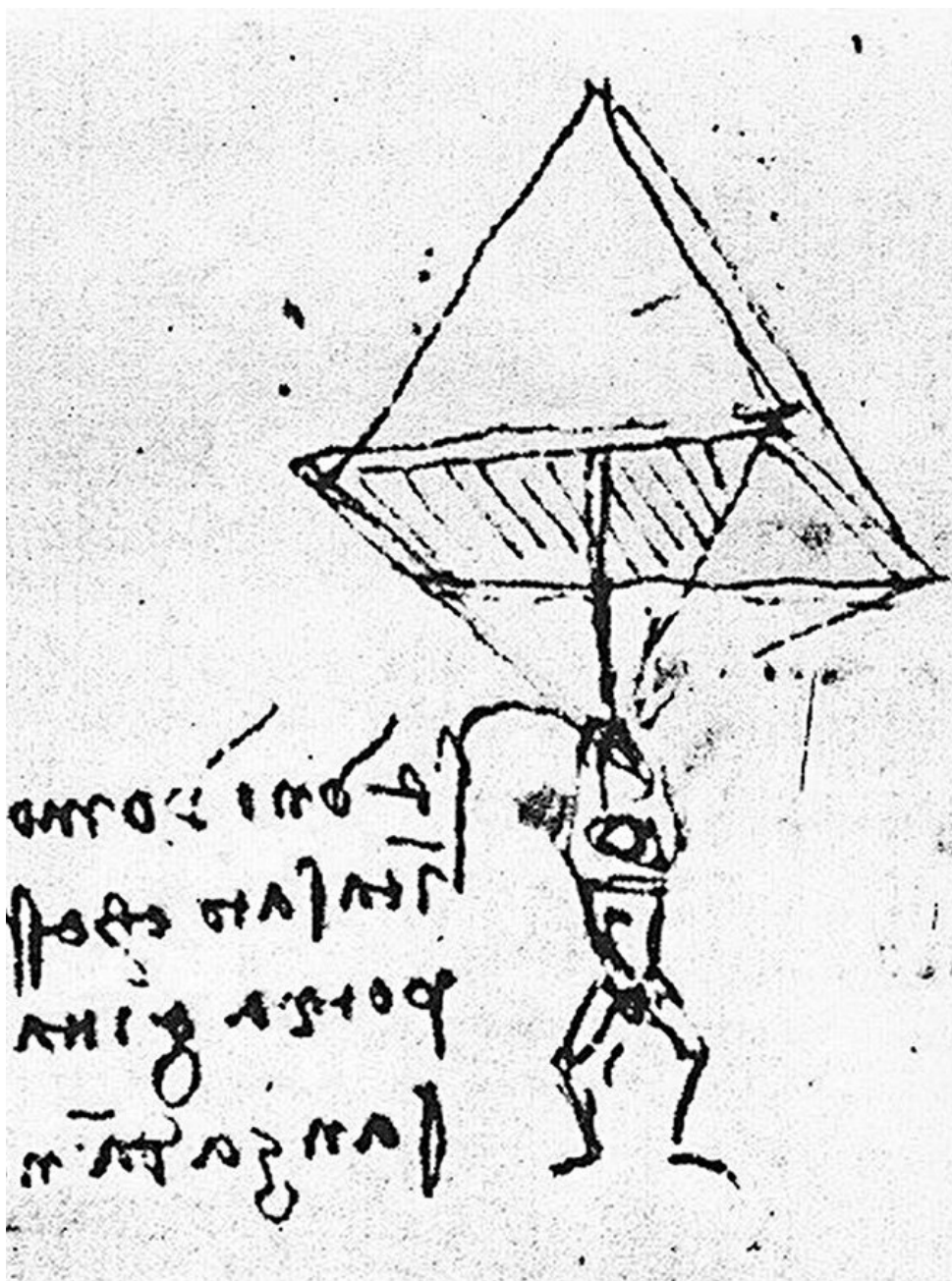
⌚ (Czas: ok. 10 minut)













Załącznik nr 5 / PROJEKT 5



# Leonardo Odkrywca



ZWIASTUN 

reżyseria: Jim Capobianco / Pierre-Luc Granjon  
Francja/ USA/ Irlandia/ Luksemburg 2023, czas trwania: 92 min.

Opracowanie merytoryczne:

 Fundacja Rozwoju  
Kompetencji Medialnych  
i Społecznych

Opracowanie graficzne:

