



—CEO—
CENTRUM EDUKACJI
OBYWATELSKIEJ

KINO
Klasa
MONOLITH

JASKINIOWIEC

© 2017 Studiocanal S.A.S. and the British Film Institute. All Rights Reserved.
www.earlymanmovie.com



**MATERIAŁY POMOCNICZE
DLA NAUCZYCIELI**

JASKINIOWIEC

© 2017 Studiocal S.A.S. and the British Film Institute. All Rights Reserved.
www.easymanmovie.com



JASKINIOWIEC

© 2017 Studiocanal S.A.S. and the British Film Institute. All Rights Reserved.
www.earlymanmovie.com



Opracowanie: Karolina Jastrzębska-Mitzner

Temat:

COŚ NOWEGO – COŚ TRUDNEGO? O PROCESIE UCZENIA SIĘ

Etap kształcenia:

klasy IV–VI

Czas trwania:

2 godziny lekcyjne

**Podstawa
programowa:**

Kształcenie ogólne w szkole podstawowej ma na celu:

- 1) rozwijanie kompetencji, takich jak: kreatywność, innowacyjność i przedsiębiorczość;
- 2) rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania, argumentowania i wnioskowania;
- 3) ukazywanie wartości wiedzy jako podstawy do rozwoju umiejętności;
- 4) rozbudzanie ciekawości poznawczej uczniów oraz motywacji do nauki;
- 5) wyposażenie uczniów w taki zasób wiadomości oraz kształtowanie takich umiejętności, które pozwalają w sposób bardziej dojrzały i uporządkowany zrozumieć świat;
- 6) wspieranie ucznia w rozpoznawaniu własnych predyspozycji i określaniu drogi dalszej edukacji;
- 7) wszechstronny rozwój osobowy ucznia przez pogłębianie wiedzy oraz zaspokajanie i rozbudzanie jego naturalnej ciekawości poznawczej;
- 8) kształtowanie postawy otwartej wobec świata i innych ludzi, aktywności w życiu społecznym oraz odpowiedzialności za zbiorowość.

Najważniejsze umiejętności rozwijane w ramach kształcenia ogólnego w szkole podstawowej to:

- 1) sprawne komunikowanie się w języku polskim oraz w językach obcych nowożytnych;
- 2) poszukiwanie, porządkowanie, krytyczna analiza oraz wykorzystanie informacji z różnych źródeł;

- 3) rozwiązywanie problemów, również z wykorzystaniem technik mediacyjnych;
- 4) praca w zespole i społeczna aktywność¹.

Cel ogólny:

- ✓ Wzmacnianie gotowości uczniów do świadomego zdobywania i rozwijania nowych umiejętności i nowej wiedzy.

Cele szczegółowe:

- ✓ Uczeń potrafi rozpoznać czynniki, które mogą spowalniać proces uczenia się, a także te, które go wzmacniają/przyspieszają.
- ✓ Uczeń identyfikuje emocje, zarówno przyjemne, jak i trudne, które mogą towarzyszyć procesowi uczenia się.
- ✓ Uczeń zdaje sobie sprawę z wagi współpracy i działania w zespole w kontekście rozwijania nowych umiejętności.

Metody:

Dyskusja wydobywcza, metoda wizualna „balon”, ćwiczenie „human bingo”, praca w parach, praca w mniejszych grupach, karta pracy, ćwiczenie wspierające budowanie zespołu „red cup challenge”.

Słowa kluczowe:

Uczenie się, emocje, praca zespołowa, współpraca, kryzys.

Materiały pomocnicze:

Wydrukowane załączniki (liczba opisana w ćwiczeniach), papierowa taśma (malarska), kartki typu post-it, kubeczki papierowe lub plastikowe, gumki recepturki, sznurek.

Uwagi:

Scenariusz zajęć został skonstruowany wokół wyraźnego w filmie *Jaskiniowiec* wątku uczenia się. Warsztat oparty na pracy z filmem i aktywnych formach edukacji ma się stać przyczynkiem do autorefleksji na temat indywidualnych dla każdego mechanizmów uczenia się. Ćwiczenia zostały dobrane tak, aby dawać uczniom przestrzeń do konstruowania i wyrażania własnego stanowiska, wyciągania wniosków, porządkowania ich i tworzenia połączeń między tematem zajęć a życiem codziennym.



¹ Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej.

Przebieg zajęć

I. Wprowadzenie

– dyskusja wydobywcza po obejrzeniu filmu inspirowana wizualną metodą „balon”
(czas trwania: 10 min)

Rozpocznij zajęcia od krótkiej dyskusji, która pozwoli uczniom sformułować własne refleksje po obejrzeniu filmu *Jaskiniowiec*. To czas, kiedy dzieci mogą samodzielnie określić i uargumentować, które elementy produkcji zrobiły na nich największe wrażenie, zapadły im w pamięć. Ćwiczenie pozwala również uczniom nazwać emocje, które pojawiły się w czasie projekcji.

Ćwiczenie jest inspirowane wizualną metodą ewaluacji „balon”, która poprzez graficzną formę ma ułatwić uczestnikom uruchomienie skojarzeń oraz sformułowanie i uporządkowanie swojego stanowiska.

Zawieś w widocznym miejscu w sali obrazek przedstawiający balon (załącznik 1 – ćwiczenie „balon”). Możesz również narysować balon samodzielnie na większym arkuszu papieru lub na tablicy. We wprowadzeniu do ćwiczenia poproś dzieci, aby przypomniały sobie te elementy filmu, które były dla nich najbardziej interesujące – takie, które pozwalają mu zapaść w pamięć. Mogą to być konkretna scena, postać, dialog. Być może będzie to technika animacji, która została wykorzystana przy tworzeniu *Jaskiniowca*. Następnie rozdaj każdemu uczniowi jedną karteczkę typu post-it. Poproś, aby uczestnicy zajęć zapisali na niej swoje refleksje, a potem zawiesili ją na obrazku przedstawiającym balon.

Omów spisane przez uczniów wrażenia filmowe. Staraj się uporządkować pisemne wypowiedzi, np. określając, których było najwięcej, a których najmniej. W czasie omawiania zadawaj grupie dodatkowe pytania pogłębiające, takie jak:

- Dlaczego ten element zwrócił waszą uwagę?
- Co było w nim interesującego lub utrudniającego odbiór?
- Jakie emocje pojawiły się w was w danym momencie filmu?

Faza zasadnicza

II. Początki procesu zdobywania nowych umiejętności i nowej wiedzy – odwołanie do indywidualnych doświadczeń uczniów

– ćwiczenie „human bingo”, dyskusja wydobywcza
(czas trwania: 15 min)

Ćwiczenie ma wprowadzić uczniów w ukazany w *Jaskiniowcu* wątek złożoności procesu uczenia się. Nie odnoś się jednak jeszcze bezpośrednio do treści filmu. Temat przyswajania nowych umiejętności i nowej wiedzy porusz poprzez odwołanie do osobistych doświadczeń uczestników. Taka forma wprowadzenia pozwoli dzieciom zbudować związek emocjonalny z tematem filmu, a także stworzyć połączenie między jego fabułą a ich życiem codziennym. Dodatkowo ćwiczenie „human bingo” pełni funkcję integracyjną, pozwala pogłębić wiedzę na temat własnej grupy rówieśniczej.

Przed zajęciami wydrukuj i rozdaj karty pracy „human bingo” ([załącznik 2 – schemat do ćwiczenia „human bingo”](#)), tak aby każdy uczeń otrzymał jeden arkusz. Następnie poproś uczestników, aby poruszając się swobodnie po sali oraz nawiązując krótkie rozmowy z kolegami i koleżankami, odszukali w swojej grupie tych, którzy spełniają wypisane w tabelce kryteria – kiedy uda się odnaleźć taką osobę, należy wpisać jej imię w odpowiednie pole tabeli. Na realizację tego zadania daj grupie ok. 7 min.

Omów krótko to ćwiczenie. Dopytaj uczniów o imiona kolegów lub koleżanek, które udało im się wpisać do tabeli. Możesz zadać pytania pomocnicze:

- Czy to było trudne/łatwe zadanie?
- Czy udało się wypełnić imionami wszystkie pola?
- Czy w grupie znajdują się osoby, które mają inne umiejętności lub wiedzę niepodane w tabeli? Jeśli tak, to jakie?
- Czego nowego dowiedzieliście się o swojej grupie?

Następnie poproś uczniów, aby przypomnieli sobie konkretne momenty ze swojego życia, w których zaczynali się uczyć czegoś nowego. Zaproś dzieci do wymiany doświadczeń, zadaj pytania naprowadzające:

- Jak wyglądały wasze początki?
- Jak długo trwał proces uczenia się?
- Czy wszystko udało się za pierwszym razem?

W czasie dyskusji najprawdopodobniej pojawią się ze strony grupy głosy mówiące o tym, że początki nauki bywały trudne. Być może usłyszysz, że dzieci mierzyły się z takimi przeszkodami, jak: brak czasu, zniechęcenie czy znużenie. Nawiąż do fabuły filmu *Jaskiniowiec*. Główny bohater Dug i pozostali członkowie jego plemienia również stanęli przed wyzwaniem zdobycia nowej umiejętności – gry w piłkę nożną. W ich przypadku ta umiejętność oraz wygrany mecz z przedstawicielami epoki brązu miały przesądzić o powrocie plemienia do rodzinnej doliny. Dug i jego współziomkowie z plemienia przeszli długą i niełatwą drogę, konfrontowali się zarówno z małymi sukcesami, jak i z kryzysami.

III. Możliwe etapy procesu uczenia się – analiza postaci głównego bohatera Duga i pozostałych członków jego plemienia

– praca w grupach, oś czasu, dyskusja wydobywcza
(czas trwania: 20 min)

Zaproś grupę do wspólnego przyjrzenia się losom plemienia jaskiniowców i ich przeanalizowania. W tym ćwiczeniu dzieci będą miały okazję uporządkować fragmenty historii głównych bohaterów, przyrzeć się procesowi nabywania przez nich zupełnie nowej umiejętności – gry w piłkę nożną.

Podziel uczniów na mniejsze grupy (trzy- lub czteroosobowe). Możesz poprosić, aby dzieci podzieliły się samodzielnie, lub zainicjować podział poprzez losowanie albo odliczanie. Każdej grupie rozdaj wydrukowane i pocięte wcześniej opisy kolejnych etapów historii jaskiniowców i ich przygotowań do meczu piłkarskiego ([załącznik 3 – historia Duga i jego plemienia](#)). Poproś, by dzieci w grupach przeczytały opisy, a następnie ułożyły zdarzenia we właściwej kolejności.

Przejdź do omówienia. Poproś dzieci o przedstawienie efektów pracy w grupach. Przy każdej scenie proś o głos inną grupę, tak aby zmobilizować wszystkich uczniów. Omówieniu możesz nadać formę graficzną: rozklej na podłodze



papierową taśmę symbolizującą oś czasu albo narysuj na tablicy schemat schodów lub rzeki – kolejne stopnie czy zakola rzeki będą oznaczały kolejne perypetie bohaterów filmu. W czasie omówienia umieszczaj na odcinkach osi czasu/schodów/rzeki odpowiednie fragmenty historii Duga i jego plemienia.

Poproś dzieci o skomentowanie tej historii. Na ile doświadczenie Duga i jego współplemieńców pokrywa się z ich własnym doświadczeniem (nawiąż do ćwiczenia „human bingo”? Zwróć uwagę, że cały proces nauki był rozciągnięty w czasie i skomplikowany.

PRZERWA

IV. Hamulce i bodźce – co przeszkadza, a co pomaga w uczeniu się?

– praca w parach, karty pracy, dyskusja wydobywcza
(czas trwania: 20 min)

Po przerwie zaproś dzieci do pracy w parach. Każdej parze rozdaj wydrukowaną wcześniej kartę pracy ([załącznik 4 – karta pracy „hamulce i bodźce”](#)). Poproś dzieci, aby pracując i dyskutując w parach, spróbowały wypisać po jednej stronie tabeli te czynniki, które mogą spowalniać proces uczenia się (możesz je nazwać „**hamulcami**”). Po drugiej stronie tabeli jest zaś miejsce na „**bodźce**”, czyli te czynniki, które mogą pomagać w trakcie uczenia się. Przypomnij uczniom, żeby podczas pracy w parach skorzystali z historii Duga i jego plemienia.

Oto przykładowe czynniki, które odegrały istotną rolę w procesie nauki jaskiniowców.

„Bodźce”:

- ✓ fascynacja,
- ✓ ciekawość świata,
- ✓ chęć poznania czegoś zupełnie nowego,
- ✓ potrzeba odkrywania,
- ✓ bardzo ważny osobisty cel – powrót do doliny,
- ✓ określony czas na realizację zadania,
- ✓ poczucie własnej tożsamości – przodkowie Duga też grali w piłkę nożną,
- ✓ zdolność przekonywania innych do realizacji planu,
- ✓ treningi pod okiem mistrza – pomoc specjalisty,
- ✓ niereagowanie na zniechęcające uwagi,
- ✓ wsparcie najbliższych,
- ✓ **praca zespołowa.**

„Hamulce”:

- ✓ stare nawyki,
- ✓ nieudane próby,
- ✓ trudne (bo nowe) zasady,
- ✓ utrata sprzętu do ćwiczeń – plemię traci boisko,
- ✓ uwagi i wątpliwe głosy z najbliższego otoczenia,
- ✓ brak wiary we własne siły.

Następnie zaproś uczniów do omówienia wyników. Poproś, aby poszczególne pary podzieliły się efektami swojej pracy. W podsumowaniu możesz ponownie nawiązać do doświadczeń uczniów. Zapytaj dzieci, co im przeszkadza w nauce i zniechęca je do niej, a co je mobilizuje. Czy są to te same czynniki, co w przypadku Duga i jaskiniowców? A może zupełnie inne? Dopytaj również, jakie

emocje mogą się pojawić w czasie takiego procesu nauki. Mogą to być emocje trudne (np. **złość, smutek, bezsilność, gniew, strach, frustracja, irytacja, gorycz**), a także przyjemne (np. **radość, entuzjazm, zachwyty, zadowolenie, euforia, ulga, spełnienie, ekscytacja**).

Przed ostatnim ćwiczeniem zapytaj dzieci, co przesądziło o sukcesie jaskiniowców. Przypomnij, że chodzi o **pracę zespołową** – to dzięki niej drużyna jaskiniowców zdobyła zwycięską bramkę w ostatniej minucie meczu z drużyną epoki brązu. Za chwilę uczniowie będą mogli spróbować swoich sił w minizadaniu zespołowym i doświadczyć, na ile współpraca i wymiana doświadczeń mogą być pomocne.

V. Istota pracy zespołowej – jaką wartość wnosi w proces uczenia się

– ćwiczenie budujące zespół „red cup challenge”

(czas trwania: 25 min)

Zaproś uczniów do ostatniego, zespołowego zadania. Przypomnij, że na początku zajęć, w czasie ćwiczenia „human bingo”, dzieci miały okazję dowiedzieć się czegoś nowego o swoich kolegach i koleżankach. Teraz będą to mogły pogłębić poprzez działanie.

Znowu podziel uczniów na mniejsze, cztero- lub pięcioosobowe grupy. Następnie każdemu zespołowi rozdaj dokładnie taki sam zestaw materiałów:

- ✓ sześć kubeczków papierowych lub plastikowych,
- ✓ trzy gumki recepturki,
- ✓ sznurek.

Zadaniem grup będzie zbudowanie przy użyciu tych elementów wieży z kubeczków. UWAGA: uczniowie nie mogą dotykać kubeczków rękami (ani innymi częściami ciała). Każda grupa ma na realizację zadania do 15 min.

Ćwiczenie jest inspirowane zadaniem wspierającym budowanie zespołu „red cup challenge”. Przykłady realizacji tego zadania możesz znaleźć w internecie:

- <https://www.youtube.com/watch?v=Bg3AuxaoqjA>;
- <https://www.youtube.com/watch?v=teJbh-dxHTQ>.

Na końcu omów to doświadczenie. Zapytaj uczniów, jak się czuli podczas ćwiczenia. Co było dla nich trudne/łatwe/zaskakujące? Jak w każdej grupie wyglądał proces rozwiązywania problemu? Czy pojawiły się kryzysowe sytuacje? Dlaczego?

W ostatniej fazie podsumowania połącz doświadczenie, które dzieci zdobyły w trakcie ćwiczenia, z omawianym wątkiem filmu *Jaskiniowiec*. Zapytaj uczniów, jakie korzyści w czasie nauki może przynieść praca zespołowa. W jaki sposób może być pomocna? Być może pojawią się takie odpowiedzi, jak:

- ✓ wsparcie ze strony pozostałych członków zespołu,
- ✓ podział zadań i ról,
- ✓ wymiana doświadczeń,
- ✓ wzajemne inspirowanie i uzupełnianie się,
- ✓ różne spojrzenia na dany problem,
- ✓ energia grupy.



Zwróć uwagę, że praca zespołowa może być także mniej przyjemna, może generować trudne emocje, np. w sytuacjach konfliktowych lub kryzysowych. Jednak samo radzenie sobie w podobnych przypadkach jest cenną umiejętnością społeczną.

Praca domowa

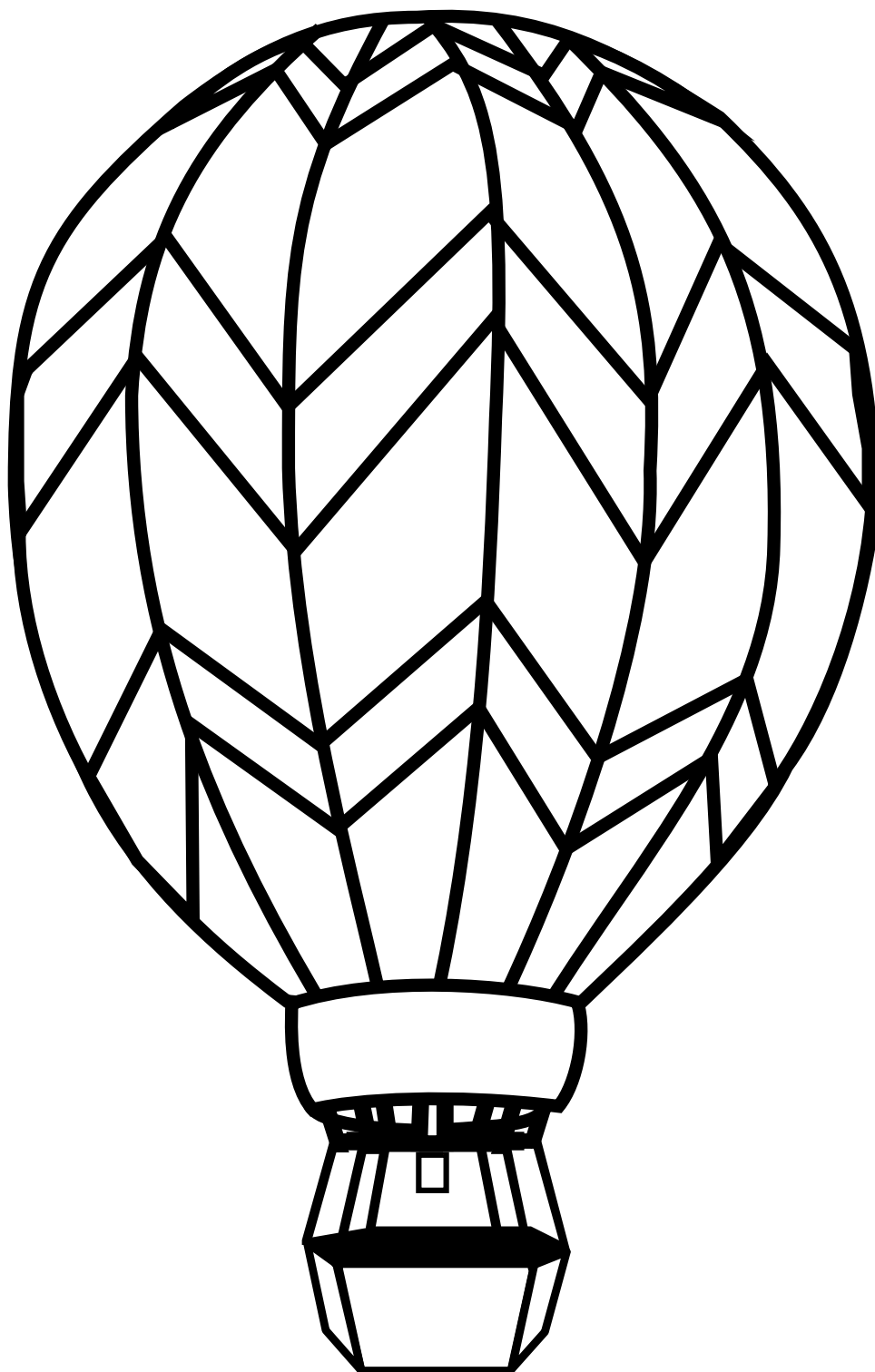
Zasygnalizuj dzieciom, że każdy człowiek nieco inaczej zdobywa nową wiedzę i rozwija nowe umiejętności. Jedni chętniej uczą się przez działanie, inni – przez obserwację, czytanie i notowanie, słuchanie, dyskutowanie. Zaproponuj dzieciom, aby spróbowały samodzielnie zaobserwować, w jakim stylu uczenia się czują się najlepiej. Na następnych zajęciach zbierz ich refleksje i obserwacje.



Załączniki

Załącznik 1

Ćwiczenie „balon”



Załącznik 2

Schemat do ćwiczenia „human bingo”

Potrafi grać na instrumencie muzycznym	Umie ugotować zupę	Potrafi jeździć na łyżwach	Zna dobrze historię swojej miejscowości	Umie pływać kraulem
Umie zaprojektować plakat	Trenuje taniec	Umie jeździć na hulajnodze	Potrafi szyć	Umie grać w piłkę nożną
Zna się na grach – komputerowych lub planszowych	Potrafi narysować portret	Pisze opowiadania	Zna podstawy programowania	Potrafi naprawić rower

Załącznik 3

Historia Duga i jego plemienia



Dug ogląda rysunki na ścianach jaskini.
Stworzyli je jego przodkowie, którzy doskonale grali w piłkę nożną.
Ale Dug jeszcze tego nie wie.

Dug przez przypadek trafia na boisko w mieście z epoki brązu.
Tam pierwszy raz widzi, jak wyglądają stadion piłkarski, piłka nożna, zawodnicy, sędziowie.

Dug wraca do swojego plemienia.
Pokazuje piłkę nożną swoim współziomkom.
Informuje ich, że mają rozegrać mecz z drużyną z epoki brązu.

Plemię rozpoczyna treningi piłki nożnej.
Jaskiniowcy początkowo nie radzą sobie z zasadami.
Nie trafiają w piłkę albo robią to za mocno. Mylą się.

Boisko, na którym plemię trenuje,
zostaje zniszczone.

Kieromir zaczyna wątpić.
Uważa, że powinni zająć się tylko polowaniem na króliki.
Dug walczy o swój pomysł.

Dug potajemnie wraca na boisko drużyny z epoki brązu.
Tam poznaje Gunę, utalentowaną dziewczynę,
która bardzo dobrze gra w piłkę.

Guna rozpoczyna trening drużyny jaskiniowców.
Przekonuje, że powinni zacząć
od poznania swojego przeciwnika.

Jaskiniowcy mobilizują się do działania.
Zaczynają sumiennie trenować.
Sami szyją sobie też ubrania sportowe.

Lord Knut pokazuje Dugowi fałszywe malowidła w jaskini.
Przekonuje, że jego przodkowie
byli przegranymi.

Jaskiniowcy stają do zawodów.
Wygrywają, bo tworzą zespół,
potrafią współpracować.

Załącznik 4

Karta pracy „hamulce i bodźce”

[illegible]

JASKINIOWIEC

© 2017 Studiocanal S.A.S. and the British Film Institute. All Rights Reserved.
www.earlymanmovie.com



-CEO-
CENTRUM EDUKACJI
OBYWATELSKIEJ

Materiały pomocnicze dla nauczycieli
przygotowane przez
Centrum Edukacji Obywatelskiej

Warszawa 2018

W KINACH W LUTYM 2018



więcej informacji na FB Kino to bajka