

W KINACH OD 6 LUTEGO 2026



MOON PANDA I JA

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE DLA NAUCZYCIELI I NAUCZYCIELEK

SCENARIUSZ LEKCJI DLA KLAS 1-3 I 4-6 SZKÓŁ PODSTAWOWYCH



KinoSzkola
FUNDACJA

TYTUŁEM WSTĘPU

MOON

PANDA I JA

W nowej rzeczywistości, wolniejszej i spokojniejszej, bohater spotyka małą pandę. To spotkanie staje się początkiem przemiany: od świata gier i ciągłej stymulacji przechodzi do doświadczenia bliskości, odpowiedzialności, troski, realnej relacji i obecności tu i teraz.



Szanowni Państwo, zapraszamy Państwa do obejrzenia z uczniami filmu fabularnego *Moon: Panda i ja* – poruszającej, a jednocześnie bardzo realistycznej historii o chłopcu, który zostaje wysłany do babci, z dala od miasta, szkoły i świata ekranów. W nowej rzeczywistości, wolniejszej i spokojniejszej, bohater spotyka małą pandę. To spotkanie staje się początkiem przemiany: od świata gier i ciągłej stymulacji przechodzi do doświadczenia bliskości, odpowiedzialności, troski, realnej relacji i obecności tu i teraz.

Film w prosty i zrozumiały dla dzieci sposób pokazuje:

- że poza smartfonem naprawdę jest życie – pełne emocji, działania i relacji,
- czym jest prawdziwa przyjaźń, która wymaga uważności i troski,
- jak rodzi się odpowiedzialność za kogoś słabszego,
- jak kontakt z naturą i doświadczenie ciszy wspiera dobrostan psychiczny dziecka,
- że bliskość i relacja znaczą więcej niż wyniki, presja i oczekiwania.

Moon: Panda i ja doskonale odpowiada na wyzwania wychowawcze, z którymi dziś mierzy się szkoła. Wpisuje się w kierunki polityki oświatowej 2025/2026, wspierając:

- zdrowie psychiczne dzieci,
- rozwijanie empatii, wrażliwości społecznej i odpowiedzialności,
- kształtowanie sprawczości i dojrzałości emocjonalnej,
- refleksję nad równowagą między światem online i offline.

To nie jest moralizatorska opowieść. To film, który dzieci rozumieją, bo mówi ich językiem i dotyka ich realnych doświadczeń: samotności, potrzeby zauważenia,

TYTUŁEM WSTĘPU

MOON

PANDA I JA

Wierzimy, że „Moon: Panda i ja” będzie dla uczniów ważnym doświadczeniem – lekcją przyjaźni, odpowiedzialności i uważności. A dla Państwa stanie się realnym wsparciem w rozmowach o relacjach, dobrostanie psychicznym i równowadze między światem online i offline.



pragnienia relacji oraz poszukiwania swojego miejsca.

Zachęcamy do skorzystania z przygotowanych scenariuszy zajęć.

Film *Moon. Panda i ja* może stać się nie tylko wartościowym seansem, ale również punktem wyjścia do pracy wychowawczej. Dlatego przygotowaliśmy dwa dopasowane do wieku materiały:

Dla klas I-III

„Gra bez klikania - bawimy się naprawdę”

Scenariusz zachęca uczniów/uczennice do odkrywania radości zabawy bez ekranów, wzmacnia relacje, empatię i kreatywność. Pokazuje, że prawdziwa przygoda zaczyna się tam, gdzie kończy się wi-fi.

Dla klas IV-VI

„Bez wi-fi też może być ciekawie! Prawdziwe przygody nie potrzebują zasięgu”

Materiał pomaga uczniom/uczennicom przyjrzeć się swoim nawykom cyfrowym, zrozumieć emocje związane z korzystaniem z technologii i zobaczyć, co zyskują, kiedy wracają do świata realnych relacji.

Wierzimy, że *Moon: Panda i ja* będzie dla uczniów/uczennic ważnym doświadczeniem – lekcją przyjaźni, odpowiedzialności i uważności. A dla Państwa stanie się realnym wsparciem w rozmowach o relacjach, dobrostanie psychicznym i równowadze między światem online i offline.

*Z serdecznymi pozdrowieniami,
Prezeska Fundacji KinoSzkoła*

SCENARIUSZ LEKCJI DLA KLAS 1-3

MOON PANDA I JA

reż. Gilles de Maistre, Francja, Belgia 2025, 99 min.



SCENARIUSZ LEKCJI DLA KLAS 1-3

TEMAT: GRA BEZ KLIKANIA – BAWIMY SIE OFFLINE

OPRACOWAŁA:

DR EWA M. WALEWSKA

– DOKTOR NAUK

HUMANISTYCZNYCH,

KULTUROZNAWCZYNI,

WYKŁADOWCZYNI

A KADEMICKA, EDUKATORKA

DZIECI.

GRUPA WIEKOWA:

KLASY I-III SZKOŁY

PODSTAWOWEJ

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- koc;
- piłeczki/woreczki/przedmioty (do przenoszenia nogami w ćwiczeniu nr 4);
- ekran i rzutnik lub tablica multimedialna (do wyświetlenia załącznika nr 2);
- wydruki załączników.

CELE ZAJĘĆ:

W trakcie zajęć uczeń/uczennica:

- zwiększa swoją świadomość na temat znaczenia i atrakcyjności zabaw w „realu”, czyli bez ekranów, klikania i internetu;
- wymienia się życiowymi doświadczeniami z innymi uczniami/uczennicami;
- integruje się z kolegami/żankami z klasy poprzez zabawy drużynowe;
- ćwiczy pamięć;
- rozwija wyobraźnię;
- rozwija myślenie obrazowe i abstrakcyjne;
- trenuje spostrzegawczość;
- jest aktywowany fizycznie poprzez udział w zabawie ruchowej;
- trenuje niewerbalne sposoby komunikacji (poprzez gesty, ruch ciała, mimikę);
- ćwiczy umiejętność działania

w zespole;

- ćwiczy umiejętność wypowiedzi indywidualnej na forum grupy.
- Czas trwania: realizacja wszystkich ćwiczeń potrwa 45 minut (1 jednostka lekcyjna)

METODY PRACY:

- wypowiedź indywidualna;
- gry i zabawy;
- zabawa drużynowa;
- zabawa ruchowa;
- trening wyobraźni;
- zgadywanka.

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE:

1. Film *Moon: Panda i ja*, reż. Gilles de Maistre, Francja, Belgia 2025, 99 min.
2. Załącznik nr 1 (do druku – dla uczniów/uczennic);
3. Załącznik nr 2 (do wyświetlenia na ekranie).

SCENARIUSZ LEKCJI DLA KLAS 1-3

MOON PANDA I JA

reż. Gilles de Maistre, Francja, Belgia 2025, 99 min.

PRZEBIEG ZAJĘĆ:



1. MOJA NAJLEPSZA PRZYGODA OFFLINE

(wypowiedzi indywidualne)

Nauczyciel/ka rozpoczyna zajęcia od przedstawienia uczniom/uczennicom tematu spotkania – dziś porozmawiamy o tym, jak świetnie można bawić się w „realu”, czyli bez ekranów, klikania i internetu. Przez całe zajęcia będziemy się bawić, zgadywać, wykonywać zadania i grać. W ten sposób będziemy nie tylko świetnie się bawić, ale też ćwiczyć pamięć, rozwijać wyobraźnię, trenować spostrzegawczość i wykonywać ćwiczenia fizyczne.

Nauczyciel/ka przypomina uczniom/uczennicom film *Moon: Panda i ja*, w którym główny bohater przeżył przygodę, nawiązując przyjaźń z pandą podczas wakacji u swojej babci na chińskiej prowincji. Chłopiec porzucił wtedy zabawy cyfrowe i swoją przenośną konsolę do gier na rzecz kontaktu z naturą, w tym zwierzętami.

Po tym wprowadzeniu nauczyciel/ka prosi uczniów/uczennice o zastanowienie się: „Jaka była Wasza najfajniejsza wakacyjna przygoda?”. Uczniowie/uczenni-

ce zgłaszają się i krótko (!) opowiadają o swojej przygodzie.

(Czas: ok. 3-5 minut)

2. KTO TU SIEDZIAŁ?

(zabawa – ćwiczenie na zapamiętywanie)

Nauczyciel/ka zapowiada pierwszą zabawę. Zaprasza uczniów/uczennice w miejsce sali, gdzie wszyscy mogą usiąść na podłodze w kręgu. Nauczyciel/ka pokazuje uczniom/uczennicom przygotowany wcześniej koc i wyjaśnia zasady:

„Siadacie w kręgu. Ja wybieram jedno z Was i ta osoba odchodzi na bok, staje twarzą do ściany i zamyka oczy, żeby nie widzieć, co się dzieje za jej plecami. Wtedy wskazuję osobę, która siądzie na środku kręgu i przykryjemy ją kocem. Zadaniem tego, kto stoi przy ścianie, będzie odgadnięcie, kto jest pod kocem”.

Po prawidłowym odgadnięciu kto był schowany, uczniowie/uczennice przesiadają się w inne miejsca kręgu, aby utrudnić zadanie kolejnemu zgadującemu. Nauczyciel/ka kontynuuje zabawę aż do końca przewidzianego na to ćwiczenie czasu.

SCENARIUSZ LEKCJI DLA KLAS 1-3

MOON PANDA I JA

reż. Gilles de Maistre, Francja, Belgia 2025, 99 min.

(Czas: ok. 10 minut)

3. KALAMBURY

(zabawa – ćwiczenie na rozwijanie wyobraźni)

Nauczyciel/ka zapowiada, że w tym ćwiczeniu pobawimy się w kalambury, czyli pokazywanie rzeczy bez słów. Uczniowie/uczennice będą mieli za zadanie pokazywać czynności, które często wykonujemy podczas wakacyjnych wyjazdów.

Nauczyciel/ka prosi o zgłoszenia (podniesienie ręki) uczniów/uczennice chętnych do pokazywania. Wybiera pierwszą osobę i zaprasza ją do siebie, by zdradzić jej na ucho hasło, które będzie musiała pokazać. Wybrany/a uczeń/uczennica pokazuje hasło, a reszta klasy odgaduje. Nauczyciel/ka odmierza każdemu czas na pokazywanie: 1-2 minuty.

Uwaga: nauczyciel/ka dokonuje wyboru spośród proponowanych haseł na podstawie wieku dzieci – łatwiejsze dla młodszych uczniów/uczennic, trudniejsze dla starszych.

Lista proponowanych haseł:

- Budowanie zamku z piasku;
- Puszczanie latawca;
- Łowienie ryb;
- Zbieranie grzybów;
- Rozpalanie ogniska;
- Rozstawianie namiotu;
- Nurkowanie.

(Czas: ok. 15 minut)

4. POJEDYNEK DRUŻYN

(zabawa – ćwiczenie fizyczne)

Nauczyciel/ka dzieli uczniów/uczennice na 2 drużyny z równą (lub zbliżoną) liczbą uczniów/uczennic. Drużyny siadają na podłodze, w dwóch rzędach na wprost siebie (twarzami do osób w rzędzie naprzeciwko).

Nauczyciel/ka pokazuje im dwie piłeczki/woreczki/przedmioty i wręcza po jednym uczniom/uczennicom siedzącym na początku rzędów. Wyjaśnia, że zadaniem uczniów/uczennic będzie przenieść przedmiot z początku swojego rzędu na jego koniec, ale bez użycia rąk! Uczniowie/uczennice będą to robić samymi nogami – mogą używać stóp, kolana, ud.

Uwaga: woreczek ma być przenoszony nad ziemią, w powietrzu, nie może być więc przesuwany po podłodze! Nauczyciel/ka przeprowadza 3 rundy zabawy, w każdej



W celu wyciszenia grupy na zakończenie zajęć nauczyciel/ka proponuje zabawę, w której uczniowie/uczennice będą ćwiczyć swoją spostrzegawczość i szukać różnic między dwoma obrazkami.

rundzie przydzielając 1 punkt zwycięskiej drużynie. Na koniec zwycięża drużyna, która ma więcej punktów.
(Czas: ok. 10 minut)

5. ZNAJDŹ RÓŻNICE!

(zabawa – ćwiczenie na spostrzegawczość)

W celu wyciszenia grupy na zakończenie zajęć nauczyciel/ka proponuje zabawę, w której uczniowie/uczennice będą ćwiczyć swoją spostrzegawczość i szukać różnic między dwoma obrazkami.

Dzieli uczniów/uczennice na pary (uczniowie/uczennice siedzący/ce w jednej ławce) i wręcza każdej parze wydrukowany egzemplarz Załącznika nr 1 składającego się z dwóch podobnych obrazków. Zadaniem uczniów/uczennic jest zaznaczyć długopisem wszystkie różnice, jakie znajdą. Uczniowie/uczennice mają na to 3-5 minut.

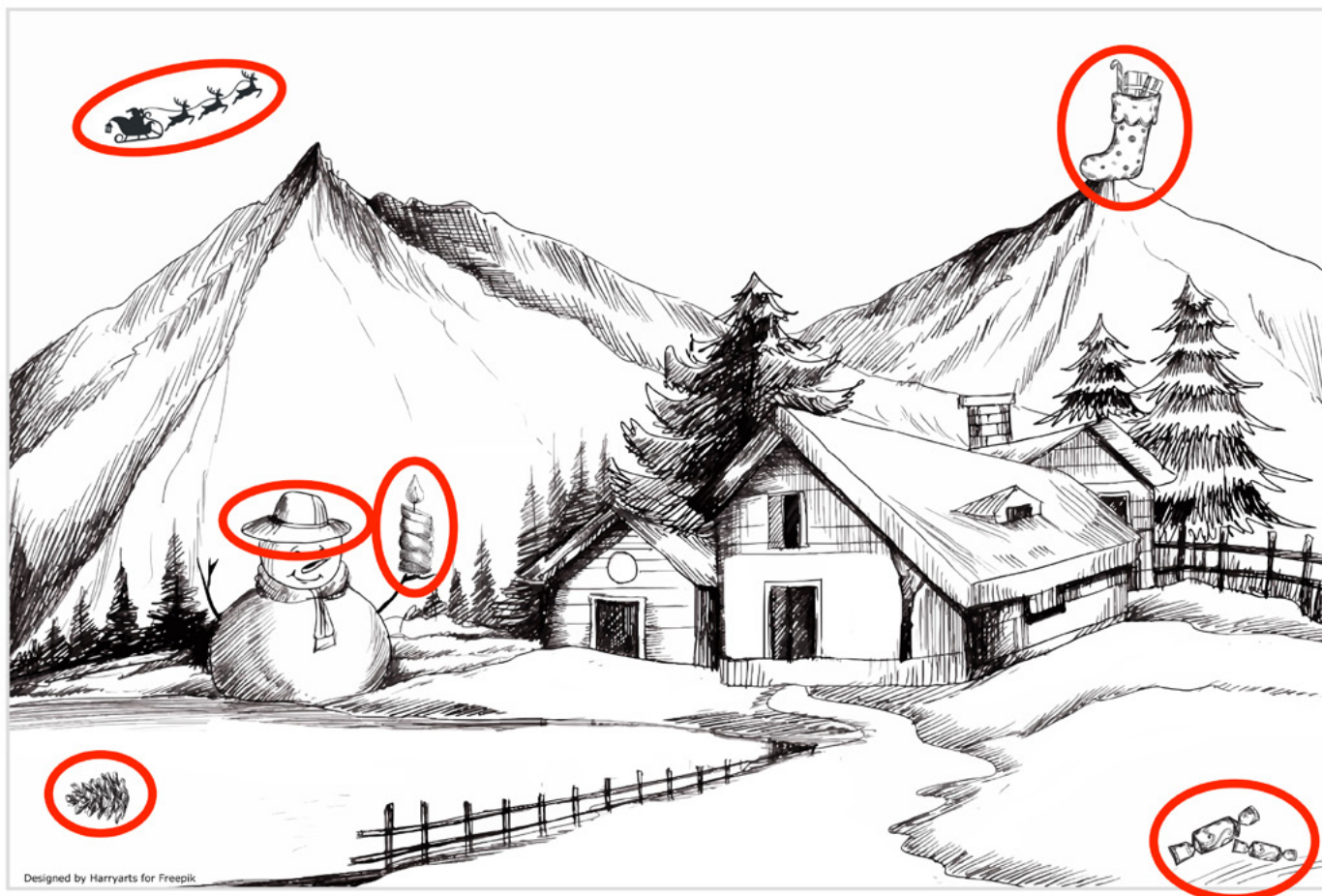
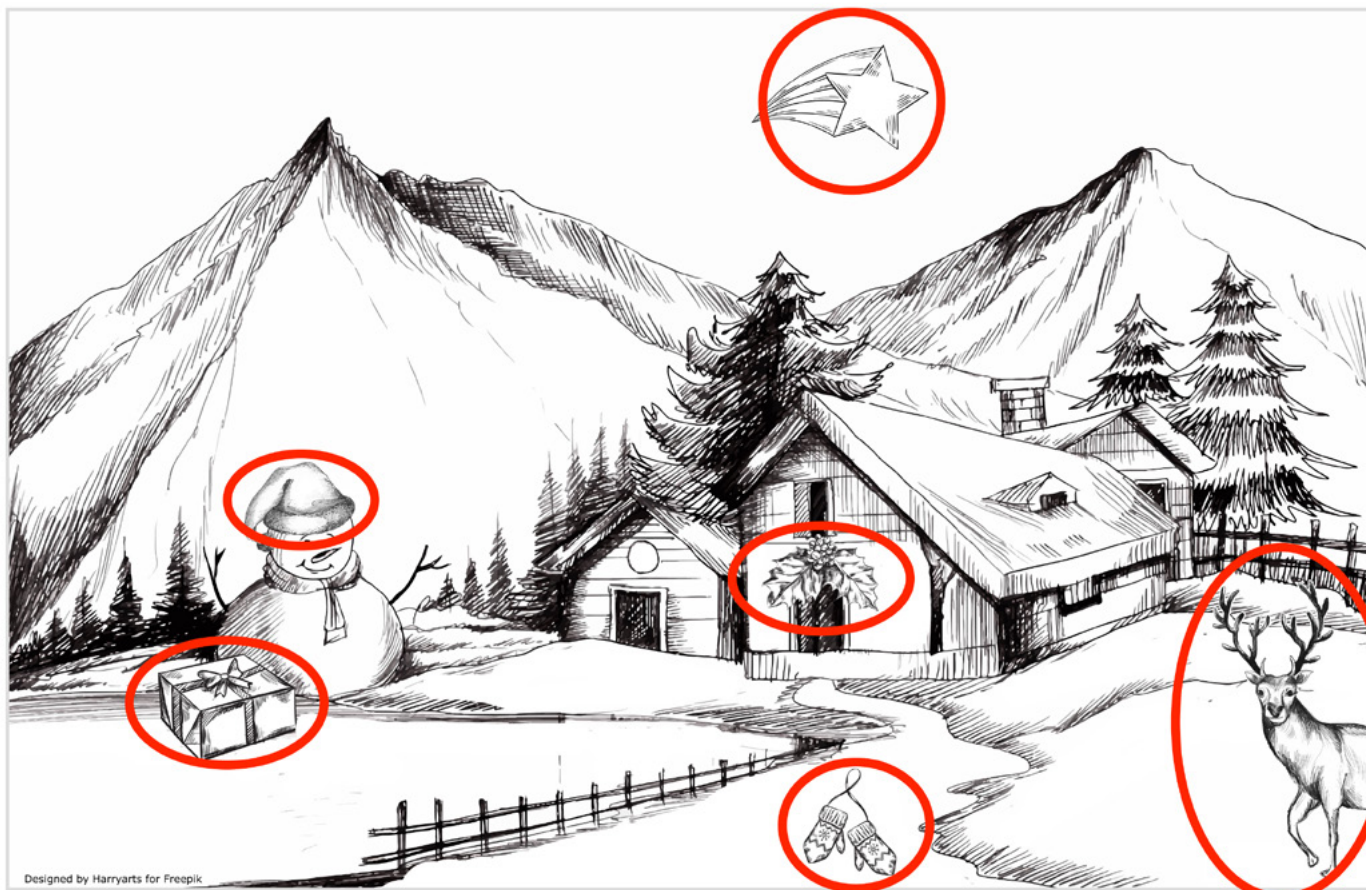
Na koniec nauczyciel/ka wyświetla Załącznik nr 2, aby uczniowie/uczennice mogli zweryfikować swoje rozwiązanie.

(Czas: ok. 5-8 minut)

ZAŁĄCZNIK NR 1



ZAŁĄCZNIK NR 2



SCENARIUSZ LEKCJI DLA KLAS 4-6

MOON PANDA I JA

reż. Gilles de Maistre, Francja, Belgia 2025, 99 min.



SCENARIUSZ LEKCJI DLA KLAS 4-6

TEMAT: BEZ WI-FI TEŻ MOŻE BYĆ CIEKAWIE! PRAWDZIWE PRZYGODY NIE POTRZEBUJĄ ZASIĘGU.

OPRACOWAŁA:
MARIKA KAISER,
FILMOZNAWCZYNI

GRUPA WIEKOWA:
UCZNIOWIE KLAS 4-6 SZKOŁY
PODSTAWOWEJ.

PRZEDMIOT: GODZINA DO
DYSPOZYCJI WYCHOWAWCY

Czas trwania: 45 minut

POTRZEBNE MATERIAŁY:

- Zdjęcie pandy wielkiej;
- Kartki w kolorze białym i czarnym;
- Karta pracy nr 1;
- Karta pracy nr 2;
- Karta pracy nr 3;
- Karta pracy nr 4;
- Karta pracy nr 5.

CELE ZAJĘĆ:

Podczas zajęć uczeń/uczennica:

- dowiaduje się, jaką funkcję pełni ubarwienie pandy wielkiej;
- dokonuje rekonstrukcji wydarzeń z obejrzanego filmu;
- uczy się tworzyć krótką charakterystykę porównawczą bohatera;
- potrafi znaleźć związki przyczynowo-skutkowe;
- potrafi zinterpretować zachowanie bohatera filmu;
- potrafi wskazać, w jaki sposób kompetencje cyfrowe i umiejętności interpersonalne mogą na siebie wzajemnie wpływać lub z siebie wynikać;
- rozumie, dlaczego istotne jest rozsądne korzystanie z technologii;
- potrafi wskazać pozytywne skutki odłączenia się od świata cyfrowego;

- rozwija swoją kreatywność;
- ćwiczy pracę w grupie.

METODY PRACY:

- wypowiedź indywidualna;
- gry i zabawy;
- zabawa drużynowa;
- zabawa ruchowa;
- trening wyobraźni;
- zgadywanka.

MATERIAŁY DYDAKTYCZNE:

- wykład informacyjny;
- rozmowa kierowana;
- trening kreatywności;
- burza mózgów;
- praca w grupach.

PRZED ZAJĘCIAMI:

Uczniowie oglądają film pt. *Moon: Panda i ja*, reż. Gilles de Maistre, Francja, Belgia 2025, 99 minut.

SCENARIUSZ LEKCJI DLA KLAS 4-6

MOON PANDA I JA

reż. Gilles de Maistre, Francja, Belgia 2025, 99 min.



1. FAZA WSTĘPNA

Nauczyciel/ka wita uczniów/uczennice i rozpoczyna zajęcia od krótkiej zagadki, mającej na celu wprowadzenie uczniów i uczennice w tematykę obejrzanego wcześniej filmu pt.: *Moon: Panda i ja*.

Przyjacielem głównego bohatera filmu - dwunastoletniego Tiana - stała się dość nieoczekiwanie bardzo przyjazna panda wielka. Prowadząca/y zajęcia prezentuje zdjęcie tego zwierzęcia, a następnie pyta uczniów/uczennice, czy wiedzą, dlaczego posiada ona tak charakterystyczne czarno-białe umaszczenie oraz w czym pomaga pandzie każda z barw.

● Prawidłowa odpowiedź:

BIAŁE BARWY: Ukrywają ją w śniegu/lodzie (w górach, gdzie mieszkają).

CZARNE BARWY: Ukrywają ją w cieniu drzew (w bambusowym lesie).

*Jeśli uczniowie/uczennice mają problem z podaniem prawidłowej odpowiedzi prowadzący może ich nakierować, wskazując na specyficzny teren, w którym występują pandy wielkie (górzysty, śnieżny teren oraz lasy bambusowe) oraz to, że barwy mają charakter kamuflujący

i ułatwiają ukrycie się w konkretnych warunkach.
Czas trwania: 2 minuty

2. BIAŁE, CZY CZARNE? - ZABAWA LOGICZNA

Skoro uczniowie/uczennice wiedzą już o kamuflujących właściwościach ubarwienia pandy wielkiej, nauczyciel/ka proponuje im krótką zabawę logiczną związaną z kolorami tego zwierzęcia. Każde z dzieci otrzymuje białą oraz czarną kartkę papieru. Zadaniem młodych widzów jest wskazanie, który z kolorów pomaga pandzie w przedstawionej w pytaniu sytuacji. Uczniowie i uczennice muszą podnieść rękę, trzymając w niej właściwą kartkę.

Pytania:

● Który kolor pomaga pandzie Moon, gdy idzie przez ośnieżone szczyty gór, by znaleźć nowy bambusowy zagajnik?

(Oczekiwana odpowiedź: BIAŁY - kamuflaż w śniegu.)

● Który kolor pomaga pandzie Moon, gdy odpoczywa w głębokim cieniu gęstego lasu, ukrywając się przed drapieżnikami?

(Oczekiwana odpowiedź: CZARNY - kamuflaż w cieniu.)

● Który kolor pomaga pandzie Moon, gdy śpi zwinęta

SCENARIUSZ LEKCJI DLA KLAS 4-6

MOON PANDA I JA

reż. Gilles de Maistre, Francja, Belgia 2025, 99 min.



w kłębek, na tle jasnego, jesiennego nieba?

(Oczekiwana odpowiedź: BIAŁY - na jasnym tle jest mniej widoczna.)

● Który kolor pomaga pandzie Moon, gdy chowa się w gęstwinie bambusów, gdzie słońce tworzy ciemne plamy na ziemi?

(Oczekiwana odpowiedź: CZARNE - plamy cienia.)

● Który kolor pomaga pandzie Moon, gdy jest na polanie, gdzie pada śnieg, ale są też ciemne, mokre pnie drzew?

(Oczekiwana odpowiedź: OBA! (lub „czarne i białe”)

Czas trwania: 3 minuty

3. PODRÓŻ TIANA - PRACA W GRUPACH

Skoro w fazie wstępnej lekcji uczniowie/uczennice skupili /ły się na jednym z głównych bohaterów filmu - pandzie Moon - powinni teraz przejść do jego ludzkiego przyjaciela - entuzjastycznego gracza Tiana.

W filmie poznajemy Tiana jako zafascynowanego technologią i w pełni skupionego na swojej konsoli chłopca, który jest rozkojarzony, rozdrażniony i niekoniecznie dobrze radzi sobie ze światem realnym i związanymi z nim wyzwaniami. Jego wyjazd w góry sprawia, że nie tylko

odłącza się od wirtualnej rzeczywistości; ta wyprawa wywołuje w nim prawdziwą przemianę.

Aby zobrazować tę zmianę w zachowaniu głównego bohatera prowadząca/y zajęcia proponuje uczniom/uczennicom zadanie, w którym przeanalizują poszczególne wydarzenia mające wpływ na postawę Tiana.

Nauczyciel/ka dzieli uczniów/uczennice na mniejsze, 3-, 4-osobowe grupy, a następnie rozdaje im Karty pracy nr 1 i prosi, aby wspólnie zastanowili się nad tym, od czego rozpoczęła się przemiana Tiana, jakie wyzwania spotkał po drodze i jakie wnioski finalnie wyciągnął z tej przygody.

Po uzupełnieniu otrzymanej tabeli uczniowie/uczennice mogą przedstawić wnioski na forum klasy.

Czas trwania: 7 minut

4. PRZEMIANA TIANA - PRACA W GRUPACH

Nauczyciel/ka prosi uczniów/uczennice, aby pozostali/ły we wcześniej ustalonych grupach i rozdaje im Karty pracy nr 2. Zadaniem każdego z zespołów jest stworzenie krótkiej charakterystyki porównawczej, w której przedstawią głównego bohatera z początku filmu oraz po poznaniu

SCENARIUSZ LEKCJI DLA KLAS 4-6

MOON PANDA I JA

reż. Gilles de Maistre, Francja, Belgia 2025, 99 min.

i zaprzyjaźnieniu się z Moon. Aby nakierować uczniów/uczennice na właściwe wnioski, na kartach pracy umieszczone zostały pytania pomocnicze.

Po wypełnieniu tabeli porównawczej prowadząca/y zajęcia zachęca grupy do podzielenia się swoimi wnioskami oraz inicjuje krótką dyskusję na temat tego, czy przywiązanie Tiana do wirtualnego świata mogło mieć realny wpływ na jego początkowe zachowanie i postawę oraz, czy skupienie się na świecie rzeczywistym i przygody, jakie go spotkały, wywołały dużą zmianę w jego życiu.

Czas trwania: 10 minut

5. WCUJ SIĘ W SYTUACJĘ - PRACA INDYWIDUALNA

Spotkanie na swojej drodze młodej pandy wielkiej i nawiązanie z nią interakcji nie należą do wydarzeń, które spotykają nas na co dzień. Również dla Tiana było to wydarzenie niezwykle i intrygujące. Aby zaprzyjaźnić się z Moon, nie mógł po prostu wpisać do wyszukiwarki internetowej hasła „Jak oswoić pandę wielką”. Nie pomogłaby mu w tym również znajomość gier wideo. W celu nawiązania więzi z nowo poznaną istotą musiał wykazać się sprytem i skorzystać z innych umiejętności.

Nauczyciel/ka rozdaje każdemu/każdej uczniowi/uczennicy Kartę pracy nr 3 z krótkimi opisami scen z filmu oraz pytaniami sytuacyjnymi dotyczącymi wydarzeń. Uczniowie/uczennice na podstawie wiedzy zdobytej podczas seansu i własnej kreatywności muszą opisać (mogą być to słowa zapisane od myślników) co musiał zrobić Tian

w danej sytuacji lub do czego doprowadziłoby opisane działanie.

Po wypełnieniu karty pracy chętne lub wybrane osoby dzielą się swoimi odpowiedziami. Nauczyciel/ka może zainicjować krótką dyskusję na podstawie przedstawionych przez uczniów/uczennice wniosków.

Czas trwania: 6 minut

6. TRANSFER UMIEJĘTNOŚCI

- POŁĄCZ POPRAWNE ODPOWIEDZI

W filmie *Moon: Panda i ja* główny bohater uświadamia sobie, że skupienie się na realnym świecie oraz budowaniu więzi z otaczającymi go ludźmi ma pozytywny wpływ na jego samopoczucie i pewność siebie, jednak

w nawiązaniu przyjaźni i finalnym uratowaniu pandy Moon pomogły mu nie tylko świeżo nabyte umiejętności, ale również kompetencje zdobyte podczas grania w gry. Kluczowe okazało się niecałkowite zrezygnowanie z wirtualnej rzeczywistości, a umiejętne połączenie kompetencji cyfrowych i umiejętności interpersonalnych, ponieważ jedno mogą wspierać drugie.

Aby uświadomić klasie zależności między tymi dwoma rodzajami zdolności, prowadząca/y zajęcia proponuje ćwiczenie, w którym zadaniem młodych widzów będzie znalezienie podobieństw.

Każde z dzieci otrzymuje Kartę pracy nr 4, na której znajdują się kompetencje cyfrowe i ich „realne odpowiedniki”. Uczniowie/uczennice muszą połączyć w pary pasujące do siebie umiejętności. Po wykonaniu zadania następuje wspólne sprawdzanie odpowiedzi.

Czas trwania: 4 minut

7. WYZWANIE PAND-OFF - PRACA W GRUPACH

Film *Moon: Panda i ja* pokazuje, jak główny bohater wyciąga korzyści z rozsądnego kontaktu z technologią. Dzięki większej obecności „tu i teraz” nawiązuje nie tylko więź z pandą Moon - poprawiają się jego wyniki w nauce, jest mniej impulsywny i zacieśnia więź z członkami rodziny.

Nauczyciel/ka prosi uczniów/uczennice, aby połączyli się z powrotem w 3-, 4-osobowe grupy i proponuje, aby każda z grup podjęła wyzwanie Pand-Off, mające na celu sprawdzenie, czy uczennice i uczniowie byliby/byłyby równie chętni i gotowi zamienić cyfrową rozrywkę na realne przygody. Każda z drużyn otrzymuje Kartę pracy nr 5 z zadaniami-pytaniami dotyczącymi zarówno filmu,

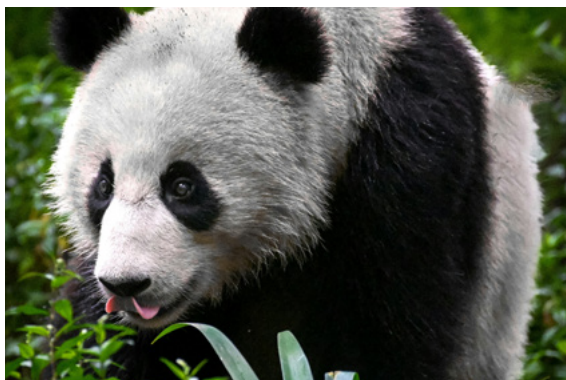
jak i sytuacji wymagających skupienia się na otaczającej rzeczywistości. Za każde wykonane zadanie grupa otrzymuje przypisane do niej punkty, a ten z zespołów, który zdobędzie ich najwięcej, wygrywa pandzie wyzwanie.

Czas trwania: 12 minut

8. ZADANIE DODATKOWE (DLA CHĘTNYCH)

W ramach pracy dodatkowej nauczyciel/ka prosi uczniów/uczennice, aby na następne zajęcia przygotowali krótkie opowiadanie lub narysowali rysunki/komiks opisujące trzy rzeczy, które zrobili lub w których uczestniczyli i uważają je za przygodę bez ekranu.

Czas trwania: 2 minuty



ZAŁĄCZNIK NR 1

Etap Podróży	Szczegóły Wyzwania	Historia Tiana (Czego Tian się nauczył/co zrobił)	Zastosowanie przez Waszą Grupę w Prawdziwym Życiu
<p>ETAP 1: POCZĄTEK PODRÓŻY</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● W jakich okolicznościach poznamy Tiana? ● Dlaczego zostaje wysłany do babci w góry? 	<ul style="list-style-type: none"> ● Jaka była reakcja Tiana na informację o wyjeździe? ● Jak zachowywał się na początku wycieczki? ● Czy łatwo było mu zrezygnować z używania konsoli? 	<p>Jaka byłaby wasza reakcja, gdybyście musieli wyjechać do miejsca bez zasięgu albo nie moglibyście wziąć żadnych cyfrowych urządzeń? Czy umielibyście znaleźć sobie inne zajęcie, aby wypełnić dzień?</p>
<p>ETAP 2: PUNKT ZWROTNY</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Co sprawiło, że Tian odłożył konsolę? ● W jakich okolicznościach poznał nowego przyjaciela? 	<ul style="list-style-type: none"> ● Spróbujcie wymienić dwie rzeczy, jakich Tian mógł się nauczyć od pandy Moon. ● Czy poznanie Moon pomogło Tianowi w problemach z nauką? 	<p>Wyobraźcie sobie, że poznamy nowego przyjaciela w prawdziwym życiu. O jakiej jednej rzeczy byście rozmawiali lub co byście robili razem co nie wymagałoby dostępu do internetu/konsoli/telefonu?</p>
<p>ETAP 3: POWRÓT</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Przed jakim wyzwaniem staje Tian w drugiej połowie filmu? ● Czy panda Moon zostaje w lesie? ● Czy Tianowi udaje się poprawić wyniki w nauce? 	<ul style="list-style-type: none"> ● Jaką jedną odważną, realną akcją Tian musiał wykonać, aby chronić Moon? ● Czy przyjaźń z Moon wpłynęła na relacje Tiana z rodziną? 	<p>Jaką jedną misję w „prawdziwego życia” możecie podjąć w tym tygodniu (np. pomoc sąsiadowi/rodzicom, nauczenie czegoś rodzeństwa, nauczenie się nowej umiejętności), która wymaga odłożenia telefonu?</p>

Tian przed poznaniem pandy Moon



Tian po poznaniu pandy Moon



1. Jak opisalibyście relacje Tiana z rodziną?
Wymieńcie kilka cech, jakimi opisalibyście postać Tiana z początku filmu.
2. Jak Tian reaguje na to, że został wysłany do swojej babci? Jaki ma stosunek do nowego otoczenia?
3. Jak reaguje Tian, gdy babcia przydziela mu obowiązki, np. zbieranie drewna na opał?
4. Dlaczego waszym zdaniem Tian źle radzi sobie z nauką?
5. Co jest źródłem stresu Tiana?
6. Jak Tian radzi sobie z koniecznością utrzymania swojej przyjaźni w tajemnicy przed rodziną?

1. Jak zmieniły się relacje Tiana z poszczególnymi członkami rodziny?
2. Wymieńcie kilka cech, jakimi opisalibyście postać Tiana pod koniec filmu.
3. Jakie nowe umiejętności musi wykorzystać Tian, aby ochronić Moon?
4. Czy i jak zmienia się relacja Tiana z ojcem?
5. Jak opisalibyście więź, jaką teraz Tian ma ze swoją siostrą?
6. Jakie cechy charakteru (których wcześniej nie miał) stają się kluczowe dla przetrwania Tiana i Moon podczas wspólnej wędrówki?

Dlaczego waszym zdaniem Tian zmienił się po spotkaniu Moon?

ZAŁĄCZNIK NR 3

<p>Tian przynosi marchewkę i zaczyna ją jeść w obecności pandy Moon, która w tym czasie zajmuje się jedzeniem bambusa.</p> <ul style="list-style-type: none">● Czy pamiętasz co dzieje się potem?● Jak opisał(a)byś zachowanie Tiana?● W jaki sposób oswoił w tym momencie pandę?● Ruchy Tiana były szybkie i niecierpliwe czy powolne i ostrożne?	
<p>Tian podąża za pandą Moon i powtarza czynności przez nią wykonywane.</p> <ul style="list-style-type: none">● Jak nazywamy takie zachowanie?● Dlaczego Twoim zdaniem Tian się tak zachowuje?● Jakie skutki przynosi takie działanie dla ich przyjaźni?	
<p>Tian rozmawia z pandą, spędza z nią czas i zwierza jej się ze swoich problemów.</p> <ul style="list-style-type: none">● Czy Twoim zdaniem wpływa to pozytywnie również na Tiana?● Co wydarzyłoby się, gdyby w takiej chwili panda Moon usłyszała dźwięk telefonu lub gry wideo?● Czy grając na konsoli, Tian byłby w stanie skupić się na relacji z Moon?	
<p>Tian przynosi pandzie Moon jedzenie oraz organizuje dla niej i dla siebie mały plac zabaw.</p> <ul style="list-style-type: none">● Czy wspólne spędzanie czasu ze zwierzęciem i zabawa pomogły im nawiązać przyjacielską więź?	
<ul style="list-style-type: none">● Czy Tian musiał nauczyć się cierpliwości, aby przekonać do siebie pandę Moon?● Jak opisał(a)byś nastrój w scenach, w których Tian spędza czas z Moon?● Przypomnij sobie dźwięki, jakie towarzyszyły tym scenom. Były one głośne, czy ciche? Jakie odgłosy słyszałaś/eś poza dźwiękami lasu?	

ZAŁĄCZNIK NR 4



**ZBIERANIE EKWIPUNKU
I UMIEJĘTNE NIM
ZARZĄDZANIE**



**ZDOLNOŚĆ PODEJMOWANIA
SZYBKICH DECYZJI**



**CZYTANIE MAPY
I INTERFEJSU**



CIERPLIWOŚĆ



**WYKONYWANIE ZADAŃ
ZRĘCZNOŚCIOWYCH**



**PAKOWANIE PLECAKA
NA WYCIECZKĘ/WYJŚCIE
DO SZKOŁY**



**ZAUWAŻANIE UKRYTYCH
PUŁAPEK I ZNAJDIEK**



**UMIEJĘTNOŚĆ DZIELENIA
OBOWIĄZKÓW MIĘDZY
OSOBY W ZESPOLE**



**OPRACOWYWANIE
STRATEGII, WYCZEKIWANIE
ODPOWIEDNIEGO MOMENTU
DO ATAKU**



**DOBRA ORIENTACJA
W TERENIE/ROZUMIENIE
MAP/PODAŻANIE
WYZNACZONYM SZLAKIEM**









**KOMUNIKACJA Z INNYMI
GRACZAMI W GRACH
MULTIPLAYER**



SPOSTRZEGAWCZOŚĆ

ZAŁĄCZNIK NR 5

NAZWA WYZWANIA	SZCZEGÓŁY WYZWANIA	ODPOWIEDŹ	LICZBA PUNKTÓW
 ŻEGNAJ, GRACZU	Gdybyście mogli dać pandzie Moon umiejętność z gry wideo, jaka byłaby to umiejętność i dlaczego? Uzasadnijcie przynajmniej 2 zdaniem.		1 - za podanie umiejętności 2 - za uzasadnienie
 TEST BABCI	Babcia Tian jest bardzo mądra i kocha naturę. Rozejrzyjcie się po pomieszczeniu/wyrzycie przez okno i znajdźcie trzy rzeczy kojarzone z naturą lub wykonane z naturalnych materiałów, a następnie opiszcie je najdokładniej, używając dużej ilości przymiotników.		1 - za każdy przedmiot 2 - za każdy opis przedmiotu
 BAMBUS KONTRA YOUTUBE	Panda Moon spędza dzień na jedzeniu bambusa, wspinaniu się i drzemaniu. Gdybyście musieli spędzić całą sobotę w domu i nie moglibyście korzystać z technologii (zero telewizji, komputera, konsoli i telefonu), co byście wtedy robili? Opiszcie w kilku zdaniach swój dzień.		4 - jeśli każdy z zespołu wskaże jedną umiejętność i odpowiednio o 1 punkt mniej za mniejszą ilość czynności
 ZERO EKRAŃÓW	Tian prawie zgubił Moon, ponieważ rozproszył go telefon. Wskażcie lub wymyślcie sytuację, w której powiadomienie z telefonu sprawiło, że przegapiliście coś zabawnego lub ważnego, co wydarzyło się tuż obok was.		5 - za wymienienie przynajmniej 3 zdarzeń 3 - za wymienienie 2 zdarzeń 1 - za wymienienie 1 zdarzenia
 ZACHOWAJ CISZĘ	Wyobraźcie sobie, że macie 30 minut absolutnej ciszy, bez ekranów i rozpraszaczy. Jaka jest jedna cicha, wciągająca czynność, którą lubicie robić i moglibyście wykonać, a która sprawiłaby, że zapomnielibyście o sprawdzaniu telefonu? Niech każdy z drużyny wymieni jedną z ciekawych dla niego czynności.		4 - jeśli wszyscy członkowie drużyny wskażą jedną czynność i odpowiednio o 1 punkt mniej za mniejszą ilość czynności
 ZACHOWAJ CISZĘ	Tian został wysłany w góry, aby skupić się na nauce. Jakiej jednej umiejętności z prawdziwego życia (np. gotowanie, budowanie lub naprawianie rzeczy) każdy z Was wolałby się nauczyć od dorosłego ze swojego otoczenia niż z samouczka na YouTube i dlaczego?		4 - jeśli każdy z zespołu wskaże jedną umiejętność i odpowiednio o 1 punkt mniej za mniejszą ilość czynności
WYNIK			



m2

WWW.M2FILMS.PL

OPRACOWANIE MERYTORYCZNE I GRAFICZNE
„KINOSKOŁA”
FUNDACJA ROZWOJU KOMPETENCJI MEDIALNYCH I SPOŁECZNYCH
UL. S.BATOREGO 1/6, 43-100 TYCHY
WWW.KINOSKOŁA.PL



KinoSzkola
FUNDACJA

W SCENARIUSZU WYKORZYSTANO FOTOSY Z FILMU MOON: PANDA I JA, DYSTRYBUCJA M2 FILMS
ORAZ ZDJĘCIA Z SERWISU UNSPLASH AUTORSTWA: DECLAN SUN, ERIK ESLEY, SERGIO KIAN