




KLEKS
I
WYNALAZEK
FILIPA GOLARZA

W KINACH OD 10 STYCZNIA

Materiały dydaktyczne dla nauczycieli

Partner
materiałów
edukacyjnych:

młode edukacja
horyzonty 

O wyższości świata analogowego nad cyfrowym
w filmie „Kleks i wynalazek Filipa Golarza”.....4

Jestem, bo czuję – czuję, bo jestem.
Świat emocji w filmie „Kleks i wynalazek Filipa Golarza”.....18



jaka.vision

next
FILM



STEAKOWNIA

MOTUS
WOLNOŚĆ ELEKTRYCZNA

Human



ipopema



WARNER BROS
DISCOVERY

onet



Szanowni Państwo!

Zapraszamy na drugą część Akademii Pana Kleksa: „Kleks i wynalazek Filipa Golarza”, którą od 10 stycznia 2025 roku można oglądać w kinach w całej Polsce. Kontynuacja opowieści skupia się na dalszych przygodach Ady Niezgódki, Alberta (chłopca-roboty) oraz samego profesora Ambrożego Kleksa. Po wakacyjnej przerwie Ada Niezgódka wraca do Akademii, żeby rozwikłać tajemnicę pochodzenia swojego przyjaciela – Alberta. W tym samym czasie profesor Kleks wyrusza do świata realnego, żeby odnaleźć przyjaciela sprzed lat. Okazuje się, że oba te tropy prowadzą do dawnego absolwenta Akademii – Filipa zwanego Golarzem.

„Kleks i wynalazek Filipa Golarza” opowiada o nieporadnej miłości dziewczynki do mechanicznego chłopca i gorącym marzeniu, aby tchnąć w niego prawdziwe życie i towarzyszące mu ludzkie emocje. W części drugiej bardzo mocno wybrzmiewa też myśl, że życie analogowe, z dala od technologii, pozwala zachować uważność, spokój i radość życia. Twórcy tym samym sięgają po ważny temat, mianowicie – regulowanie w życiu młodych ludzi czasu spędzanego w sieci i mediach społecznościowych. Świat cyfrowy jest fascynujący, pomocny i inspirujący, ale nie powinien być dominantą w naszym funkcjonowaniu.

Ta myśl przyświecała mi, kiedy projektowałam dla Państwa materiały dydaktyczne do filmu. W ten sposób powstały dwa scenariusze lekcji: pierwszy przypominający o radościach i satysfakcjach płynących ze spędzania czasu poza internetem, a drugi poświęcony rozpoznawaniu i nazywaniu emocji. Oba pomysły są autorstwa Moniki Budziak, która opracowała materiały i zaprojektowała inspirujące dydaktycznie i wychowawczo karty pracy. Autorka jest nauczycielką języka polskiego w 31. Liceum Ogólnokształcącym w Krakowie, pasjonatką efektywnych metod uczenia i stosowania gier oraz pedagogiki teatru w edukacji. Aktualnie rozwija się w programie EduLiderstwa Teach for Poland.

Pozostajemy z nadzieją, iż nie tylko zaplanują Państwo wizytę w kinie wraz ze swoimi uczennicami i uczniami z klas 4–8 szkoły podstawowej, ale także sięgną po przygotowane materiały, które przypominają o roli wyobraźni, kreatywności, nauki, ale i o wadze przyjaźni, prawdomówności oraz uczciwości.

Serdecznie zachęcam do zainteresowania się filmem jako propozycją działań lekcyjnych i pozalekcyjnych. Jestem przekonana, że będzie to niezapomniane doświadczenie, które przyniesie wiele radości i inspiracji zarówno Państwu, jak i uczniom oraz uczennicom.

Anna Równy,
koordynatorka merytoryczna Edukacji Młode Horyzonty,
trenerka i metodyczna edukacji filmowej

Film w kinach od **10 stycznia**.

Istnieje możliwość zorganizowania pokazów specjalnych dla grup szkolnych. W sprawie rezerwacji prosimy o kontakt z kinem w Państwa mieście. W przypadku jakichkolwiek problemów z organizacją seansu prosimy o kontakt z dystrybutorem:



Cezary Kruszewski
cezary.kruszewski@next-film.pl



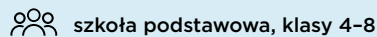
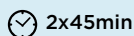
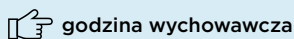
Bartłomiej Bliski
bartek.bliski@next-film.pl



Kamila Ostrowska
kamila.ostrowska@next-film.pl



Agata Boruta
agata.boruta@next-film.pl



O wyższości świata analogowego nad cyfrowym w filmie „Kleks i wynalazek Filipa Golarza”

Cele lekcji

Uczniowie/uczennice:

- dostrzegają zarówno szanse, jak i zagrożenia związane z narzędziami cyfrowymi;
- uczą się formułowania i przestrzegania zasad związanych z higieną cyfrową;
- dostrzegają wartość rozwijania wyobraźni jako kompetencji.

Proponowane powiązanie z programem profilaktyczno-wychowawczym szkoły

Podczas lekcji uczniowie/uczennice:

- dostrzegają zagrożenia związane z korzystaniem z narzędzi cyfrowych;
- uczą się odpowiedzialności za własne korzystanie z narzędzi cyfrowych.

Metody i formy pracy

- praca w grupach;
- rozmowa;
- praca w parach/trójkach;
- rozmowa w kręgu.

Środki dydaktyczne

- powielone i pocięte losy dla wszystkich uczniów;
- powielone dla każdej grupy karty pracy;
- folie przezroczyste, pisaki i ręcznik papierowy;
- karteczki samoprzylepne;
- kilka przedmiotów, takich jak np. kredka, klocek, kawałek materiału, piórnik, kartka papieru;
- kartka z napisem „WYOBRAŹNIA”.

Przygotowanie do lekcji

Nauczyciel/nauczycielka przykleja na ścianach kilka arkuszy folii przezroczystej – tak, by uczniowie mogli na nich pisać. Przygotowuje również pisaki w przynajmniej dwóch kolorach i ręczniki papierowe przy każdej z folii. Ławki najlepiej ustawić tak, by wygodnie pracowało się w kilkusobowych zespołach, ale z możliwością prostego przestawienia krzeseł w krąg lub zrobienia go w innym miejscu sali. Nauczyciel/nauczycielka powiela dla każdej grupy karty pracy (jeśli prowadzi lekcję w klasach 7-8, może wykorzystać również poszerzone wersje, które skłaniają uczniów/uczennice do refleksji wokół uczenia się i oceniania w szkole – można je także wykorzystać jako przyczynek do jednej z kolejnych lekcji wychowawczych).

PRZEBIEG LEKCJI

Wprowadzenie

1. Uczniowie/uczennice w grupach mają za zadanie opracować pomysł na aplikację, która zastąpiłaby Pana Kleksa na lekcjach w Akademii na czas jego nieobecności. Grupy wypełniają Kartę pracy nr 1.

Realizacja tematu

2. Po jakimś czasie jedna lub dwie osoby z każdej grupy pozostają przy stoliku, natomiast pozostałe przesiadają się do stolika zespołu po prawej. Ci, którzy pozostali, opowiadają nowej grupie o swoim projekcie. Zadaniem nowej grupy jest zapoznanie się z projektem i wypisanie na samoprzylepnych karteczkach jak największej liczby zagrożeń, jakie dostrzegają w korzystaniu z tej aplikacji w Akademii. Co mogłoby pójść nie tak, gdyby projekt wszedł do użytku w Akademii Pana Kleksa?

3. Uczniowie/uczennice odkładają na bok zapisane karteczki – tak, by nie były widoczne dla innych osób i nie sugerowały im odpowiedzi. Następuje kolejna zmiana miejsc – ci, którzy opowiadali o swoich projektach, wędrują do innej grupy i wypisują na nowych karteczkach zagrożenia, natomiast ci, którzy wcześniej je wypisali, wracają do swoich stolików i opowiadają kolejnym osobom o swojej aplikacji. Dzięki temu projekty zyskują jeszcze jedną weryfikację i więcej pomysłów na zagrożenia, jakie się z nimi wiążą.

4. Uczniowie/uczennice wracają do swoich pierwotnych grup, tym razem zajmując miejsca stojące przy zawieszonych na ścianach sali foliach. Na foliach lub obok nich przyklejają zagrożenia dopisane przez inne osoby do ich projektu i zapoznają się z tymi uwagami. Następnie formułują i na bieżąco zapisują na folii zasady korzystania ze swojej aplikacji, które należałoby wdrożyć, by zminimalizować ryzyko wystąpienia tych zagrożeń.





5. Sąsiadujące ze sobą zespoły zamieniają się połową uczestników, by przejrzeć zapisane zasady i wyrazić opinię – co można do nich dodać, co pomoże, a co raczej nie zadziała i należałoby to zmienić? Uczniowie/uczennice na bieżąco nanoszą na folii poprawki, zmazując za pomocą ręcznika papierowego to, co jest do poprawy, i dopisując pisakami zmiany.
6. Jak zasady wymyślane dla Akademii sprawdziłyby się w naszym świecie? Nauczyciel/nauczycielka rozdaje uczniom pisaki w kolorze wyraźnie różniącym się od tego, jakim pracowali do tej pory (np. zielonym). Uczniowie/uczennice swobodnie przechadzają się po sali, czytają zapisane przez różne grupy zasady i stawiają kropki lub plusiki przy tych, które wydają im się rzeczywiście pomocne w ich codziennym korzystaniu z narzędzi cyfrowych i pilnowaniu, by to technologia służyła nam, a nie my jej. Następnie uczniowie/uczennice w parach lub trójkach dyskutują o tym, jak zasady, które padły podczas tego ćwiczenia, sprawdziłyby się w ich własnej rzeczywistości. Na koniec nauczyciel/nauczycielka prosi kilku uczniów/kilka uczennic losowo wybranych, by opowiedzieli/opowiedziały, jaka zasada wydała im się najlepsza i dlaczego.

7. Nauczyciel/nauczycielka zaprasza teraz uczniów do świata wyobraźni. Wszyscy siadają w kręgu. Następnie posyła w krąg (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) kilka przedmiotów, np. kredkę, klocek, kawałek materiału, piórnik, kartkę papieru. Każda osoba, która otrzyma dany przedmiot, ma za zadanie powiedzieć osobie po swojej prawej o trzech nietypowych zastosowaniach, do jakich można wykorzystać ten przedmiot. Po chwili w ramach podsumowania nauczyciel/nauczycielka prosi kilku uczniów/kilka uczennic o podzielenie się zaskakującymi zastosowaniami, które wymyślili lub usłyszeli. Następnie nauczyciel/nauczycielka posyła w krąg kartkę z napisem „WYOBRAŹNIA” i prosi uczniów/uczennice o podzielenie się na forum pomysłami na to, jakie zastosowania w naszym życiu może mieć właśnie wyobraźnia.
8. Pracując w parach lub trójkach, uczniowie/uczennice mają za zadanie wymyślić zupełnie nowy przedmiot, jaki mógłby być nauczany w Akademii Pana Kleksa, i rozwijać wyobraźnię uczniów. Zespoły wypełniają Kartę pracy nr 2.
9. Poszczególne grupy krótko prezentują swoje pomysły. W tym czasie pozostali/pozostałe uczniowie/uczennice zapisują na samoprzylepnych karteczkach zalety, jakie według nich miałyby uczestnictwo w takich zajęciach w Akademii. Wszystkie karteczki z zaletami przyklejamy na jednej powierzchni, np. tablicy, ścianie czy podłodze.





Podsumowanie tematu

10. Uczniowie/uczennice, losując karteczki, trafiają do drużyn Kleksa, Mateusza bądź Ady. Można podwoić liczbę drużyn tak, by grupy nie były zbyt liczne (maksymalnie pięcioosobowe). Zadaniem każdej z drużyn jest przygotowanie reklamy, która pomoże uratować Akademię przed Filipem: zachęci uczniów/uczennice do rozwijania wyobraźni, a zniechęci do nadmiernego korzystania z aplikacji. Reklama może mieć formę scenki, plakatu bądź pomysłu na zorganizowane w Akademii wydarzenie. W projekcie należy wziąć pod uwagę specyfikę postaci – twórcy reklamę jako Kleks, jako Mateusz lub jako Ada, zastanówcie się więc, jak oni by to zrobili?
11. Poszczególne grupy prezentują bądź odgrywają przygotowane reklamy.
12. Uczniowie/uczennice zapisują indywidualnie na karteczkach wnioski z lekcji: z jednej strony to, jaką zasadę korzystania z aplikacji wynoszą dla siebie z tych zajęć, z drugiej – jaką zaletę rozwijania wyobraźni dostrzegli. Oczywiście mogą się pojawić również odpowiedzi negatywne, które dobrze byłoby zaopiekować w rozmowach indywidualnych po zajęciach.
13. Uczniowie/uczennice w dwójkach lub trójkach dyskutują o tym, w jaki sposób mogą w swojej codzienności pracować nad rozwijaniem wyobraźni. Następnie nauczyciel/nauczycielka prosi o wypowiedzi na forum. Podsumowująca rozmowa o rozwijaniu wyobraźni może się stać punktem wyjścia do zaplanowania kolejnych godzin wychowawczych bądź klasowego wyjścia.

KARTA PRACY NR 1

1. Odpowiedzcie na pytania:

Jak myślicie, czego mogą potrzebować dzieci w Akademii? Na jaką potrzebę odpowie wasza aplikacja?

.....
.....
.....

Do czego służy wasza aplikacja? Czego dzieci mają się dzięki niej nauczyć?

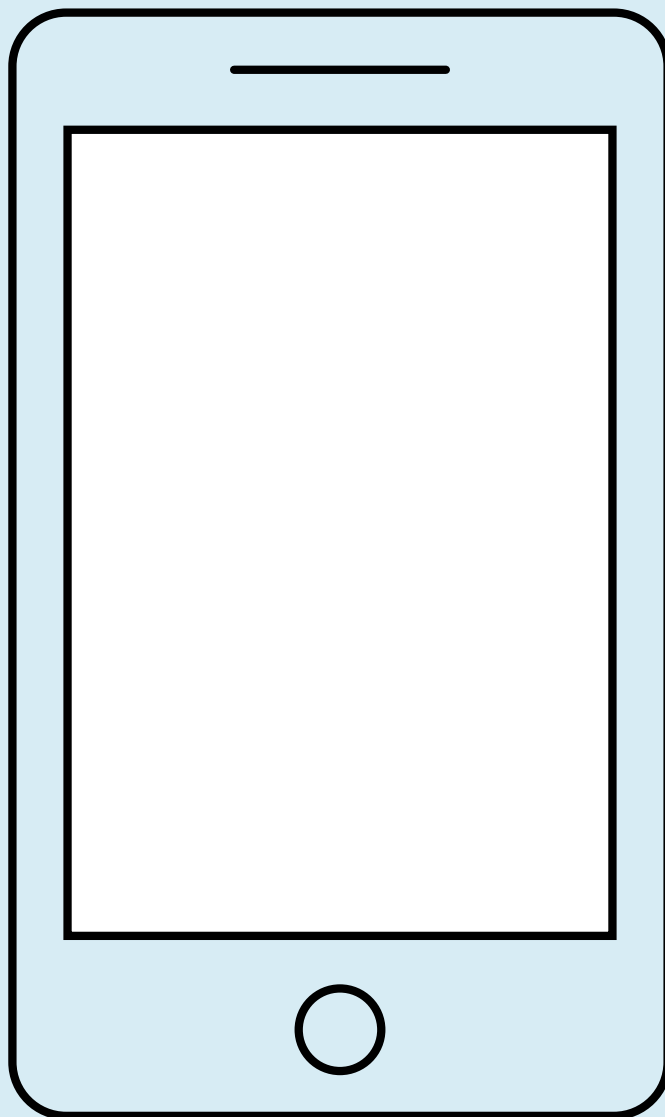
.....
.....
.....

Co - po kolei - będzie mógł/mogła zrobić użytkownik/użytkowniczka w tej aplikacji od momentu jej uruchomienia? W jaki sposób będzie się z niej uczył/uczyła?

.....
.....
.....



2. Narysujcie ekran główny waszej aplikacji zawierający przyciski – odnośniki do jej funkcji:



3. Nadajcie nazwę waszej aplikacji:

.....

KARTA PRACY NR 1 – dodatek dla klas 7-8

4. Wykorzystując wasze doświadczenia uczenia się w szkole i poza nią, uzasadnijcie, że ta aplikacja będzie skuteczną pomocą w nauce. Uwzględnijcie to, jak będzie oddziaływała na różne zmysły, pomagała w przetwarzaniu informacji i wykorzystaniu tych już zdobytych. Sformułujcie dwa argumenty.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. Jak moglibyście zwiększyć skuteczność waszego projektu, gdyby oprócz aplikacji można było wykorzystać analogowe przedmioty (podobnie jak w Akademii korzystano np. z piłki podczas lekcji geografii)? Co towarzyszyłoby waszej aplikacji, by lepiej wspierać uczenie się? Jakie przedmioty, rekwizyty? Zapiszcie, do czego przydałyby się podczas nauki.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

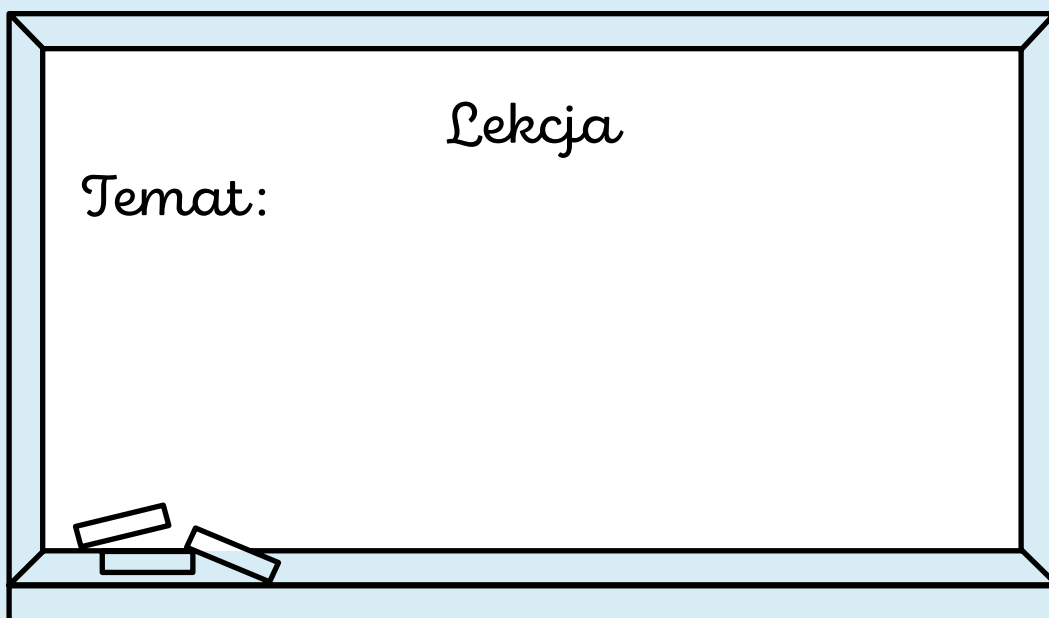
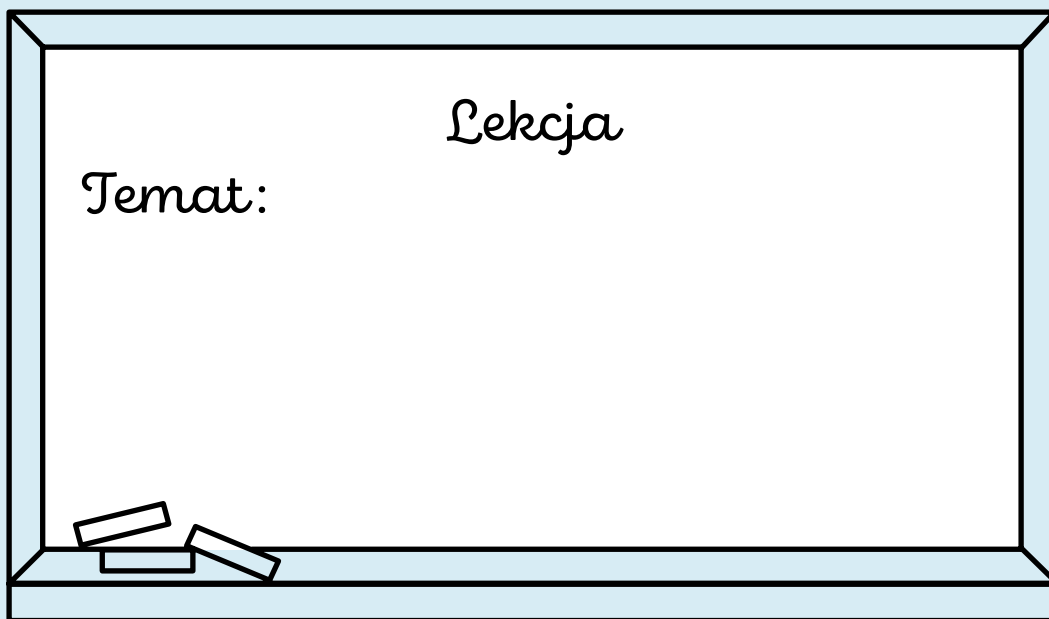


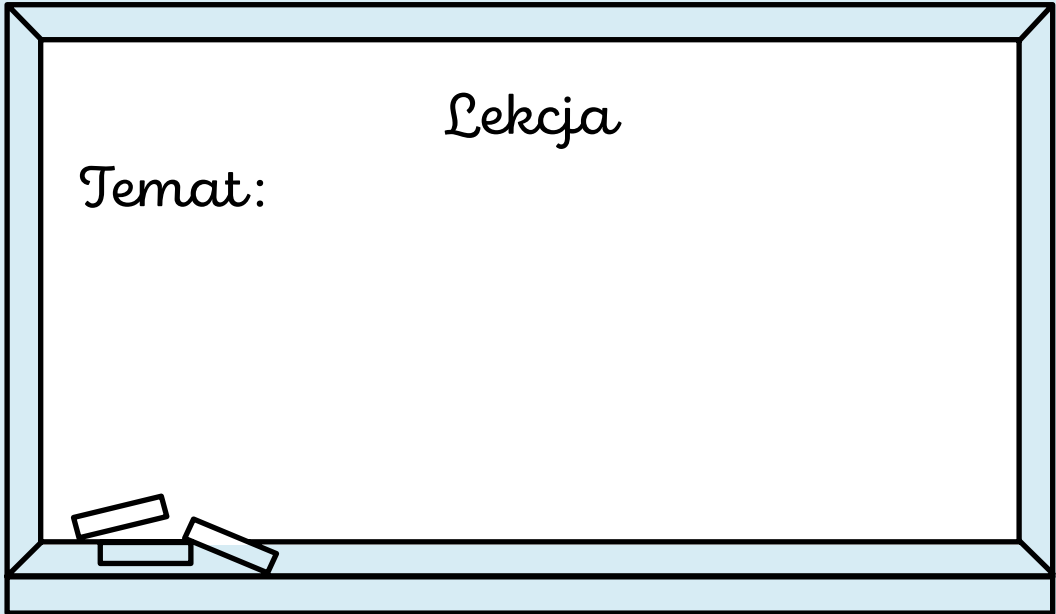
KARTA PRACY NR 2

Nazwa przedmiotu:

.....

Przykładowe tematy lekcji:





Narysujcie, jak wygląda zeszyt do tego przedmiotu (uwaga - pamiętajcie, że nie musi to być wcale tradycyjny zeszyt, nie musi go nawet przypominać - dajcie się ponieść wyobraźni).



Opiszcie w punktach przebieg przykładowej lekcji tego przedmiotu.

.....
.....
.....
.....
.....
.....

KARTA PRACY NR 2 - dodatek dla klas 7-8

Jak według was powinno wyglądać ocenianie na takim przedmiocie? Odpowiedzcie na pytania:

1. Jakie oceny są do dyspozycji (np. cyfrowe, opisowe, obrazkowe, piegi czy jeszcze inne)?
Jaka jest skala ocen?

.....
.....
.....
.....
.....

2. Kto ocenia i co bierze przy tym pod uwagę?

.....
.....
.....
.....
.....

3. Po co jest na tym przedmiocie ocena? Czego można się z niej dowiedzieć, jak ją wykorzystać w dalszej pracy?

.....
.....
.....
.....
.....

ZAŁĄCZNIK 1.

ADA	KLEKS	PTAK MATEUSZ
ADA	KLEKS	PTAK MATEUSZ
ADA	KLEKS	PTAK MATEUSZ
ADA	KLEKS	PTAK MATEUSZ
ADA	KLEKS	PTAK MATEUSZ



młode edukacja **horyzonty**

ogólnopolski projekt edukacji filmowej dla przedszkoli i szkół

20 lat
doświadczenia

dbamy o młodą widownię
poszerzamy filmowe horyzonty

ponad

1000

seansów filmowych miesięcznie

150

filmów w programie

180

kin i domów kultury

cykle tematyczne

dla wszystkich etapów edukacyjnych
stacjonarnie i online

program powiązany z podstawą programową

oraz zgodny z aktualnymi
kierunkami polityki oświatowej
państwa

- seanse filmowe z prelekcjami wraz z bogatą obudową dydaktyczną
- tematy ważne i aktualne dla dzieci i młodzieży
- interdyscyplinarność, międzyprzedmiotowość

honorowy patronat



RZECZNIK PRAW DZIECKA



godzina wychowawcza



2x45min



szkoła podstawowa, klasy 4-8

**Jestem, bo czuję – czuję, bo jestem.
 Świat emocji w filmie „Kleks i wynalazek Filipa Golarza”**

Cele lekcji

Uczniowie/uczennice:

- nazywają i opisują emocje;
- przypisują uczucia do sytuacji i postaci;
- analizują sposoby wyrażania emocji i ich skutki.

Proponowane powiązanie z programem profilaktyczno-wychowawczym szkoły

Podczas lekcji uczniowie/uczennice:

- nabywają kompetencje związane z nazywaniem swoich uczuć i komunikowaniem ich;
- kształtują postawę empatii i wrażliwości na emocje innych osób.

Metody i formy pracy

- praca w grupach,
- gra dydaktyczna,
- rozmowa,
- praca w parach/trójkach,
- odgrywanie scenek,
- praca indywidualna – karta pracy.

Środki dydaktyczne

- powielone i pocięte losy dla wszystkich uczniów/uczennic (załącznik 1., załącznik 4.);
- powielone w kilku (najlepiej pięciu-sześciu) kopiach i pocięte karteczki z nazwami emocji (załącznik 2.);
- powielone i porozcinane plansze dla drużyn (załącznik 3.) – sześć sztuk;
- sześć kostek do gry i sześć pionków;
- powielona dla każdego ucznia/uczennicy karta pracy;
- folie przezroczyste (pięć dużych arkuszy) i pisaki.

Przygotowanie do lekcji

Nauczyciel/nauczycielka układa na środku sali – na stolikach lub na podłodze – rozsypane karteczki z nazwami emocji (załącznik 2.) oraz przykleja na ścianach pięć arkuszy folii przezroczystej – tak, by uczniowie/uczennice mogli/mogły pisać na przyklejonych arkuszach.

PRZEBIEG LEKCJI

Wprowadzenie

Realizacja tematu

Uczniowie/uczennice, wchodząc do klasy, losują fotosy z filmu (załącznik 1.). Następnie dobierają się w grupy z osobami, które wylosowały tę samą fotografię.

1. Spośród rozsypanych na środku klasy nazw uczuć (załącznik 2.) każda grupa wybiera sześć takich, które według niej są związane ze sceną, z jakiej pochodzi filmowy kadr, który otrzymała. Wybrane sześć karteczek uczniowie/uczennice układają na planszy swojej drużyny (załącznik 3.).
2. Nauczyciel/nauczycielka tłumaczy zasady gry – rywalizacji między drużynami. Po kolei każdy zespół rzuca kostką i staje pionkiem na jednym z sześciu swoich pól. Następnie ma za zadanie wytłumaczyć innym zespołom, na jakim uczuciu stoi pionek, mówiąc o tej emocji w pierwszej osobie, zaczynając od: „czuję.../czuję się...”. Uczniowie/uczennice mogą opisywać uczucie, sięgać po synonimy, przykłady sytuacji, jednak nie mogą odwoływać się do takich aspektów jak litery w nazwie uczucia (np. ile liter ma słowo, na jaką literę się zaczyna itp.). Inne drużyny mają 2 minuty na odgadnięcie, o jakie uczucie chodzi. Zespół, któremu jako pierwszemu się to uda, otrzymuje karteczkę z nazwą odgadniętej emocji i kładzie ją obok swojej planszy. Na koniec gry każda drużyna podlicza punkty: po 1 punkcie za każde puste pole na własnej planszy (czyli za takie wytłumaczenie, które sprawiło, że ktoś odgadł uczucie) oraz po 1 punkcie za każdą dodatkową karteczkę (czyli odgadnięte uczucie od innej drużyny). Zależnie od tego, na ile uczniowie/uczennice angażują się w rozgrywkę, można przeprowadzić trzy rundy lub grać nawet do momentu, w którym któraś z drużyn będzie miała pustą planszę.
3. Rozmowa:
 - Co było dla was trudniejsze – odgadywanie uczuć, o których mówili inni, czy wyjaśnianie tych z własnej planszy? Dlaczego?
 - W jakich sytuacjach może się przydać umiejętność mówienia o uczuciach, nazywania ich?
 - W jakich sytuacjach może się przydać umiejętność uważnego słuchania i rozumienia tego, co inni mówią o swoich uczuciach?
4. Uczniowie/uczennice losują karteczki (załącznik 4.) i w ten sposób dzielą się tym razem na pięć drużyn. Każdy zespół ma przydzieloną jedną z grup uczuć: radość, złość, wstyd, strach, smutek. Nauczyciel/nauczycielka przypomina, iż to główne grupy emocji, o jakich Ada mówiła Albertowi. Następnie wprowadza uczniów/uczennice w zadanie: będą mieli pomóc Albertowi w nazywaniu szerszej gamy uczuć. Uczniowie/uczennice podchodzą do przyklejonej do ściany folii, na której zapisana jest nazwa przydzielonego im uczucia, i wokół niej za pomocą pisaków zapisują jak najwięcej nazw emocji, które zaliczyliby do tej grupy. Mogą przy tym sięgać do karteczek z poprzedniego ćwiczenia, by poszukać dodatkowych inspiracji. Nauczyciel/nauczycielka krąży po sali i w razie potrzeby naprowadza grupy dodatkowymi pytaniami. Na wykonanie zadania zespoły mają 2 minuty.
5. Po upływie 2 minut nauczyciel/nauczycielka prosi grupy o przejście o jedną folię w prawo. Teraz w ciągu 1 minuty grupy dopisują swoje pomysły do folii innego zespołu. Następują

kolejne zmiany – tak, aby każdy przez minutę znalazł się przy każdej z grup uczuć.

6. Nauczyciel/nauczycielka wprowadza uczniów/uczennice w kolejne zadanie: skoro poszerzyliśmy już wiedzę i umiejętności związane z nazywaniem emocji, czas zastosować ją w praktyce. Uczniowie/uczennice dobierają się w dwu-, trzyosobowe zespoły, z których każdy otrzymuje kartę pracy. Zadaniem uczniów/uczennic będzie teraz uzupełnienie informacji, co czuli poszczególni bohaterowie w danych scenach filmu. Podczas pracy można się przechadzać po klasie i zerkać na folie w poszukiwaniu odpowiednich nazw emocji.
7. Nauczyciel/nauczycielka prosi, by dwójki/trójki połączyły się w większe, cztero-, sześciuosobowe grupki i w tych zespołach sprawdziły i przedyskutowały efekty swojej pracy, argumentując, dlaczego wybrały takie, a nie inne emocje. Ewentualne wątpliwości można wyjaśnić na forum.
8. Nauczyciel/nauczycielka prosi, by każda grupa zaprezentowała jedną wybraną sytuację z karty pracy, wraz z zapisaną przez nią wypowiedzią bohatera, w formie krótkiej scenki. W starszych klasach uczniowie/uczennice mogą podejść do takiego zadania z większą rezerwą – wówczas można zaproponować, by bohaterów w scenkach zastąpiły przedmioty, które kojarzą im się z danym bohaterem, a znajdują się w sali (np. butelka wody, długopis, piórnik, zeszyt, samolocik z papieru, kwiatek w doniczce, zegarek itp.).
9. Po zaprezentowaniu scenek następuje krótka rozmowa podsumowująca:
 - Czy w codziennym życiu wypowiadamy tego typu zdania – czuję...? Jak czuliście się z wypowiedzianiem ich przy innych? Czy byłoby wam łatwo powiedzieć takie zdania na temat swoich prawdziwych emocji, a nie emocji bohaterów/bohatek filmu?
 - Czy i kiedy tego typu wypowiedzi padają w filmie?
 - Którzy/które z bohaterów/bohatek próbują nazywać i komunikować to, co czują, a którzy/które nie?
 - Czy ci, którzy tego nie robią, wyrażają swoje uczucie w jakiś inny sposób? Jaki? Czy to lepiej, czy gorzej dla nich i dla otoczenia?



10. Nauczyciel/nauczycielka prosi uczniów/uczennice o indywidualne rozwiązania drugiego zadania w karcie pracy. Następnie – najpierw w parach lub trójkach, a później na forum klasy – uczniowie/uczennice weryfikują zapisane odpowiedzi.
11. Nauczyciel/nauczycielka dzieli klasę na dwa zespoły. Zadaniem pierwszego z nich będzie znalezienie argumentów, które przekonałyby Alberta i Filipa, że warto umieć nazywać swoje emocje i komunikować je innym za pomocą słów. Zadaniem drugiego – takich, które przekonają Alberta, że powinien pójść w ślady Filipa i nie mówić, ale działać pod wpływem emocji. Uczniowie/uczennice pracują w kilkuosobowych podgrupkach i na zanotowanie argumentów mają 5 minut.
12. Nauczyciel/nauczycielka wybiera lub losuje dwóch/dwie uczniów/uczennice, którzy/które będą adresatami padających argumentów (Albertem i Filipem). Wybrani uczniowie/uczennice siadają na środku, a następnie drużyny naprzemiennie wygłaszają swoje argumenty. Na koniec Albert i Filip mówią o tym, jak się czuli, słuchając zachęt ze strony kolegów oraz które z nich – i dlaczego – były dla nich najbardziej przekonujące.

Podsumowanie tematu

Uczniowie/uczennice indywidualnie zapisują w kartach pracy wnioski dotyczące tego, co może się wydarzyć, gdy nie mówimy o swoich uczuciach i nie nazywamy ich. Następnie kilka osób odczytuje swoje propozycje na forum klasy.

Rozmowa podsumowująca:

- Co możemy robić w naszej codzienności, by lepiej rozumieć swoje uczucia?
- Co możemy robić, by lepiej rozumieć uczucia innych?



ZAŁĄCZNIK 1.





ZAŁĄCZNIK 2.

BEZPIECZEŃSTWO	SPOKÓJ	ZACHWYT
DUMA	SYMPATIA	ROZDRAŻNIENIE
ENTUZJAZM	WDZIĘCZNOŚĆ	ZAKŁOPOTANIE
PODEKSCYTOWANIE	WESOŁOŚĆ	LĘK
NIEPOKÓJ	PRZERAŻENIE	WZRUSZENIE
ZAZDROŚĆ	PRZYGNĘBIENIE	ROZCZAROWANIE
TĘSKNOTA	ROZPACZ	ŻAL
SPEZNIENIE	UPOKORZENIE	ZŁOŚĆ
GNIEW	WŚCIEKŁOŚĆ	SATYSFAKCJA
NIEPEWNOŚĆ	POCZUCIE WINY	ZAGUBIENIE
POCZUCIE KRZYWDY	PRZYKROŚĆ	ZACIEKAWIENIE

ZAŁĄCZNIK 2. - dodatek dla klas 7-8

AKCEPTACJA	BEZTROSKA	ROZBAWIENIE
SWOBODA	IRYTACJA	DESPERACJA
FRUSTRACJA	ZAINTRYGOWANIE	WZBURZENIE
KONSTERNACJA	ZAWIŚĆ	SKONFUNDOWANIE
NIEZADOWOLENIE	PRZYGNĘBIENIE	ROZCZAROWANIE
MELANCHOLIA	LITOŚĆ	GORYCZ
APATIA	TREMA	OSAMOTNIENIE

ZAŁĄCZNIK 3.

1	2	3
4	5	6

1	2	3
4	5	6

1	2	3
4	5	6

1	2	3
4	5	6

1	2	3
4	5	6

1	2	3
4	5	6

1	2	3
4	5	6

ZAŁĄCZNIK 4.

RADOŚĆ	WSTYD	STRACH
SMUTEK	ZŁOŚĆ	
RADOŚĆ	WSTYD	STRACH
SMUTEK	ZŁOŚĆ	
RADOŚĆ	WSTYD	STRACH
SMUTEK	ZŁOŚĆ	
RADOŚĆ	WSTYD	STRACH
SMUTEK	ZŁOŚĆ	

KARTA PRACY

1. Wpisz w dymkach, jakimi słowami bohaterowie/bohaterki mogliby/mogłyby określić to, co czuli w danych momentach.



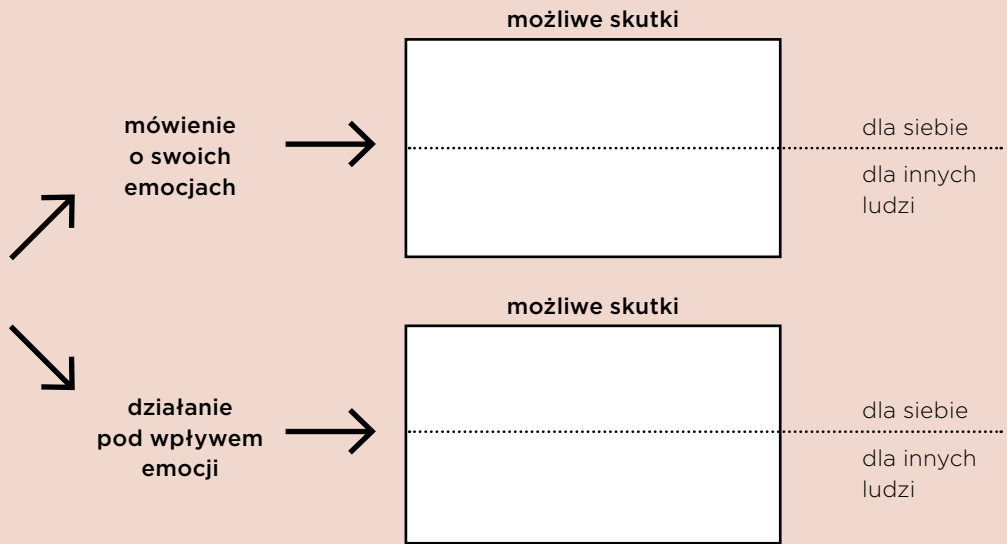


2. Uzupełnij informacje dotyczące emocji i zachowań postaci w poniższych sytuacjach:

	Albert	Filip
Sytuacja	Śmierć ojca	Odrzucenie ze strony mamy Ady
Co czuje?		
Skąd wiemy, co czuje? Co robi/mówi? W jaki sposób okazuje emocje?		
Jakie skutki dla bohatera/bohaterki i dla otoczenia ma ten sposób wyrażania emocji?		



3. Uzupełnij schemat:



Warszawa 2024

Koncepcja merytoryczna i opieka metodyczna:

Anna Równy

Autorka:

Monika Budziak

Redakcja i korekta:

Joanna Dzik

Koordynator projektu:

Cezary Kruszewski

Skład i łamanie:

Anna Cieszyńska

Wydawcy:



NEXT FILM to spółka należąca do grupy Helios, specjalizująca się w produkcji i dystrybucji filmów polskich. W jej katalogu znajdują się m.in.: „Akademia pana Kleksa”, „Bogowie”, „Chłopi”, „Drogówka”, „Ikar. Legenda Mietka Kosza”, „Johnny”, „Kamerdyner”, „Miszmasz czyli Kogel Mogel 3”, „Piłsudski”, „Plan B”, „Po prostu przyjaźń”, „Pokot”, „Powstanie Warszawskie”, „Sami swoi. Początek”, „Sztuka kochania. Historia Michaliny Wisłockiej”, „Teściowie”, „Twój Vincent” oraz „Za duży na bajki”.

