

MATERIAŁY EDUKACYJNE

DLA SZKÓŁ PODSTAWOWYCH



Film w Szkole



HITPIG!

ŚWINIAK ZAWODOWIEC

**SKONTAKTUJ SIĘ Z KINEM
WYBIERZ DATĘ I GODZINĘ SWOJEGO POKAZU**



CINESITE

VIVA



TYLKO W KINACH



©2024 ANIVENTURE HITPIG LTD.

HITPIG!

ŚWINIAK ZAWODOWIEC

Droga ku marzeniom i wolności



Poznajcie Hitpiga! To przebiegły świniak, który od najmłodszych lat specjalizuje się w łowieniu zaginionych zwierząt. Bohater nie podejmuje tych misji z szlachetnych pobudek – kieruje nim przede wszystkim żądza szybkiego i łatwego zysku. Pewnego dnia Hitpig otrzymuje wyjątkowo intratne zlecenie. Jego zadaniem jest odnalezienie słonicy Moni, która zbiegła z cyrku, gdzie była przetrzymywana w niehumanitarnych warunkach. Bohaterka marzy o lepszym życiu i wolności, decyduje się więc na ucieczkę od tyranii i niewoli.

Jak spotkanie z odważną, wrażliwą Monią wpłynie na Hitpiga? Czy bezwzględny łowca nagród pomoże słonicy odzyskać wolność, czy skupi się raczej na wykonaniu misji? I czy jego cyniczne podejście do życia zmieni się pod wpływem prawdziwej przyjaźni i troski o dobro drugiej istoty? To tylko niektóre pytania, na które młodzi widzowie znajdą odpowiedzi w trakcie seansu.

„Hitpig. Świniak zawodowiec” to pełna przygód animacja z mądrym przesłaniem, które ma szansę skłonić uczniów do wartościowej refleksji. Film porusza kwestie związane z etycznym traktowaniem zwierząt, wartością przyjaźni oraz odpowiedzialnością za swoje czyny. Seans kształtuje empatyczne postawy wobec innych istot, a przy okazji przypomina, że nigdy nie warto porzucać swoich marzeń.

Jakie walory edukacyjne znajdziesz w filmie „Hitpig. Świniak zawodowiec”?

KRYTYKA WYKORZYSTYWANIA ZWIERZĄT

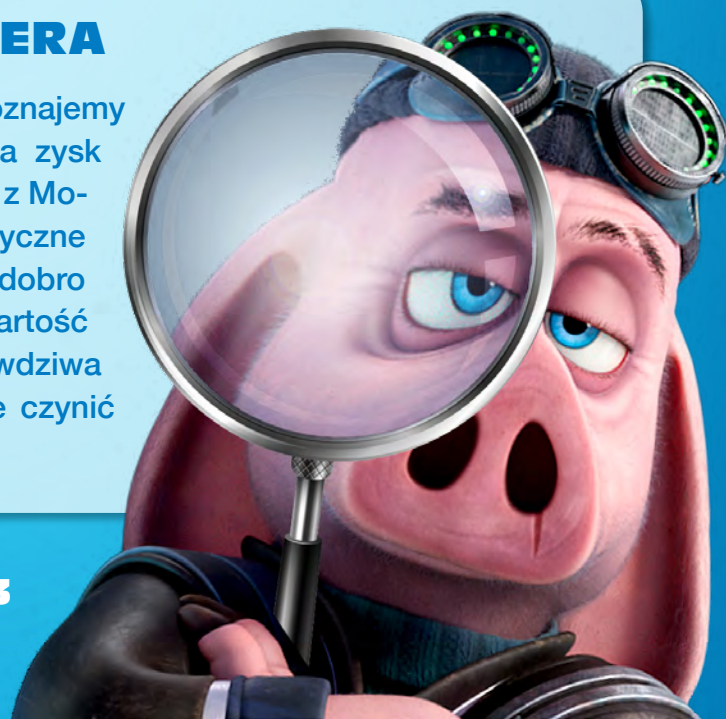
Animacja porusza ważny temat instrumentalnego traktowania zwierząt, ilustrując, na czym polega ich wykorzystywanie w celu zysku i rozrywki. Historia słonicy Moni, przetrzymywanej w klatce i zmuszanej do występów przed publicznością, zachęca do refleksji, dlaczego takie podejście wobec innych stworzeń jest nieakceptowalne. Film pokazuje także przykłady pozytywnych zachowań (m.in. Letycji, która ratuje Monię z cyrku), dzięki czemu ma szansę kształtować empatyczne postawy wobec zwierząt i zainspirować do tego, by traktować je podmiotowo, z należnym im szacunkiem.

DZIAŁALNOŚĆ ORGANIZACJI POMOCOWYCH NA RZECZ PRAW ZWIERZĄT

Seans może zachęcić młodych widzów do zainteresowania się działaniami organizacji walczących o prawa zwierząt, które m.in. ratują stworzenia z cyrków, nielegalnych hodowli czy innych miejsc, które nie zapewniają godnych warunków życia. Animacja pokazuje, dlaczego ważne jest, by podejmować działania na rzecz ochrony praw, dobrostanu i godności innych istot.

PRZEMIANA BOHATERA

Głównego bohatera filmu, Hitpiga, poznajemy jako bezwzględnego, nastawionego na zysk łowcę nagród. Pod wpływem spotkania z Monią bohater uczy się jednak, że autentyczne relacje z innymi, wrażliwość i troska o dobro drugiego stworzenia mają większą wartość niż pieniądze. Film pokazuje, że prawdziwa przyjaźń nas wzbogaca i jest w stanie czynić nas lepszymi ludźmi.





ODPOWIEDZIALNOŚĆ ZA SWOJE CZYNY

Film podkreśla, że wszystkie decyzje, jakie podejmujemy, mają swoje konsekwencje. Główny bohater staje przed dylematem moralnym – czy kontynuować karierę w zawodzie, który przynosi mu zyski, ale szkodzi innym stworzeniom? Czy zmienić życiowy kurs, by zacząć postępować uczciwie i etycznie? Seans skłania do refleksji, pokazując, jak wybory, których dokonujemy w życiu, wpływają także na los innych.

ODWAGA DO SPEŁNIANIA MARZEŃ

Animacja ma szansę zainspirować uczniów do realizowania swoich życiowych aspiracji – niezależnie od przeciwności losu. Hitpig pod wpływem przyjaźni z Monią odkrywa, że może żyć w zgodzie ze sobą i spełnić swoje marzenia, jeśli tylko zdecyduje się na odważny krok. Seans udowadnia, że nie warto rezygnować z dążenia do celu – nawet, jeśli na drodze do jego osiągnięcia piętrzą się trudności.



Z myślą o wszystkich nauczycielkach i nauczycielach, którzy chcą zorganizować wartościowe zajęcia po seansie filmu, przygotowaliśmy dwa scenariusze lekcji:

SCENARIUSZ NR 1

Przeznaczony jest na godzinę wychowawczą w klasach 1-3. Konspekt podejmuje temat przemiany Hitpiga – od cynicznego łowcy nagród do bohatera zaangażowanego w walkę o prawa zwierząt. Zawarte w nim ćwiczenia udowadniają, że wartościowe relacje z innymi są w stanie czynić nas lepszymi ludźmi.

SCENARIUSZ NR 2

Przeznaczony na zajęcia języka polskiego, języka angielskiego lub godzinę wychowawczą w klasach 4-6. Konspekt lekcji skupia się wokół idiomów (także anglojęzycznych) związanych ze zwierzętami. Przedstawia także ciekawostki na temat wybranych gatunków i podejmuje zagadnienia związane z ochroną praw zwierząt i ich dobrostanu. Celem scenariusza jest kształtowanie świadomych i empatycznych postaw wobec innych stworzeń.

Zachęcamy do zamawiania seansów ze specjalną wideoprelekcją dla grup szkolnych. Filmik wyświetlany przed projekcją animacji podejmuje m.in. wątki:

- ciekawostek na temat zwierząt,
- budowania empatycznych postaw wobec innych istot,
- kroków, jakie mogą podjąć uczniowie, by zadbać o prawa zwierząt.

Życzymy wielu owocnych rozmów po seansie!

O AUTORCE:

PAULINA KULESZA – absolwentka filmoznawstwa i kultury mediów na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, edukatorka filmowa Ferment Kolektiv. Działa w redakcji serwisu FILM W SZKOLE, gdzie publikuje pomocne treści i materiały edukacyjne dla nauczycieli.

SCENARIUSZ NR 1

Od łowcy nagród do bohatera

Autorka: Olga Woj

Przedmiot: godzina wychowawcza

Czas realizacji: 1 godzina lekcyjna

Grupa wiekowa: klasy 1-3

Formy i metody pracy:

- praca w parach
- praca indywidualna
- praca w grupach
- praca z tekstem
- dyskusja na forum
- zabawy integracyjne

Pomoce dydaktyczne:

- fragmenty zwiastuna filmu „Hitpig. Świniak zawodowiec” lub wspomnienie seansu w kinie
- tablica
- markery
- karteczki samoprzylepne
- cytaty z filmu: „Przyjaciele to rodzina z wyboru”

Cele zajęć:

- kształtowanie empatii i umiejętności rozumienia emocji innych osób
- refleksja nad tym, jak wartościowe relacje mogą wpływać na naszą postawę i sposób myślenia
- zrozumienie, jak przyjaźń może zmieniać nas w lepszych ludzi
- analiza postaci Hitpiga i Moni oraz ich przemiany w filmie



PRZEBIEG ZAJĘĆ

WPROWADZENIE

1. Powitanie uczniów i wprowadzenie do tematu zajęć

Nauczyciel/-ka pyta dzieci, co wiedzą o przyjaźni i czy mają jakieś bliskie osoby, którym ufają i z którymi dzielą radości oraz smutki. Celem jest krótka rozmowa o tym, jak przyjaciele mogą wpływać na nasze życie, jak się czujemy, kiedy mamy kogoś bliskiego.

Wskazówka metodyczna: Dzieciom zawsze łatwiej się otworzyć, gdy nauczyciel/-ka mówi także o sobie. Możesz podać imię swojego przyjaciela/przyjaciółki, opowiedzieć krótko, kim ta osoba dla ciebie jest i jak wasza relacja wpływa na Twoje życie. W ten sposób zachęcisz uczniów do opowiadania o swoich przyjaźniach.

2. Nawiązanie do filmu

Wskazówka: Można włączyć zwiastun filmu lub odwołać się do wspomnień uczniów z seansu w kinie.

Cel ćwiczenia: Analiza scen, które ukazują, jak relacja z Monią wpływa na Hitpiga, zmieniając jego postawę wobec innych; kształtowanie umiejętności identyfikacji własnych i cudzych emocji.

Pytania pomocnicze:

- Jak wyglądał pierwszy etap relacji Hitpiga i Moni? Jak Hitpig traktował Monię na początku ich znajomości?
- Co się zmieniło w jego zachowaniu, kiedy zaczął zaprzyjaźniać się z Monią?
- Dlaczego Hitpig postanowił walczyć o wyzwolenie Moni? Co go do tego zmotywowało?
- Co oznacza powiedzenie, że „Przyjaciele to rodzina z wyboru”? Jak ta myśl odnosi się do filmu?



1. ĆWICZENIE

Ludzki węzeł



Cel ćwiczenia: Rozwijanie umiejętności współpracy, zaufania i komunikacji w grupie, rozruch, integracja.

Uczniowie stoją w kręgu i zamykają oczy. Następnie, na znak nauczyciela/nauczycielki, wyciągają ręce i chwytają dłonie dwóch różnych osób, które stoją naprzeciwko. Po chwili otwierają oczy. Ich zadaniem jest rozplątanie „ludzkiego węzła”, nie puszczając rąk. To ćwiczenie uczy dzieci współpracy i szukania wspólnych rozwiązań.

Trudniejszy wariant: Aby zwiększyć trudność ćwiczenia, można ustalić zasadę, że dzieci muszą rozwiązać „węzeł” w milczeniu – w ten sposób rozwijają umiejętności niewerbalne.



2. ĆWICZENIE

Koło przemiany

1. Duży arkusz typu flipchart dzielimy na 4 części odwzorowujące cztery etapy, na których znajdował się Hitpig (patrz ramka poniżej).
2. Uczniowie wraz z nauczycielem/nauczycielką omawiają film, śledząc zmiany, jakie zaszły w głównym bohaterze. Wspólnie nazywają emocje i postawy, jakimi cechował się Hitpig na każdym z etapów.
3. Na karteczkach samoprzylepnych uczniowie piszą lub rysują, co zmieniło się w zachowaniu Hitpiga po tym, jak poznał Monię. Przyklejają karteczki na odpowiednią część arkusza.

Przykładowy rezultat:

POCZĄTEK:

- cyniczny
- obojętny
- nastawiony na zysk

MOMENT PRZEŁOMOWY:

- empatia wobec losu słonicy
- chęć pomocy/uratowania życia
- rezygnacja z oddania Moni

PIERWSZE OZNAKI ZMIANY:

- rozmowy i wyzwania z Monią, które dają radość
- pierwsze wątpliwości

ZAKOŃCZENIE:

- gotowość do poświęcenia
- przyjaźń
- wzruszenie
- wdzięczność

Informacje dla prowadzącego

W klasycznych opowieściach o przemianie bohaterów można wyróżnić 4 etapy.

POCZĄTEK – CYNIZM I BRAK EMPATII

- **MOMENT:** Hitpiga poznajemy jako cynicznego łowcę nagród. Początkowo nie ma żadnej więzi emocjonalnej z Monią i traktuje ją jedynie jako cel do schwytania.



- **SCENA:** W pierwszych momentach filmu, kiedy Hitpig otrzymuje misję porwania Moni, widzimy go jako postać, która działa głównie z myślą o wykonaniu zadania i wiążącym się z tym zyskiem. Nie okazuje Moni żadnej empatii ani współczucia. Działa mechanicznie, nie angażuje się emocjonalnie w trudną sytuację słonicy, a nawet okłamuje ją, że pomoże jej wrócić do rodziny.

PIERWSZE OZNAKI ZMIANY – INTERAKCJE Z MONIĄ

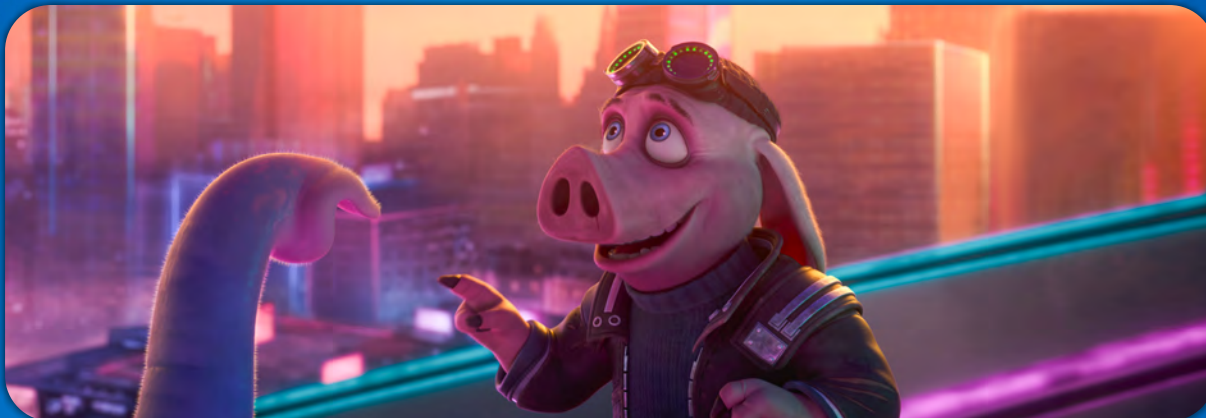
- **MOMENT:** Kiedy Hitpig nawiązuje relację z Monią, zaczyna dostrzegać jej cierpienie. Słonica ujawnia swoje lęki, nadzieje i marzenia, co wpływa emocjonalnie na Hitpiga.



- **SCENA:** W trakcie próby schwytania Moni, bohaterka cieszy się z tego, że Hitpig zaoferował jej „pomoc”. Jest wrażliwa i nieco naiwna. Kiedy słonica namawia bohatera do wzięcia udziału w konkursie kulinarnym, Hitpig zaczyna widzieć w niej coś więcej niż tylko cel do schwytania. Monia, chcąc uratować inną istotę (homara), wykazuje się odwagą i konsekwencją. Pokazuje emocje, które sprawiają, że Hitpig zaczyna dostrzegać ją w nieco innym świetle.

MOMENT PRZEŁOMOWY – EMPATIA W DZIAŁANIU

- **MOMENT:** Hitpig zaczyna czuć więź z Monią, a jego postawa zmienia się z cynicznej na bardziej empatyczną. Decyduje się działać w jej obronie i chce przyznać się do swoich kłamstw.



- **SCENA:** Gdy właściciel cyrku znajduje bohaterów, Hitpig musi podjąć decyzję – czy odebrać pieniądze za wykonanie zlecenia, czy stanąć po stronie Moni. Słonica ponownie znajduje się w sytuacji zagrożenia i zostaje pojmana. W tym momencie główny bohater zaczyna rozumieć, że jego dotychczasowe działania nie były słuszne, dzięki czemu jego relacja z Monią staje się prawdziwa i pełna empatii.

ZAKOŃCZENIE – BOHATERSTWO I POŚWIĘCENIE

- **MOMENT:** Hitpig ostatecznie staje się bohaterem, podejmując pełną odpowiedzialność za wyzwolenie Moni, pokazując, że jego przemiana jest prawdziwa i głęboka.



- **SCENA:** W kulminacyjnej scenie filmu Hitpig jest gotowy poświęcić się dla dobra Moni. Sceny, w których ryzykuje swoje życie, aby pomóc słonicy uciec z cyrku albo uratować ją, gdy tonie, jasno pokazują, jak bardzo zmienił swoje podejście. Z cynicznego łowcy nagród zmienia się w postać, która walczy o dobro innych, działając z empatią, zaangażowaniem i poświęceniem.

3. ĆWICZENIE

W grupie siła

Warto zakończyć zajęcia zadaniem, które pozwoli skonsolidować wiedzę czerpaną z filmu, tworząc autentyczne doświadczenie relacyjne w grupie uczniów. Poniżej znajdziesz kilka aktywności integracyjnych do wyboru. Zaproponuj uczniom tę, która najbardziej pasuje w twojej opinii do grupy.

1. Eksperyment

Będziesz potrzebować kilka paczek z zapalnikami. Zadaj dzieciom pytanie: „co się stanie, jeśli będziemy chcieli złamać jedną zapalniczkę?”. Dzieci próbują to zrobić i okazuje się, że złamanie jednej zapalniczki nie stanowi żadnego problemu. „A co się stanie, jeśli weźmiemy dwie zapalniczki?”. Dzieci biorą dwie zapalniczki i próbują je złamać. Będzie trudniej, ale nadal jest to możliwe. „A co się stanie, jeśli weźmiemy kilka zapalniczek naraz?”. Tu okaże się, że złamanie grupy zapalniczek jest praktycznie niemożliwe.

Podsumowanie nauczyciela/nauczycielki: Taką właśnie moc ma przyjaźń i relacje w grupie. Nie da się złamać jednej osoby, gdy jest otoczona przyjaciółmi.

2. Nasze supermoce – ćwiczenie wzmacniające pamięć

To zadanie ma na celu wzmacnianie poczucia własnej wartości i zrozumienie siły wspólnych umiejętności. Każde dziecko wymienia swoją „supermoc” – coś, w czym jest naprawdę dobre (każde dziecko ma taki talent). Całość przebiega w ten sposób, że pierwsza osoba w kręgu mówi np. „mam świetną pamięć”, kolejna powtarza to, co powiedziała poprzednia i dodaje swoją supermoc, np. „mam świetną pamięć, dobrze rysuję”. Kolejna powtarza te sformułowania, które padły do tej pory i podaje swoją supermoc: „mam świetną pamięć, dobrze rysuję, potrafię pomóc innym”.

Podsumowanie nauczyciela/nauczycielki: Zobaczcie, ile razem możemy! Każdy z Was jest unikalnym i wartościowym pierwiastkiem naszej grupy. Z takimi supermocami możemy wspólnie osiągnąć naprawdę wszystko!



3. Most z papieru

To zadanie wspiera współpracę w grupie, uczy wspólnego rozwiązywania problemów i decyzyjności oraz buduje zaufanie.

Uczniowie dzielą się na małe grupy (po 3-4 osoby) i otrzymują arkusze papieru (np. stare gazety) oraz taśmę klejącą. Ich zadaniem jest zbudowanie mostu, który pomieści jak największą liczbę „ciężkich przedmiotów” (np. ołówków, małych książek). Most musi być zbudowany tylko z papieru i taśmy, bez żadnych innych materiałów. Zadanie wymaga od dzieci współpracy, pomysłowości i komunikacji.

Podsumowanie nauczyciela/nauczycielki: Bardzo podobał mi się sposób komunikacji między wami! Zobaczcie, ile celów możemy osiągać, gdy pracujemy razem. Budujmy mosty nie tylko z papieru!

PODSUMOWANIE – REFLEKSJA

- Nauczyciel/-ka zadaje pytanie: Jakie korzyści może przynieść przyjaźń? Co możemy zyskać, pomagając innym i otwierając się na relacje?
- Powtórzenie kluczowej myśli: „Przyjaciele to rodzina z wyboru”. Rozmowa o tym, jak wartościowe relacje mogą nas zmieniać na lepsze i jak pomagają w dostrzeganiu potrzeb innych.
- Uczniowie mogą podzielić się tym, co najbardziej zapamiętali z zajęć i jakie wnioski wyciągnęli z historii Hitpiga i Moni.
- Na zakończenie nauczyciel/-ka może zaprosić dzieci do refleksji nad tym, jak sami mogą wspierać innych i być dobrymi przyjaciółmi.

O AUTORCE:

OLGA WOJ – neurodydaktyczka, trenerka kadry pedagogicznej i autorka szkoleń z efektywnych narzędzi edukacyjnych dla nauczycieli, trenerów, pedagogów i lektorów. Od 2020 roku dzieli się swoim doświadczeniem, tworząc publikacje i materiały dla nauczycieli w ramach wydawnictwa Mózg na Warsztat.



Mózg na
Warsztat



SCENARIUSZ 2

Zostań przyjacielem zwierząt!

Autor: Tomasz Ordza

Przedmiot: godzina wychowawcza / język polski / język angielski

Czas realizacji: 2 godziny lekcyjne

Grupa wiekowa: klasy 4-6

Formy i metody pracy:

- praca w grupach
- praca indywidualna
- burza mózgów
- prezentacja
- dyskusja
- metoda projektów

Pomoce dydaktyczne:

- wydrukowane karty pracy ([załączniki 1/2/3/4](#))
- tablica i kreda/markery
- arkusze papieru (np. format A3)
- kolorowe markery, farby, nożyczki, klej

Cele zajęć:

- kształtowanie empatycznych i odpowiedzialnych postaw wobec zwierząt
- rozwijanie wiedzy o niezwykłych zdolnościach zwierząt
- uświadomienie problemów wykorzystywania zwierząt w rozrywce
- angażowanie uczniów w działania na rzecz ochrony zwierząt
- umiejętność interpretacji idiomów związanych ze zwierzętami
- rozwijanie kompetencji społecznych, językowych i naukowych
- rozwijanie myślenia krytycznego i zachęta do podejmowania etycznych decyzji w przyszłości

Źródła pomocnicze:

„O budowaniu postaw obywatelskich i kultury ekologicznej w szkołach”,
E. Kempka, T. Ordza

<https://superbelfrzy.edu.pl/glowna/o-budowaniu-postaw-obywatelskich/>



PRZEBIEG ZAJĘĆ

1. ĆWICZENIE

Praca w grupie

1. Nauczyciel/-ka dzieli klasę na cztery grupy. Uczniowie w ramach pracy w grupie i burzy mózgów wyszukują konteksty i skojarzenia na temat cech i znaczenia zwierząt inspirowanych postaciami z filmu. Uczniowie uzupełniają kartę pracy (załącznik 1/2/3/4).

W fazie przygotowawczej do pracy w grupie uczniowie udzielają odpowiedzi na pytania:

- Jakie zwierzęta występują w filmie „Hitpig. Świniak zawodowiec”?
- Czy znacie jakieś niezwykle cechy tych zwierząt?

Wskazówka: Warto jest wydrukować karty pracy w formacie A3 – dla każdej grupy.

• GRUPA 1. SŁONIE

• GRUPA 2. ŚWINIE

• GRUPA 3. PSY

• GRUPA 4. KOGUTY



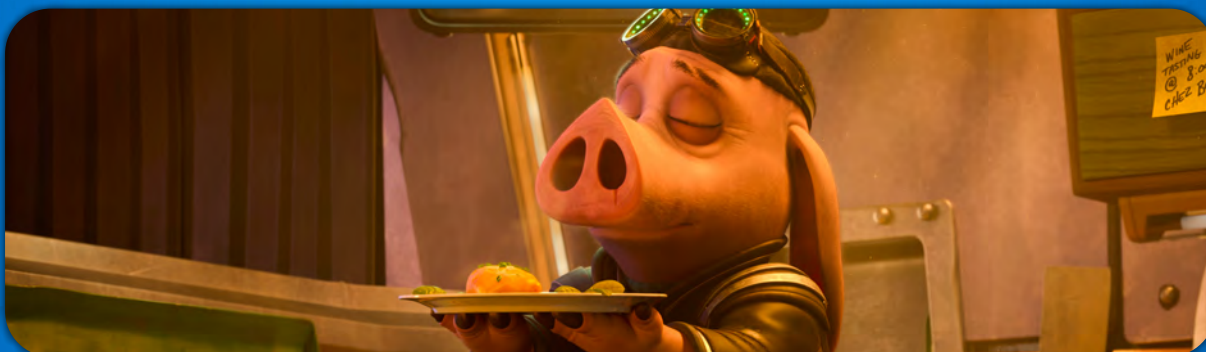
Wskazówki dla nauczyciela/nauczycielki:

GRUPA 1: SŁONIE



- **SIŁA I MĄDROŚĆ** – w hinduizmie czczone jako symbol mądrości
- **PAMIĘĆ** – przysłowiowa „słoniowa pamięć”
- **SAKRALNOŚĆ** – w buddyzmie uważane za święte zwierzęta, symbolizujące cierpliwość
- **RODZINA I LOJALNOŚĆ** – silne więzi w stadach, opiekuńczość wobec młodych
- **WYKORZYSTANIE PRZEZ CZŁOWIEKA** – dawniej w transporcie, wojsku (słonie bojowe w starożytnych armiach)
- **KULTURA AFRYKAŃSKA** – symbol potęgi i szlachetności

GRUPA 2: ŚWINIE



- **OBFITOŚĆ I PŁODNOŚĆ** – w niektórych kulturach symbol dobrobytu (np. Chiny, gdzie figurki świń przynoszą szczęście)
- **NIECZYSTOŚĆ** – w islamie i judaizmie uznawane za zwierzęta nieczyste
- **INTELIGENCJA** – jedno z najbardziej inteligentnych istot, używane w badaniach naukowych
- **POŻYWIENIE** – szerokie zastosowanie w gastronomii
- **PRZEMYSŁ FARMACEUTYCZNY** – wykorzystywane do produkcji insuliny, przeszczepów np. skóry
- **METAFORY** – „świnia” jako określenie niechlujstwa lub chciwości, ale też „oszczędna świnka” (skarbonka)

GRUPA 3: PSY



- **WIERNOŚĆ I LOJALNOŚĆ** – uznawane za najlepszych przyjaciół człowieka
- **STRÓŻOWANIE I OBRONA** – wykorzystywane jako psy pasterskie, policyjne, wojskowe
- **DUCHOWI PRZEWODNICY** – w mitologiach (np. egipski Anubis) i kulturach szamańskich
- **SYMBOL ODDANIA** – w Japonii pies Hachikō stał się symbolem wierności
- **TERAPIA I POMOC** – psy terapeutyczne, przewodnicy dla niewidomych

GRUPA 4: KOGUTY



- **SYMBOL ODWAGI** – w kulturze francuskiej uważany za symbol narodu
- **STRAŻNIK CZASU** – związany ze świtem, budzi ludzi do pracy
- **DUCHOWA SYMBOLIKA** – w chrześcijaństwie oznacza czujność i nawrócenie (np. kogut na wieżach kościołów)
- **SYMBOL MĘSKOŚCI** – w wielu kulturach utożsamiany z walecznością i dumą
- **KULTURA CHIŃSKA** – znak zodiaku, związany z punktualnością i szczerością

Uczniowie prezentują i omawiają prace. Nauczyciel/-ka przekazuje im informację zwrotną na temat wykonanego zadania.

2. ĆWICZENIE

Zabawa językowa: zwierzęta w języku

1. Nauczyciel/-ka przypomina uczniom, czym są idiomy.
2. Następnie podając grupom idiomy dotyczące poszczególnych stworzeń, prosi o przygotowanie scenki lub rysunku, które pozwolą innym grupom odgadnąć brzmienie idiomu.



Wskazówki dla nauczyciela/nauczycielki: możliwe do zastosowania idiomy:

ŚWINIE (PIGS)

- „Dorwać się do koryta” (PL) – korzystać z zasobów w sposób egoistyczny
- „To sweat like a pig” (EN) – pocić się intensywnie (choć świnie nie pocą się w rzeczywistości!)
- „Faire un coup de cochon” (FR) – zachować się nieuczciwie („zrobić świństwo”)
- „Schwein haben” (DE) – mieć szczęście (dosł. „mieć świnie”)
- „Vivir como un cerdo” (ES) – żyć w nieładzie i brudzie



PSY (DOGS)

- „Pogoda pod psem” (PL) – bardzo zła pogoda
- „It’s raining cats and dogs” (EN) – leje jak z cebra
- „El perro que ladra no muerde” (ES) – pies, który szczeka, nie gryzie
- „Pies ogrodnika” (PL) – osoba, która sama czegoś nie używa, ale nie pozwala innym
- „Jak pies z kotem” (PL) – żyć w ciągłym konflikcie, nie dogadywać się

SŁONIE (ELEPHANTS)

- „Słoń w składzie porcelany” (PL) – ktoś bardzo niezdarny
- „To have a memory like an elephant” (EN) – mieć doskonałą pamięć
- „L’éléphant dans la pièce” (FR) – „słoń w pokoju”, czyli oczywisty problem, o którym nikt nie mówi
- „L’éléphant qui accouche d’une souris” (FR) – wielkie oczekiwania, ale słaby rezultat (dosł. „słoń, który urodził mysz”)
- „Słoń nadepnął mu na ucho” (PL) – mieć bardzo słaby słuch muzyczny

KOGUTY (ROOSTERS)

- „Wstawać z kurami” (PL) – wstawać bardzo wcześnie rano
- „Being cocky” (EN) – być aroganckim (od „cock” – kogut)
- „Proud as a rooster” (EN) – dumny jak kogut
- „Rule the roost” (EN) – rządzić, mieć władzę (jak kogut w kurniku)
- „Fight like roosters” (EN) – kłócić się zawzięcie

3. ĆWICZENIE

Dobrostan zwierząt

2 GODZINA LEKCYJNA

1. Nauczyciel/-ka prowadzi dyskusję o wykorzystywaniu zwierząt w cyrkach, w ramach walk psów czy kogutów, nielegalnego prowadzenia hodowli, klatkowych hodowli i innych sposobów hodowli, w których dobrostan zwierząt nie jest zachowany.

Uczniowie identyfikują problem, a następnie podają skutki wykorzystywania zwierząt np.:

- stres i cierpienie dla zwierząt - zwierzęta w hodowlach przemysłowych, laboratoriach czy cyrkach często cierpią z powodu bólu, stresu i izolacji;
- złe warunki życia w hodowlach przemysłowych – zwierzęta są często przetrzymywane w ciasnych klatkach, pozbawione naturalnych zachowań i interakcji;
- ograniczona wolność zwierząt;
- wyginiecie niektórych gatunków.

2. Uczniowie w utworzonych na początku lekcji grupach projektują hasło i poster kampanii na rzecz zachowania dobrostanu zwierząt i przeciwdziałania ich wykorzystaniu.

Wskazówki dla nauczyciela/nauczycielki:

- Pokaż przykłady plakatów z kampanii prozwierzęcych (np. WWF, Greenpeace, Otwarte Klatki).
- Omów cechy dobrego hasła (krótkie, chwytliwe, emocjonalne).
- Zadaj pytania:
 - Co chcemy przekazać?
 - Jakie emocje ma wzbudzać nasz plakat?
 - Do kogo jest skierowany?





3. Uczniowie prezentują swoje prace i otrzymują informację zwrotną od kolegów z klasy i nauczyciela/nauczycielki.

4. Nauczyciel/-ka pytaniem: *Jakie działania możemy podjąć, by wspierać zwierzęta?* otwiera nową burzę mózgów.

Wskazówki dla nauczyciela/nauczycielki:

- zbiórki karmy i akcesoriów dla schronisk
- adopcja zamiast kupna zwierząt
- świadome wybory konsumenckie (np. kosmetyki cruelty-free)
- zmiana nawyków konsumenckich (np. ograniczenie spożycia mięsa)
- udział w akcjach edukacyjnych i ich propagowanie
- unikanie atrakcji, w ramach których wykorzystywane są zwierzęta (np. przejażdżki na słoniu, występy cyrkowe z udziałem zwierząt)

PODSUMOWANIE I REFLEKSJA

1. Uczniowie kończą zdania:

- Na dzisiejszej lekcji dowiedziałem się, że...
- Na dzisiejszej lekcji zaciekało mnie, że...
- Nie sądziłem, że...
- Zaskoczyło mnie, że...

2. Uczniowie podają wnioski z lekcji np. podkreślają rolę każdej osoby w ochronie zwierząt.

3. Nauczyciel/-ka pyta uczniów, czy znają organizacje, które troszczą się o zwierzęta i ich dobrostan. Razem z uczniami tworzona jest lista organizacji zajmujących się pomocą zwierzętom, np. lokalne schroniska zwierząt, inicjatywy ogrodów zoologicznych, WWF, Viva!, Otwarte Klatki, OTOZ Animals – Ogólnopolskie Towarzystwo Ochrony Zwierząt, Four Paws (Cztery Łapy), a chętni uczniowie tworzą artykuł do gazetki szkolnej na temat dobrostanu zwierząt. Nauczyciel/-ka i uczniowie wyświetlają strony internetowe WWF, Viva!, Otwarte Klatki, czy akcje TPN – nie strzelaj w sylwestra!

4. Nauczyciel/-ka zaprasza uczniów do zbiórki na rzecz np. schroniska, a uczniowie wieszają na gazetce klasowej powstałe podczas lekcji prace.

O AUTORZE:

TOMASZ ORDZA – nauczyciel przedmiotów science w Szkole Podstawowej im. Kazimierza Nowaka w Dąbrówce. Współorganizator projektów eTwinning, a także synergii pomiędzy eTwinning, Erasmus+ i European Blue Schools. Pomysłodawca konkursu „Science – lubię to!”, a także inicjator warsztatów terenowych i spotkań uczennic i uczniów z naukowcami. Współtwórca i współprowadzący moduł „STEAM i TIK w projektach na lekcjach” dla studentów kierunku nauczania biologii i przyrody Wydziału Biologii UAM. Należy do społeczności Superbelfrzy RP.

ZAŁĄCZNIK 1

Grupa 1. Słonie

Wraz z koleżankami i kolegami z grupy zapisz znane Ci cechy, skojarzenia, znaczenia oraz konteksty, z którymi związani są bohaterowie filmu. Zapisz je pod zdjęciami postaci z animacji „Hitpig. Świniak zawodowiec”.



ZAŁĄCZNIK 2

Grupa 2. Świnie

Wraz z koleżankami i kolegami z grupy zapisz znane Ci cechy, skojarzenia, znaczenia oraz konteksty, z którymi związani są bohaterowie filmu. Zapisz je pod zdjęciami postaci z animacji „Hitpig. Świniak zawodowiec”.



ZAŁĄCZNIK 3

Grupa 3. Psy

Wraz z koleżankami i kolegami z grupy zapisz znane Ci cechy, skojarzenia, znaczenia oraz konteksty, z którymi związani są bohaterowie filmu. Zapisz je pod zdjęciami postaci z animacji „Hitpig. Świniak zawodowiec”.



ZAŁĄCZNIK 4

Grupa 4. Koguty

Wraz z koleżankami i kolegami z grupy zapisz znane Ci cechy, skojarzenia, znaczenia oraz konteksty, z którymi związani są bohaterowie filmu. Zapisz je pod zdjęciami postaci z animacji „Hitpig. Świniak zawodowiec”.





Monolith Films Sp. z o.o.

Karolina Skriabin

KOORDYNATOR PROJEKTÓW EDUKACYJNYCH

karolina.skriabin@monolith.pl

tel.: +48 22 122 05 33

kom.: +48 662 287 445

www.kinoklasa.pl

www.monolith.pl

Opracowanie merytoryczne:
Zespół Edukacji Ferment Kolektiv
FilmwSzkole.pl

