

# PASKUDY UGLYDOLLS



Motion Picture Artwork TM & © 2019 Ugly Industries Holdings, LLC. All Rights Reserved.  
Photo(s): Courtesy of STXfilms.

**MATERIAŁY POMOCNICZE  
DLA NAUCZYCIELI**



# PASKUDY UGLYDOLLS

Motion Picture Artwork TM & © 2019 Ugly Industries Holdings, LLC. All Rights Reserved.  
Photo(s): Courtesy of STXfilms.



# PASKUDY UGLYDOLLS

Opracowanie: Anna Kawalska

**Temat:**

## PIĘKNIE BYĆ SOBĄ

**Etap kształcenia:**

zerówka, klasy I–III szkoły podstawowej

**Czas trwania:**

1 godzina lekcyjna

**Podstawa**

**programowa:**

Cele zajęć są zbieżne z celami podstawy programowej sformułowanej dla edukacji przedszkolnej oraz I etapu edukacyjnego obejmującego klasy I–III szkoły podstawowej (edukacja wczesnoszkolna)<sup>1</sup>.

### **Cele podstawy programowej dla edukacji przedszkolnej realizowane za pomocą scenariusza to:**

- wspieranie wielokierunkowej aktywności dziecka poprzez organizację warunków sprzyjających nabywaniu doświadczeń w fizycznym, emocjonalnym, społecznym i poznawczym obszarze jego rozwoju;
- wzmacnianie poczucia wartości, indywidualności, oryginalności dziecka oraz potrzeby tworzenia relacji osobowych i uczestnictwa w grupie;
- przygotowywanie do rozumienia emocji, uczuć własnych i innych ludzi oraz dbanie o zdrowie psychiczne.

### **Zajęcia realizowane za pomocą scenariusza wpływają na kształtowanie się takich umiejętności, jak:**

w obszarze rozwoju fizycznego:

- uczestniczenie w zabawach ruchowych, w tym rytmicznych, muzycznych, naśladowczych, z przyborami lub bez nich;

w obszarze rozwoju emocjonalnego:

- rozpoznawanie i nazywanie emocji;
- rozróżnianie emocji i uczuć przyjemnych i nieprzyjemnych, świadomość, że odczuwają i przeżywają je wszyscy ludzie;
- wczuwanie się w emocje i uczucia osób z najbliższego otoczenia;

<sup>1</sup> 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 (**Dz.U. z 2017 r., poz. 356**).



w obszarze rozwoju społecznego:

- przejawianie poczucia własnej wartości jako osoby, wyrażanie szacunku wobec innych osób i nawiązywanie relacji rówieśniczych opartych na tych wartościach;
- nazywanie i rozpoznawanie wartości związanych z umiejętnościami i zachowaniami społecznymi, np. szacunek do innych, życzliwość, obowiązkowość, przyjaźń, radość, współpraca.

**Cele podstawy programowej dla edukacji wczesnoszkolnej realizowane za pomocą scenariusza to:**

- formowanie u uczniów poczucia godności własnej osoby i szacunku dla godności innych osób;
- rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania, argumentowania i wnioskowania;
- kształtowanie postawy otwartej wobec świata i innych ludzi, aktywności w życiu społecznym oraz odpowiedzialności za zbiorowość.

**Warsztat pomaga w kształtowaniu:**

- umiejętności respektowania przepisów gier, zabaw zespołowych i przepisów poruszania się w miejscach publicznych;
- umiejętności rozpoznawania, rozumienia i nazywania emocji oraz uczuć innych osób, potrzeby tworzenia relacji;
- umiejętności nazywania poznanych wartości, oceny postępowania innych ludzi, odwoływania się w ocenie do przyjętych zasad i wartości;
- potrzeby i umiejętności samodzielnego refleksyjnego, logicznego, krytycznego i twórczego myślenia.

**Cel ogólny:**

wzmocnienie poczucia własnej wartości u uczniów oraz przekonania, że każdy ma prawo być sobą, budowanie pozytywnego stosunku do różnorodności

**Cele**

**szczegółowe:**

- Uczeń dostrzega, że każda osoba i on sam są wyjątkowi i mają prawo być sobą.
- Uczeń daje innym osobom i sobie samemu prawo do popełniania błędów, rozwijania się.
- Uczeń potrafi dostrzegać w innych osobach dobre cechy i je wzmacniać.
- Uczeń dostrzega różnorodność w klasie.

**Metody:**

rozmowa/pogadanka na forum, dramowa zabawa ruchowa, zabawa ruchowa ze zdjęciami

wydrukowane zdjęcia (załącznik), instrument muzyczny, np. bębenek (opcjonalnie)



# PASKUDY UGLYDOLLS

## PRZEBIEG

## ZAJĘĆ

1.

**WPROWADZENIE** (Czas trwania: 5 minut)

**Forma pracy:**

pogadanka na forum

Przypomnij dzieciom, że ostatnio widzieliście film *Paskudy*. Powiedz, że dzisiaj będziecie o nim rozmawiać. Zadaj pytania z poniższej listy:

- O czym był film?
- Kim byli bohaterowie filmu?
- W jakich miejscach, miasteczkach rozgrywała się akcja filmu?
- Co wam się podobało w filmie?

Przypomnij dzieciom, że film opowiadał o zabawkach: Paskudach oraz Ślicznotach. Akcja rozgrywa się w Paskudowie – miasteczku Paskud – oraz w Instytucie Doskonałości. Pozwól chętnym osobom podzielić się swoimi wrażeniami po seansie. Możesz również zaangażować wszystkie dzieci, aby odpowiedziały na pytanie o to, jak podobał im się film, poprzez głosowanie za pomocą kciuka: kciuk do góry oznacza, że bardzo się podobał, kciuk do dołu – że się nie podobał, a kciuk pośrodku – że podobał się średnio. Zwróć uwagę na to, że możemy różnie odbierać film, że różnym osobom mogły się podobać inne rzeczy, inni bohaterowie, inne sceny.

2.

**BYĆ SOBĄ – CO TO ZNACZY, DLACZEGO TO WAŻNE?**

(Czas trwania: 10 minut)

**Forma pracy:**

pogadanka na forum

Powiedz dzieciom, że podczas dzisiejszej lekcji będziecie rozmawiać o tym, co to znaczy być sobą, oraz o tym, że każdy jest wyjątkowy i ma do tego prawo, o tym, dlaczego czasami bycie sobą może nie być łatwe, ale też o tym, dlaczego to ważne, by pozwolić sobie na bycie sobą.

Narysuj na tablicy tabelę składającą się z dwóch kolumn. Jeżeli pracujesz z uczniami, którzy umieją pisać, napisz w jednej kolumnie drukowanymi literami hasło „BYĆ SOBĄ”, a w drugiej hasło „UDAWAĆ / NIE BYĆ SOBĄ”.

Porozmawiaj z dziećmi najpierw na temat UDAWANIA KOGOŚ INNEGO, zadaj im pytania:

- Którzy bohaterowie filmu udawali, nie pokazywali, jacy są naprawdę?
- W których momentach starali się być kimś innym?
- Po co to robili?
- Jakie towarzyszyły im odczucia?

Porozmawiajcie o tym, że większość Idealnych Lalek nie była tak naprawdę sobą. Lou – przywódca Instytutu Doskonałości – udawał, że jest miły, że dba o dobro innych lalek, w rzeczywistości nie chciał ich dobra, był zezłoszczony, gdyż jako prototyp nie mógł opuścić miasteczka. Inne lalki też udawały, np. jedna ze Ślicznot chowała okulary, gdyż bała się pokazać, że nie jest idealna i ma słaby wzrok. Niektóre nie zastanawiały się w ogóle, jakie są, co lubią, co im sprawia przyjemność, tylko naśladowały inne osoby. Ślicznoty oraz Paskudy w różnych momentach udawały kogoś innego, bo myślały, że tylko dzięki temu będą mogły zostać подарowane jakiemuś dziecku, a bardzo tego pragnęły. Udawały, bo bały się odrzucenia, tego, że inni pomyślą, iż są gorsze, wybrakowane, że nie zostaną polubione, czuły również strach przed tym, że ktoś odkryje, iż nie są idealne (np. mają wadę wzroku).

Następnie porozmawiaj z dziećmi na temat tego, co to znaczy BYĆ SOBĄ. Zadaj poniższe pytania:

- Co to znaczy być sobą?
- Którzy bohaterowie byli sobą?
- Jak się czuli, gdy mogli być sobą?

Być sobą to nie udawać kogoś, kim się nie jest, pokazywać swoje mocne i słabe strony, być szczerym, mówić to, co się naprawdę myśli, dzielić się swoimi odczuciami. Paskudy mieszkające w Paskudowie były sobą, pomagały sobie, były dla siebie miłe, nie oceniały siebie nawzajem. Na końcu filmu, gdy wszyscy mogli być sobą, panowało dużo pozytywnych emocji, wszyscy byli szczęśliwi, mogli się skupić na zabawie, na kolegowaniu się ze sobą, zamiast tracić energię na udawanie.

Zapytaj dzieci o słowa piosenki, którą śpiewała Moxi: „Jest zabawka dla każdego dziecka i dziecko dla każdej zabawki”. Jak dzieci rozumieją to zdanie? Czy Moxi znalazła swoją dziewczynkę? Powiedz, że pomimo swoich obaw Moxi znalazła dziewczynkę, która pokochała ją właśnie taką, jaką była.

### 3.

## LEPSZY, GORSZY, TAK SAMO WAŻNY

(Czas trwania: 10 minut)

### Forma pracy:

zabawa dramowa

Powiedz dzieciom, że w tej zabawie będziecie mogli wczuć się w bohaterów i bohaterki filmu, zobaczyć, jak to jest być traktowanym gorzej przez innych, a jak to jest, kiedy wszyscy traktują siebie miło i każdy ma poczucie, że jest tak samo ważny.

Zaproś dzieci do krótkiej zabawy ruchowej. Powiedz im, by postarały się wczuć w odgrywane postacie, ale jeżeli ktoś będzie czuł się niekomfortowo, może przestać się bawić.

Podziel grupę na dwie części w dowolny sposób, np. poprzez odliczenie do dwóch lub przyklejenie uczestnikom przypinek w dwóch kolorach. Powiedz dzieciom, że ich zadaniem będzie chodzić po sali oraz witać się na różne sposoby z osobą z drugiej grupy, obok której będą akurat przechodzić. Poinformuj, że będą trzy różne sytuacje. Poinstruuuj uczniów, że jeżeli klaśniesz w dłonie (lub zagrasz na bębenku, innym instrumencie), ich zadaniem jest stanąć nieruchomo i posłuchać nowej instrukcji.

Powiedz, że najpierw jedynki wcielą się w postacie Ślicznot, a dwójki będą Paskudami.

Wyjaśnij, że zadaniem Paskud jest spróbować się miło przywitać ze Ślicznotami, Ślicznoty zaś będą patrzeć z wyższością na Paskudy. Poinstruuuj dzieci odgrywające Ślicznoty, by zadzierały wysoko głowę i pokazywały, że są kimś lepszym.

Następnie klaśnij lub zagraj na wybranym instrumencie i poproś wszystkich, by na chwilę stanęli nieruchomo. Powiedz dzieciom, że teraz zamienią się rolami: dwójki stają się Paskudami i próbują się miło przywitać z mijanymi jedynkami – Ślicznotami – a te mijają je z trzymaną wysoko głową, w pozie, jakby były od nich lepsze.

Później klaśnij, zagraj na wybranym instrumencie, poproś wszystkich, by na chwilę stanęli nieruchomo, i zaproś do trzeciej formy kontaktu z mijanymi uczestnikami. Tym razem zadaniem dzieci jest spojrzeć w oczy mijanej osoby, uśmiechnąć się, przybić z nią piątkę i powiedzieć „cześć”.

Po zabawie ruchowej spytaj dzieci, jak czuły się w tych trzech różnych sytuacjach. W której najlepiej, w której najgorzej? Dopytuj uczniów, jakie uczucia towarzyszyły im przy trzech formach powitania. Akceptuj wszystkie odpowiedzi.

Dzieci najczęściej odpowiadają, że najlepiej czuły się w ostatniej sytuacji, kiedy wszyscy byli równi i życzliwie do siebie nastawieni, uśmiechali się i witali przybiciem piątki. Najgorzej czuły się, gdy druga grupa pokazywała swoją wyższość i nie chciała kontaktu. Uczniowie zwykle mówią, że w momencie okazywania wyższości również nie czuli się dobrze, ale może się zdarzyć, że niektórzy powiedzą, że była to dla nich przyjemna sytuacja. Warto porozmawiać chwilę o tym, że może być tak, że ktoś buduje swoje poczucie wartości, jest mu przyjemnie z tego powodu, że jest lepszy od innych, bo np. coś umie lepiej zrobić, ma najładniejsze włosy albo najlepiej jeździ na rowerze – ale co, jeżeli nagle pojawi się w klasie nowa osoba, która lepiej jeździ na rowerze, ma jeszcze ładniejsze włosy? W takiej sytuacji osoba przestaje się czuć pewnie i dobrze myśleć o sobie. Wysokie poczucie własnej wartości nie oznacza bycia lepszym od innych. Porównywanie się z innymi nie pomaga czuć się dobrze i wyjątkowo.



## 4.

### JESTEM WYJĄTKOWY/WYJĄTKOWA

(Czas trwania: 10 minut)

#### Forma pracy:

zabawa ruchowa ze zdjęciami

Powiedz dzieciom, że podczas tego ćwiczenia będą miały okazję do zastanowienia się, kim są, co lubią, co im się podoba, jakie mają cechy charakteru. Będą miały również możliwość zobaczenia, co jest ważne dla ich kolegów i koleżanek z klasy. Powiedz że będziesz rozkładać w różnych miejscach w kręgu 4 różne zdjęcia. Gdy powiesz „start!”, każde dziecko ma stanąć obok zdjęcia, z którym najbardziej się identyfikuje, które najlepiej do niego pasuje. Poproś uczestników, by za każdym razem obserwowali, obok kogo stoją przy wybranym przez siebie zdjęciu. Rozkładaj po kolei fotografie z każdej kategorii: zwierzęta, rośliny, sporty, cechy charakteru (załącznik; możesz też przygotować swój zestaw zdjęć, który będzie interesujący dla uczniów). Dopytuj po kolei dzieci, dlaczego stanęły w wybranym miejscu. Uczniowie dobrze reagują, gdy zabawa ta ma formę programu telewizyjnego pt. *Każdy jest wyjątkowy/wyjątkowa*, a prowadzący trzyma np. marker, udając, że to mikrofon. Pozwala to skupić uwagę dzieci i pilnować, by w danym momencie mówiła jedna osoba.

Gdy usiądziecie już z powrotem na krzesłach, w ramach podsumowania zabawy zadaj dzieciom następujące pytania:

- Czy zawsze staliście z tymi samymi osobami, czy z różnymi?
- Czy osoby, które stały przy tym samym zdjęciu, w taki sam czy w różny sposób wyjaśniały, dlaczego wybrały właśnie to zdjęcie?

Porozmawiajcie chwilę o tym, że z różnymi osobami mogą nas łączyć inne rzeczy, np. ktoś mógł stanąć z innymi osobami, wybierając ulubione zwierzę, a z innymi, wybierając ulubiony sport. Ci zaś, którzy wybrali to samo zdjęcie w danej kategorii, mogli zrobić to z zupełnie innych powodów. Zapytaj dzieci, czy na świecie istnieją dwie takie same osoby. Zapytaj, czym się różniami od siebie.

Na zakończenie powiedz dzieciom, że każda osoba jest wyjątkowa, gdyż ma wyjątkową kombinację różnych cech charakteru, wyglądu oraz upodobań. Nawet bliźniacy, którzy wyglądają tak samo, różnią się cechami charakteru, zainteresowaniami oraz swoim niepowtarzalnym doświadczeniem. Ważne jest, by poznawać siebie i innych, wiedzieć, co lubimy, co nam sprawia tak naprawdę przyjemność, a nie robić coś, bo np. tak robią wszyscy, naśladować ich, mówić, że podobał nam się film, bo inni go lubią, nie mówić o swojej ulubionej bajce, bo innym ona się nie podoba.

## 5.

### MIASTECZKO RÓŻNORODNOŚCI – KAŻDY MA PRAWO BYĆ SOBĄ

(Czas trwania: 10 minut)

#### Forma pracy:

bajka, pogadanka na forum

Zaproś uczniów do ostatniej aktywności. Powiedz im, że zabierzesz ich teraz do krainy różnorodności, w której każda Paskuda, Ślicznota, każde dziecko jest wyjątkowe i może być sobą. Poproś dzieci, by usiadły wygodnie na krzesłach i zamknęły oczy. Jeżeli ktoś nie czuje się komfortowo z zamkniętymi oczami, może mieć otwarte. Zaznacz, aby podczas czytania krótkiej opowieści o miasteczku różnorodności dzieci nie rozmawiały ze sobą i żeby nikt nikomu nie przeszkadzał. Przeczytaj opowieść *Miasteczko różnorodności*.

# MIASTECZKO RÓŻNORODNOŚCI

W miasteczku różnorodności mieszkali: zabawki (Paskudy, Ślicznoty i wiele innych), dzieci, dorośli, zwierzęta. Miasteczko to było bardzo kolorowe: domy miały różne kolory i kształty, dużo było pięknej, różnorodnej zieleni, drzew dających przyjemny cień w gorące dni oraz różnobarwnych kwiatów. Miasteczko było znane z tego, że jego mieszkańcy i mieszkanki czuli się w nim bardzo dobrze, szczęśliwie i swobodnie, gdyż w miasteczku tym KAŻDY MÓGŁ BYĆ SOBĄ. W miasteczku różnorodności KAŻDA OSOBA WIEDZIAŁA, ŻE JEST WYJĄTKOWA i ŻE INNI TEŻ SĄ WYJĄTKOWI.

Aby każdy mógł czuć się wyjątkowo i dobrze, w miasteczku różnorodności obowiązywało kilka ważnych praw, które każdy znał, których starał się sam przestrzegać oraz o których życzliwie przypominał innym osobom.

Najważniejsza zasada brzmiała: „MAM PRAWO BYĆ SOBĄ i TY MASZ PRAWO BYĆ SOBĄ”. Dzięki niej nikt nie musiał tracić czasu i energii na udawanie kogoś, kim nie jest.

Druga zasada brzmiała: „MAM PRAWO POPEŁNIAĆ BŁĘDY i TY MASZ PRAWO POPEŁNIAĆ BŁĘDY”. Dzięki niej każdy czuł się wartościowy; nawet jeśli czegoś nie umiał, nie bał się do tego przyznać.

W miasteczku panowało dużo śmiechu i radości, ale nikt nigdy nie wyśmiewał się z innych osób, a mieszkańcy pomagali sobie nawzajem w uczeniu się różnych rzeczy.

W miasteczku panował taki zwyczaj, że każdy, gdy rano wstawał, mył twarz i przed umyciem zębów patrzył na swoje odbicie w lustrze i uśmiechał do siebie samego, mówiąc: „Cześć! Miło cię widzieć. Jestem wyjątkowy/wyjątkowa, jak każda osoba w miasteczku różnorodności. Cieszę się na dzisiejszy dzień, ciekawe, co przyniesie”. Każdy dodawał też jeszcze jedno zdanie na swój temat w zależności od samopoczucia danego dnia i od tego, co w danym momencie było tej osobie potrzebne. Kasia np. powiedziała dzisiaj: „Jestem odważna”, bo wiedziała, że będzie po raz pierwszy jeździć na rowerze, i bardzo się cieszyła, ale też troszkę bała, że może się przewrócić. Bartek powiedział do siebie z rana: „Jestem dobrym kolegą”, gdyż w tym dniu będzie pomagał Maćkowi w zadaniach z matematyki. Maciek powiedział sobie z rana: „Mam prawo nie rozumieć zadania z matematyki, umiem wiele rzeczy, chcę się nauczyć matematyki, cieszę się, że Bartek mi w tym pomoże”. A zabawka o imieniu Ruzia powiedziała sobie dzisiaj: „Jestem wyjątkowa i wiem, że dzisiaj jest ten dzień, kiedy spotkam dziecko, z którym się zaprzyjaźnię”.

I tak rozpoczynał się dzień w miasteczku różnorodności...

Poproś dzieci, by otworzyły oczy, i porozmawiaj o bajce, zadając pytania z poniższej listy:

- Jak podoba wam się miasteczko różnorodności?
- Jak czuli się mieszkańcy i mieszkanki miasteczka?
- Jakie prawa obowiązywały w miasteczku różnorodności?
- Czy chcielibyście tam mieszkać?
- Czy chcielibyście, aby prawa obowiązujące w miasteczku różnorodności były w naszej klasie? A może już są? Czy zawsze ich przestrzegamy?
- Co sądzicie o tym, jak mieszkańcy miasteczka różnorodności rozpoczęli dzień?
- Czy chcielibyście w taki sposób zaczynać dzień?

W ramach podsumowania powiedz dzieciom, że każdy z nas może budować swoje poczucie wartości, np. zastanawiając się nad tym, kim jest, co potrafi. Możemy też wspólnie dbać o to, aby w naszej klasie każdy mógł się czuć swobodnie, aby nie oceniać siebie nawzajem, nie wyśmiewać, pomagać sobie. Wyjaśnij, że rozpoczynanie dnia od miłego powitania siebie samego/samej, tak jak robili to w filmie Moxi oraz mieszkańcy krainy różnorodności, powiedzenia sobie czegoś dobrego na swój temat, przypomnienia sobie swoich praw korzystnie wpływa na poczucie własnej wartości i może dawać dobrą energię na cały dzień. Powiedz dzieciom, że ich zadaniem domowym jest zrobić taki eksperyment i codziennie przez tydzień zaczynać dzień od uśmiechnięcia się do siebie w lustrze i powiedzenia jednego pozytywnego zdania na swój temat lub jednego wybranego prawa. Uprzedź, że za tydzień spytasz wszystkich, czy próbowali i jak się czuli, gdy to robili. Na zakończenie powiedz uczniom, że spróbujecie to teraz zrobić. Zaproś dzieci do rundki, w której każdy po kolei mówi jedno ważne dla siebie zdanie, zaczynając od słów „Jestem...” lub „Mam prawo...”, np.:  
JESTEM... wyjątkowy, mądry, odważny, wesoły, inteligentny, wartościowy itp.  
MAM PRAWO... być sobą, uczyć się, nie umieć jeździć na rowerze, denerwować się itp.

Jeżeli wystarczy czasu po wypowiedzi każdej osoby, można poprosić całą grupę o odpowiedź, np. ktoś mówi: „Jestem wyjątkowy”, a grupa odpowiada: „Jesteś wyjątkowy”.

Na koniec uczniów, by stanęli w kręgu. Każdy odwraca się w tę samą stronę, np. prawą, i kładzie stojącemu przed nim dziecku rękę na ramieniu. Prowadzący również stoi razem z uczestnikami. Powiedz, pokazując to dzieciom, by w tym samym czasie każdy poklepał po ramieniu osobę stojącą przed nim i by wszyscy powiedzieli kilka razy „dobra robota”.



# ZAŁĄCZNIK

## ZWIERZĘTA



# ROŚLINY



# SPORTY



## CECHY CHARAKTERU



# PASKUDY UGLYDOLLS

Motion Picture Artwork TM & © 2019 Ugly Industries Holdings, LLC. All Rights Reserved.  
Photo(s): Courtesy of STXfilms.





# PASKUDY UGLYDOLLS

Opracowanie: Magdalena Bravo

**Temat:**

## UKRYTE PIĘKNO

**Etap kształcenia:**

zerówka, klasy I–III szkoły podstawowej

**Czas trwania:**

2 godziny lekcyjne

**Podstawa**

**programowa:**

Cele zajęć są zbieżne z celami podstawy programowej sformułowanej dla edukacji przedszkolnej oraz I etapu edukacyjnego obejmującego klasy I–III szkoły podstawowej (edukacja wczesnoszkolna)<sup>1</sup>.

### **Cele podstawy programowej dla edukacji przedszkolnej realizowane za pomocą scenariusza to:**

- wspieranie aktywności dziecka podnoszącej poziom integracji sensorycznej i umiejętności korzystania z rozwijających się procesów poznawczych;
- wzmacnianie poczucia wartości, indywidualności, oryginalności dziecka oraz potrzeby tworzenia relacji osobowych i uczestnictwa w grupie;
- tworzenie warunków umożliwiających bezpieczną samodzielną eksploatację elementów techniki w otoczeniu, konstruowania, majsterkowania, planowania i podejmowania intencjonalnego działania, prezentowania wytworów swojej pracy.

### **Zajęcia realizowane za pomocą scenariusza wpływają na kształtowanie się takich umiejętności, jak:**

w obszarze rozwoju fizycznego:

- inicjowanie zabaw konstrukcyjnych, majsterkowanie z wykorzystaniem różnych materiałów, wpływające na rozwój małej motoryki, wspomagające naukę pisanie;

w obszarze rozwoju emocjonalnego:

- rozpoznawanie i nazywanie emocji;
- wczuwanie się w emocje i uczucia osób z najbliższego otoczenia;

<sup>1</sup> 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 (**Dz.U. z 2017 r., poz. 356**).

w obszarze rozwoju społecznego:

- przejawianie poczucia własnej wartości jako osoby, wyrażanie szacunku wobec innych osób i nawiązywanie relacji rówieśniczych opartych na tych wartościach;
- nazywanie i rozpoznawanie wartości związanych z umiejętnościami i zachowaniami społecznymi, np. szacunek do innych, życzliwość, obowiązkowość, przyjaźń, radość, współpraca.

### **Cele podstawy programowej dla edukacji wczesnoszkolnej realizowane za pomocą scenariusza to:**

- formowanie u uczniów poczucia godności własnej osoby i szacunku dla godności innych osób;
- rozwijanie kompetencji, takich jak: kreatywność, innowacyjność i przedsiębiorczość;
- rozwijanie umiejętności krytycznego i logicznego myślenia, rozumowania, argumentowania i wnioskowania;
- kształtowanie postawy otwartej wobec świata i innych ludzi, aktywności w życiu społecznym oraz odpowiedzialności za zbiorowość;
- kształtowanie postawy szacunku dla środowiska przyrodniczego, w tym upowszechnianie wiedzy o zasadach zrównoważonego rozwoju, motywowanie do działań na rzecz ochrony środowiska oraz rozwijanie zainteresowania ekologią.

### **Warsztat pomaga w kształtowaniu:**

- sprawności motorycznej i sensorycznej, które są podstawą skutecznego działania i komunikacji;
- umiejętności rozpoznawania, rozumienia i nazywania emocji oraz uczuć innych osób;
- umiejętności współdziałania, współpracy oraz samodzielnej organizacji pracy w małych grupach, sposobów tworzenia relacji z innymi;
- świadomości ekologicznej, nawyków związanych z segregacją odpadów.

#### **Cel ogólny:**

podkreślenie znaczenia wewnętrznych zalet (u siebie i innych) w odróżnieniu od cech wyglądu oraz docenienie różnorodności w otoczeniu społecznym

#### **Cele**

#### **szczegółowe:**

- Uczeń odróżnia cechy zewnętrzne (wygląd, ubiór) od cech wewnętrznych (charakter, umiejętności).
- Uczeń potrafi wyjaśnić znaczenie zwrotów „Nie wszystko złoto, co się świeci” oraz „Pozory mylą”.
- Uczeń oferuje pomoc innym podczas wykonywania zadań manualnych.
- Uczeń zna termin „re-use”, umie wyjaśnić jego znaczenie dla ochrony środowiska, stosuje jego zasady.

#### **Metody:**

rozmowa/pogadanka na forum, burza mózgów, praca w grupach, indywidualne działanie manualne, prezentacja własnego wytworu na forum grupy

#### **Materiały**

#### **pomocnicze:**

- wydrukowane plansze z postaciami drużyny Paskud i grupy Ślicznot (załączniki 1 i 2)
- małe kartki samoprzylepne w dwóch kolorach, duża kartka flipchartowa lub szarego papieru, pisaki
- kartki, mogą być pogniecione lub zapisane

## Materiały

### pomocnicze

### do pracy plastycznej:

- wcześniej przyniesione przez uczniów z domu niepotrzebne skarpetki, grube rajstopy, rękawiczki (uprane!)
- poza tym: kolorowe kawałki filcu, nożyczki (na tyle ostre, by przecięły materiał), grube igły groszówki i grubsza nić (np. kordonek, kłębek na 4–5 dzieci), wypełnienie do zabawek (wata silikonowa, pocięte włóczki lub fragmenty materiałów, ewentualnie wata opatrunkowa), guziki (przynajmniej 2 na osobę), miękki druk florystyczny (ogrodniczy), kawałki brystolu w kilku kolorach, klej stolarski (wikol), ewentualnie pistolet z gorącym klejem dla nauczyciela; w pracy możesz wykorzystać kawałki kolorowych dzianin z niepotrzebnych już T-shirtów, pocięte na paski przydadzą się na szaliki, kokardki itp.; poproś uczniów o przyniesienie ich z domu lub zadbaj o nie we własnym zakresie





# PASKUDY UGLYDOLLS

## PRZEBIEG

## ZAJĘĆ

0.

### FAZA ZEROWA:

Jakiś czas przed zajęciami poproś uczniów o poszukanie w domu i przyniesienie do szkoły niepotrzebnych skarpetek, rękawiczek lub rajstap (np. bez pary lub za małych). Wyjaśnij, że będą one potrzebne do stworzenia własnej postaci.

1.

### WPROWADZENIE

(Czas trwania: 3 minuty)

Po rozpoczęciu lekcji poinformuj uczniów, że będziecie dyskutować o filmie, który wspólnie obejrzeliście – *Paskudy*. Porozmawiaj przez chwilę na forum, by dzieci przypomnieli sobie treść fabuły.

- Dlaczego film ma taki tytuł? Co oznacza to słowo?
- W jakich miejscach działa się akcja filmu? (Fabryka zabawek, Paskudowo, Instytut Doskonałości).
- Kto był głównym bohaterem filmu? Czy był jeden bohater, czy wielu? (Film opowiada o przygodach drużyny Paskud oraz o grupie Ślicznot, które szkolą się w byciu idealnymi zabawkami).

2.

### PO CO SIĘ RÓŻNIMY?

(Czas trwania: 15 minut)

Przypnij do tablicy wizerunki z załącznika 1 (postacie Ślicznot). Poproś uczniów, by scharakteryzowali tę grupę. Zachęć uczestników do opisywania ich uczuć i zachowań. Odpowiedzi zapisuj na kartkach samoprzylepnych, nalepiaj je wokół planszy.

- Co możecie powiedzieć o Ślicznotach?
- Jak wyglądają? (Są piękne, są bardzo podobne, tak samo ubrane).
- Jak Ślicznoty się zachowują? Jakie są dla innych współmieszkańców? (Dbają o wygląd, chcą się podobać trenerowi; ukrywają, że noszą okulary, chcą dostać się do świata dzieci, są niemiłe dla Paskud, śmieją się z innych, Ślicznota w okularach pomaga Paskudom).
- Jakie jest miejsce, w którym mieszkają? (Uporządkowane, takie same domy i ulice).

**Podsumuj:**

- Ślicznoty są bardzo do siebie podobne i nie lubią stworzeń, które się od nich różnią.

Za pomocą prostej aktywności ruchowej sprawdźcie, jak to jest z tym podobieństwem.

Poproś, by dzieci, siedząc w ławkach:

- podnosiły ręce, jeśli zdanie, które powiesz, mówi prawdę o nich (Ja TAK!).
- rozpościerały ręce na boki, jeśli zdanie, które powiesz, nie mówi o nich prawdy (Ja NIE!).

Teraz wypowiedz kilka zdań, zaczynając od twierdzeń na temat cech zewnętrznych, potem upodobań, umiejętności, emocji. Zachęć dzieci do wykonywania ćwiczenia i obserwowania, jak przy każdym pytaniu zmienia się sytuacja w klasie, np.:

- mam długie włosy, moje oczy są niebieskie,
- lubię zwierzęta, umiem jeździć na nartach, ładnie rysuję, boję się węży.

Jeśli uczniowie mają własne pomysły, pozwól im podać kilka twierdzeń.

**Podsumuj:**

Czy wszystkie dzieci podnosiły ręce tak samo? (Podnosiły różnie).

Oznacza to, że różnimy się między sobą zewnątrznie i wewnątrznie. Mamy nie tylko różny wygląd, ale też inne upodobania, umiejętności, cechy charakteru.

Poproś uczniów, by zamknęli na chwilę oczy i wyobrazili sobie sytuację, w której wszystkie dzieci w sali wyglądają tak samo, tak samo się zachowują.

- Gdyby wszyscy byli tacy sami, jakie to niosłoby korzyści, a jakie trudności? (Nie musielibyśmy się o nic spierać, bo wszyscy by się zgadzali, trudno byłoby odróżnić od siebie osoby, byłoby nudno).
- Kiedy różnimy się między sobą, jakie to przynosi korzyści? Jakże może stwarzać kłopoty? (Kiedy różnimy się, jest ciekawie, powstają nowe pomysły, ponieważ mamy odmienne pragnienia i różnych rzeczy potrzebujemy. Musimy włożyć więcej wysiłku, by się porozumieć).

W pewnej odległości przypnij załącznik 2 z wizerunkami drużyny Paskud. Zadaj pytania, odpowiedzi zapisuj na kartkach samoprzylepnych innego koloru, na klej je wokół załącznika 2.

- Jak wyglądają Paskudy? (Każda jest inna, są miękkie, czegoś im brakuje).
- Jak się zachowują? Jakie są dla innych współmieszkańców? (Lubią się bawić, mają poczucie humoru, lubią świętować, pomagają sobie nawzajem, tęsknią za swoim dzieckiem, są odważne, przejmują się, kiedy komuś jest smutno, są odważne itp.).
- Jakie jest miejsce, w którym mieszkają? (Wesołe, pełne miejsc do zabawy).



# 3.

## NAJLEPSZY TOWARZYSZ ZABAWY

(Czas trwania: 8 minut)

Przygotuj dużą kartkę, narysuj na niej owal.

Podsumuj wspólną pracę grupy:

- Wymieniliście wiele zachowań i cech, które zauważyliście u bohaterów podczas oglądania filmu – zapisaliśmy je. Niektóre z nich to cechy zewnętrzne, te, które widać, kiedy się na kogoś patrzy. Inne to cechy charakteru, sposoby zachowania się.
- Które z nich są ważne, gdy się z kimś często przebywa, bawi, mieszka? (Cechy charakteru).

Teraz przypnij między planszami 1 i 2 papier z narysowanym owalem. Wyjaśnij, że wewnątrz owalnego kształtu to charakter postaci, która byłaby dla nich ulubionym towarzyszem zabaw, postaci, z którą chcieliby najchętniej przebywać.

Poproś, by uczniowie wybrali spośród wcześniej przyklejonych karteczek (wokół obu plansz) pożądane cechy.

Uczniowie podchodzą do owalu i wklejają wybrane kartki do środka.

Przeczytaj na głos, jakie cechy ma postać, która byłaby dla grupy ulubionym towarzyszem.

Zwróć uwagę, których kartek w owalu jest więcej: ze świata Ślicznot czy świata Paskud.

Jeśli ze świata Paskud, na koniec tej części zróbcie krótką burzę mózgów.

Zapytaj uczniów, jak (w kontekście poprzedniej rozmowy) można rozumieć przysłowie „Nie wszystko złoto, co się świeci”:

- Nie zawsze to, co zwraca uwagę swoim wyglądem, jest naprawdę wartościowe. Czasem cechy ukryte przed naszymi oczami, mniej widoczne, stanowią o prawdziwej wartości osoby czy przedmiotu.
- Które postacie z filmu miały więcej szlachetnych cech charakteru? Paskudy czy Ślicznoty?

Jak rozumieć powiedzenie „Pozory mylą”?

- Często, kiedy poznajemy nową osobę, mamy zbyt mało informacji, by zorientować się, jaka ona jest. Swoją ocenę opieramy na pierwszych widocznych informacjach, czyli cechach wyglądu, cechach zewnętrznych. Tak jak w świecie zabawek z filmu na początku Ślicznoty wydawały się we wszystkim lepsze od Paskud. Podczas seansu zobaczyliśmy, że Paskudy potrafią sobie lepiej poradzić w trudnych sytuacjach dzięki wewnętrznym zaletom.
- Czego Ślicznoty nauczyły się od Paskud? Jak zmieniły swój świat?

## 4.

### ĆWICZENIE: ODKRYJ SWOJĄ MOC!

(Czas trwania: instrukcja i ćwiczenie – 15 minut)

#### Cel:

przećwiczenie na sucho umiejętności potrzebnych podczas głównego zadania warsztatowego – wykonania własnej Paskudy; wzmocnienie kompetencji manualnych oraz gotowości do niesienia pomocy

Zadania w tym ćwiczeniu wynikają z techniki wykonania Paskudy. Jeśli wybierzesz inny sposób wykonania lalki, dostosuj zadania i liczbę osób w grupie, tak by uczniowie przećwiczyli najtrudniejsze elementy wykonania.

Przygotuj komplety przyborów potrzebnych do wykonania tego ćwiczenia. W tym wypadku będą to dla każdej grupy: 2 pary nożyczek, gruba igła, 5 kawałków grubej nici (np. kordonka), ok. 0,5 m sznurka, guzik, kawałek brystolu lub materiału, 10 cm miękkiego drucika florystycznego, kawałek filcu, zwinięty w ciasny rulon kawałek kartki.

(Uwaga: jeśli wiesz, że dzieci dobrze opanowały poniższe czynności i są przekonane o swoich kompetencjach, możesz pominąć tę zabawę).

Wyjaśnij uczniom, że:

- już niedługo do wykonania własnej Paskudy będą im potrzebne Specjalne Moce;
- być może część dzieci te Moce już ma, ale przed zabawą można je poćwiczyć i sprawdzić;
- uczestnicy powinni zwrócić uwagę na to, jaki jest najskuteczniejszy sposób wykonania poszczególnych czynności.

Pokaż grupie, które Moce (czynności) będziecie ćwiczyć w tej zabawie:

- ucięcie nożyczkami kawałka materiału/dzianiny;
- oplecenie i zawiązanie na supeł włóczką / dratwą / grubą nicią zwiniętego kawałka papieru;
- nawleczenie na grubą igłę kawałka nitki;
- wycięcie z filcu/brystolu kształtu zbliżonego do kółka;
- przymocowanie do kawałka brystolu guzika za pomocą drucika florystycznego (wkładamy drucik w dziurki guzika, przebijamy przez powierzchnię brystolu i zakręcamy z drugiej strony).

Podziel uczniów na 5-osobowe drużyny, które po udzieleniu im instrukcji usiądą w kręgach na podłodze lub wokół stolika. Każdy zespół otrzymuje komplet przyborów. Poproś, by dzieci podzieliły narzędzia między sobą, wzięły elementy potrzebne do wykonania jednej z czynności. Każdy członek zespołu wykonuje pierwszą czynność, doprowadza swoje elementy do stanu wyjściowego, a następnie podaje osobie siedzącej po lewej stronie. Grupa skończy zadanie, gdy każdy wykona wszystkie czynności.

Po zabawie porozmawiaj krótko z uczniami:

- Do których zadań przydaje się pomoc drugiej osoby, tzw. dodatkowe ręce? (Na przykład przy wiązaniu supełka).
- Każde dziecko zastanawia się, które działanie było dla niego najłatwiejsze, jest jego/jej Specjalną Mocą i w którym może w razie potrzeby udzielić pomocy innym.
- Które działanie było dla dziecka najtrudniejsze, w którym może potrzebować pomocy?
- Uczniowie swobodnie wymieniają się między sobą tymi spostrzeżeniami.

# 5.

## TWÓRCZOŚĆ PLASTYCZNA

(Czas trwania: instrukcja – 5 minut + wykonanie – 30 minut)

Poinformuj uczniów, że za chwilę zaczną wymyślać własną Paskudę. Przypomnij dzieciom o cechach, które znalazły u mieszkańców Paskudowa, wskaż owal z karteczkami, który stworzyliście na poprzedniej lekcji. Dla przypomnienia przeczytaj hasła z planszy.

- Nie wiadomo jeszcze, jak ta Paskuda będzie wyglądała, ale od każdego z was zależy, jaki będzie miała charakter. Zastanówcie się nad tym i wybierzcie dla niej 2 cechy spośród przyklejonych kartek.

Pomóż przeczytać, jeśli twoi uczniowie nie czytają.

Jeśli więcej dzieci zdecyduje się na te same cechy, zapisz je na kartkach i rozdaj dzieciom. Uczniowie zachowują kartki – w odpowiednim momencie włożą je do środka swojej Paskudy.

Poproś uczniów o wyjęcie przyniesionych z domu skarpetek, rękawiczek, rajstop, guzików itp.

Rozdaj pozostałe materiały, tak by były dostępne dla 4–5 osób jednocześnie.

Na przykładach zamieszczonych w materiałach (załączniki: A, B, C) wyjaśnij uczniom, w jaki sposób mogą wykonać różne części swojej Paskudy.

Wyjaśnij:

- Wasza Paskuda będzie miała ciało ze skarpetki lub rękawiczki, będzie wypełniona miękkimi materiałami, oczy zrobicie z guzików mocowanych drucikiem, różne ozdoby z filcu lub brystolu wytniecie nożyczkami i przykleicie klejem.

Weź skarpetkę, nałóż ją na ustawioną pionowo otwartą dłoń, tak by pięta była widoczna dla grupy. Pokaż dzieciom, że wystający kształt pięty może być twarzą/pyszczykiem ich Paskudy.

Pokaż uczniom planszę A z przykładem Paskudy stworzonej ze skarpetki.

Wyjaśnij:

- Oczy zrobione z guzików przymocowane zostały drucikami. To działanie ćwiczyliście w zabawie Wzmocnij Swoją Moc.
- Kto ma już Moc Zakręcania Drucików?

Dzieci podnoszą ręce.

Dół skarpetki można rozciąć na pewnej długości pośrodku, by powstały nogi. Każdy koniec okręcamy nitką i mocno zawiązujemy na supły.

Zapytaj grupę o Moc Rozcinania Materiału i Moc Zawiązywania Nitki. Dzieci podnoszą ręce.

- Góra skarpetki (od strony palców) została przecięta, by stworzyć Paskudzie dwa rogi/kucyki. Zanim powstaną rogi, napychamy Paskudę wypełnieniem, żeby była miękka, i zamykamy górę, okręcając rogi nitką. Często zdarza się, że w miejscach przecięcia pozostają dziury – spróbujcie zaszyć je nitką.
- Paskudy mogą mieć różne wypustki – do tego przydaje się Moc Zawiązywania Nitki.

- Weź rękawiczkę i zademonstruj uczniom, w jaki sposób można zmienić liczbę wypustek na palce (włóż je do rękawiczki).
- Tak mogą powstać nogi lub rogi w rękawiczkowej Paskudzie.
- Pokaż uczniom planszę B z przykładem Paskudy stworzonej z dwóch rękawiczek. Zapytaj:
  - W jaki sposób można połączyć rękawiczkę dolną i górną? Która z Mocy mogłaby się do tego przydać?

Dzieci podają pomysły.

Podsumuj:

- Do połączenia można wykorzystać Moc Zawiązywania (okręcając połączenie nitką lub kawałkiem materiału), Moc Igły i Nitki (zaszyć dookoła) lub napchać górną rękawiczkę do samego końca i nałożyć na nią wypchaną do połowy rękawiczkę dolną – trochę tak, jak się wkłada spodnie na gumkę.

Upewnij się, że uczniowie pamiętają, w jaki sposób przymocowane są oczy (klej lub drucik).

Jeśli wielu uczniów przyniosło rajstopy, pokaż planszę C i wyjaśnij zasady tworzenia Paskudy z nogawki rajstopy. Zachęć dzieci do podawania własnych pomysłów, np.:

- można odciąć nogawkę w dowolnym miejscu, wtedy Paskuda może być długa;
- można wykorzystać stopę jako głowę, a resztę porozcinać na cienkie paski i zrobić rybi ogon;
- można postawić Paskudę tak, żeby mogła skakać na jednej nodze.

Przypomnij o cechach charakteru, które uczniowie wybrali dla swoich postaci, wyjaśnij, że trzeba je złożyć tak, by powstał mały kwadracik, i podczas wypychania lalki włożyć do środka.

Dzieci pracują nad swoimi projektami.

## 6.

### NA KONIEC: POZNAJMY SIĘ!

(Rozmowa w kręgu, czas trwania: 15 minut)

Po skończonej pracy zaproś wszystkie dzieci, by usiadły w kręgu ze swoimi Paskudami. Zróbcie rundkę – każdy przedstawia swoją postać:

- Jak ma na imię Paskuda i z czego została zrobiona?
- Jakie cechy ukryte są wewnątrz niej?
- Jaką zabawę planuje uczeń z tą postacią?

Skomentuj wypowiedzi uczniów:

Z niepotrzebnych ubrań stworzyliście przed chwilą zupełnie nowe zabawki. To brzmi bardzo poważnie, ale właśnie przyczyniacie się do uratowania naszej planety. Jej los jest zagrożony, m.in. dlatego, że produkujemy i kupujemy zbyt wiele przedmiotów, z którymi potem nie wiadomo, co zrobić, i zaśmiecamy tym Ziemię. Każdy z nas może pomóc planecie, kupując mniej rzeczy lub używając ich dłużej.

Opowiedz o filozofii re-use (czytaj: ri-juz), czyli ponownego użycia niepotrzebnych już przedmiotów, zmieniania całkowicie ich zastosowania.

- W filozofii re-use chodzi o ograniczenie liczby produkowanych przedmiotów (nie tylko opakowań, ale także ubrań, sprzętów AGD, mebli, zabawek) poprzez ich ponowne użycie albo naprawienie.

- Jeśli coś się zepsuło – nie wyrzucaj. NAPRAW!
- Jeśli czegoś nie potrzebujesz albo coś ci się znudziło – ODDAJ! Może komuś innemu się przyda.
- Popatrz na przedmioty w zupełnie inny sposób. ZMIENIAJ ich wygląd i przeznaczenie!

Powróć do tematu zabawy Paskudami, zadając uczniom pytania:

- W co można się bawić z Paskudami?
- Jakie zabawy przychodzą wam do głowy?
- Jakie materiały i surowce moglibyście wykorzystać?
- Jakie przedmioty można stworzyć?

Pozwól uczniom na swobodne wypowiedzi z zachowaniem kolejności zgłoszeń. Podziękuj za twórczy wkład i wytrwałość podczas zajęć. Docień różny wygląd stworzonych przez dzieci zabawek.



**ZAŁĄCZNIK**

**1**

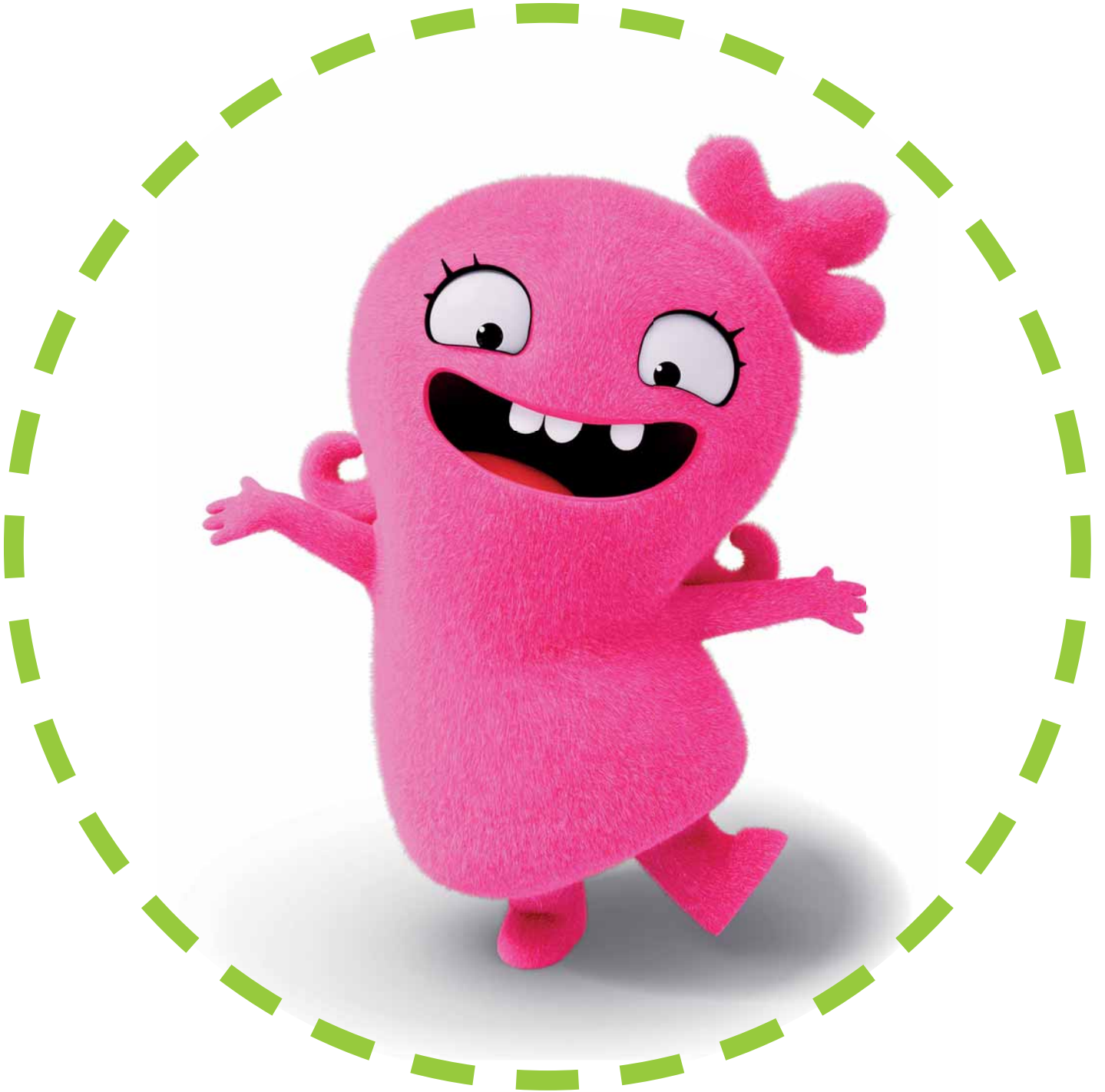




ZAŁĄCZNIK

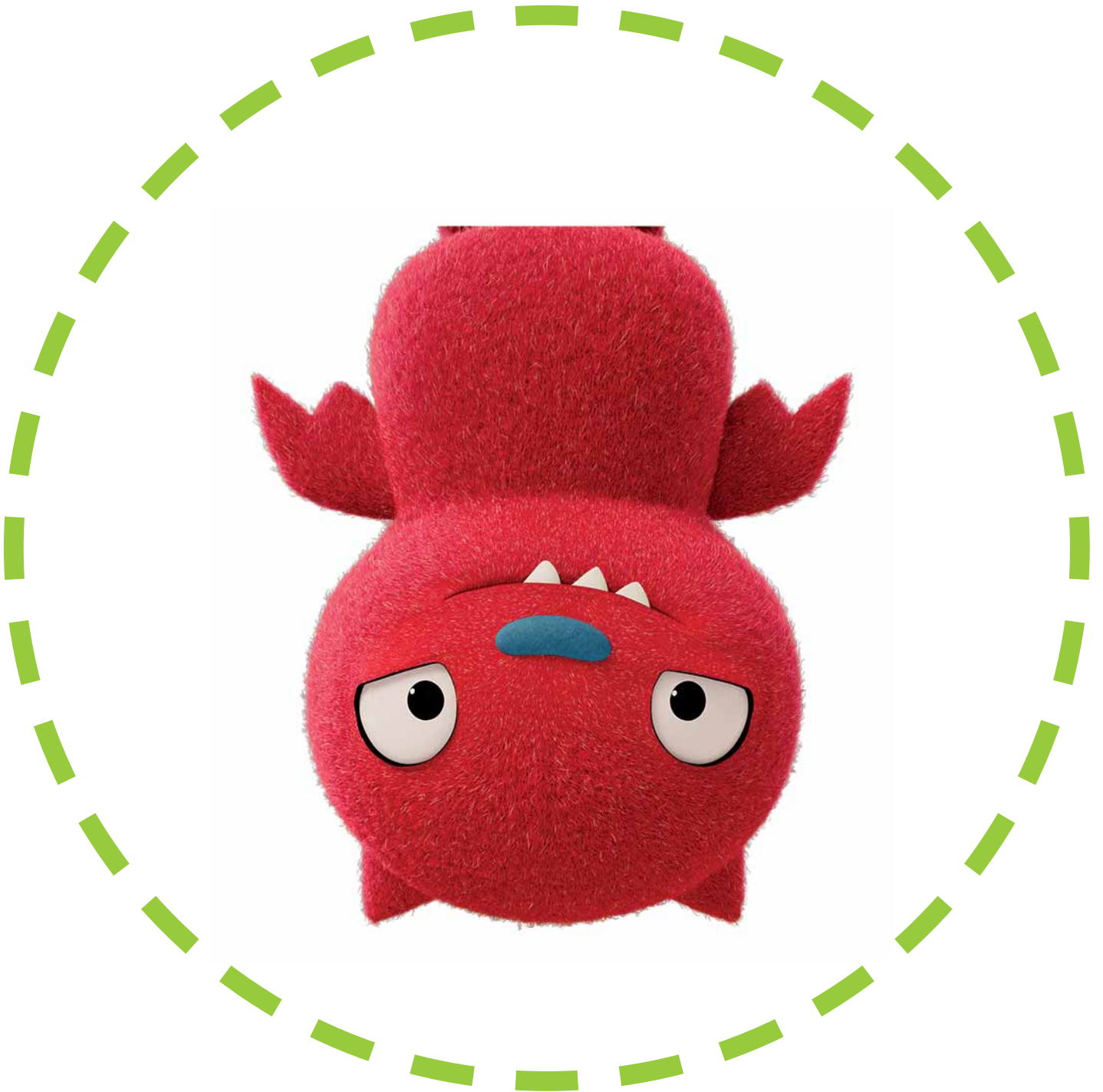
2















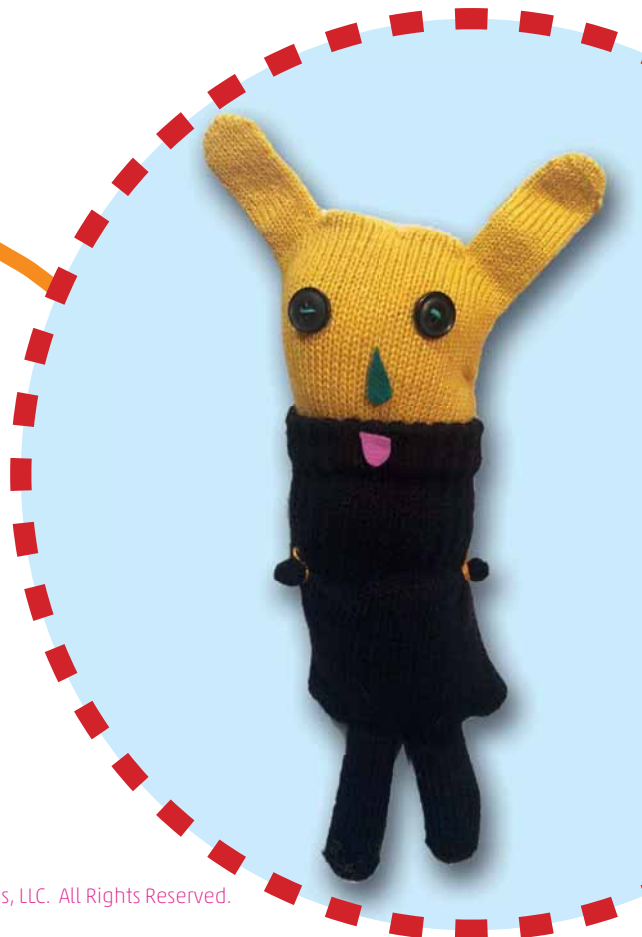
# ZAŁĄCZNIK

# A



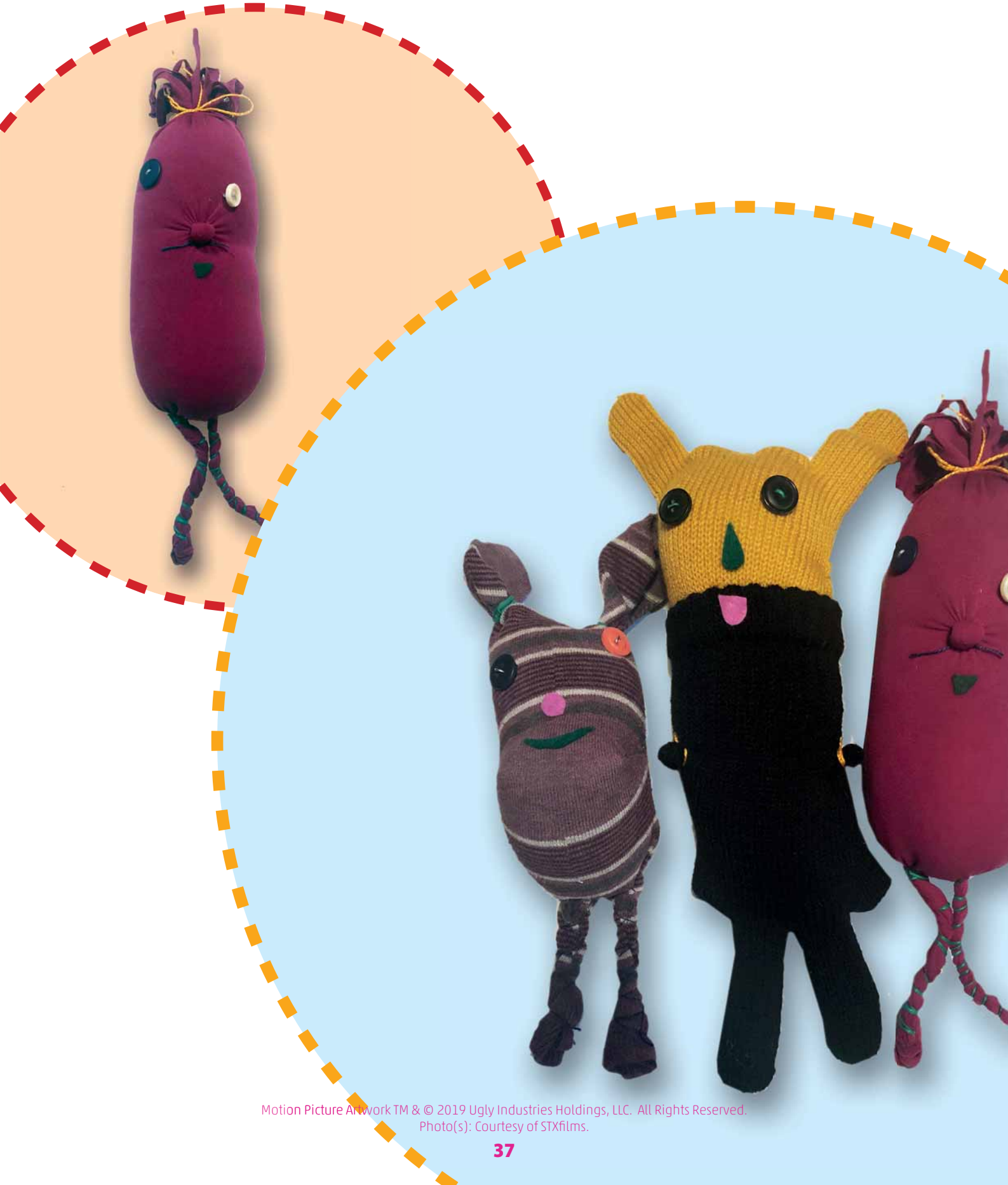
**ZAŁĄCZNIK**

**B**



# ZAŁĄCZNIK

# C



# UGLYDOLLS

## (NIE)DOSKONAŁA PRZYGODA



**PASKUDY  
UGLYDOLLS**

W KINACH  
OD 31 MAJA



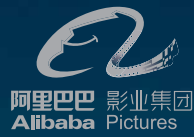
**GRY  
SZUKAJ  
W SKLEPACH**

**PRZYGODA  
Z PASKUDAMI  
NIGDY SIĘ  
NIE KOŃCZY!**



Uglydolls™ & © 2019 STX Financing, LLC. All Rights Reserved. Published by Outright Games Ltd, 50 Broadway, London, SW1H 0RG. Outright Games and related logo are either trademarks or registered trademarks of Outright Games Ltd. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective holders. "4", "PlayStation" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo SWITCH is trademarks of Nintendo. © 2019 Nintendo.





STX  
films

TM & © 2019 UGLY INDUSTRIES HOLDINGS, LLC.  
ALL RIGHTS RESERVED

# PASKUDY UGLYDOLLS



W KINACH OD 31 MAJA 2019

CEO  
CENTRUM EDUKACJI  
OBYWATELSKIEJ

Materiały pomocnicze  
dla nauczycieli przygotowane  
przez Centrum Edukacji Obywatelskiej  
Warszawa 2019

KINO  
TO BAJKA

Więcej informacji na FB: [Kino to bajka](#)