

SZKOŁA MAGICZNYCH ZWIERZĄT

TAJEMNICA SZKOLNEGO PODWÓRKA



MAGICZNA PRZYGODA NA PODSTAWIE KSIĄŻEK MARGIT AUER

GLOBAL SCREEN PRESENTS KÖRDEŚ & HORDES FILM S.p.A. PRESENTS "SCHOOL OF MAGICAL ANIMALS 2" A FILM BY SVEN INTERMALLT IN ASSOCIATION WITH LEONINE STUDIOS AND LIGHTBURET PICTURES IN ASSOCIATION WITH FILMTELEVISION BAYERN (FFB) MEDIENBOARD BERLIN-BRANDENBURG GERMAN FEDERAL FILM BOARD (FFF) MITTELDEUTSCHE MEDIENFÖRDERUNG (MDF) GERMAN FEDERAL FILM FUND (GFF) UND NORDRHEIN-FILM-UND MEDIENGESELLSCHAFT NIEDERSACHSEN / BREITEN WEG mit EMILIA WÄHR, LORIS SCHÖNDORN, JULIA JÜNGER, LEONARD COMBARO, EMILIA PESKE, NATALIA UHL, JUSTUS VON DODDING, HEINO PINKOWSKI, MARLEEN LANGE, AND MIKAL PESCHER AND THE CAST OF PIXIA KAPPAHA, ADEL STEIN, MAX VON DER GÜBBERN, KATHARINA THALBACH AND SOPHIE ROUS. MUSIC BY ANDREAS JACQUELINE REICH. COSTUME DESIGNER: KLAUS HALL. EDITOR: KRISTIAN ARNOLD. EXECUTIVE PRODUCERS: BERND HUBER, JASPER BOM. PRODUCED BY: MANUELL LANGER. COSTUME DESIGNER: SONJA REISE. EXECUTIVE PRODUCERS: NATALIA KLAPPE. FILM EDITOR: ZAC WINTERS. EXECUTIVE PRODUCERS: DENNIS REITZOWSKI. EXECUTIVE PRODUCERS: MARGIT AUER. EXECUTIVE PRODUCERS: FRANK KAMINSKI. EXECUTIVE PRODUCERS: DOMINIK BÜLLER. EXECUTIVE PRODUCERS: ROMAN SCHWARTZ. EXECUTIVE PRODUCERS: ANDREAS WITTSCH. EXECUTIVE PRODUCERS: STEFAN KÖRDE. EXECUTIVE PRODUCERS: DOMINIK GIERKE. EXECUTIVE PRODUCERS: ROBIN HÄBER, ROBIN VALEBERGER, YVONNE STARK, ALI ZOUROUN, KONSTANTIN SCHUBER, VINCENT STEN. EXECUTIVE PRODUCERS: KLAUS SPINLER. EXECUTIVE PRODUCERS: NATALIA ZILUS. EXECUTIVE PRODUCERS: ANNA NEBERT. EXECUTIVE PRODUCERS: FRED KOEHL AND JOSEF BRANDMAIER. EXECUTIVE PRODUCERS: DOMINIK VON SPRETT, ILMAR GENG, CHRISTIAN HEUSCHKE. EXECUTIVE PRODUCERS: KEVIN AMMELER. EXECUTIVE PRODUCERS: ALEXANDRA KÖRDE, HEIKE GÖRIG. EXECUTIVE PRODUCERS: BÜRSTEN NÄHER. SVEN INTERMALLT, ALEXANDER BIVONA, WOLFGANG A. SCHMIDT. ORIGINAL MUSIC BY MARGIT AUER. ORIGINAL ILLUSTRATIONS BY WOLFGANG. DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY: SVEN INTERMALLT. EXECUTIVE PRODUCERS: STUARZSCHE/NEUE HORIZONTE



GRUPA WIEKOWA | SZKOŁA PODSTAWOWA 1 - 3
PRZEDMIOT | EDUKACJA POLONISTYCZNA,
EDUKACJA SPOŁECZNA
i EDUKACJA PLASTYCZNA

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE DLA NAUCZYCIELA SCENARIUSZ LEKCJI

opracowanie: Barbara Ochmańska

FILM | „SZKOŁA MAGICZNYCH ZWIERZĄT. TAJEMNICA SZKOLNEGO PODWÓRKA”

„Die Schule der magischen Tiere 2”, Niemcy 2022 / 103 min

reżyseria: Sven Unterwaldt Jr.

scenariusz: Alexander Dydyna, Thorsten Näter

obsada: Nadja Uhl, Justus von Dohnányi, Milan Peschel, Emilia Maier,
Loris Sichrovsky, Leonard Conrads

Film „Szkoła magicznych zwierząt. Tajemnica szkolnego podwórka” to szczypta magii pomieszana z odrobiną przyjaźni, pokazu niezwykłych talentów i dodatkiem tajemnicy. Ten film oczaruje wszystkich widzów wciągającą fabułą i jest idealną propozycją na wyjście do kina dla całej rodziny. W tym zaklętym miejscu można poznać niezwykle zwierzęta, które z czasem stają się najlepszymi przyjaciółmi bohaterów. W szkole Winterstein znów pojawia się brat panny Cornfield, który podróżuje po świecie w poszukiwaniu magicznych zwierząt, potrafiących rozmawiać z człowiekiem, którego biorą za przyjaciela. Sympatycznej Idzie towarzyszy lis Rabbat, zaś jej koledze Benniemu – żółwica Henrietta. Oprócz nich w klasie pojawiają się inne zwierzęta: pomocny kameleon i nieco niesforny pingwin. Magiczne zwierzę nigdy nie zostawi swojego przyjaciela w potrzebie. To najwierniejszy towarzysz, jakiego można sobie wyobrazić. Tymczasem w szkole dzieją się niezwykle rzeczy, wyjątkowa szkoła obchodzi 250. rocznicę powstania i uczniowie przygotowują specjalne przedstawienie. Nieco odmienną wizję jubileuszu ma dyrektor szkoły. Wybór głównej aktorki budzi dużo emocji. Uczniowie pracują na wysokich obrotach, wykorzystując swoje liczne zdolności a tymczasem dziedziniec szkoły przypomina ser szwajcarski, wszędzie są doły. Kto je kopie i w jakim celu? W tej sytuacji dzieciaki i magiczne zwierzęta muszą trzymać się razem, być jedną drużyną, aby rozwiązać tę zagadkę.

PRZYJACIEL NIGDY NAS NIE ZAWIEDZIE. KAŻDY Z NAS MA UKRYTY TALENT.

Temat lekcji: Przyjaciel nigdy nas nie zawiedzie. Każdy z nas ma ukryty talent.

Czas trwania lekcji: 2 x 45 minut

Cele lekcji

Podczas lekcji uczeń/uczennica:

- rozumie wartość przyjaźni w codziennym życiu;
- rozumie, że przyjaźń to wartość, o którą należy dbać;
- ocenia siebie jako przyjaciela i określa możliwości podjęcia działań, by być lepszym przyjacielem;
- wie, jakie ma zdolności i talenty i jak je promować;
- umie zamykać myśli w formie zdania;
- zna formę użytkową, jaką jest ogłoszenie;
- wymienia kilka cech charakteru określających przyjaciela;
- wypowiada się na temat bohaterów filmu „Szkoła magicznych zwierząt. Tajemnica szkolnego podwórka” i ocenia ich zachowanie;

Powiązanie z podstawą programową

Podczas lekcji uczeń/uczennica:

- I.1.1. słuca z uwagą wypowiedzi nauczyciela, innych osób z otoczenia, w różnych sytuacjach życiowych, wymagających komunikacji i wzajemnego zrozumienia; okazuje szacunek wypowiadającej się osobie;
- I.2.1. wypowiada się płynnie, wyraziście, stosując adekwatne do sytuacji techniki języka mówionego: pauzy, zmianę intonacji, tempa i siły głosu;
- I.3. 3. wyodrębnia postacie i zdarzenia w utworach literackich, ustala kolejność zdarzeń, ich wzajemną zależność, odróżnia zdarzenia istotne od mniej istotnych, postacie główne i drugorzędne; wskazuje cechy i ocenia bohaterów, uzasadnia swą ocenę, wskazuje wydarzenie zmieniające postępowanie bohatera, określa nastrój w utworze; odróżnia elementy świata fikcji od realnej rzeczywistości; byty rzeczywiste od medialnych, byty realistyczne od fikcyjnych;
- III.1.4. ocenia swoje postępowanie i innych osób, odnosząc się do poznanych wartości, takich jak: godność, honor, sprawiedliwość, obowiązkowość, odpowiedzialność, przyjaźń, życzliwość, umiar, powściągliwość, pomoc, zadośćuczynienie, przeproszenie, uznanie, uczciwość, wdzięczność oraz inne, respektowane przez środowisko szkolne;

- III.1.10. wykorzystuje pracę zespołową w procesie uczenia się, w tym przyjmując rolę lidera zespołu i komunikuje się za pomocą nowych technologii.
- V.2.1. rysuje kredką, kredą, ołówkiem, patykami (płaskim i okrągłym), piórem, węglem, mazakiem;

Metody i formy pracy

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

- rozmowa kierowana
- dyskusja
- praca zespołu klasowego
- praca grupowa
- praca indywidualna

Środki dydaktyczne

Podczas lekcji nauczyciel/nauczycielka wykorzystuje następujące środki dydaktyczne:

- film „Szkoła magicznych zwierząt. Tajemnica szkolnego podwórka.”
- materiały do wykonania medali, wstążki, tektura
- przybory do pisania
- karteczki samoprzylepne
- materiały do wykonania medali, wstążki, tektura,
- dowolne nagranie muzyczne i sprzęt do jego odtworzenia
- obrazki wycięte z makulatury lub ciekawe fotografie, kredki, kartki papieru, klej
- karta pracy nr 1
- karta pracy nr 2
- karta pracy nr 3

Przygotowanie do lekcji

Zajęcia powinny się odbyć po obejrzeniu filmu „Szkoła magicznych zwierząt. Tajemnica szkolnego podwórka.” w reż. Sven Unterwaldt Jr.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:

1. WPROWADZENIE DO TEMATU

Osoba prowadząca rozpoczyna zajęcia od słów: Dzisiaj porozmawiamy o bardzo ważnej rzeczy w życiu każdego człowieka. Jak myślicie, co to może być? Uczniowie/uczennice podają swoje pomysły.

Aby dowiedzieć się, jaki jest temat zajęć, poproszę was o rozszyfrowanie hasła. Przy jego odczytaniu skorzystamy z szyfru Pigpena.

Praca indywidualna – nauczyciel/nauczycielka rozdaje Kartę pracy nr 1 – szyfr z tematem lekcji. Dzieci pracują indywidualnie. Każda osoba, która odgadnie hasło, podnosi rękę do góry, dając znać, że już skończyła – i w ciszy czeka na pozostałych uczestników zajęć. Ostatnia osoba odczytuje na głos hasło, które jest tematem lekcji: Przyjaciel nigdy nas nie zwiedzie.

Nauczyciel/nauczycielka podkreśla, że to wartość przyjaźni będzie tematem rozważań na lekcji.

2. REALIZACJA TEMATU

I. Co to jest przyjaźń?

Nauczyciel/nauczycielka prosi uczniów/uczennice o zapisanie na trzech kartkach samoprzylepnych trzech słów, które kojarzą im się z przyjaźnią (mają być to pojedyncze słowa; każde słowo na innej kartce; kartki młodzież przykleja w wyznaczonym przez nauczyciela/nauczycielkę miejscu – np. na tablicy).

Na koniec nauczyciel/nauczycielka omawia powstałą chmurę wyrazów i prosi uczniów/uczennice o zaprezentowanie pozostawionych w niej poszczególnych odpowiedzi.

Następnie osoba prowadząca rozmawia z uczniami/uczennicami, zadaje im pytania i następuje wymiana myśli między nimi.

Proponowane pytania:

- *Co dla mnie oznacza przyjaźń?*
- *Po co ma się przyjaciel?*
- *Czy mogę żyć bez przyjaciół?*
- *Dlaczego dla ciebie jedni przyjaciele są ważniejsi od innych?*
- *Czy można się zaprzyjaźnić ze zwierzęciem?*
- *Czy przyjaciel należy tylko do ciebie?*
- *Jacy są prawdziwi przyjaciele?*
- *Czy przyjacielowi musisz zawsze pomagać?*
- *Czy zdradzisz przyjaciela, jeśli zrobi coś bardzo złego?*
- *Czy prawdziwym przyjacielom należy zawsze wierzyć?*
- *Czy zawsze należy unikać kłótni z prawdziwym przyjacielem?*
- *Czy prawdziwemu przyjacielowi zawsze musisz wszystko mówić?*
- *Czy można krytykować przyjaciół?*

II. Kto był czyim przyjacielem w filmie „Szkoła magicznych zwierząt. Tajemnica szkolnego podwórka”?

Dzieci w grupach lub pojedynczo dobierają w pary poszczególnych bohaterów filmowych. Za pomocą kolorowych linii doprowadzają zwierzęta do właściwych postaci – Karta pracy nr 2.

Pytania do uczniów/uczennic:

- *Które zwierzęta pojawiły się w magicznej szkole Winterstein?*
- *Który ze zwierzęcych bohaterów było najlepszym przyjacielem filmowego dziecka?*
- *Kto jeszcze z kim się przyjaźnił?*
- *Wymień cechy charakteru poszczególnych bohaterów filmu „Szkoła magicznych zwierząt. Tajemnica szkolnego podwórka”, np.: Jo, Idy, Caspra.*

III. Moje magiczne zwierzątko

Na prośbę osoby prowadzącej dzieci opowiadają, jakie magiczne zwierzątko chciałyby mieć. Można do tego ćwiczenia wykorzystać np. magiczną maskotkę papugę, która nagra wypowiedzi dzieci a potem po „papuziemu” je odtworzy.

IV. Zabawa „Spacer z przyjacielem”.

Nauczyciel/nauczycielka włącza podkład muzyczny. Dzieci spacerują parami po sali. Na hasło nauczyciela/nauczycielki dzieci zatrzymują się, a następnie wykonują polecenie, które usłyszały od osoby prowadzącej:

- *Pada deszcz, chronimy naszego przyjaciela pod parasolem.*
- *Pomóż przyjacielowi znaleźć zagubiony but.*
- *Idziemy na lody, uśmiechając się do siebie.*
- *Wspinamy się razem na wysoką górę.*
- *Przeskakujemy przez duże kałuże.*
- *Spróbuj pomóc przyjacielowi wyjść z labiryntu.*
- *Rozśmiesz swojego przyjaciela.*

V. Nasza Gala Zdolności i Talentów

Nauczyciel/nauczycielka prosi uczniów/uczennice, aby zastanowili się, jakie mocne strony miały zwierzęta i bohaterowie filmu. W dalszej części dzieci pracują z Kartą pracy nr 3. Potem nauczyciel/nauczycielka odwołuje się do doświadczeń uczniów/uczennic, pyta czy mają jakieś zdolności i talenty, które chcieliby zaprezentować na klasowej Gali Zdolności i Talentów. Dzieci prezentują swoje umiejętności, opowiadają o nich (mogą też przynieść z domu, coś co opowiada o ich sukcesach). Potem nauczyciel/nauczycielka dzieli dzieci na grupy czteroosobowe i prosi ich o przygotowanie

programu gali i ustalenie kto i co będzie z klasy prezentował. Następnie dajemy dzieciom czas na prezentację swoich pomysłów.

3. PODSUMOWANIE TEMATU

Medal dla mojego przyjaciela

Dzieci siadają do stolików. Nauczyciel/nauczycielka rozdaje wcześniej przygotowane medale do wycięcia i pokolorowania. Każde dziecko otrzymuje wstążkę, na której można zawiesić medal i kolorują medal kredkami.

Jestem dobrym przyjacielem, bo...

Dzieci siedzą w kręgu. Nauczyciel/nauczycielka także bierze udział w zabawie. Osoba, która trzyma w dłoniach maskotkę: żółwia, lisa, pingwina lub kameleona musi skończyć zdanie swoimi słowami.

A zdanie brzmi: *Jestem dobrym przyjacielem, ponieważ...* (np. *pomagam moim przyjaciołom*).

Kiedy dziecko skończy zdanie ma za zadanie przekazać maskotkę kolejnej osobie po prawej stronie i tak po kolei, aż krąg się nie zamknie.

PRACA DOMOWA

Dodatkowe sytuacje edukacyjne do wyboru dla nauczyciela lub dzieci chętnych:

1. Dalsze losy uczniów magicznej szkoły – układanie i rysowanie historyjki obrazkowej w formie komiksu.

- Dzieci wymyślają dalsze przygody uczniów magicznej szkoły. Każde dziecko wymyśloną przez siebie historię ilustruje obrazkami w formie komiksu.
- Przedstawienie swoich historii, wystawa prac.

2. Filmowy fotomontaż

Nauczyciel/nauczycielka rozdaje dzieciom wycięte z makulatury ciekawe fotografie (zwierząt, roślin, ludzi, rzeczy). Dzieci rozkładają je na stoliku i przyglądają się im. Zastanawiają się, które elementy z poszczególnych zdjęć wykorzystają do stworzenia fotomontażu swojego najlepszego przyjaciela (np. głowa zwierzęcia, tułów człowieka, nogi krzesła). Naklejają swoją propozycję na kartkę papieru. Wymyślają scenę z udziałem swojego bohatera z filmu i dorysowują brakujące elementy otoczenia za pomocą kredek.

3. Przyjaciel, czyli kto? Gra „słoneczko”.

- Gra może być poprzedzona lub zakończona wykonaniem zadań „B” i „C” z karty ćwiczeń ucznia.
- Każdy z uczestników otrzymuje pięć karteczek samoprzylepnych. Zadaniem uczniów jest wypisanie jednej cechy najlepszego przyjaciela na jednej kartce.
- Dalej uczniowie układają swoje propozycje w kształcie słoneczka na podłodze sali, hasła z tą samą cechą tworzą promienie. Kolejne osoby albo dokładają kartki do powstałych promieni, albo tworzą nowe. Promienie są ułożone wokół okręgu.
- Po ułożeniu słoneczka, zapraszamy uczestników do spaceru i zapoznania się z promieniami (wcześniej należy wygospodarować w klasie/sali jakąś wolną przestrzeń, gdzie będzie można rozłożyć „słoneczko”).
- Następnie uczestnicy dyskutują, poszukują odpowiedzi na postawione pytanie, wyciągają wnioski.

Nauczyciel nawiązuje w dyskusji do obejrzanego filmu:

Kto mógłby uzyskać tytuł najlepszego przyjaciela?

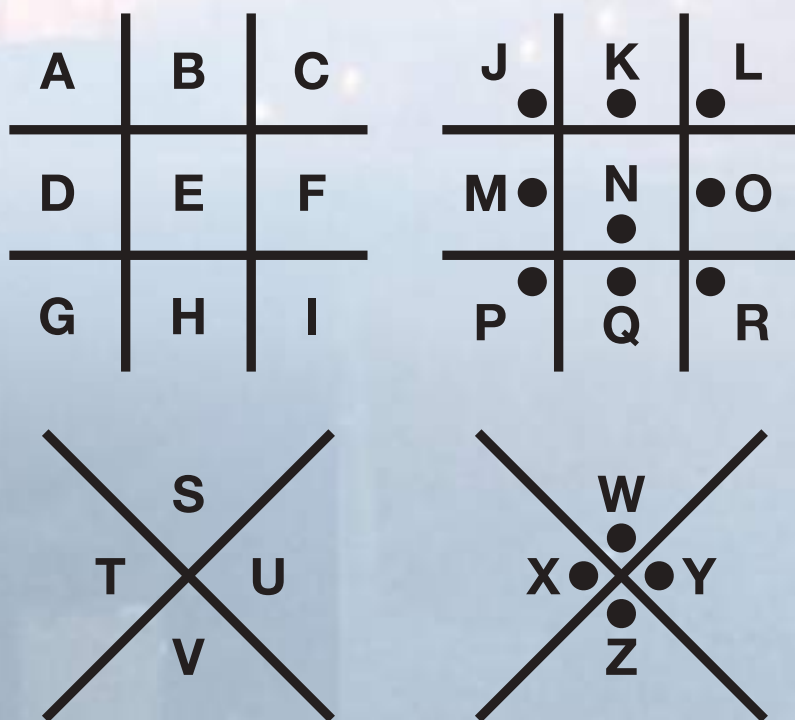
KARTY PRACY

Karta pracy nr 1

I. Odszyfruj zakodowany tytuł naszych zajęć. Skorzystaj z szyfru Pigpena.



Szyfr Pigpena



Rozwiązanie: przyjaciel nigdy nas nie zwiędzie

II. Zszyfruj imiona swojego lub swoich najbliższych przyjaciół.

Karta pracy nr 2

Połącz w pary filmowych przyjaciół. Doprowadź je do siebie za pomocą kolorowych linii do właściwych postaci.



lis Rabbat

kameleon Casper

żółwica Henrietta

pingwin Jurij

Karta pracy nr 3

Bycie kreatywnym to cecha, która charakteryzuje osoby bardzo zdolne.

Kameleon Casper słynie ze zdolności do kamuflażu, zmienia ubarwienie, ma długi język i oryginalne kształty ciała. Twoim zadaniem będzie pokolorować kameleony tak, aby każdy kolejny różnił się kolorem od poprzedniego (by barwa kameleonów nie powtarzała się).



SZKOŁA
MAGICZNYCH
=ZWIERZĄT=
TAJEMNICA SZKOLNEGO PODWÓRKA

Kontakt dla kin:

Stella Skiba

stella.skiba@nowehoryzonty.pl

t. +48 538 238 381

Kontakt dla mediów:

Emil Miskowicz-Adamowicz

emil.miskowicz@nowehoryzonty.pl

t. +48 668 009 887

dystrybucja.mlodehoryzonty.pl

