

MATERIAŁY POMOCNICZE  
DLA NAUCZYCIELI



BYŁ  
SOBIE  
PIES  
2

© 2019 STORYTELLER DISTRIBUTION CO., LLC



-CEO-  
CENTRUM EDUKACJI  
OBYWATELSKIEJ







# BYŁ SOBIE PIES 2



– CEO –  
CENTRUM EDUKACJI  
OBYWATELSKIEJ

Opracował: Robert Pruszczyński

Temat:

**Różne rodzaje przyjaźni  
i przyjaźń różnego rodzaju.  
*Był sobie pies 2*  
jako inspiracja  
do pracy nad sobą  
i pogłębianiem empatii.**

Adresaci:

klasy IV–VII szkoły podstawowej

Przedmiot:

etyka / lekcja wychowawcza

Czas trwania:

45 + 45 min

Podstawa  
programowa:

1. Kształtowanie wrażliwości aksjologicznej i refleksyjności: rozwijanie percepcji i wyobraźni moralnej, rozwijanie empatii, klaryfikacja wartości, analizowanie doświadczeń moralnych, rozwijanie kultury logicznej i umiejętności kreatywnego myślenia.
2. Tworzenie wypowiedzi.
3. Kształtowanie postaw: wspomaganie ucznia w uwewnętrznieniu wartości i norm moralnych, charakteryzowanie i kształtowanie postaw moralnych – w szczególności postawy szacunku wobec każdego człowieka, rozwijanie umiejętności współdziałania.





4. Samokształcenie: rozwijanie umiejętności samodzielnego poszukiwania informacji, ich wartościowania oraz rzetelnego i odpowiedzialnego korzystania z wiedzy, rozpoznawanie i rozwiązywanie problemów moralnych, identyfikowanie i eliminowanie czynników ograniczających sprawczość, rozwijanie samoświadomości moralnej.

#### Cele lekcji:

- wprowadzenie uczniów w świat wartości związanych z przyjaźnią oraz budowaniem relacji,
- rozwijanie dociekliwości poznawczej, film jako inspiracja do analizowania otaczającej rzeczywistości (szkolnej, klasowej, ale nie tylko),
- ćwiczenie z podstawowych zasad analizy psychologicznej,
- kształcenie umiejętności prowadzenia dialogu oraz uczestnictwa w moderowanej dyskusji.

#### Metody pracy:

- zajęcia aktywizujące,
- moderowana dyskusja.

#### Materiały pomocnicze:

- Karta pracy 1
- Karta pracy 2



# BYŁ SOBIE PIES 2



## Przebieg zajęć

### Lekcja 1

#### 1.–5. min. Sprawy organizacyjne.

#### 5.–15. min. Burza mózgów na temat „Kim jest przyjaciel?”

Narysuj na tablicy postać albo kontur postaci. Zapytaj uczniów, czym się różni przyjaciel od kolegi, a przyjaciółka od koleżanki. Odpowiedzi zapisuj na karteczkach, a karteczki naklejaj na tablicy. Zadbaj, aby były one syntetyczne: „Pomaga w trudnej sytuacji”; „Pamięta, jakie rzeczy lubię”, itd.

Postaraj się, aby w sumie było 10–15 karteczek. Kieruj uwagę uczniów w stronę praktycznych sytuacji: kto pomaga, kiedy masz gorszy dzień; kto nie obgaduje.

#### 15.–30. min. Poznajemy różne rodzaje przyjaźni.

Zadaj pytania związane z filmem *Był sobie pies 2*. Zadbaj o to, aby klasa odnosiła się do cech zapisanych na karteczkach. Jeśli rozmowa ujawni jakieś nowe ciekawe obszary związane z przyjaźnią, zapisz je na karteczkach i doklej do innych karteczek widocznych na sylwetce.

#### **Pytanie 1:** Czy Bailey był przyjacielem CJ?

*Postaraj się, by w wypowiedzi pojawił się wątek wędrówki dusz, który potraktuj jako metaforę ponadczasowej przyjaźni. Bailey odradza się w kolejnych wciele niach, aby pomagać rodzinie, która otoczyła go miłością. Jest uosobieniem wierności, a sama jego obecność przynosi ulgę w trudnych chwilach.*

*Zwróć uwagę, że przyjaźń łączy różne osoby, nie tylko te, które mają ze sobą coś*



wspólnego, może pojawić się między człowiekiem a zwierzęciem.

**Pytanie 2:** Czy Trent był przyjacielem CJ?

*Postaraj się, by w wypowiedzi pojawił się aspekt przyjaźni jako elementu ludzkich relacji. W *Był sobie pies 2* widzimy historię przyjaźni, która zmienia się w miłość. Trent pomaga CJ, a ona wspiera go w trudnych momentach, zawsze mogą na siebie liczyć. Trent i CJ nie tylko przyjaźnią się na dobre i na złe, ale też wspólnie leniuchują, dobrze się czują w swoim towarzystwie.*

**Pytanie 3:** Czy Gloria (matka CJ) była dobrą przyjaciółką dla córki i teściów?

*Gloria nie potrafiła ułożyć sobie relacji z najbliższymi – przynajmniej przez większość filmu. Zwróć uwagę, że nie wszyscy ludzie muszą być mili, być może mają jakieś problemy, z którymi nie potrafią sobie poradzić. Gloria to również przykład osoby, która z wiekiem się zmieniała, postanowiła wrócić do rodziny i naprawić relacje z córką.*

**30.–40. min. Praca w grupach.**

Podziel grupę na 3–4 podgrupy. Rozdaj karty pracy. Poproś uczniów, aby uzupełnili piramidę i w ten sposób podsumowali wcześniejszą dyskusję. Zapytaj, które z wymienionych cech przyjaciela są najważniejsze, a które najmniej ważne.

**40.–45. min. Omówienie piramidy.**

W trakcie omawiania zwróć uwagę na powtarzające się elementy, ale także na różnice między nimi. Zapytaj, czy wystąpiły różnice zdań w grupie, czy decyzje były podejmowane jednogłośnie. Zaczynaj dyskusję na temat tego, w jaki sposób *Był sobie pies 2* poszerza nasze widzenie przyjaźni, jakie pozytywne wzorce prezentuje.

**Lekcja 2**

**1.–5. min. Sprawy organizacyjne.**

**5.–20. min. Porozmawiajmy o...**

Poproś uczniów, aby napisali na kartkach (kartki powinny występować w dwóch kolorach: czerwonym i żółtym) tematy, na które chcieliby porozmawiać, które wydają im się ciekawe lub zabawne. Kartki wrzuc do czapki, pudełka lub innego przedmiotu. Ustaw klasę w luźnym dwuszeregu, żeby każda osoba patrzyła w oczy drugiej, ale żeby między parami było sporo miejsca. Niech grupa losuje karteczki. Osoba, która wylosowała czerwoną kartkę, zaczyna rozmowę na zapisany temat ze swoim partnerem, a osoba z żółtą karteczką mówi jako druga. Pary mają rozmawiać przez 3 min. Po tym czasie zaproponuj zmianę par. Tym razem osoba z żółtą karteczką zaczyna, a osoba z czerwoną karteczką jest druga. Pracuj w ten sposób przez mniej więcej 10–15 min, co pozwoli na przeprowadzenie 3–5 rund rozmów.

**20.–25. min. Podsumowanie ćwiczenia.**

Porozmawiaj z uczniami o tym, jak się czuli w trakcie ćwiczenia. Czy była to dla nich naturalna sytuacja, czy udało im się porozmawiać z osobami, z którymi zwykle nie mają kontaktu?

### **25.–40. min. Kłębek i pajęczyna.**

Przygotuj kłębek z różnokolorowych sznurków lub wełny (jeden sznurek na parę uczniów). Zadbaj, aby był on zamotany, aby sznurki wystawały z różnych stron i aby trudno było zauważyć, gdzie dany sznurek się kończy. Alternatywnie przytrzymaj kłębek w ręce w taki sposób, żeby trudno było prześledzić bieg poszczególnych sznurków. Poproś dzieci o podejście do kłębaka i wyciągnięcie sznurka. Uczniowie, którzy dzielą ze sobą jeden sznurek, będą stanowić pary ćwiczeniowe. Następnie każda para losuje trudną sytuację (karta pracy 2) i zastanawia się przez 10 min nad tym, jak w przyjacielski sposób można ją rozwiązać. Wykorzystajcie schemat pajęczej sieci. W środek sieci uczestnicy wpisują problem, a w samą sieć – proponowane rozwiązania. Monitoruj pracę grupy tak, aby dostrzeżono podobieństwa między różnymi aktywnościami wpisywanymi przez młodzież. Przypomnij, że można korzystać z cech prawdziwego przyjaciela, które były napisane na karteczkach.

Ostatnie 5 min poświęć na zaprezentowanie sieci rozwiązań. Zwróć uwagę, jak różne grupy podeszły do tych samych problemów.

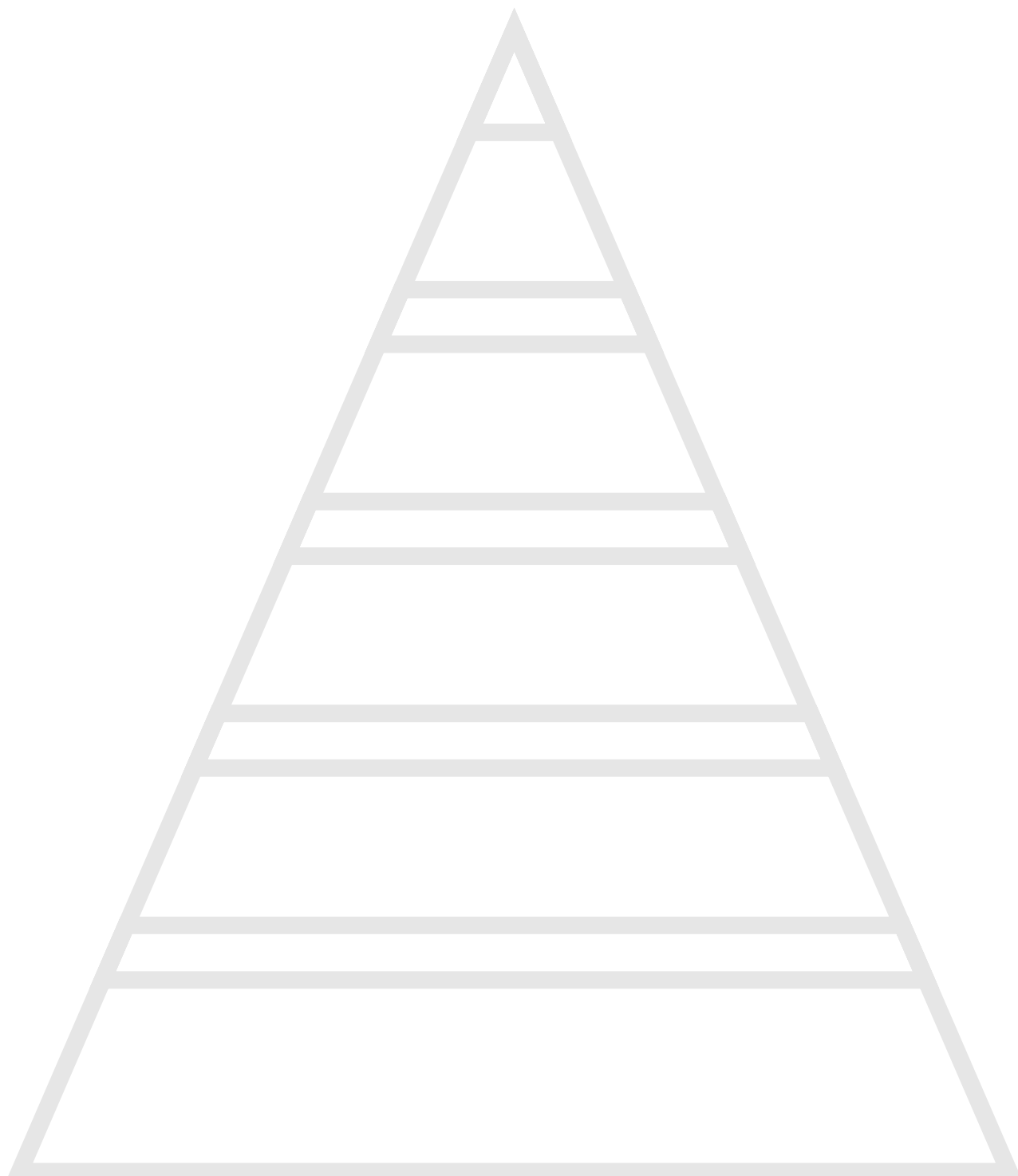
### **40.–45. min. Sprawy organizacyjne.**



## Załączniki

### Karta pracy nr 1

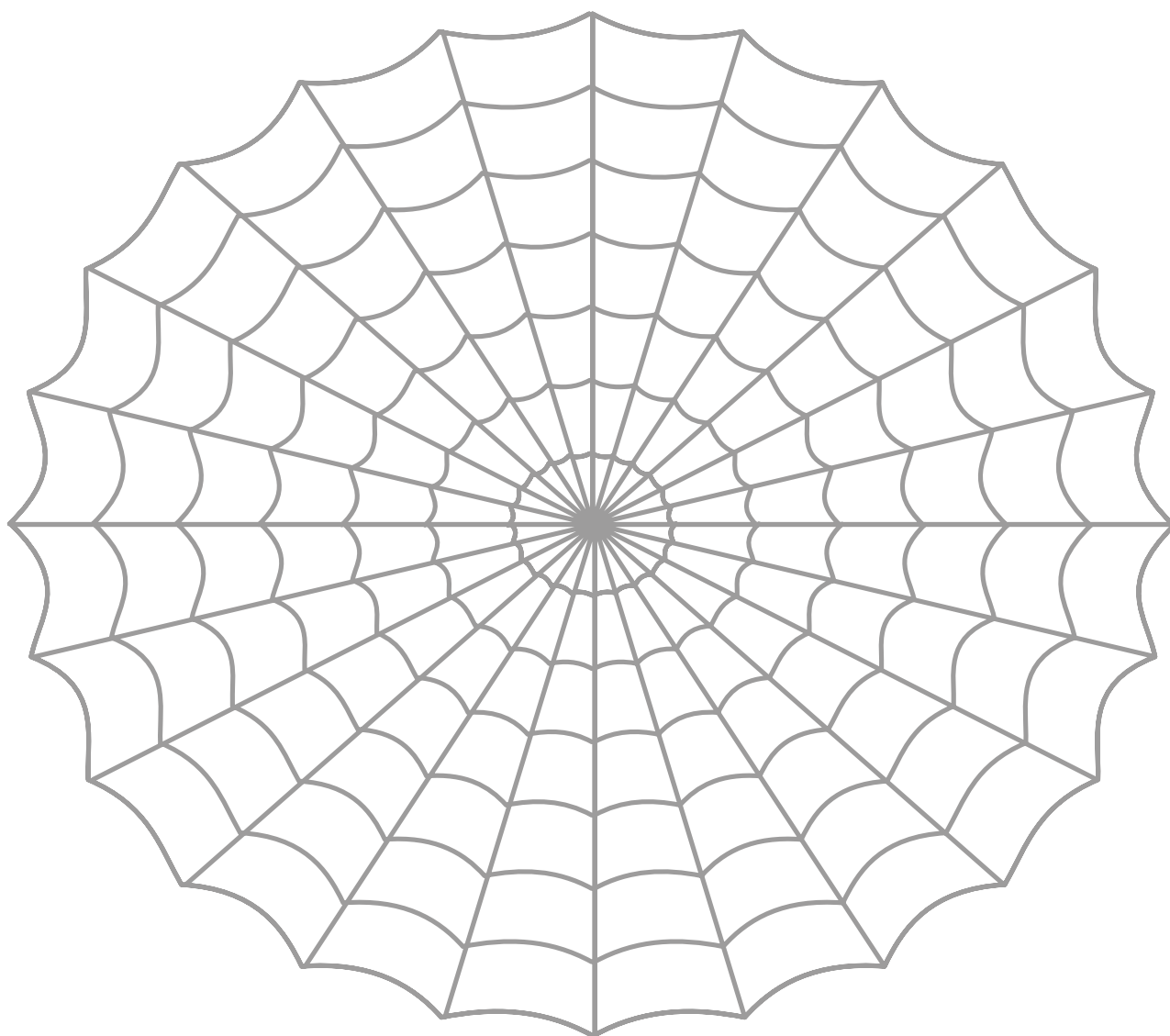
Wpisz w piramidę cechy, które Twoim zdaniem są najważniejsze w byciu przyjacielem. Pamiętaj, że u podstawy powinny się znajdować te elementy, które uważasz za najważniejsze, a na czubku najmniej ważne.





### Trudne sytuacje

Od tygodnia mamy w klasie nowego kolegę, który dotąd praktycznie z nikim nie rozmawia. Koleżanka bardzo się zmieniła, nie chce z nikim rozmawiać, ma coraz gorsze stopnie.





© 2019 STORYTELLER DISTRIBUTION CO., LLC



# BYŁ SOBIE PIES 2

CEO  
CENTRUM EDUKACJI  
OBYWATELSKIEJ

Temat:

## Tutorial

Adresaci:

szkoła podstawowa

Przedmiot:

plastyka, zajęcia świetlicowe

Cele według  
podstawy  
programowej:

doskonalenie umiejętności plastycznych

Cele szczegółowe:

- nauka rysowania zwierząt,
- ćwiczenie obserwacji,
- stymulowanie kreatywności uczniów.

Metody pracy:

obserwacja, rysowanie

Materiały  
pomocnicze:

karty pracy, narzędzia rysunkowe







# BYŁ SOBIE PIES 2



## Przebieg zajęć

### 1. Wstęp

Rysowanie zwierząt wcale nie musi być trudne. W niniejszym tutorialu wszystkie rysunki powstają według zasady „od ogółu do szczegółu”. Wystarczy odrobina wyobraźni, aby w kształcie psa, kury czy żaby dostrzec figury geometryczne. Ich wykorzystanie znacznie ułatwi Ci pracę nad modelowaniem sylwetki zwierzęcia. Taki zabieg upraszczania kształtu i sprowadzania go do podstawowych form nazywamy syntezą. Stosowało go wielu słynnych artystów, m.in. Pablo Picasso. Myślenie syntetyczne mocno ułatwia projektowanie skomplikowanych rysunków i pomaga trenować zmysł obserwacji. Przydaje się nie tylko na lekcjach plastyki, ale również przy wielu codziennych czynnościach, chociażby przy robieniu szkolnych notatek. Proste, szybkie rysunekzki ilustrujące omawiane zagadnienia łatwiej zapadają w pamięć niż wielozdaniowe definicje.

Zanim przystąpisz do rysowania, przygotuj:

- miękki ołówek (symbol B),
- twardy ołówek (symbol H),
- gumkę,
- czarny cienkopis.

W każdym przypadku będziesz zaczynać od szkicu. Rysuj go delikatną kreską, najlepiej miękkim ołówkiem, który łatwo można potem zetrzeć. Poprawiać kontur na czysto możesz twardym ołówkiem albo cienkopisem.





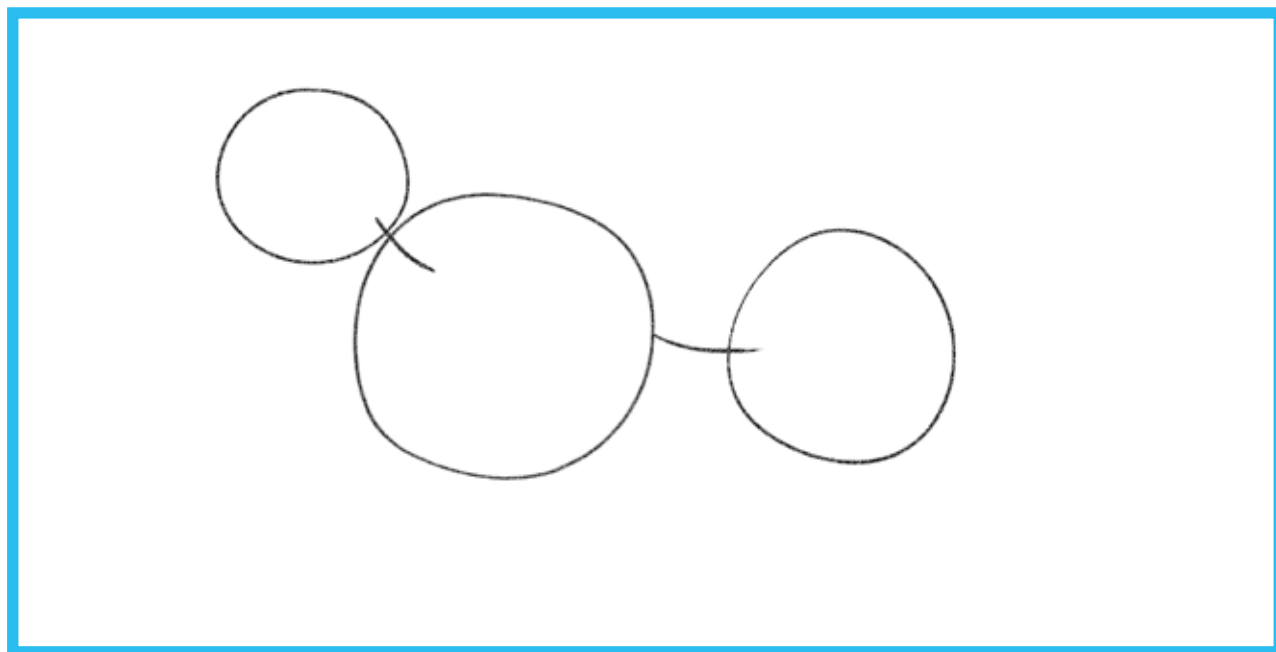




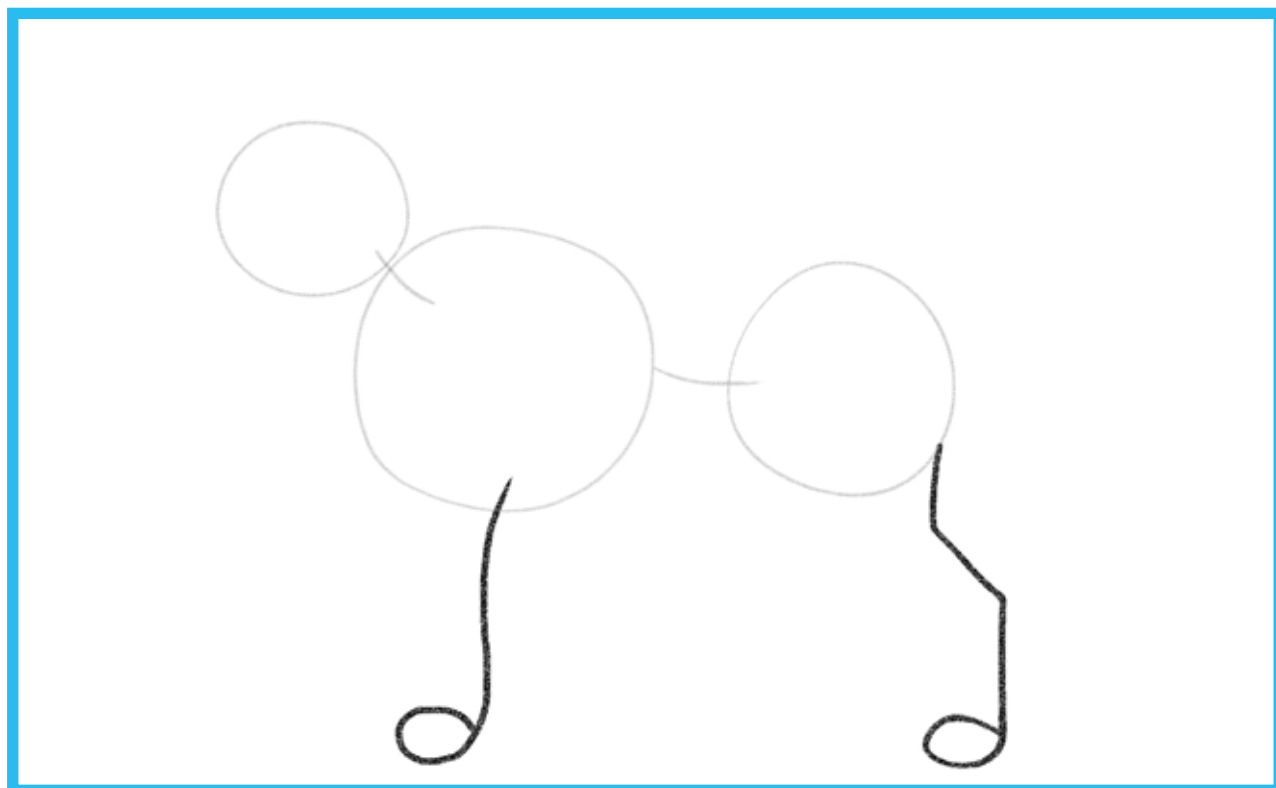
## 2. Część praktyczna

### Pies rasy beagle

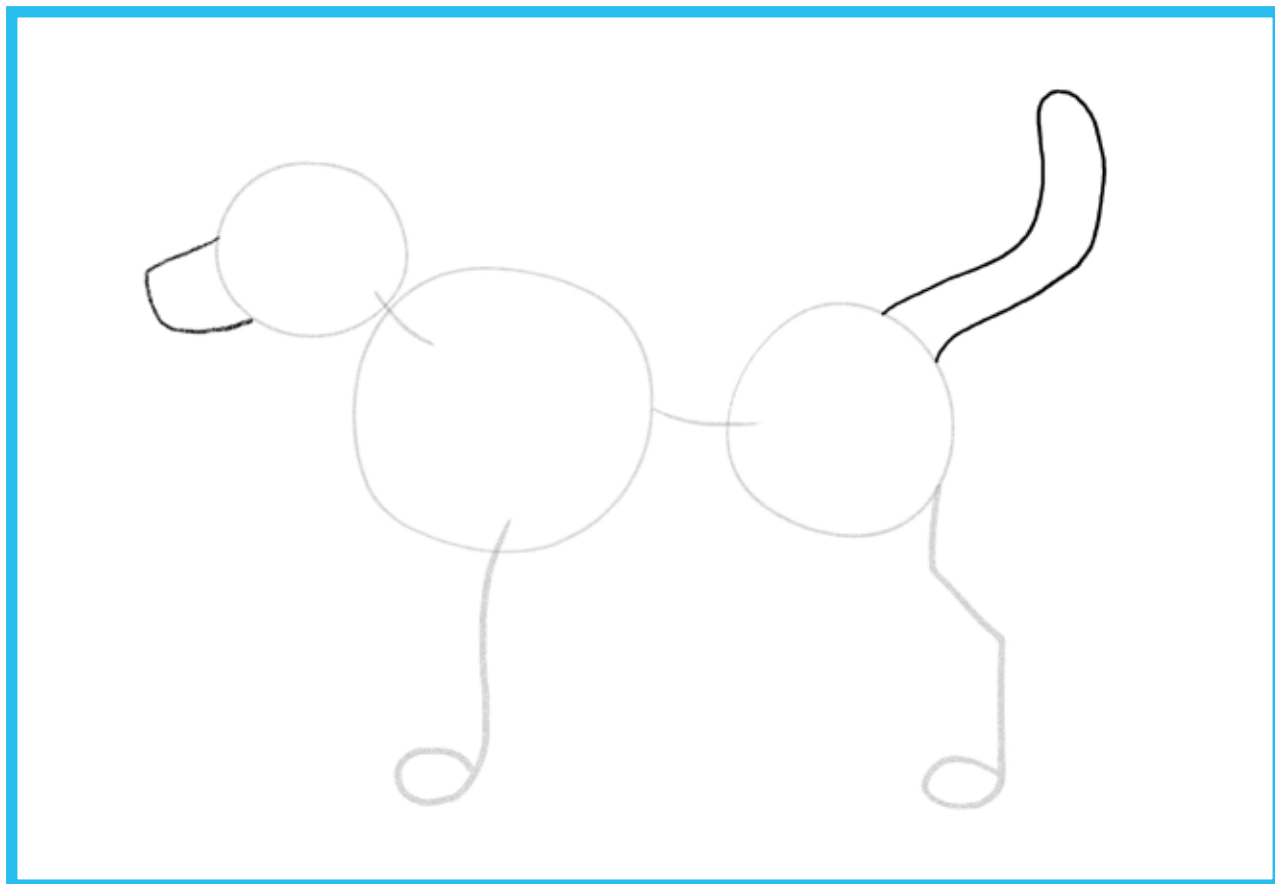
1. Przy użyciu prostych form geometrycznych naszkicuj zarys sylwetki psa. Mniejsze kółko to głowa, większe kółka utworzą tułów.



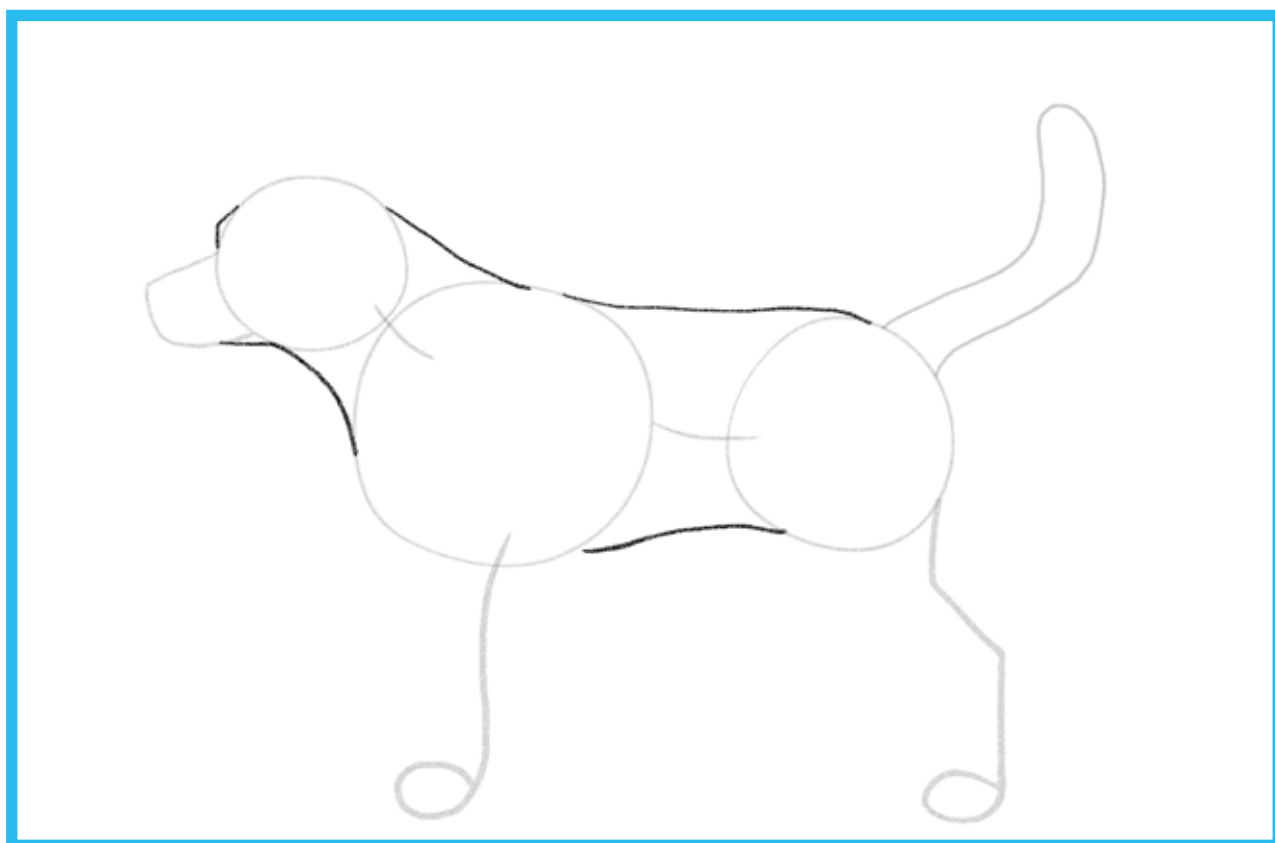
2. Naszkicuj zarys nóg zwierzęcia.



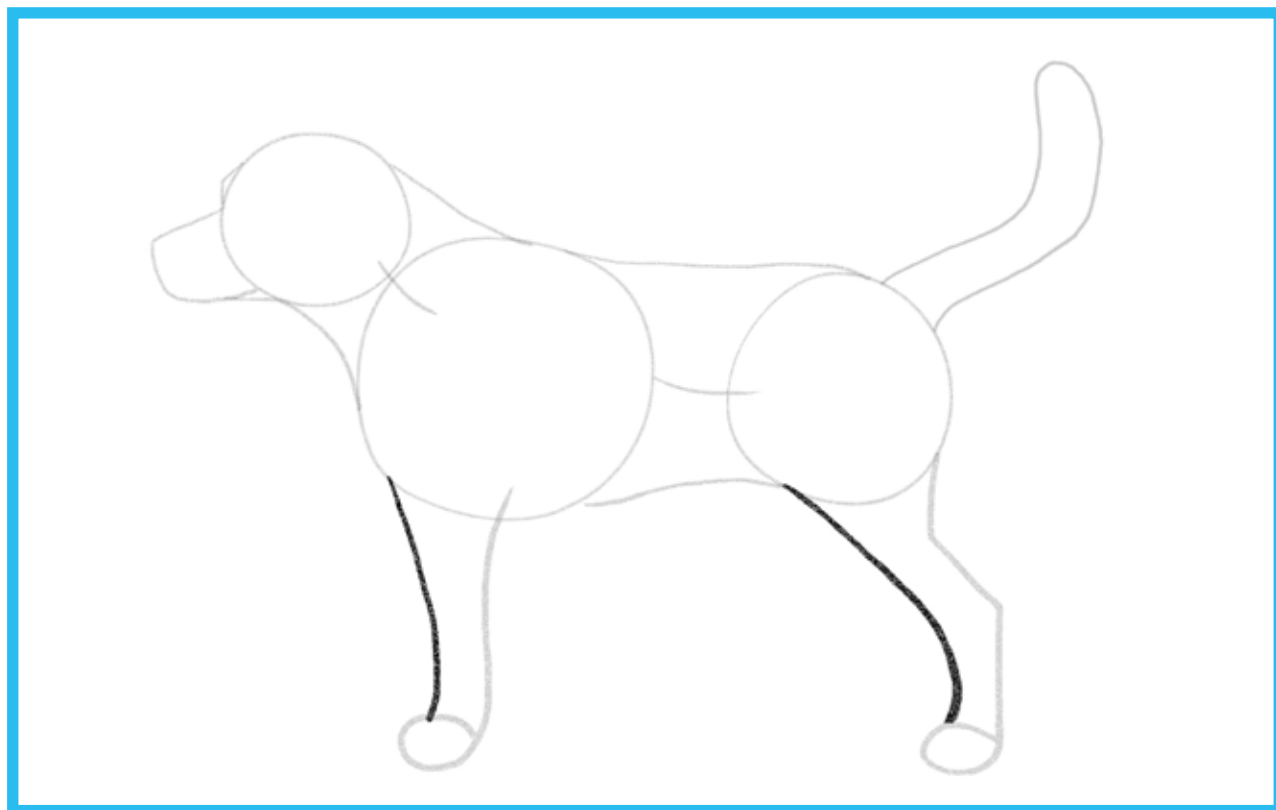
3. Zaznacz ogon i pysk.



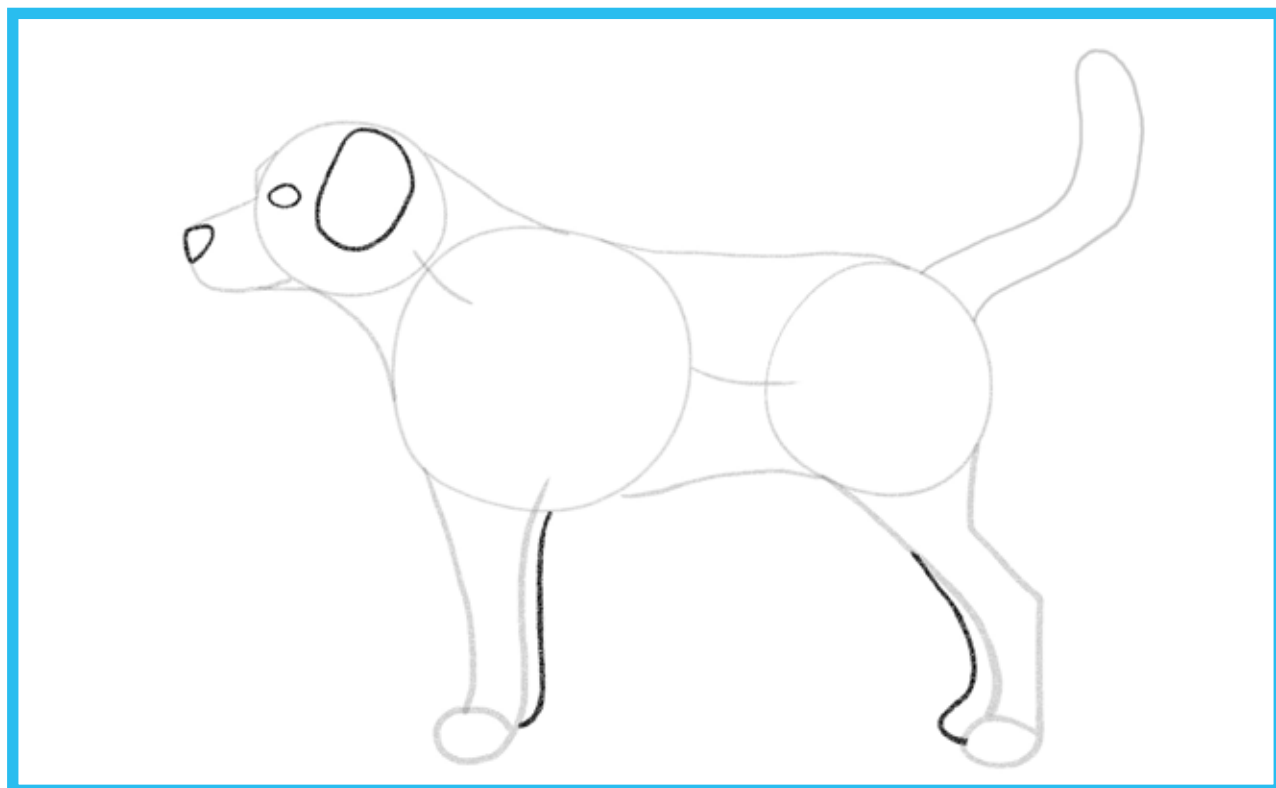
4. Połącz liniami naszkicowane formy geometryczne w sposób pokazany na obrazku.



5. Sylwetka zaczyna przypominać psa. Teraz łatwiej Ci będzie dokończyć rysowanie nóg.

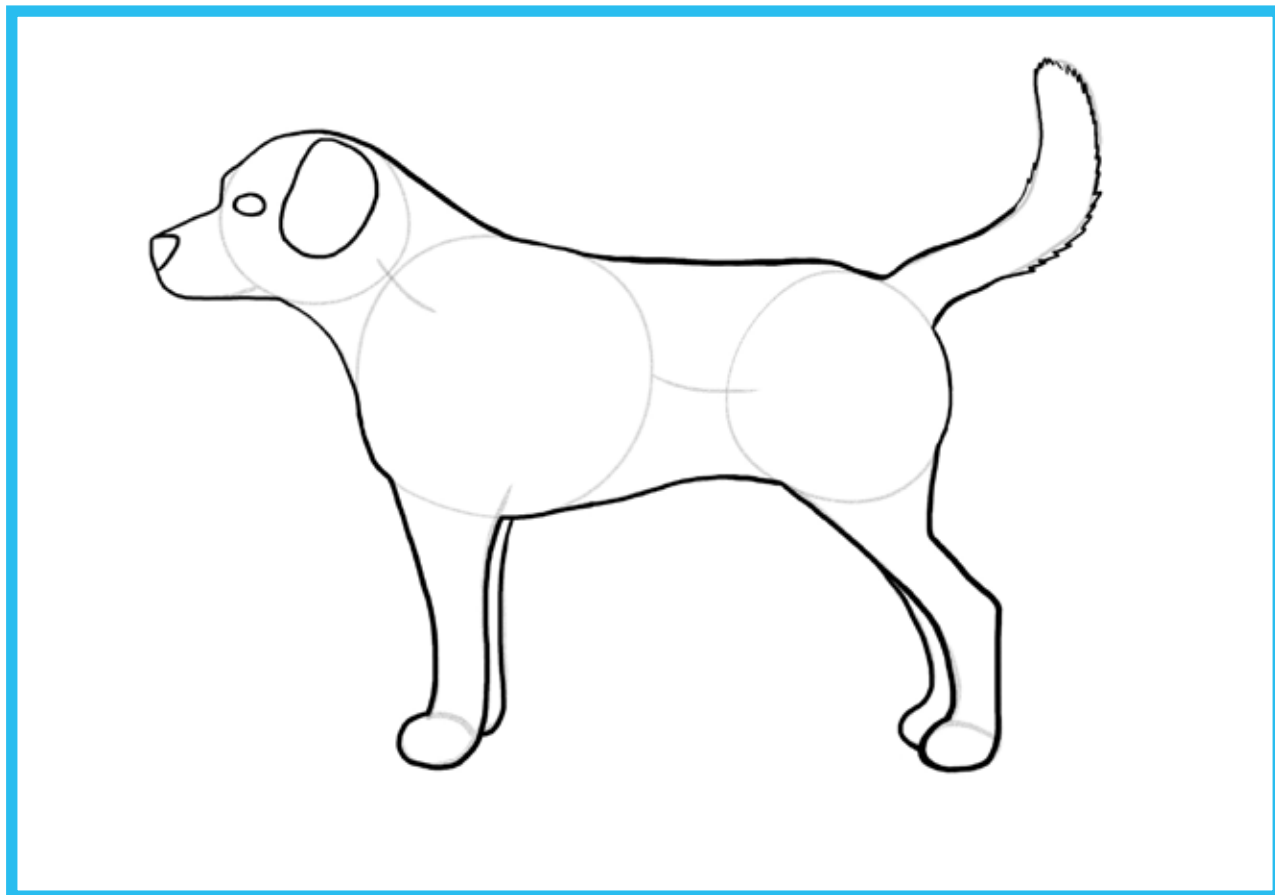


6. Naszkicuj zarys widocznych na drugim planie pozostałych łapek. Zaznacz na głowie psa oko, ucho i nos.

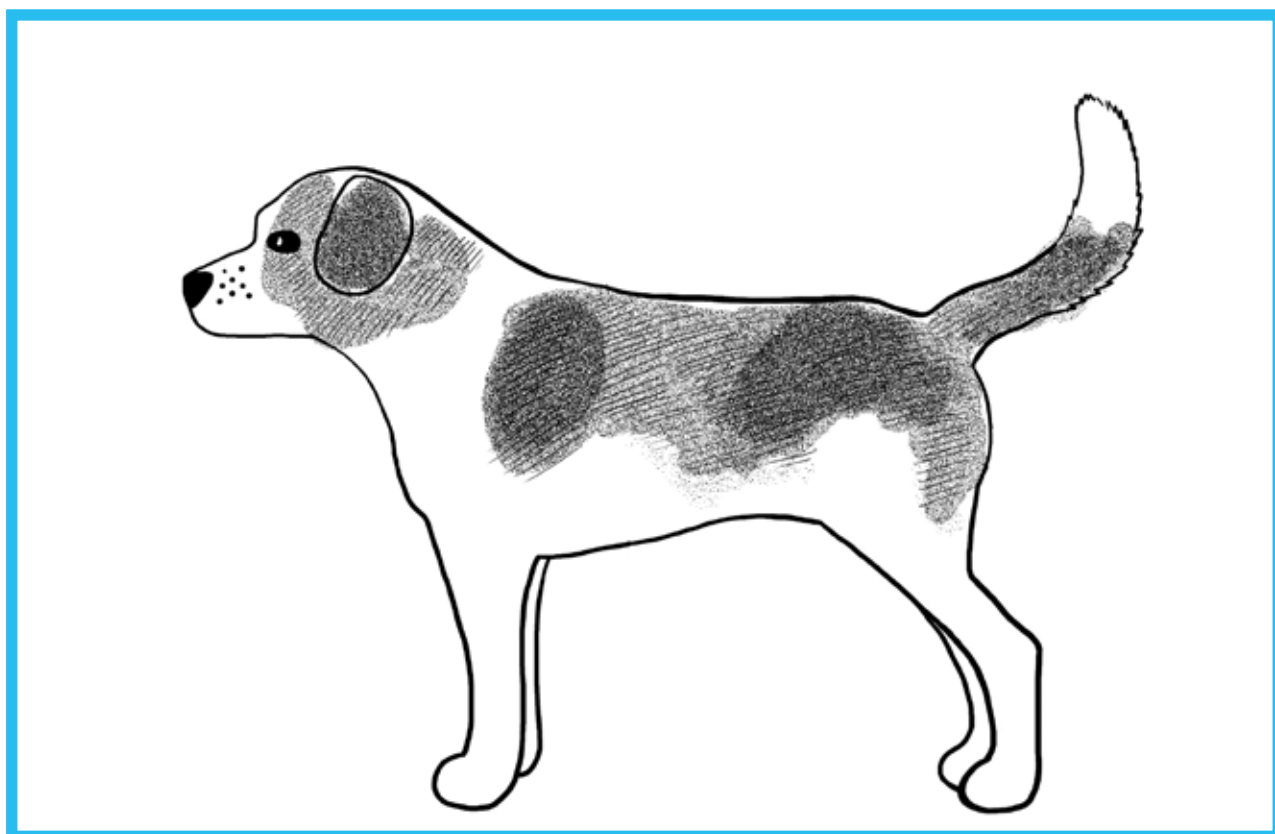




7. Przerysuj na czysto kontur psa. Postrzępioną linią podkreśl puchaty ogon.

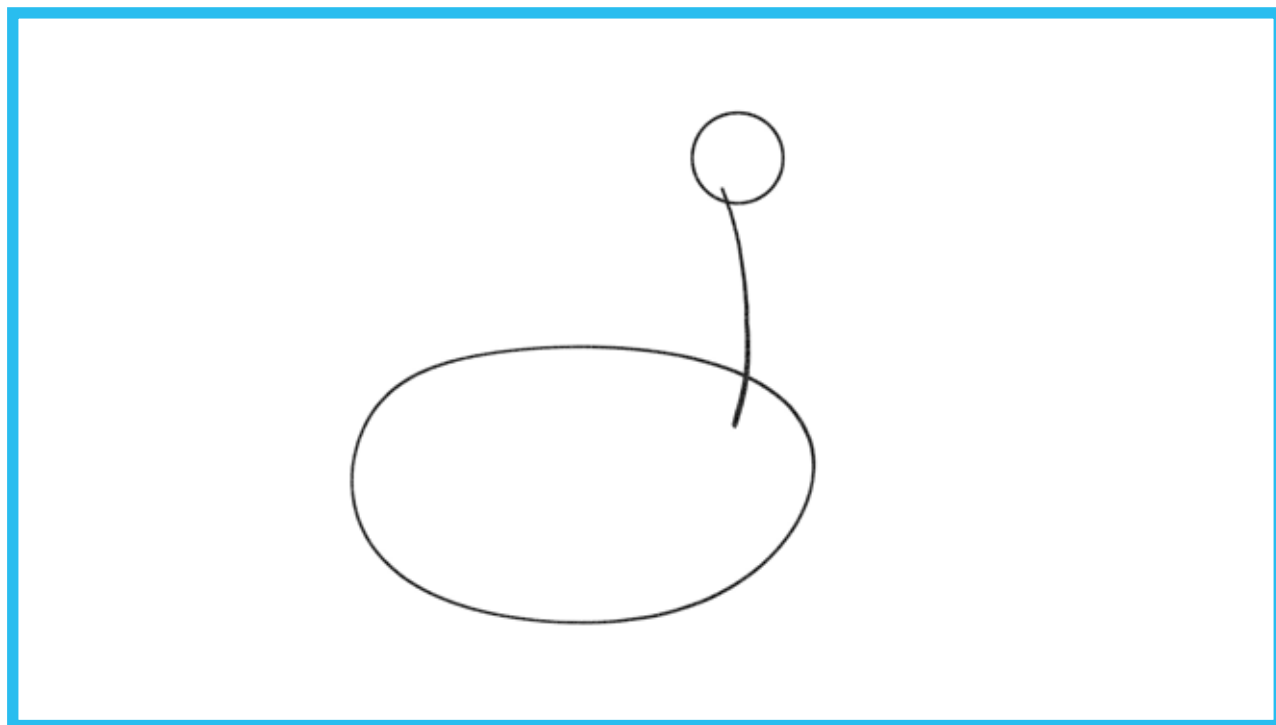


8. Zetrzyj szkic. Dodaj szczegóły: pokoloruj oko i nos, miękkim ołówkiem zaznacz łaty na uchu i grzbiecie beagle'a.

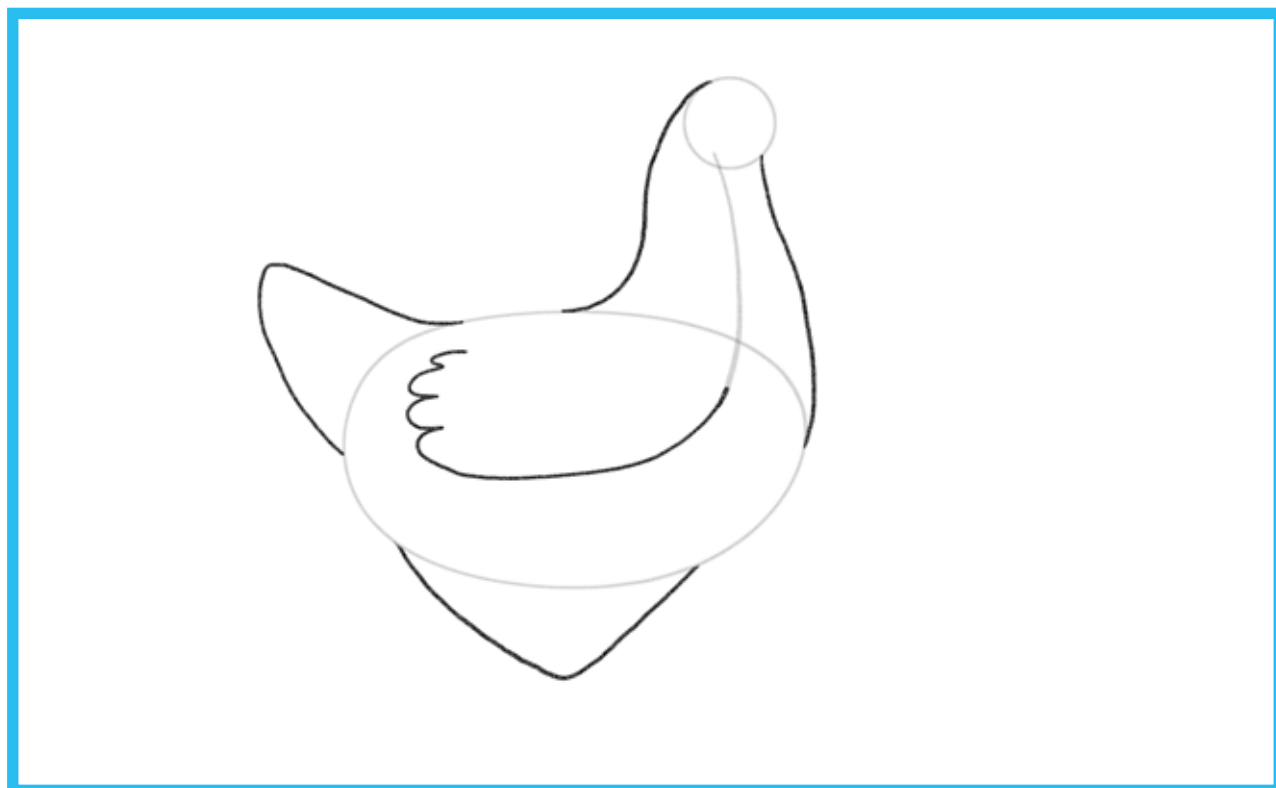


# Kura

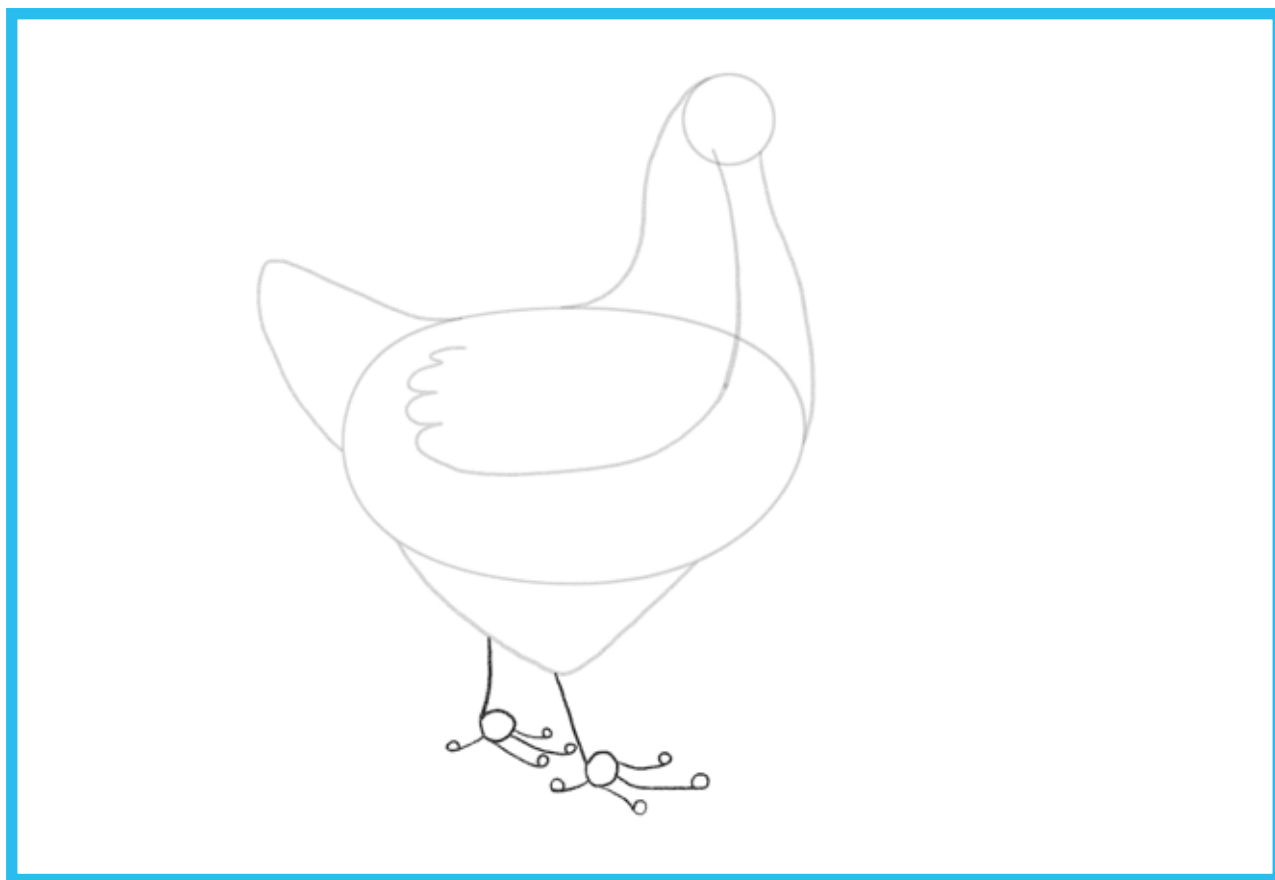
1. Naszkicuj zarys sylwetki kury. Małe kółko to głowa, duży owal – tułów. Linia łącząca oba geometryczne kształty to zarys szyi.



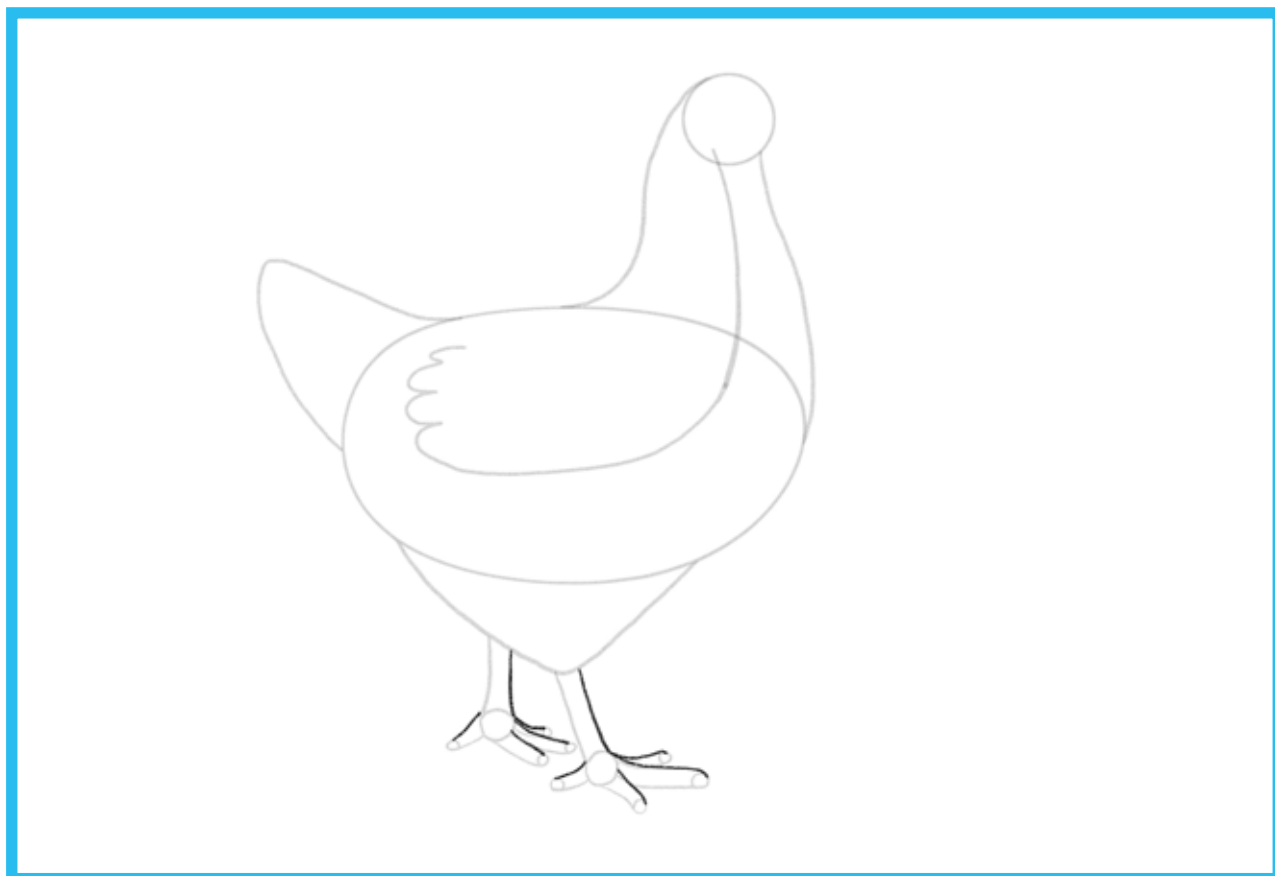
2. Naszkicuj szyję, ogon, skrzydło i udo.



3. Zaznacz prostym szkicowym konturem umiejscowienie nóg z palcami (po cztery palce u każdej stopy).

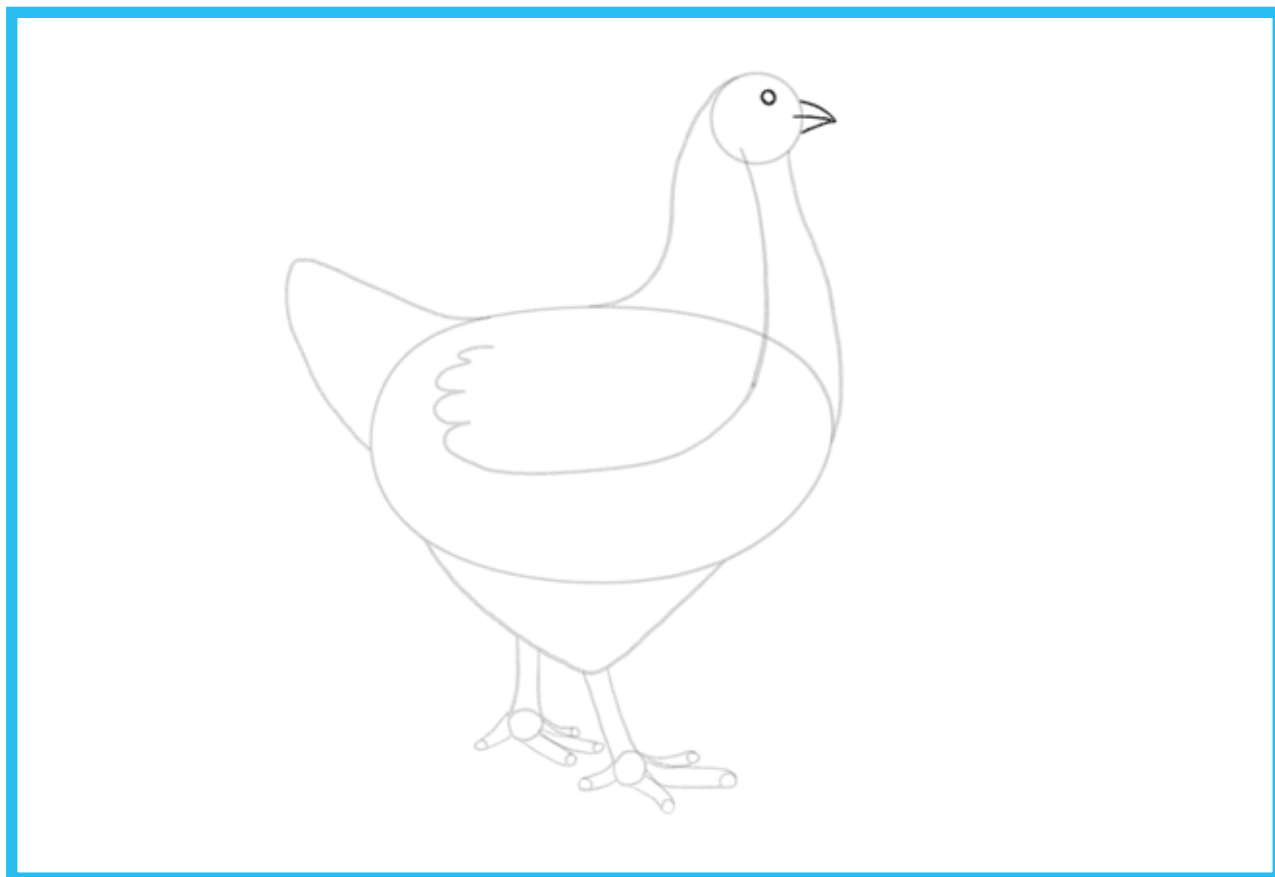


4. Dokończ szkicować nogi, łącząc ze sobą linie w sposób pokazany na obrazku.

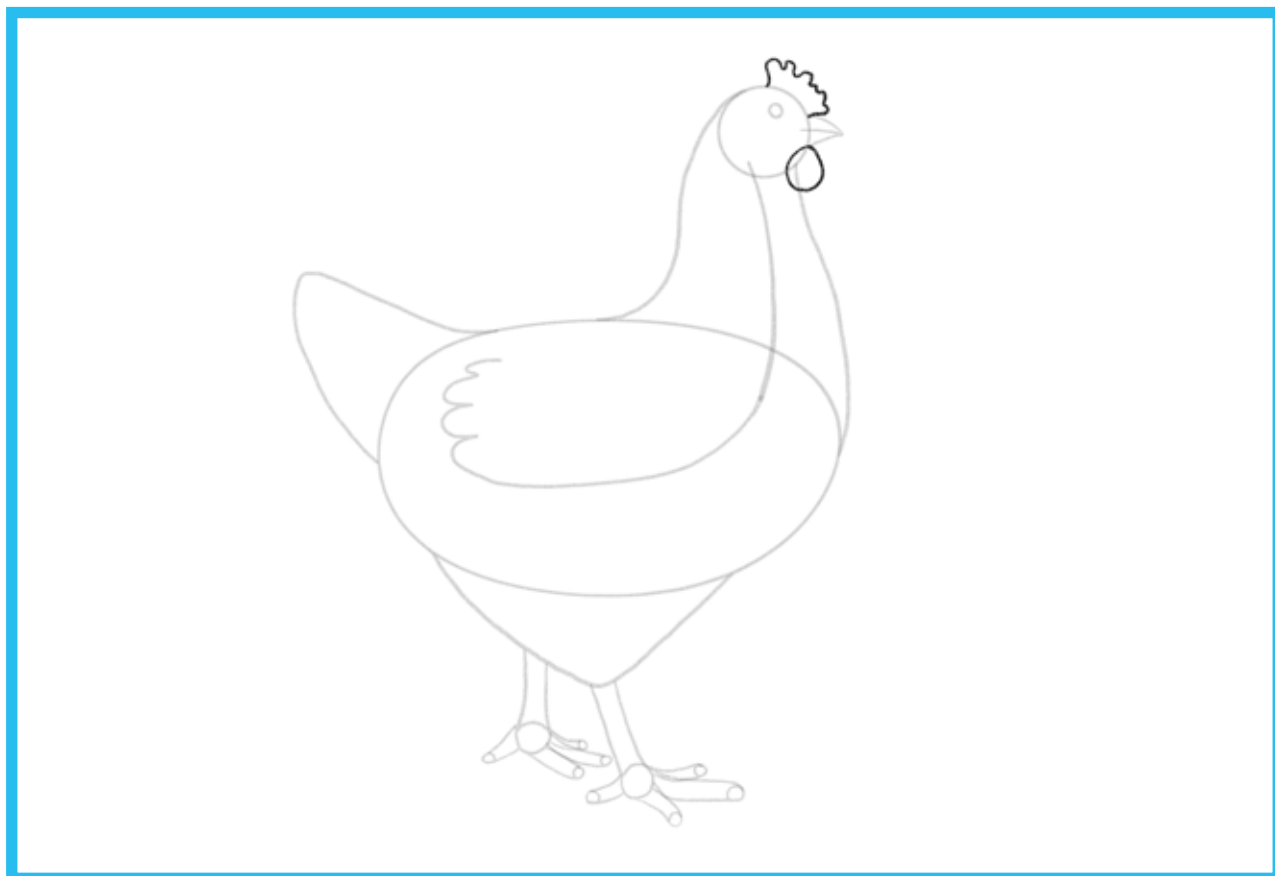




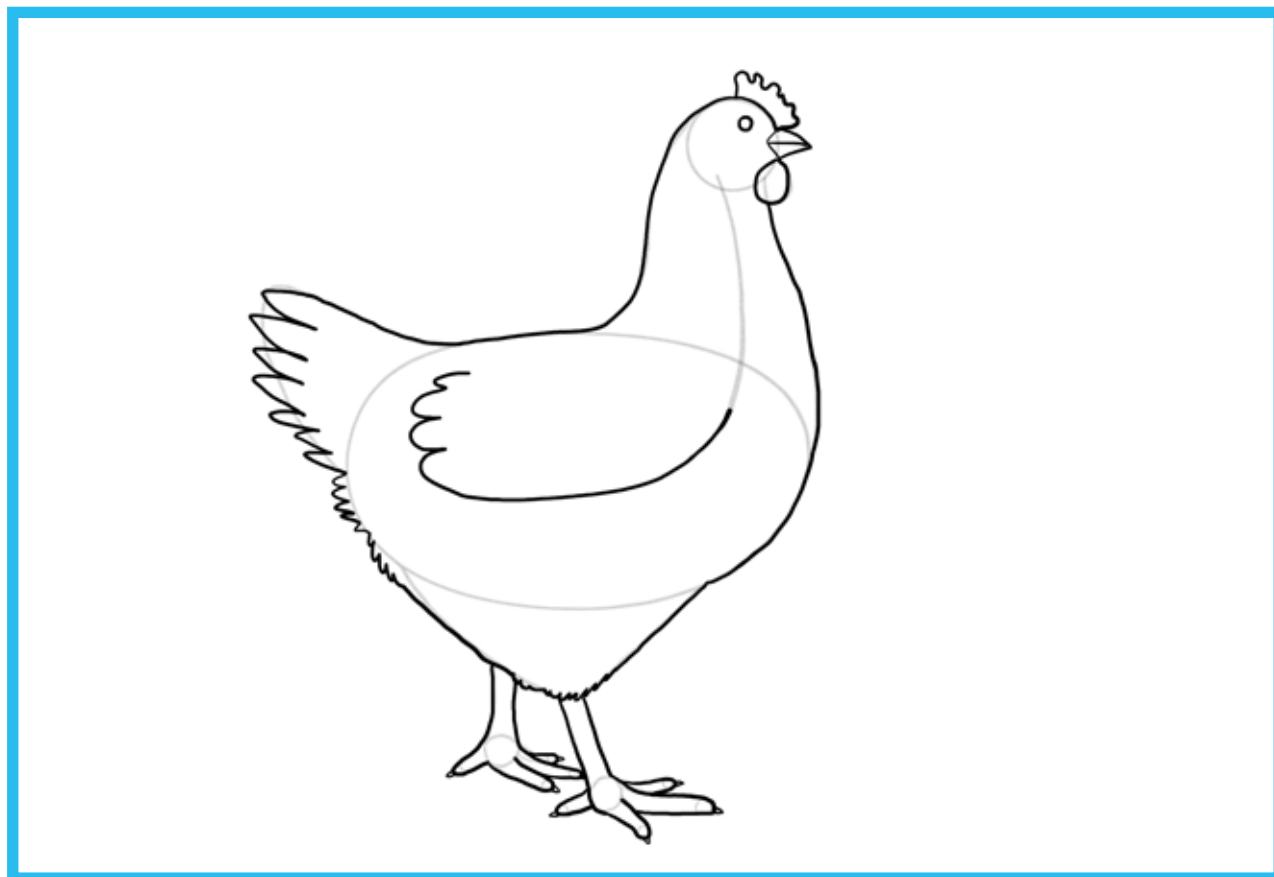
5. Narysuj oko i dziób.



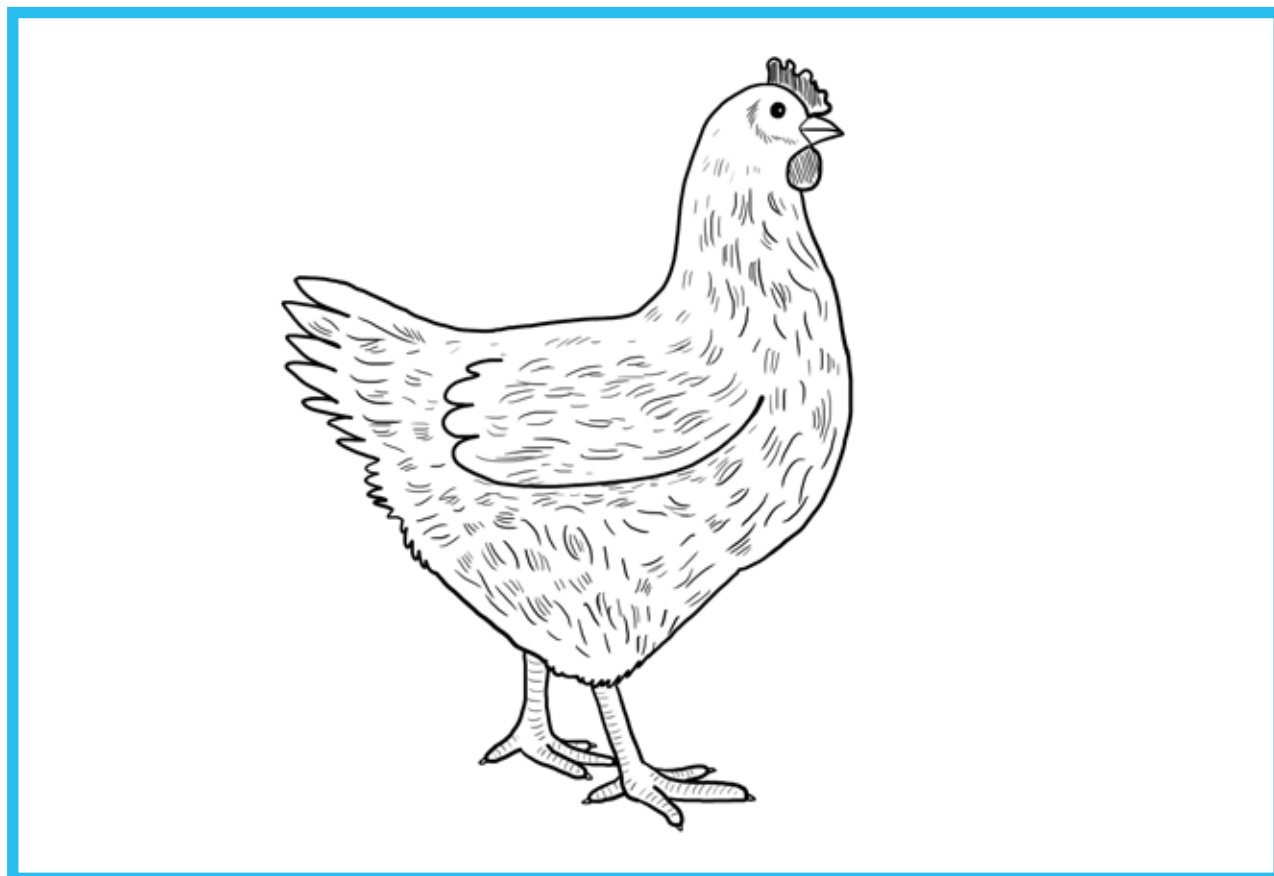
6. Narysuj na głowie kury grzebień i dzwonek (to ta charakterystyczna narośl pod jej dziobem).



7. Przerysuj na czysto kontur kury. Zaznacz pióra na ogonie, przy palcach dorysuj pazurki.

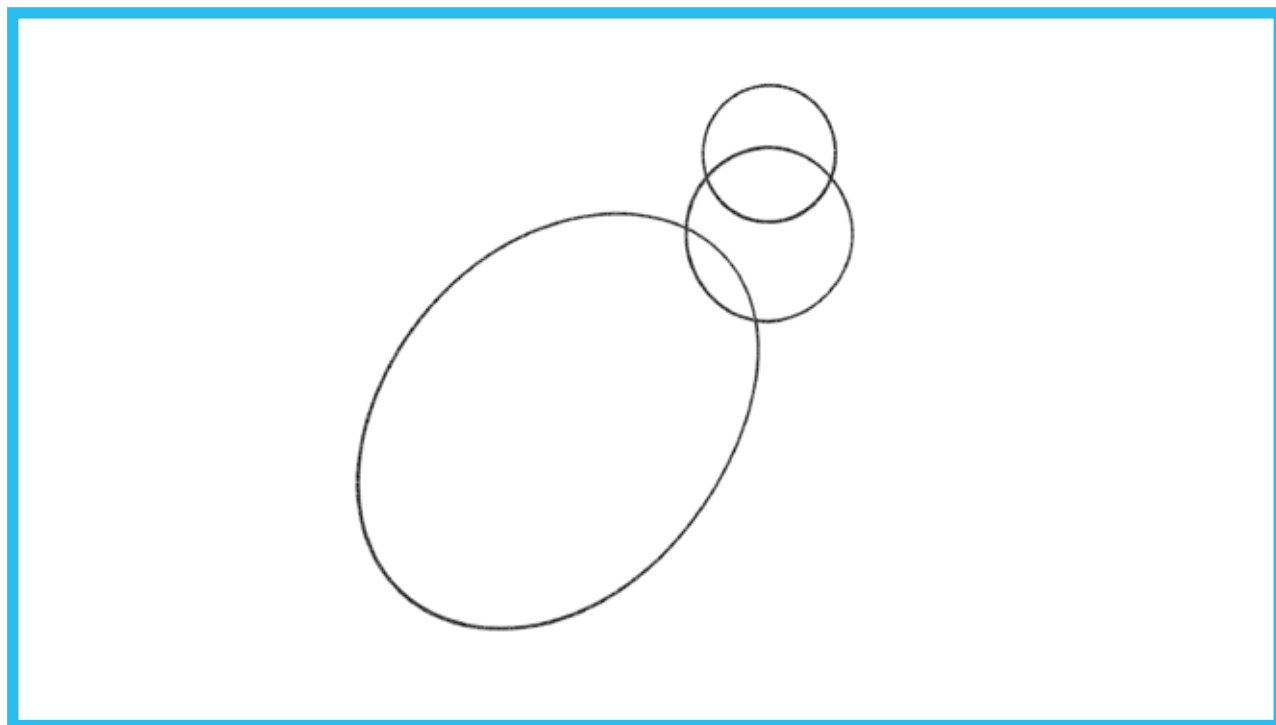


8. Zetrzyj szkic. Dodaj szczegóły: pokoloruj oko, grzebień i dzwonek kury, dorysuj pióra.

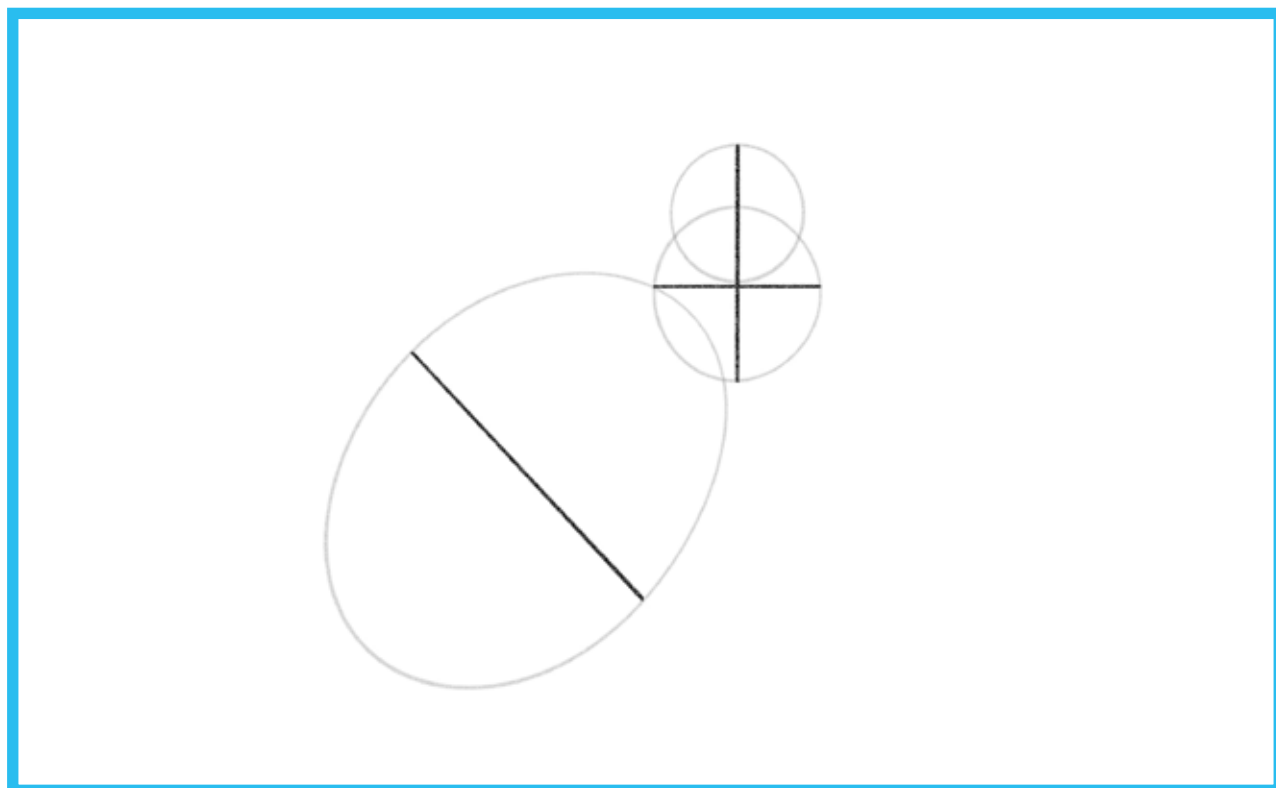


# Królik

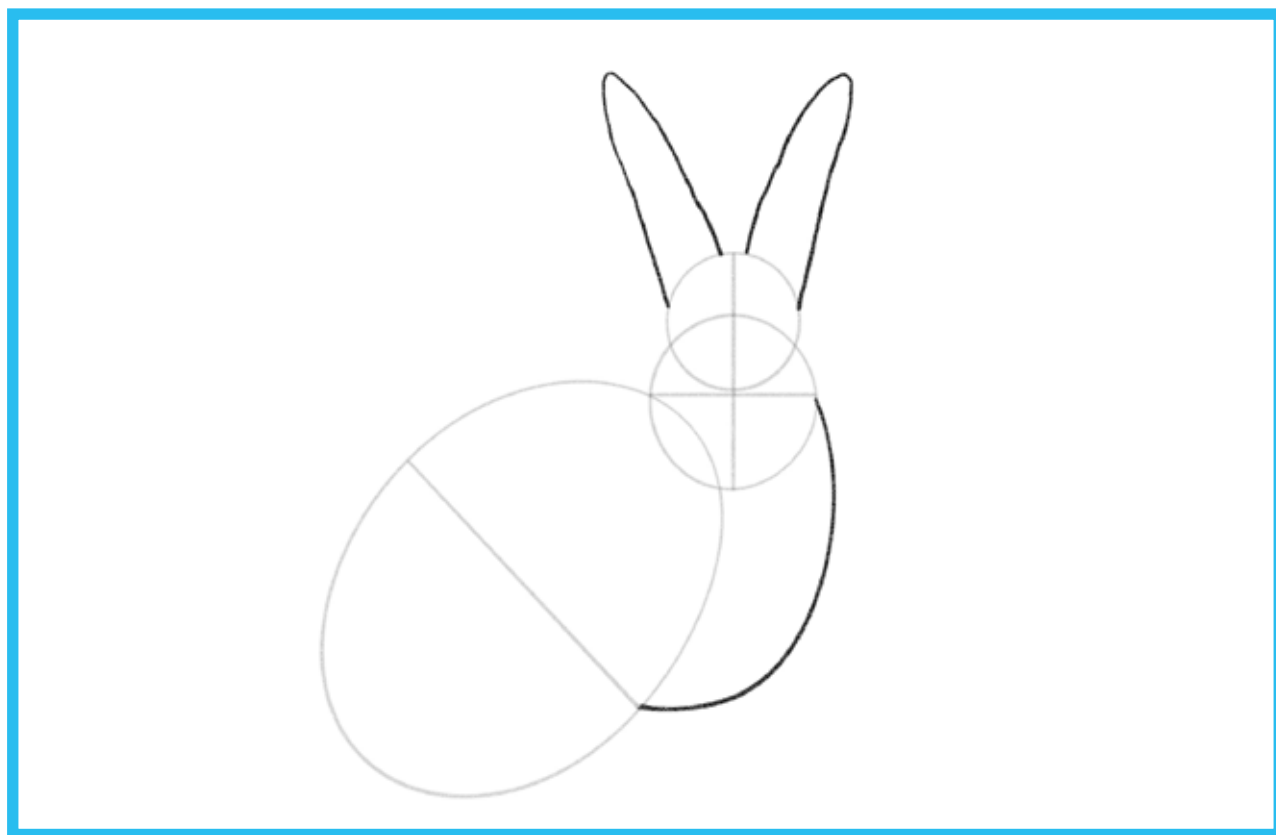
1. Naskicuj zarys sylwetki królika. Owal to jego tułów, dwa kółka jedno nad drugim pomogą zbudować wydłużoną głowę zwierzątka.



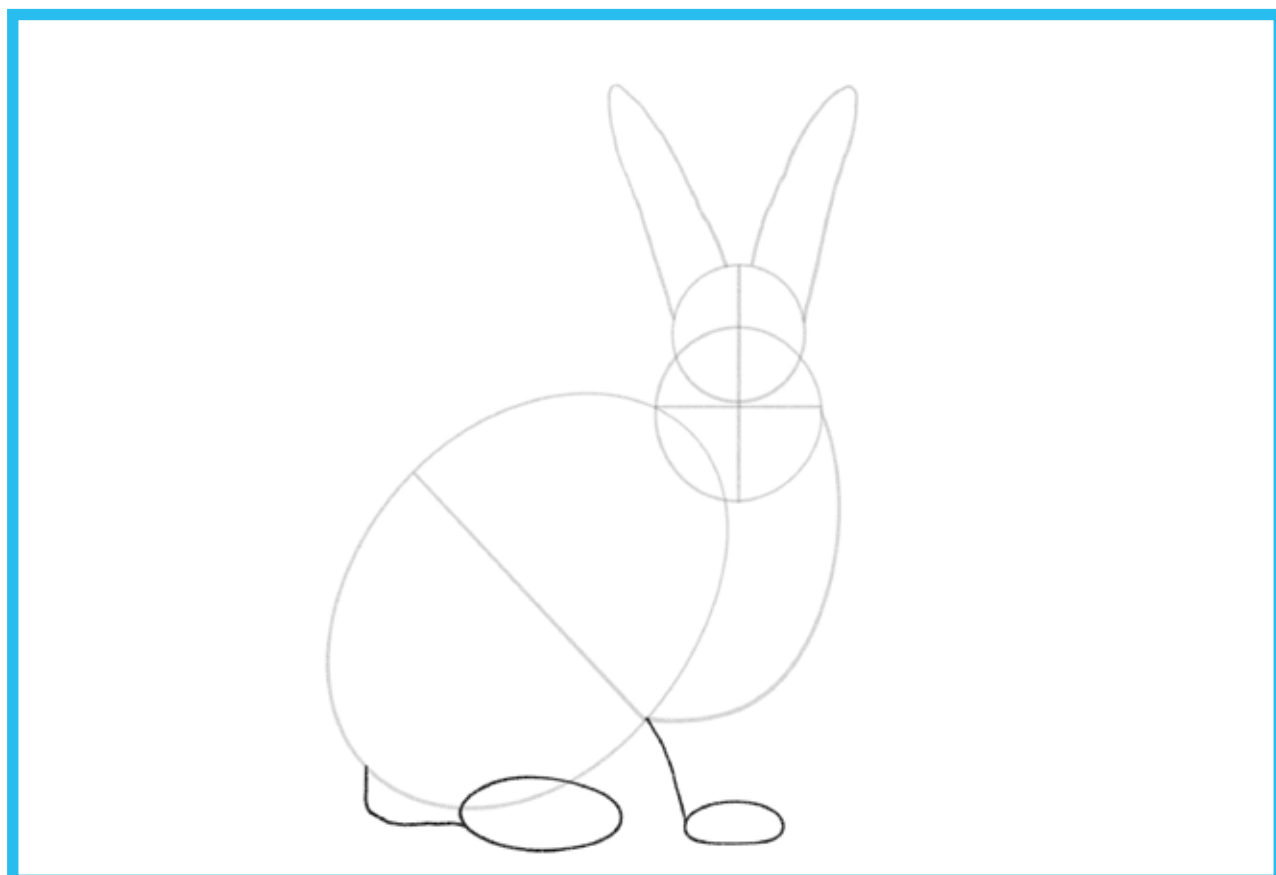
2. Zaznacz linie pomocnicze w sposób pokazany na obrazku.



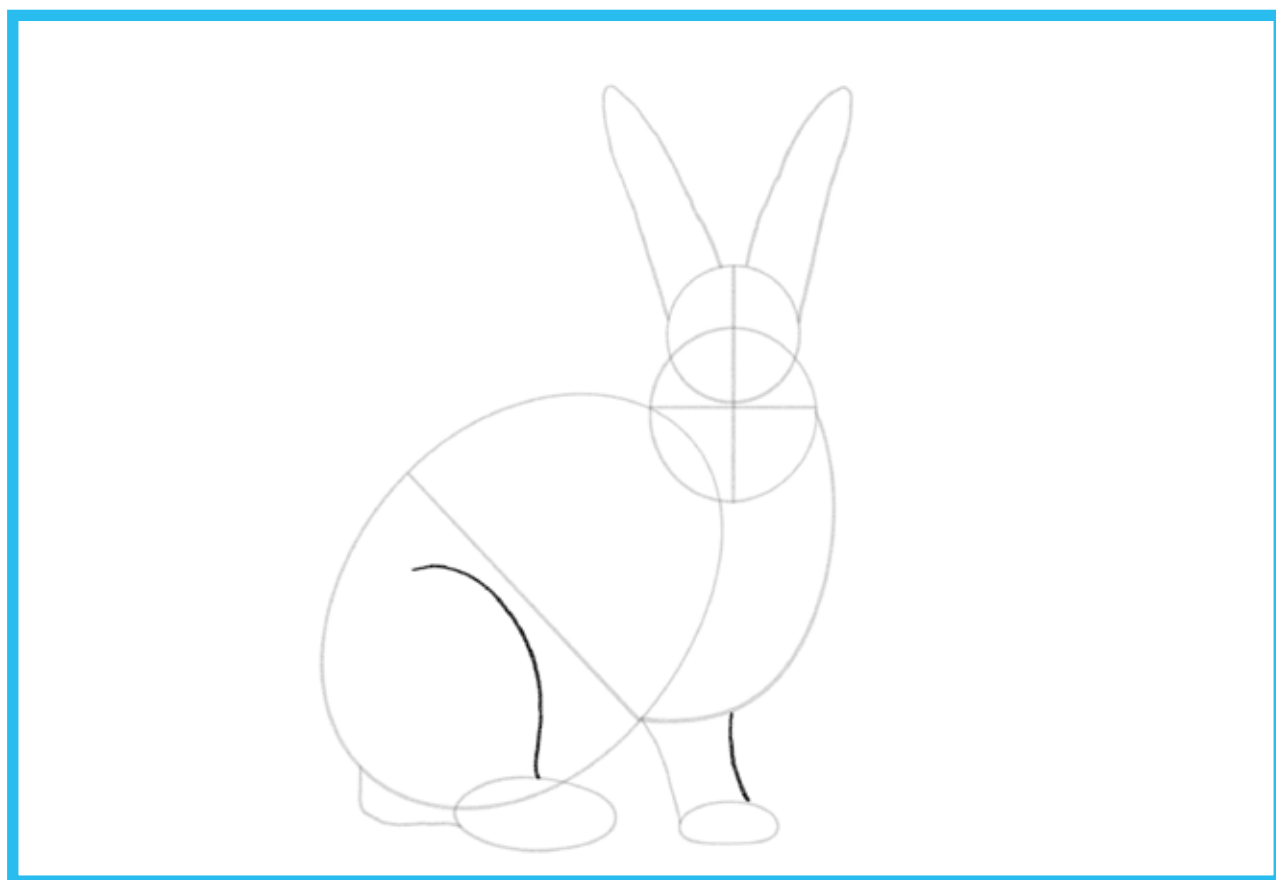
3. Posługując się liniami pomocniczymi, naszkicuj rozmieszczone symetrycznie po obu stronach głowy uszy królika. Następnie zakrzywioną kreską zaznacz klatkę piersiową, tak jak na obrazku.



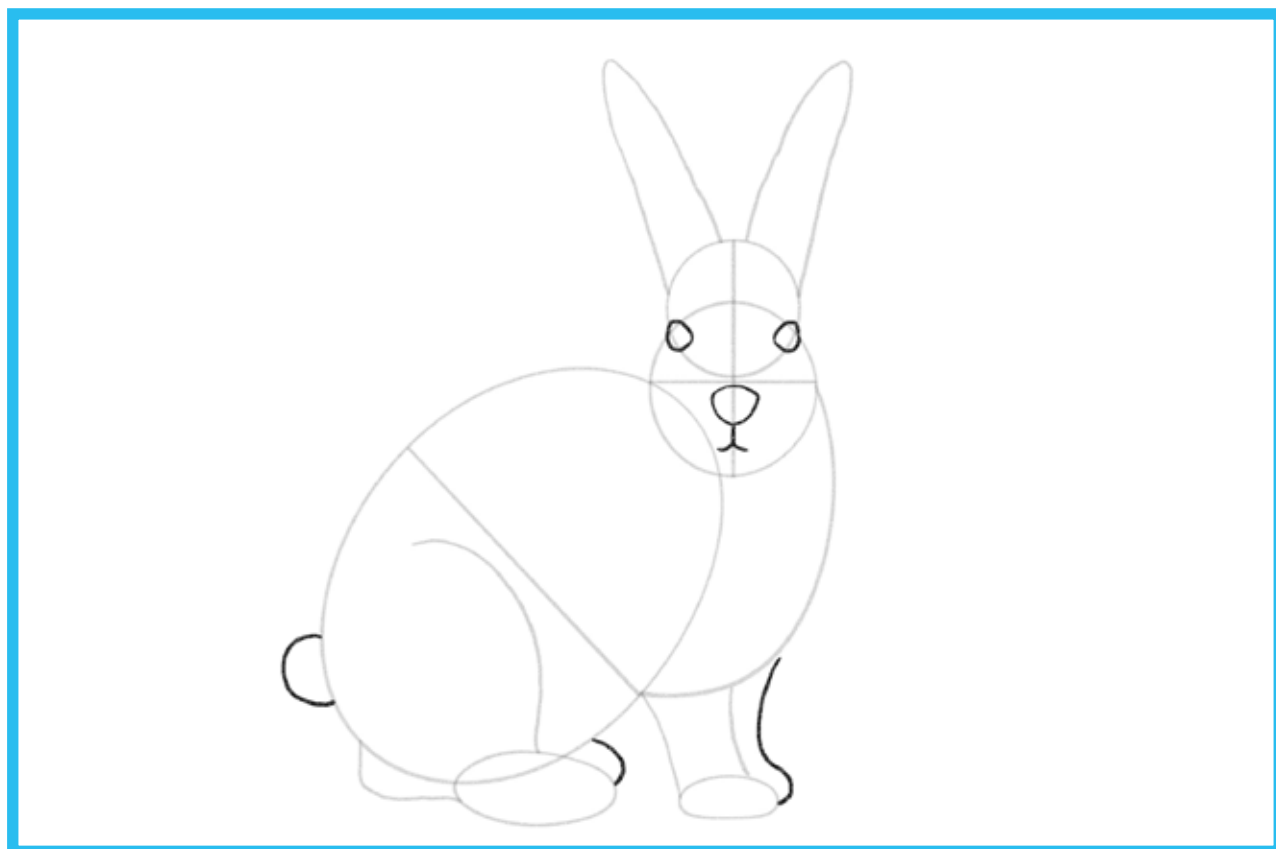
4. Naszkicuj zarys króliczych łap.



5. Opierając się na zarysie, dokończ szkicować łapki.

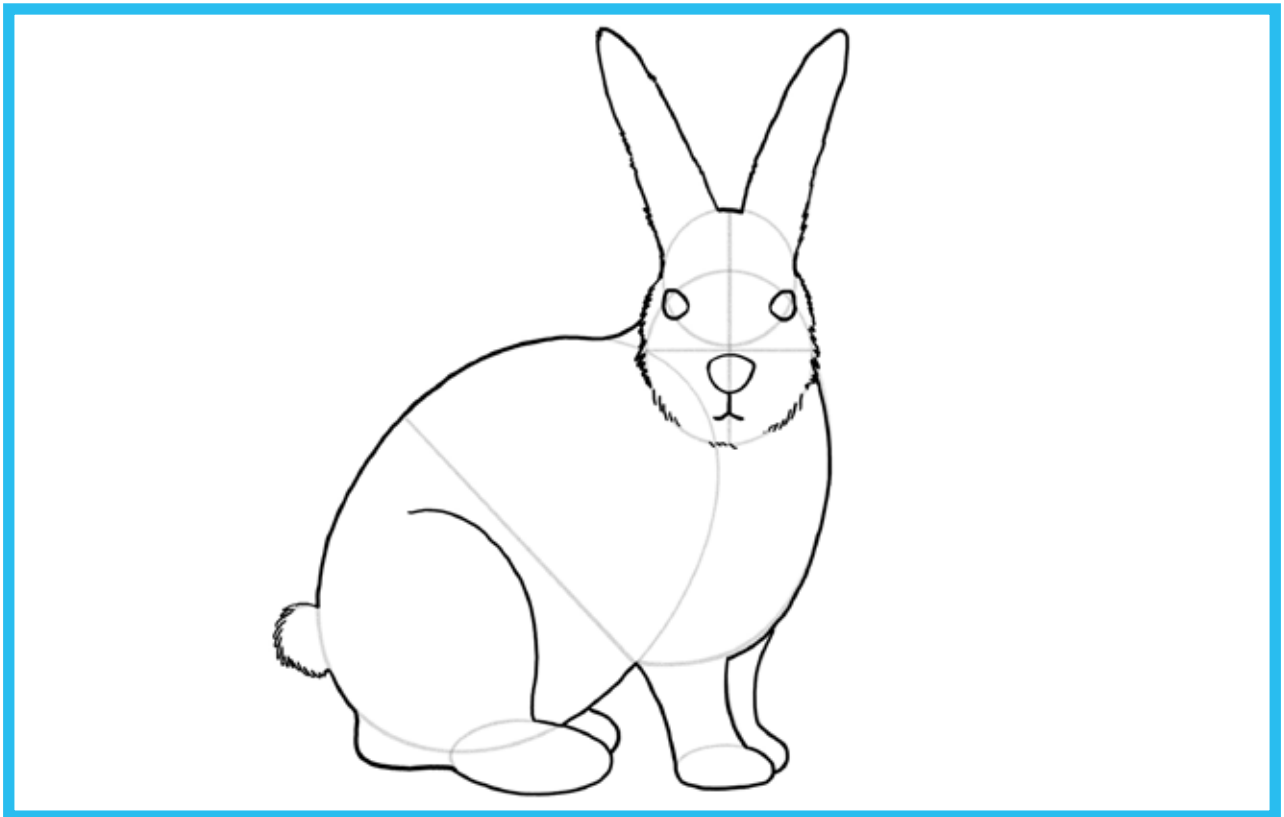


6. Naszkicuj widoczne na drugim planie pozostałe dwie łapy. Dorysuj ogonek. Korzystając z linii pomocniczych, zaznacz elementy pyszczka królika (oko, nos, usta) w sposób pokazany na ilustracji.

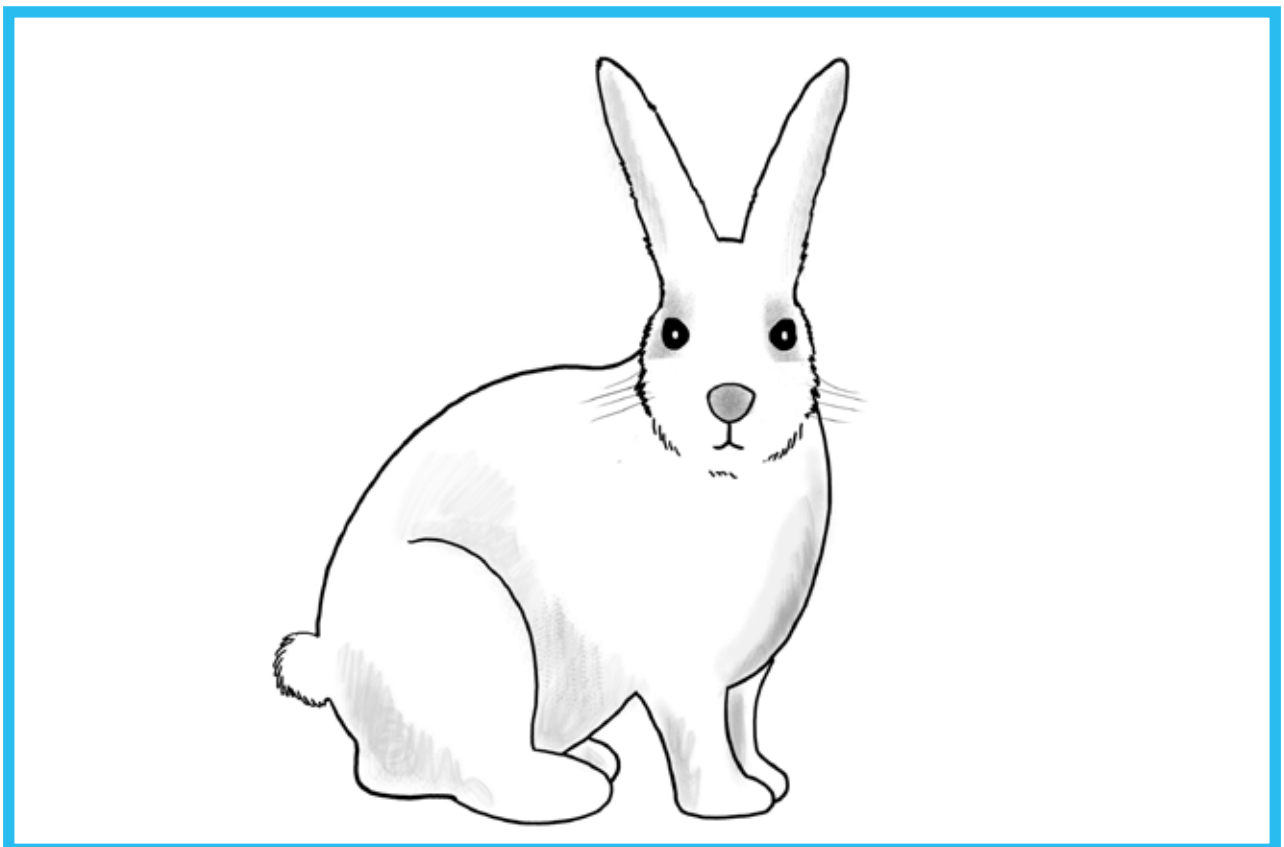




7. Przerysuj na czysto kontur królika. Pamiętaj, że królik ma puchatą sierść, dlatego kontur nie musi być jednostajnie gładki – możesz różnicować go bardziej postrzępioną czy wręcz przerywaną linią np. na ogonku i pod brodą zwierzęcia.

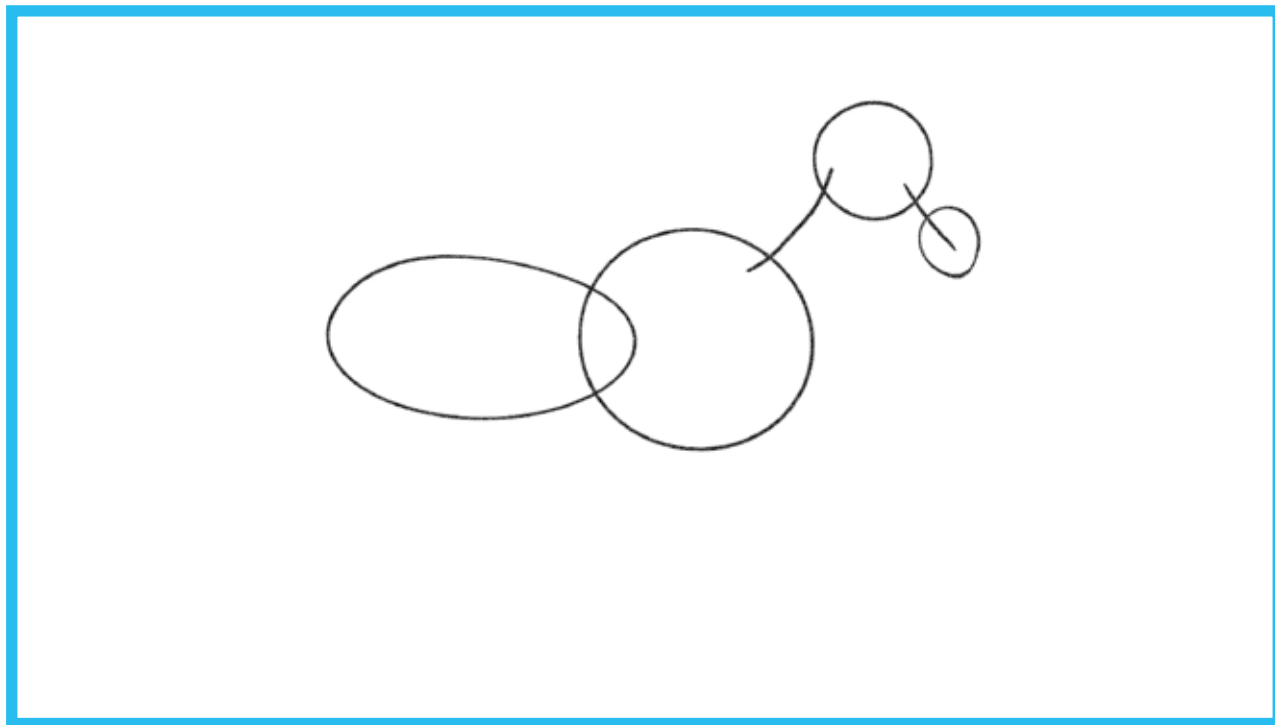


8. Zetrzyj szkic. Dodaj szczegóły: pokoloruj oczy i nos, dorysuj wąsiki. Delikatnie zaznacz światłocien na ciele zwierzęcia – w ten sposób uzyskasz wrażenie miękkiego futerka.

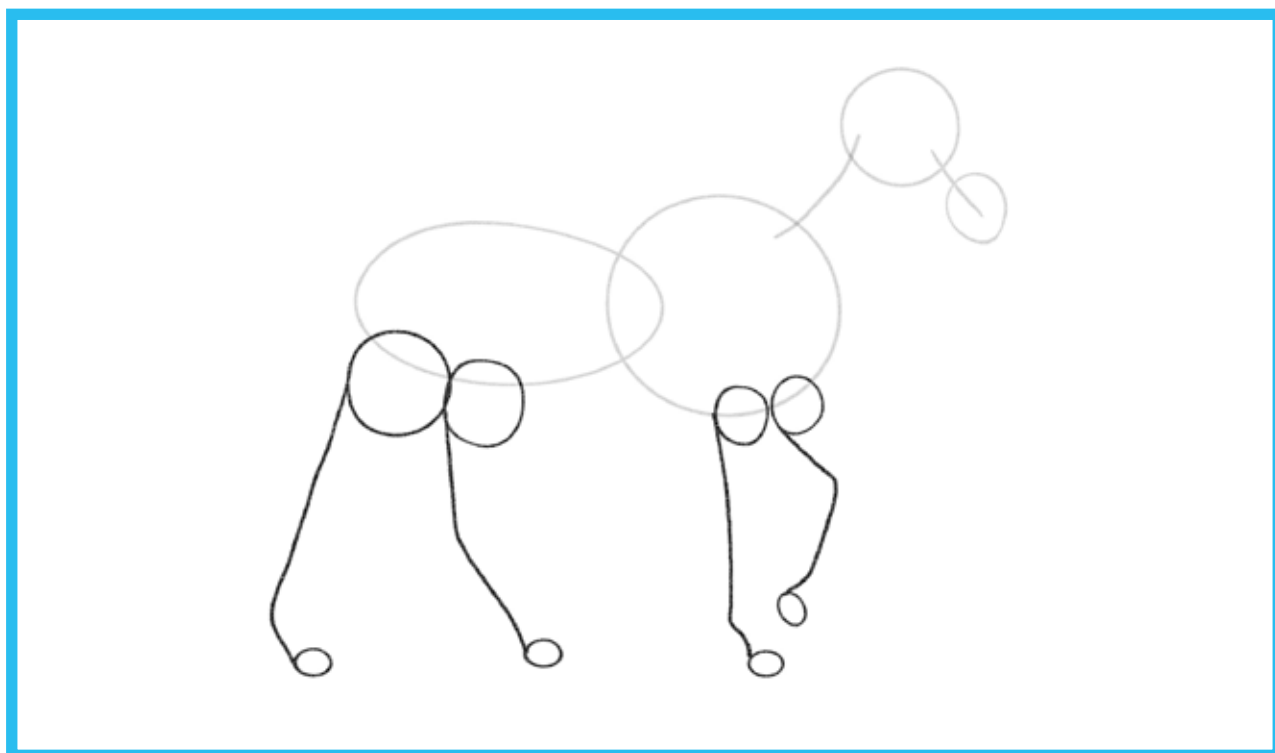


## Koń

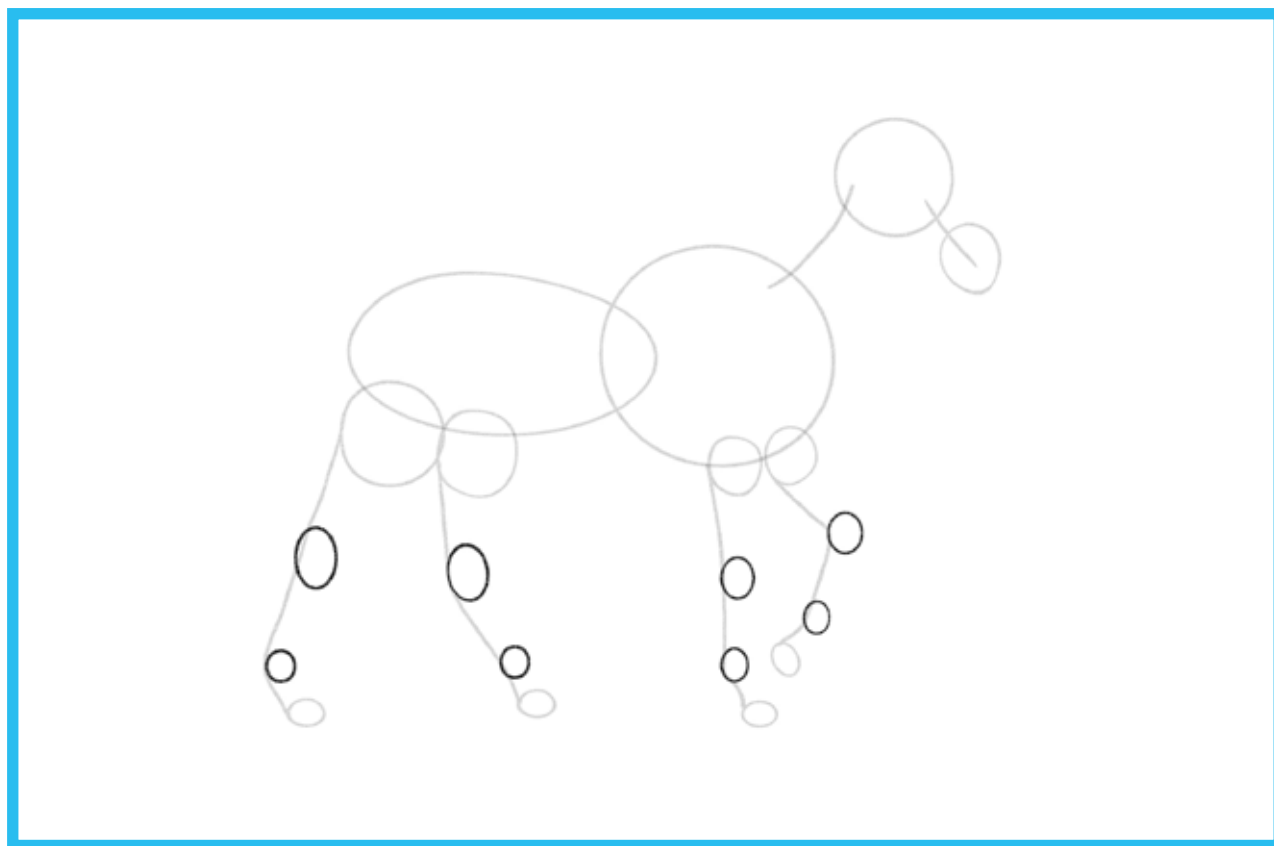
1. Przy użyciu prostych form geometrycznych naszkicuj zarys sylwetki konia. Dwa mniejsze kółka posłużą do narysowania głowy i pyska. Duże kółko i owal to tułów konia.



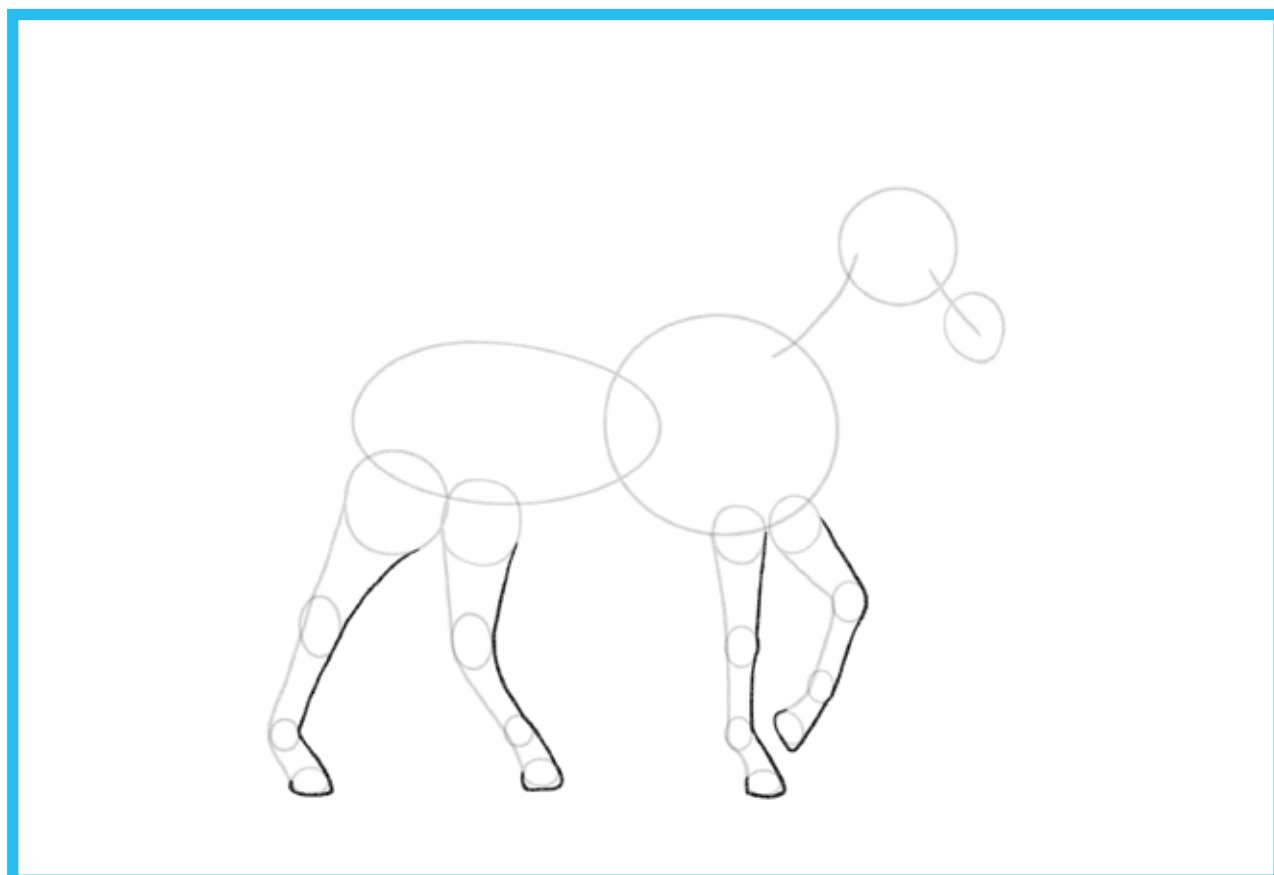
2. Naszkicuj linie nóg. Zaznacz schematycznie za pomocą kółek, gdzie znajdują się uda i kopyta zwierzęcia.



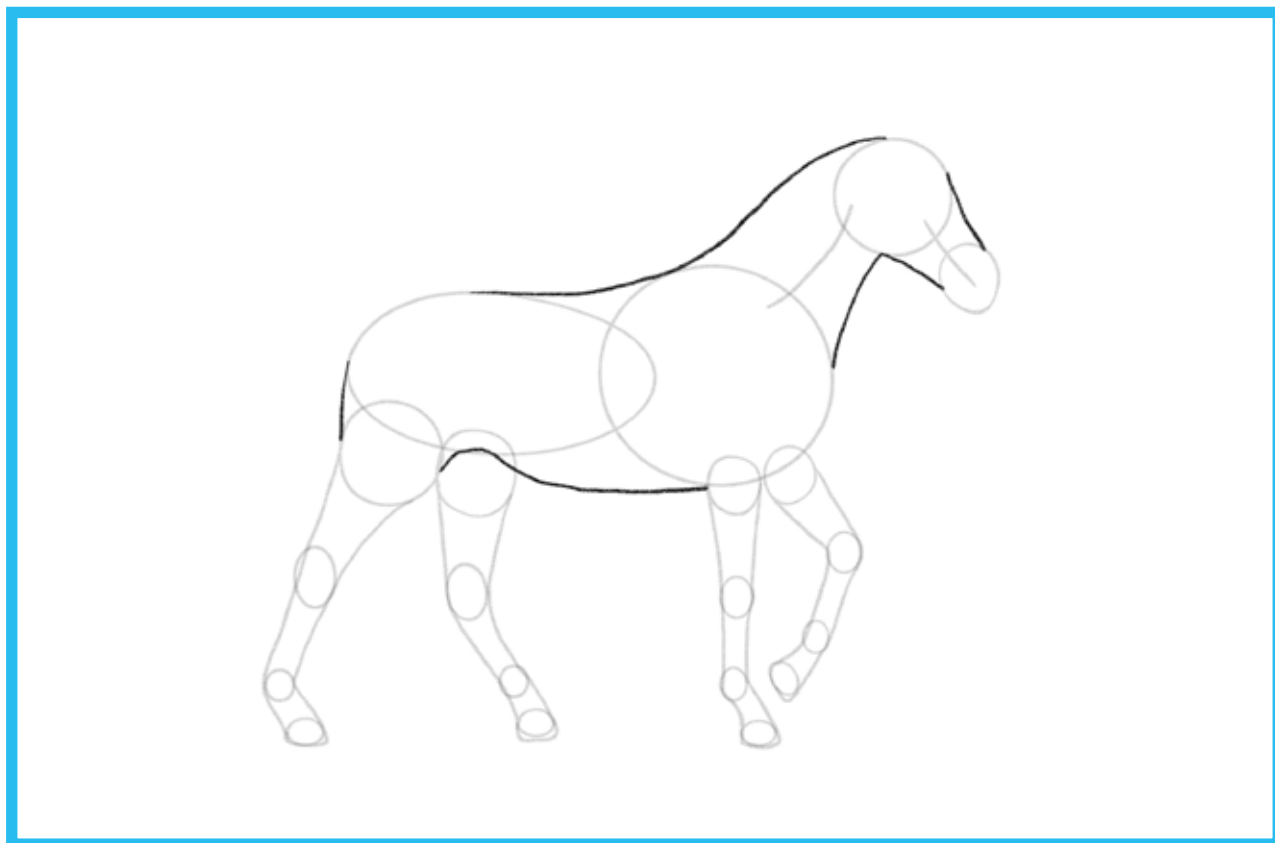
3. W pokazanych na obrazku miejscach dorysuj cztery niewielkie kółka. Zaznaczasz w ten sposób punkty, w których zgina się noga konia.



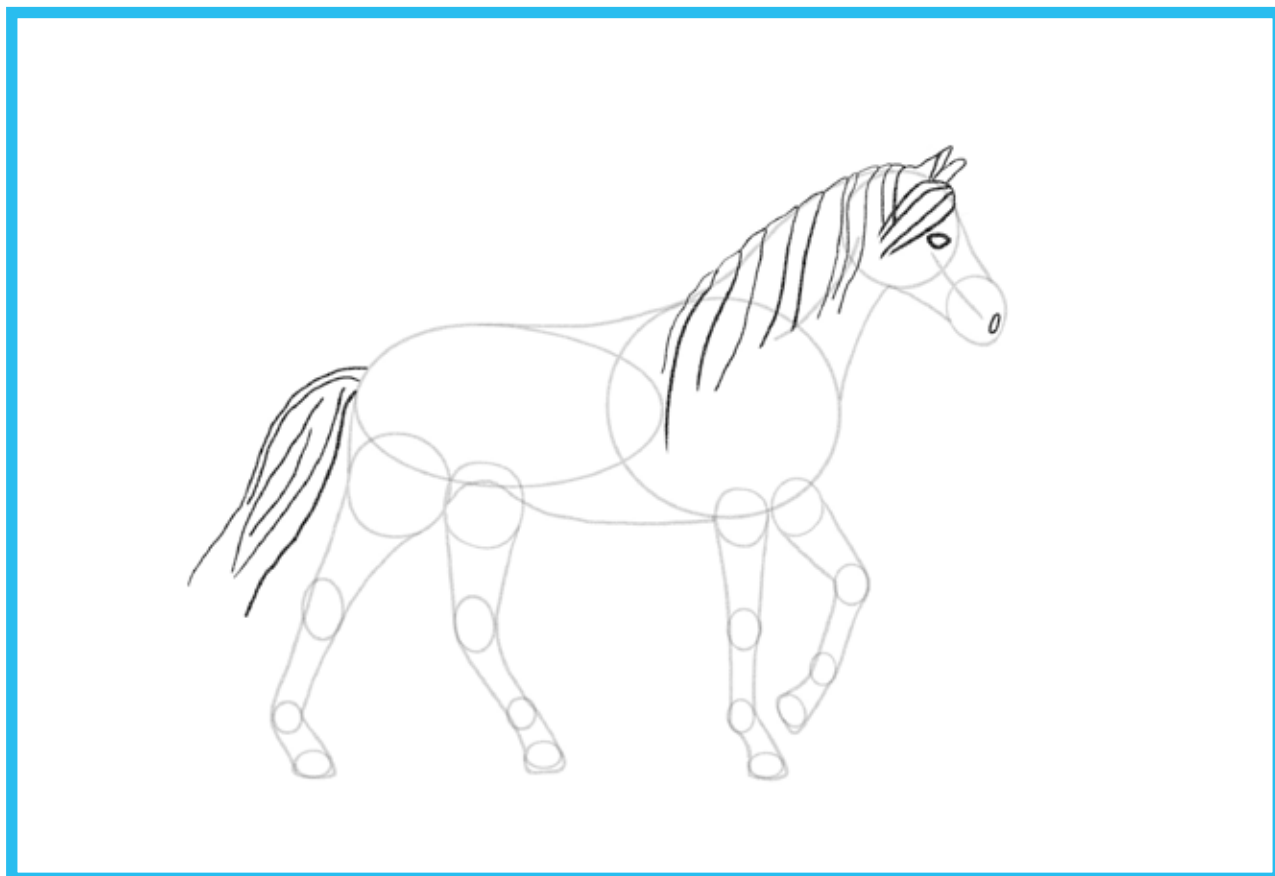
4. Opierając się na naszkicowanych zarysach, dokończ rysować nogi.



5. Połącz liniami naszkicowane na początku formy geometryczne w sposób pokazany na obrazku. Masz już prawie gotową sylwetkę konia.

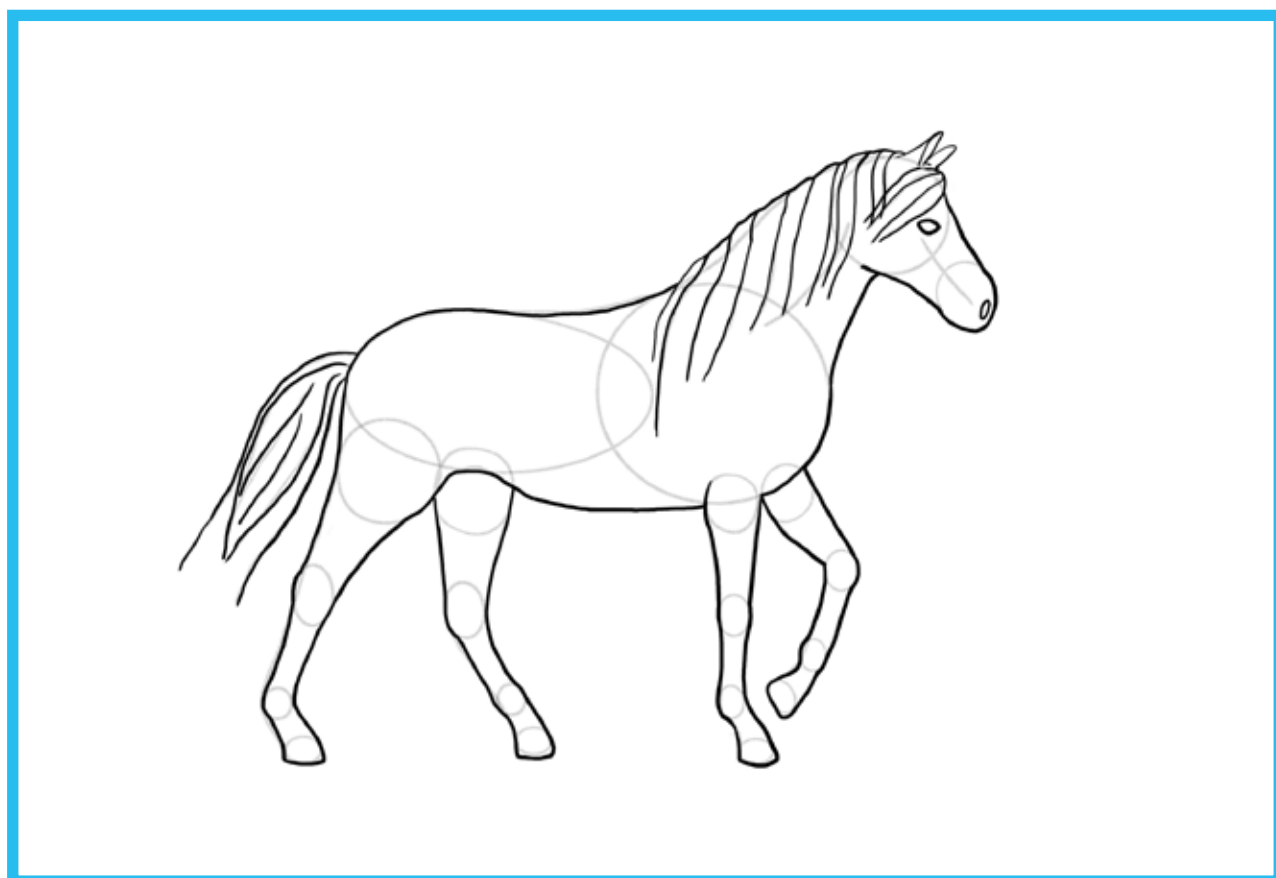


6. Narysuj oko i nozdrze konia. Dorysuj uszy. Szybkimi pociągnięciami ołówka naszkicuj grzywę i ogon.

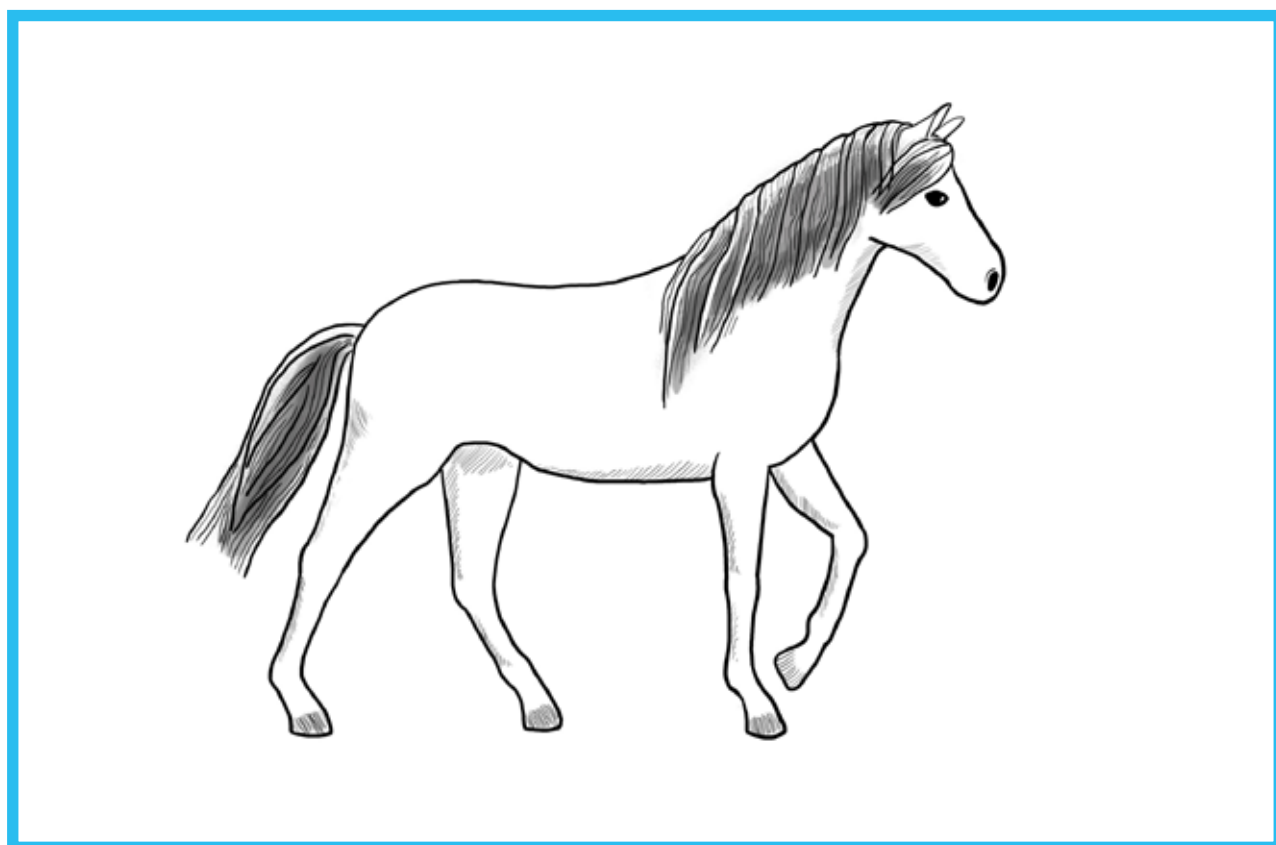




7. Przerysuj na czysto kontur konia.

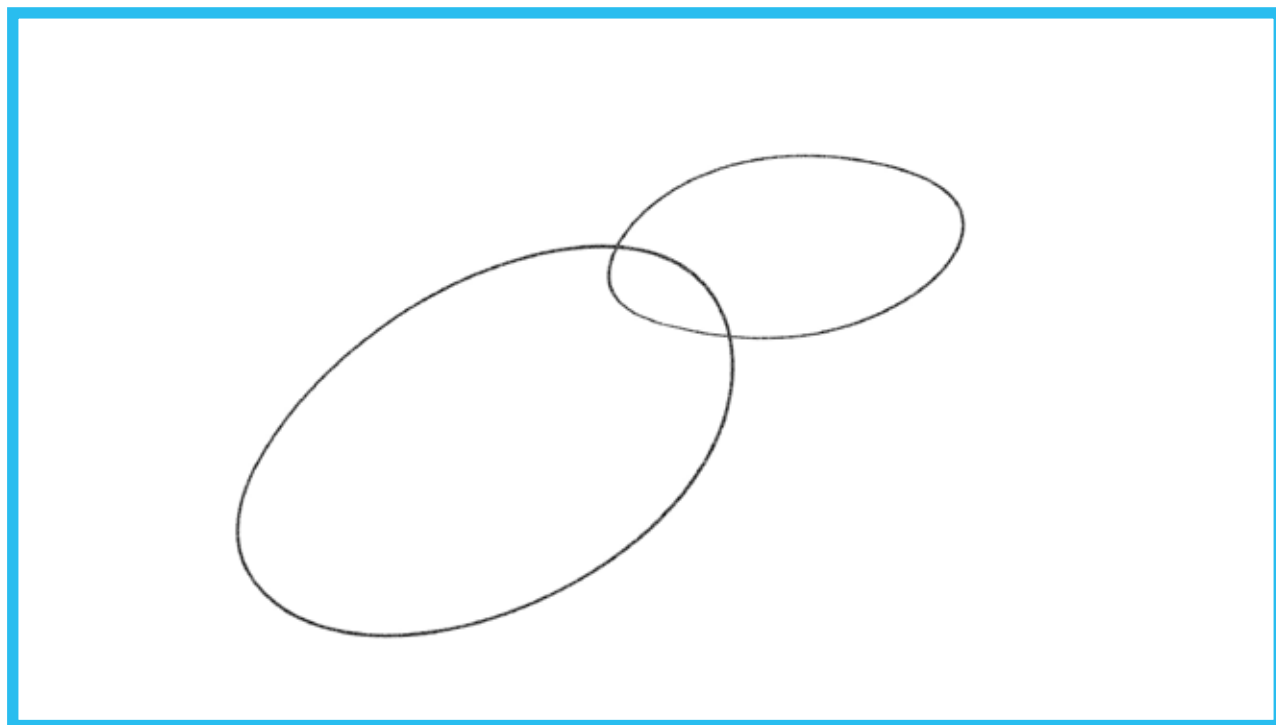


8. Zetrzyj szkic. Dodaj szczegóły: pokoloruj oko i nozdrze, miękkim ołówkiem popracuj nad wykończeniem ogona i grzywy zwierzęcia.

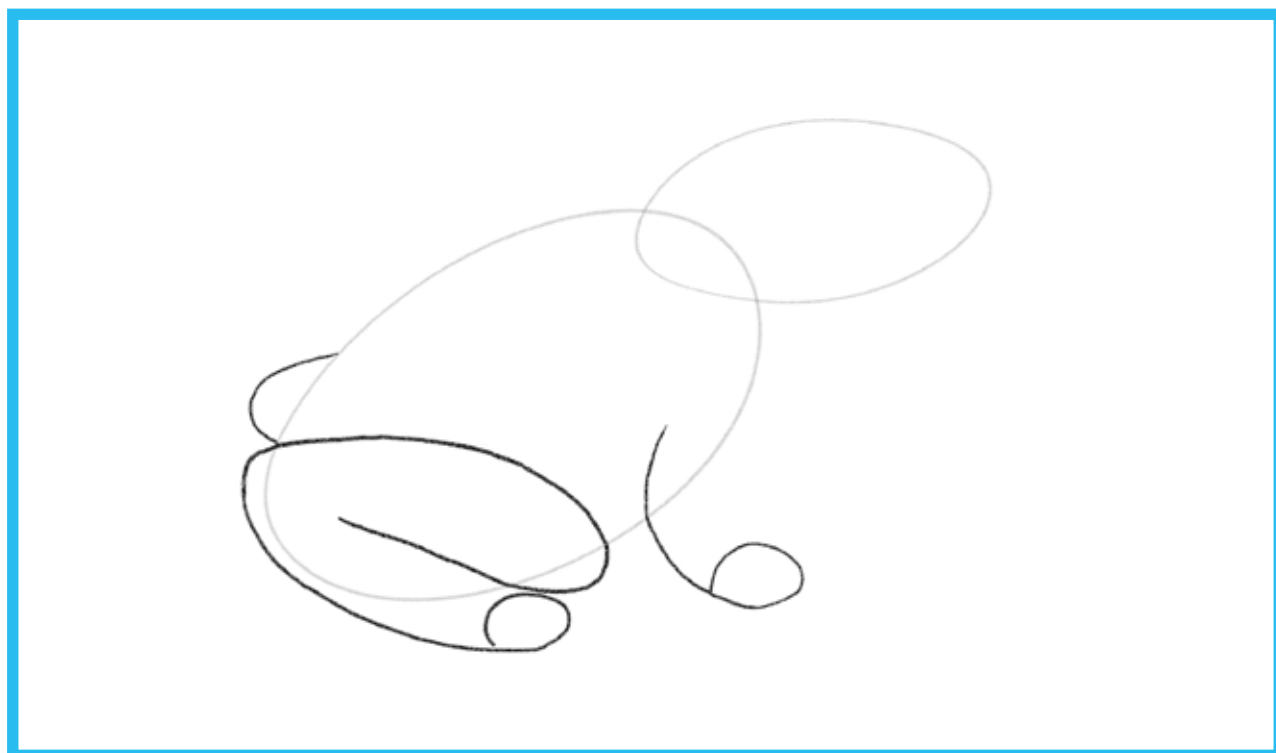


## Żaba

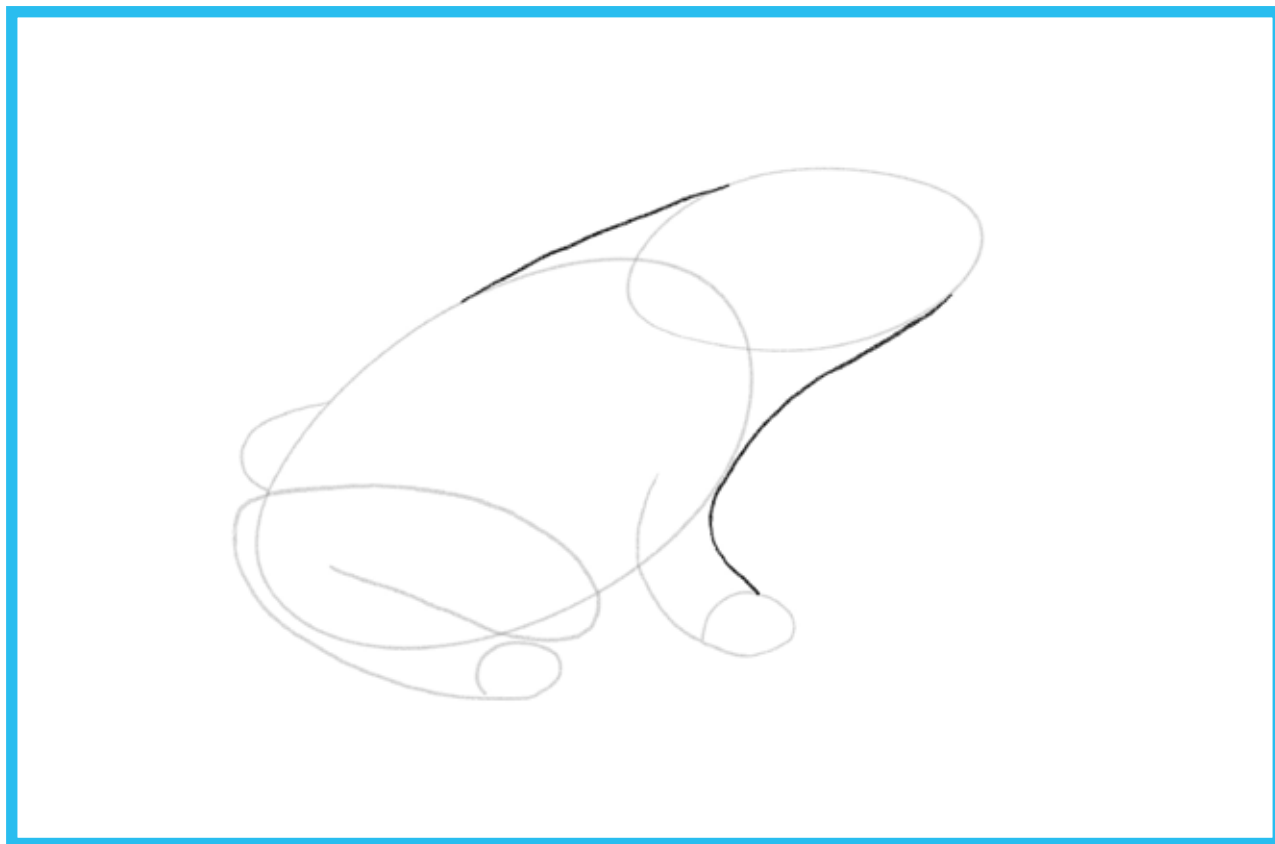
1. Przy użyciu prostych form geometrycznych naszkicuj zarys sylwetki żaby. Większy owal to tułów, mniejszy – głowa.



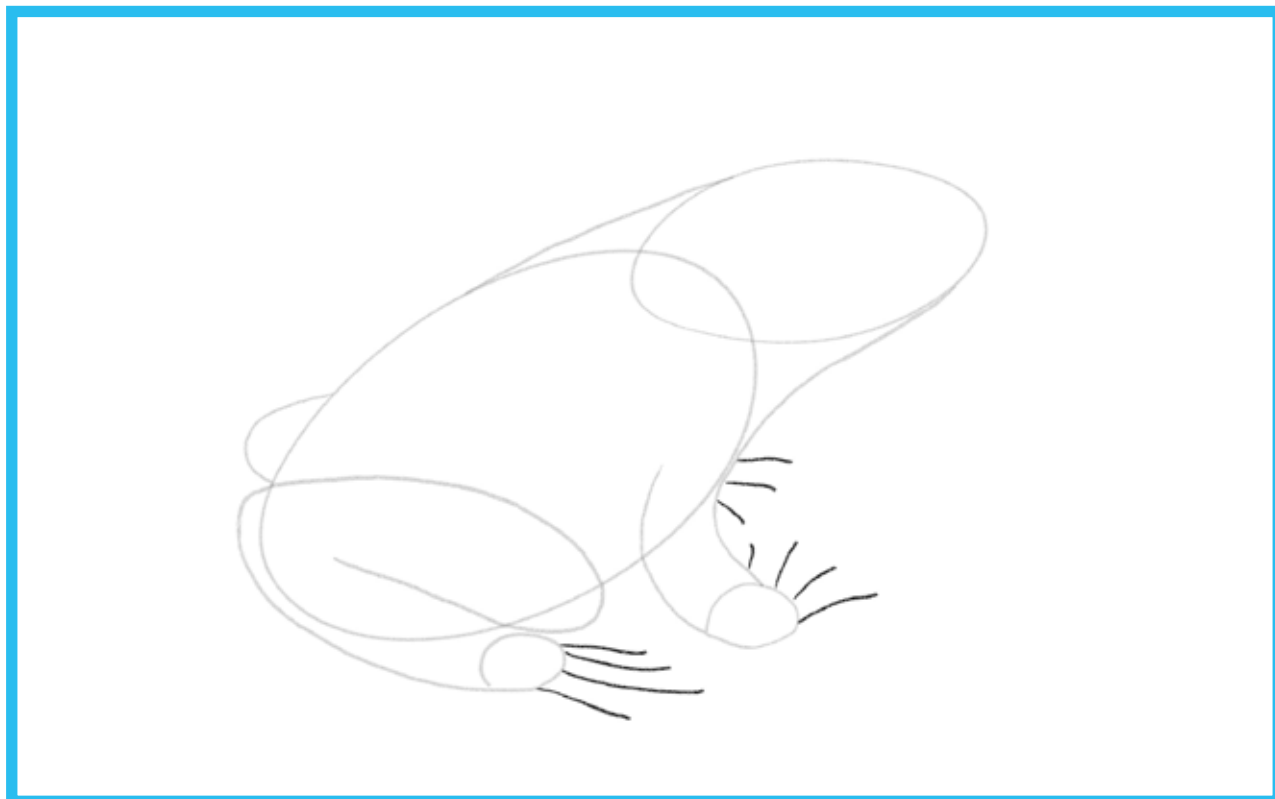
2. Naszkicuj zarys nóg. Tylną nogę zacznij szkicować od środka i prowadź linię na zewnątrz, tak jak przy rysowaniu spirali. Obie nogi zakończ kółkami – tu będą łapki.



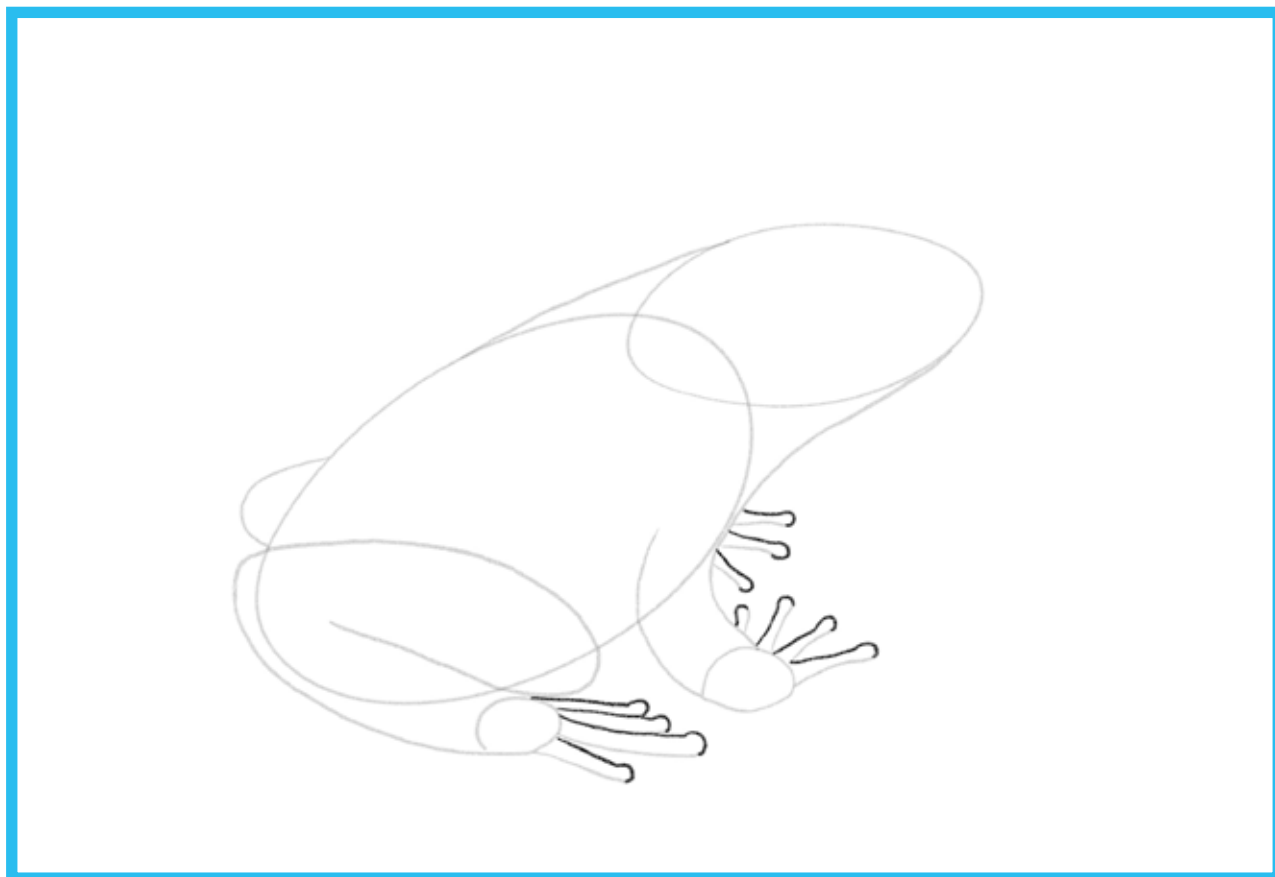
3. Połącz liniami naszkicowane formy geometryczne w sposób pokazany na obrazku. Masz już naszkicowany kontur żaby.



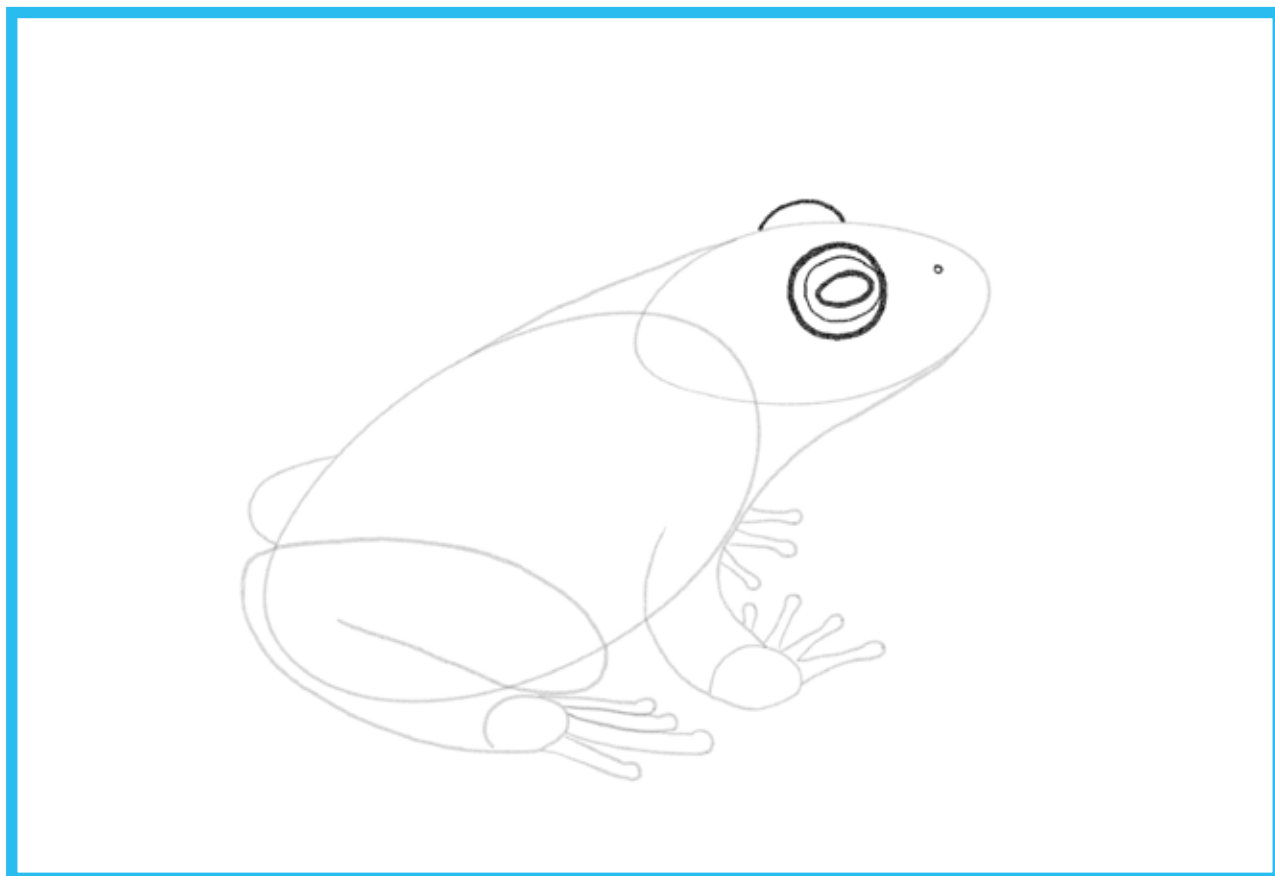
4. Przy każdej łapie dorysuj po cztery linie – to będą palce. Żaba siedzi bokiem do nas, a w tej pozycji nie widać jej wszystkich czterech nóg. Możesz jednak zaznaczyć widoczne spoza sylwetki palce drugiej przedniej łapy.



5. Dokończ rysować palce tak jak na rysunku. Na końcu każdego z palców dodaj lekkie zgrubienie.

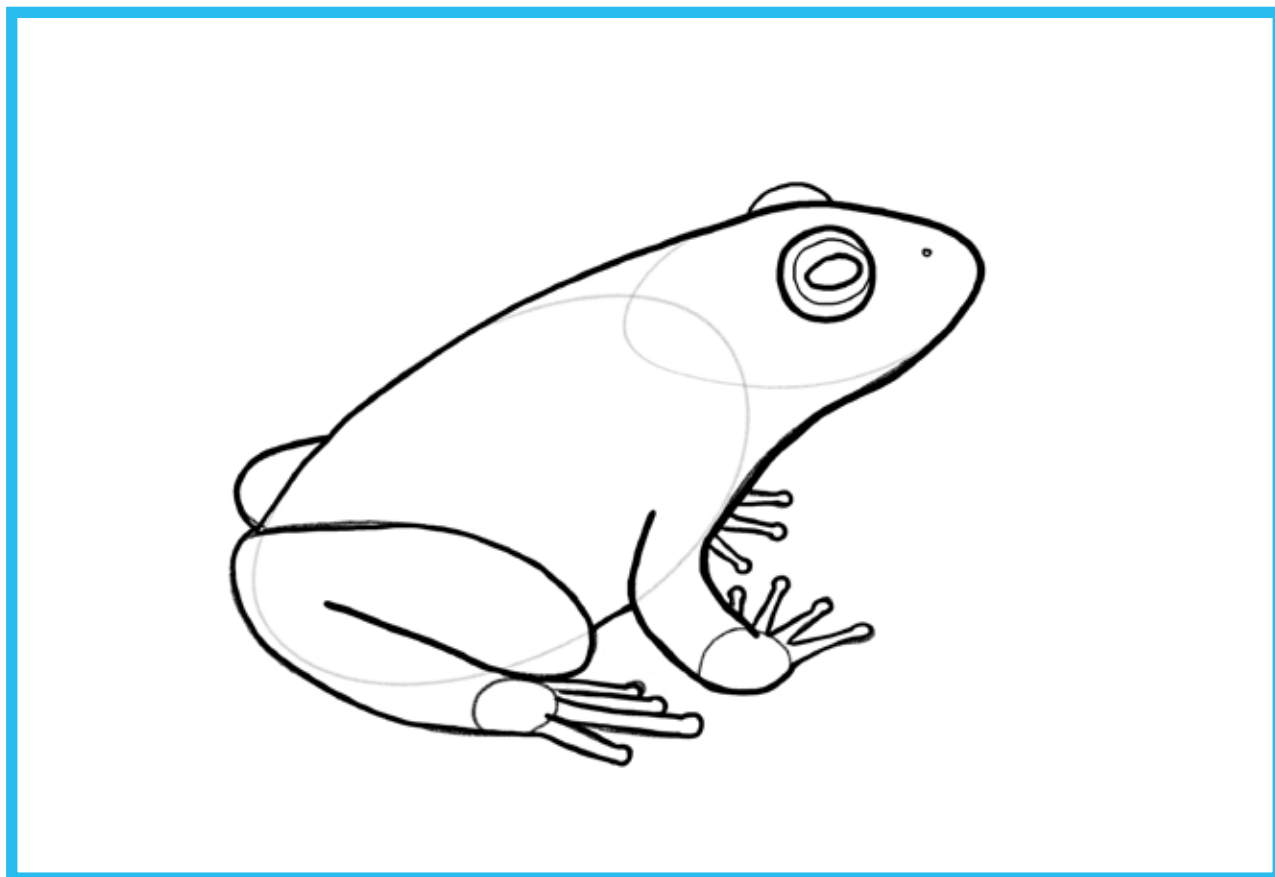


6. Dorysuj oko, otoczone powieką, i nozdrze.

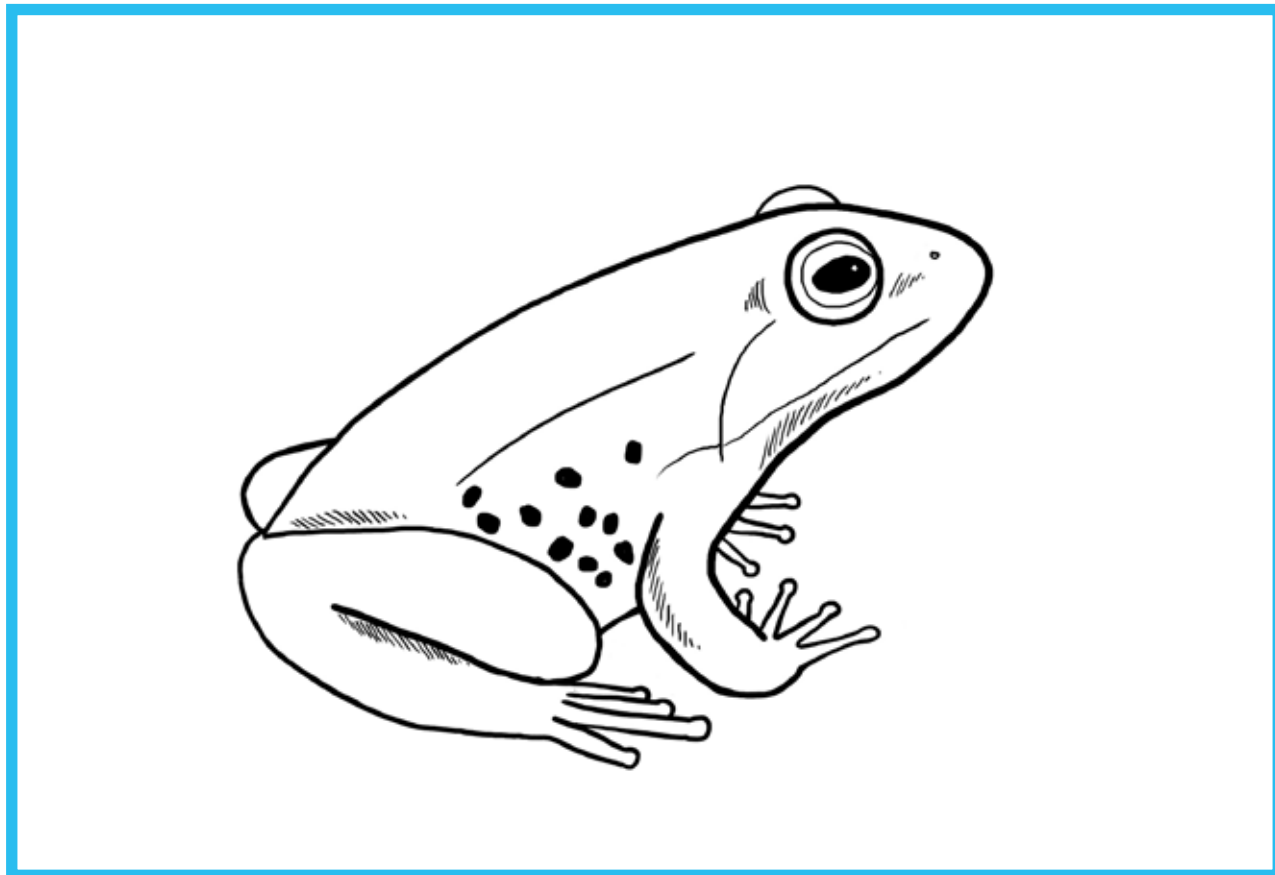




7. Przerysuj na czysto kontur żaby.



8. Zetrzyj szkic. Dodaj szczegóły widoczne na obrazku: pokoloruj oko, zaznacz bruzdy i plamki na skórze.











KINO  
TO BAJKA

Więcej informacji na FB: **Kino to bajka**

# BYŁ SOBIE PIES 2

OD 4 PAŹDZIERNIKA  
W KINACH

— CEO —  
CENTRUM EDUKACJI  
OBYWATELSKIEJ

Materiały pomocnicze  
dla nauczycieli  
przygotowane przez  
Centrum Edukacji  
Obywatelskiej

Warszawa 2019