

Jak w efektywny sposób prowadzić lekcje?

Zaproponowane scenariusze lekcji dla klasy pierwszej branżowej szkoły pierwszego stopnia oraz testy sprawdzające dotyczą tekstów w podręczniku do języka polskiego pt.: „To się czyta!” Wydawnictwa Nowa Era, autorstwa Anny Klimowicz i Joanny Ginter.

SPIS TREŚCI:

s. 2:

Wprowadzenie:

1. Planowanie metodyczne – dobór form i metod
- 1.1 Ustalanie celów i dobór metody
- 1.2 Zróżnicowanie metod
2. Przykładowe zastosowania metod w scenariuszach
3. Organizacja przestrzeni i narzędzi
4. Ewaluacja i informacja zwrotna
5. Rady końcowe dla nauczyciela

Scenariusze lekcji:

s. 5:

Dlaczego ludzie podróżują? Ciekawość jako motor wędrówki.

Tekst filozoficzny – Leszek Kołakowski „O podróżach”

s. 7:

Odyseusz – rozum kontra żywioł i fatum.

Mit – Jan Parandowski „Tułaczka Odyseusza”

s. 9:

Język emocji i bliskości w relacji z podróżą.

Blog – Julia Raczek (pobył w Sydney)

s. 11:

Między stratą a nadzieją – głos uchodźców.

Reportaż – Agata Diduszek-Zyglewska „Opowieści imigrantów”

s. 13:

Wędrówka jako dojrzewanie – siła, która nie jest mięśniami.

Fantasy – wyprawa bohatera

s. 15:

Po co nam kosmos? Fakty, wyobrażenia, odpowiedzialność.

Podróże kosmiczne – tekst popularnonaukowy i kino SF

s. 17:

Jedna idea, wiele form: filozofia, mit, blog, reportaż, fantasy, SF.

Podsumowanie międzygatunkowe – „Człowiek w podróży”

s. 19:

Siedem testów sprawdzających – po jednym do każdego scenariusza.

Po osiem pytań (zamknięte i otwarte), klucze odpowiedzi, propozycje punktacji

Wprowadzenie

Każda lekcja zawiera inny tekst źródłowy (filozoficzny, mitologiczny, blog, reportaż, fantasy, popularnonaukowy) zaproponowany w podręczniku do języka polskiego dla branżowej szkoły pierwszego stopnia pt.: „To się czyta!” Wydawnictwa Nowa Era. Stwarza to szansę na zastosowanie różnorodnych metod i form pracy. Kluczowe jest dobranie takiego podejścia, by uczniowie byli aktywnie zaangażowani, a nie tylko biernymi słuchaczami, ponieważ najskuteczniejsze lekcje często wykorzystują kilka metod nauczania, angażując różne zmysły i style uczenia się*.

1. Planowanie metodyczne – dobór form i metod

1.1 Ustalanie celów i dobór metody

Zanim rozpoczniesz lekcję, sprecyzuj **co uczniowie mają osiągnąć** (np. zrozumieć tezę tekstu, rozwinąć umiejętność pisaną argumentacji, porównać style). Zanim wybierzesz metodę nauczania, musisz jasno określić, co chcesz osiągnąć podczas lekcji*.

Na podstawie tego celu wybierz właściwą metodę:

- wprowadzenie nowego tekstu → **mini-wykład**, aktywizacja wstępna (np. burza mózgów)
- analiza tekstu i wyciąganie wniosków → **metoda problemowa**, praca w grupach
- pisanie, wypowiedź ustna → pracy indywidualnej lub w parach, z jasno określoną strukturą
- dyskusje, debaty → gdy cel zakłada rozwijanie umiejętności argumentacji i komunikacji

1.2 Zróżnicowanie metod

Artykuł wskazuje, że „tradycyjny wykład może nie wystarczyć, by utrzymać uwagę uczniów” i że należy „łączyć różne metody”. Dlatego w każdym scenariuszu warto zaplanować minimum 2-3 metody (np. praca w grupach + dyskusja + refleksja pisemna)*.

2. Przykładowe zastosowania metod w scenariuszach

Poniżej omówienie, **jak i kiedy** zastosować konkretne metody w naszych scenariuszach:

Scenariusz 1 (tekst filozoficzny)

- **Burza mózgów** na początku: „Dlaczego ludzie podróżują?” – pozwoli aktywizować wiedzę wyjściową.
- **Analiza tekstu**: pytania prowadzące, zaznaczanie fragmentów, wspólna interpretacja.
- **Praca indywidualna**: mini-esej z tezą i argumentami.
- **Wypowiedź ustna**: uczniowie przedstawiają swoje stanowisko (teza–argumenty–wniosek).
- **Refleksja i informacja zwrotna**: nauczyciel zwraca uwagę na poprawność argumentacji i strukturę wypowiedzi.

Scenariusz 2 (mitologiczny)

- **Drama / skecz**: uczniowie odgrywają epizod (np. Syreny) – metoda aktywizująca, angażuje emocje.**
- **Praca grupowa**: charakterystyka bohatera w tabeli (cecha + dowód).
- **Dyskusja moderowana**: „Czy spryt czy siła?” – rozwija komunikację i krytyczne myślenie.
- **Pisanie**: alternatywny epizod – kreatywne zastosowanie literackie.

Scenariusz 3 (blog podróżniczy)

- **Mini-wykład / pokaz**: cechy stylu blogowego (potoczność, emocje, detale).
- **Transformacja stylu**: ćwiczenie językowe – z oficjalnego na potoczny i odwrotnie.
- **Tworzenie wpisu**: praca indywidualna lub w parach – pisanie własnego blogu.
- **Prezentacja uczniów**: czytanie swoich wpisów + krótka dyskusja.

Scenariusz 4 (reportaż)

- **Analiza tekstu**: fakt vs emocja vs opinia – metoda analityczna.

- **Praca w grupach:** definicje emigrant/imigrant/uchodźca + dyskusja.
- **List wsparcia:** pisanie – rozwijanie empatii i komunikacji pisemnej.
- **Refleksja:** „Co zrobiłbym, gdybym był na miejscu bohatera?” – metoda refleksyjna.

Scenariusz 5 (fantasy)

- **Mapa myśli / wizualizacja:** rysowanie krainy, struktura świata fantasy.
- **Tabele porównawcze:** fantastyka vs realizm – analiza.
- **Pitch historii:** praca w parach – przedstawienie pomysłu.
- **Dyskusja/ankieta:** „Dlaczego ludzie lubią fantasy?” – aktywizacja.

Scenariusz 6 (podróże kosmiczne)

- **Wykład + filmik fragmentu:** fakty i hipotezy o kosmosie.
- **Linia czasu w grupach:** fakty / hipotezy.
- **Debata oksfordzka:** „Kolonizacja Marsa – tak czy nie?” – rozwijanie argumentacji i krytycznego myślenia.
- **Projekt kapsuły kosmicznej:** metoda projektowa, kreatywność.

Scenariusz 7 (synteza)

- **Gallery walk:** praca w grupach, plakaty dotyczące gatunków i motywów – metoda aktywizująca.
- **Refleksja pisemna:** co zmieniło się w moim myśleniu?
- **Wypowiedź ustna:** plan (teza–argumenty–wniosek) – ćwiczenie umiejętności strukturalnej wypowiedzi.
- **Mapa motywu:** wizualizacja i porównanie różnych podejść do motywu podróży.

3. Organizacja przestrzeni i narzędzi

- Rozpocznij lekcję krótką aktywnością (np. burza mózgów, mapa myśli) – to pomaga wejść w temat.
- Używaj kart pracy, slajdów – dobrze jest mieć wersję cyfrową i papierową.
- Pracuj na zmianę metodami: praca indywidualna ↔ praca w parach ↔ praca w grupach ↔ pełna klasa. Jak wskazuje źródło: „Praca w grupach ... służy rozwiązaniu zadania ... osoba prowadząca powinna zadbać, by wszyscy pracowali.”**
- Zabezpiecz czas na prezentacje uczniów i informację zwrotną – niech uczniowie sami wypowiedzą się, a nauczyciel moderuje.
- Zadbaj o różne style uczenia (wizualny, słuchowy, kinestetyczny) – np. rysunki, dramat, dyskusja.
- Uwzględnij potrzeby uczniów: uczniowie ze słabszymi umiejętnościami mogą mieć skrócone zadania lub wsparcie w parach.

4. Ewaluacja i informacja zwrotna

- W każdym scenariuszu jest element pisania lub ustnej wypowiedzi – zaplanuj kryteria oceniania (np. struktura wypowiedzi, użycie przykładów, poprawność językowa, kreatywność).
- Po każdej lekcji poświęć kilka minut na **informację zwrotną**: co zrobili dobrze uczniowie, co mogą poprawić – najlepiej w formie „+ / do poprawy”.
- Zadbaj o refleksję uczniów: na koniec lekcji zapytaj: „Co z dziś najcenniejsze?” lub „Co było trudne?” – to wzmacnia umiejętność autorefleksji.

5. Rady końcowe dla nauczyciela

- Bądź elastyczny – nie trzymaj się sztywno scenariusza, reaguj na atmosferę klasy i ich tempo. Jak pisze portal: „Najlepsi nauczyciele to ci, którzy potrafią elastycznie dostosowywać swoje podejście.”*
- Eksperymentuj – sprawdź, które metody angażują Twoją klasę najbardziej.
- Buduj klasową kulturę wypowiedzi – zachęcaj uczniów do aktywnego udziału, stawiaj pytania otwarte, dawaj przestrzeń do myślenia i wyrażania własnego zdania.

- Wykorzystuj różnorodne materiały (tekst, obraz, dźwięk) – tworzy to lepsze warunki zapamiętywania i zrozumienia.

* nauczyciel.info.pl/jak-wybrac-odpowiednia-metode-nauczania-do-lekcji

** edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/metody

SCENARIUSZ 1.

Tekst filozoficzny – Leszek Kołakowski „O podróżach”

Temat: Dlaczego ludzie podróżują? Ciekawość jako motor wędrówki.

Cele: rozumienie tezy, odróżnianie podróży od „przemieszczania”, budowanie argumentów.

Notatka (dla ucznia):

Podróż = cel sam w sobie (doświadczenie nowości). Główny motyw: **ciekawość** – osobny popęd, nie tylko wiedza/ucieczka. Ryzyko bywa świadomie podejmowane.

Pytania i przykładowe odpowiedzi:

1. Co wyróżnia podróż od jazdy „w interesach”? → W podróży **doświadczenie** jest celem; interesy to cel zewnętrzny.
2. Czy ciekawość zawsze „się opłaca”? → Nie; towarzyszy jej ryzyko, ale rozwija horyzonty.
3. Co autor myśli o masowej turystyce „w bańce”? → To **nie do końca** podróż: brak kontaktu z obcą rzeczywistością.

Ćwiczenia:

Ćwiczenie 1 – Teza i argumenty

Polecenie:

Sformułuj tezę na temat podróżowania i podaj 2–3 argumenty.

Przykładowa odpowiedź:

Teza: „Podróż jest formą rozwijania siebie”.

Argument 1: Spotkanie z obcymi zwyczajami poszerza horyzonty.

Argument 2: Podróż uczy elastycznego myślenia w nowych sytuacjach.

Argument 3: Oderwanie od rutyny pozwala zobaczyć własne życie z dystansu.

Ćwiczenie 2 – Ciekawość jako motor wędrówki

Polecenie:

Wyjaśnij, na czym polega różnica między ciekawością a zwykłą potrzebą odpoczynku.

Proponowana odpowiedź:

Ciekawość to pragnienie poznania czegoś nowego, niezależnie od wygody.

Odpoczynek to chęć zregenerowania sił, bez potrzeby poznania nowości.

Podróż wynikająca z ciekawości zakłada ryzyko i gotowość na zaskoczenie.

Ćwiczenie 3 – „All inclusive” jako podróż?

Polecenie:

Uzasadnij (3–4 zdania), czy „all inclusive” to według Ciebie podróż.

Przykładowe rozwiązanie:

All inclusive zapewnia komfort i bezpieczeństwo, ale ogranicza kontakt z lokalną kulturą.

To bardziej forma wypoczynku niż podróży w sensie poznawczym.

Podróż wymaga otwarcia się na obcą rzeczywistość, a nie tylko komfortowego pobytu.

Propozycje realizacji (co mówi/pisze nauczyciel i uczeń)

- **Nauczyciel – otwarcie:** „Dokończcie zdanie: *Podróż jest dla mnie...* (3 słowa).”
Uczeń – przykładowa riposta: „...próbą, lustrem, dopalaczem.”
- **Nauczyciel – model tezy:** „Teza: *Podróż to cel, nie środek*. Jakie 2–3 argumenty?”
Uczeń – wzór argumentu: „W podróży szukam inności, nie załatwiam spraw. Gdybym chciał tylko odpocząć, wystarczyłby dom.”
- **Nauczyciel – karta językowa (startery):** „Moim zdaniem... / Wynika z tego, że... / Przykładem jest... / Zgadza się, ponieważ...”
Uczeń – mini-akapit (pisemnie, 4–5 zdań): „Uważam, że ciekawość pcha ludzi w nieznane. Nie chodzi o wiedzę użyteczną, ale o przeżycie. Dlatego ryzykują wspinaczki i wyprawy. Podróż daje sens przez nowość.”
- **Nauczyciel – pytanie problemowe:** „Czy ‘all inclusive’ to podróż?”
Uczeń – 30 s wypowiedź: „To odpoczynek. Podróż wymaga wyjścia poza własną strefę komfortu i kontaktu z obcym.”

SCENARIUSZ 2.

Mit – Jan Parandowski „Tułaczka Odyseusza”

Temat: Odyseusz – rozum kontra żywioł i fatum.

Cele: charakterystyka bohatera, decyzje moralne, symbole/istoty fantastyczne.

Notatka:

Epizody: Lotofagowie (utrata woli powrotu), Lajstrygonowie (przemoc), Kirke (zwodnicza gościnność), Syreny (zwabienie), Skylla/Charybda (tragiczny wybór). Cechy Odyseusza: **przezorność, spryt, przywództwo, odpowiedzialność.**

Pytania/odpowiedzi:

1. Dlaczego każe przywiązać się do masztu? → Kontroluje słabości; przewiduje zagrożenie.
2. Czy poświęcenie sześciu towarzyszy było dopuszczalne? → Dylemat „mniejszego zła” – ratuje większość.
3. Co symbolizują Syreny? → Urok łatwego szczęścia, które niszczy cel.

Ćwiczenia:

Ćwiczenie 1 – Charakterystyka bohatera

Polecenie:

Wypisz 4 cechy Odyseusza i podaj dowód z epizodu.

Przykładowe odpowiedzi:

- Spryt – wymyślił sposób ominięcia Syren (wosk + przywiązanie do masztu).
- Przezorność – przewidział skutki ulegania pokusie pieśni Syren.
- Odpowiedzialność – podejmuje trudne decyzje dla dobra załogi.
- Odwaga – konfrontuje się z potworami (Skylla / Charybda).

Ćwiczenie 2 – Dylemat moralny

Polecenie:

Wypisz 2 argumenty ZA i 2 PRZECIW decyzji w epizodzie Skilli/Charybdy.

Proponowane rozwiązania:

ZA:

- Ratuje większość załogi.
- Nie ma realnej alternatywy – wszystkie inne opcje prowadzą do katastrofy.

PRZECIW:

- Świadomie skazuje część ludzi na śmierć.
- Ukrywa pełną prawdę przed załogą.

Wniosek:

Odyseusz wybiera mniejsze zło, choć moralnie decyzja pozostaje trudna.

Ćwiczenie 3 – Symbol Syren

Polecenie:

Wyjaśnij symbolikę Syren.

Odpowiedź:

Syreny symbolizują pokusę łatwego szczęścia, które odciąga człowieka od celu.

Ich pieśń jest metaforą wszystkiego, co przyciąga, ale prowadzi do zguby.

Propozycje realizacji

- **Nauczyciel – szybka drama:** „3 osoby: Odyseusz, sternik, marynarz. 60 sekund dialogu przy Syrenach.”
Uczeń – kwestie: „Przywiążcie mnie mocniej! Nie słuchajcie moich prośb, gdy będę błagał!”
- **Nauczyciel – matryca charakterystyki (do tablicy):** *Cecha – Dowód – Wniosek dla przywództwa*
Uczeń – przykład: „Przezorność – воск w uszach załogi – lider zabezpiecza zespół przed pokusą.”
- **Nauczyciel – esej problemowy (temat):** „Spryt ważniejszy niż siła?”
Uczeń – mini-esej (6–7 zdań): „Spryt pozwala przewidzieć porażkę. Siła bez planu przegrywa z naturą i bogami. Odyseusz zwycięża rozumem.”

SCENARIUSZ 3.

Blog – Julia Raczko (pobyć w Sydney)

Temat: Język emocji i bliskości w relacji z podróży.

Cele: cechy bloga, styl potoczny, subiektywność, wybór detali.

Notatka:

Narracja „tu i teraz”, bezpośrednie zwroty do czytelnika, konkret: Opera, Darling Point, komunikacja, markety. Emocje, poczucie lekkości, „no worries”.

Pytania/odpowiedzi:

1. Jak autor(ka) skraca dystans? → „Hej!”, pytania do czytelnika, wtręty emocjonalne.
2. Dlaczego działa opis detalu (np. biegacze, papuga)? → Buduje „poczucie bycia tam”.
3. Co jest „marką” miasta? → Ikony (Opera, most), ale też klimat codzienności.

Ćwiczenia:

Ćwiczenie 1 – Detale „budujące klimat”

Polecenie:

Wypisz 5 detali, które nadają opisowi autentyczność. Napisz, jaki efekt wywołują.

Przykładowe odpowiedzi:

1. Odgłos papug o świcie – buduje egzotyczną atmosferę.
2. Zimny podmuch wiatru od oceanu – nadaje realizmu.
3. Biegacze o poranku – pokazuje styl życia mieszkańców.
4. Zapach kawy z ulicznej kawiarni – wprowadza zmysłowość.
5. Kolorowe światła budynków – podkreślają energię miasta.

Ćwiczenie 2 – Transformacja stylu

Polecenie:

Przepisz zdanie oficjalne na język blogowy.

Zdanie: „Komunikacja miejska jest punktualna, lecz stosunkowo kosztowna.”

Odpowiedź blogowa:

„Autobusy jeżdżą jak w zegarku, ale ceny biletów mogą zabość!”

Ćwiczenie 3 – Mini-wpis

Polecenie:

Napisz 5–7 zdań o pierwszym dniu w nowym mieście.

Przykładowy wpis:

„Wysiadam i od razu czuję chłód. Miasto pachnie kawą i wilgocią oceanu. Hej, czy wy też macie takie wrażenie, że wszystko jest jednocześnie obce i znajome? Mijają mnie biegacze w kolorowych kurtkach. Z prawej strony widzę małą kawiarnię – muszę tam wejść! To będzie dobry dzień!”

Propozycje realizacji

- **Nauczyciel – starter wpisu:** „Jestem w... (miejsce). Pierwsze trzy wrażenia: ..., ..., ...”
Uczeń – 5 zdań blogowych: „Wysiadam. Pierwszy podmuch chłodu. Po lewej woda, po prawej kawiarnia. Ktoś żongluje, ktoś biegnie. I ja – z bananowym chlebem.”

- **Nauczyciel – transformacja stylu:** „Przepisz fragment bloga na język oficjalny.”
Uczeń – przykład: „Komunikacja miejska jest punktualna, choć kosztowna.”
- **Nauczyciel – pytanie:** „Co sprawia, że *to* miasto jest ‘twoje’?”
Uczeń – wypowiedź 45 s: „Moje miasto ma rytm poranków: kawiarnia, most, wiatr. Wracam tam myślami, gdy potrzebuję oddechu.”

SCENARIUSZ 4.

Reportaż – Agata Diduszko-Zyglewska „Opowieści imigrantów”

Temat: Między stratą a nadzieją – głos uchodźców.

Cele: rozpoznanie cech reportażu, emocji i faktów, precyzja języka.

Notatka:

Historie: przymus ucieczki, rozłąka z rodziną, niepewny status, praca „od zera”, poczucie tymczasowości, ale i wdzięczność/ulga. Słownictwo: uchodźca, imigrant, emigrant – różne perspektywy.

Pytania/odpowiedzi:

1. Co w tej historii jest „najdroższe”? → Bezpieczeństwo dzieci, możliwość bycia razem.
2. Dlaczego „nowy kraj” nie zawsze staje się od razu „domem”? → Brak pewności prawnej, bariera językowa, tęsknota.
3. Jakie napięcie niesie „duma z pracy” vs. „brak bliskich”? → Ambiwalencja codzienności.

Ćwiczenia:

Ćwiczenie 1 – Emocje w reportażu

Polecenie:

Wypisz 4 emocje bohaterów i opisz kontekst.

Przykładowe odpowiedzi:

1. Lęk – obawa przed decyzją władz o pobycie.
2. Tęsknota – brak kontaktu z rodziną w kraju.
3. Ulga – poczucie bezpieczeństwa po ucieczce.
4. Duma – znalezienie pierwszej pracy.

Ćwiczenie 2 – Terminy

Polecenie:

Zdefiniuj własnymi słowami: emigrant, imigrant, uchodźca.

Rozwiązania:

- Emigrant – ktoś, kto wyjeżdża ze swojego kraju.
- Imigrant – ktoś, kto przyjeżdża do innego kraju.
- Uchodźca – osoba uciekająca przed realnym zagrożeniem (np. wojną).

Ćwiczenie 3 – Dylemat „dom vs bezpieczeństwo”

Polecenie:

Podaj po 2 argumenty dla obu stron.

Przykładowe odpowiedzi:

„Dom”:

- Bliscy i język dają stabilność.
- Znajome środowisko sprzyja dobrostanowi.

„Bezpieczeństwo”:

- Życie bez zagrożenia to warunek rozwoju.
- Dzieci mają szansę na przyszłość.

Ćwiczenie 4 – List wsparcia

Polecenie:

Napisz 8–10 zdań z empatią, bez litości.

Modelowy fragment:

„Podziwiam twoją odwagę i determinację. Wiem, że droga, którą przeszedłeś, była trudna. Mam nadzieję, że w nowym miejscu znajdziesz ludzi, którzy cię wesprą. Życzę ci spokoju i poczucia bezpieczeństwa.”

Propozycje realizacji

- **Nauczyciel – empatyczne otwarcie:** „Jedno zdanie, w którym trzymasz kciuki za bohatera/bohaterkę.”
Uczeń – zdanie: „Życzę, żeby decyzja o pobycie była pozytywna i szybko przyszła.”
- **Nauczyciel – precyzja terminów (na tablicy):** *uchodźca* – *imigrant* – *emigrant* (definicje własnymi słowami).
Uczeń – dwa zdania porównawcze: „Ktoś jest emigrantem z kraju A, ale imigrantem w kraju B.”
- **Nauczyciel – „list wsparcia” (8–10 zdań):** „Napisz do bohaterki/bohatera, bez litości, z szacunkiem.”
Uczeń – przykład (fragment): „Podziwiam odwagę. Twoja codzienność jest ciężka, ale dajesz dzieciom bezpieczeństwo. To wielka rzecz.”

SCENARIUSZ 5.

Fantasy – wyprawa bohatera (np. Bran)

Temat: Wędrowka jako dojrzewanie — siła, która nie jest mięśniami.

Cele: cechy świata fantasy, rola drużyny, symbolika drogi.

Notatka:

Bohater o ograniczeniach fizycznych ma **inny rodzaj mocy** (świadomość, wizje). Towarzysze wzmacniają go. Krajobraz jest wrogi/nieznany — to także obraz „wnętrza” bohatera.

Pytania/odpowiedzi:

1. Jak ograniczenie ciała zmienia plan działania? → Trzeba ufać innym, używać innej „broni” (umysłu, daru).
2. Po co jest drużyna? → Bezpieczeństwo, korekta błędów, nadzieja.
3. Co jest „prawdziwym celem” podróży? → Odkrycie **kim jestem i po co**.

Ćwiczenia:

Ćwiczenie 1 – Fantastyka vs realizm

Polecenie:

Wypisz po 4 przykłady elementów fantastycznych i realistycznych.

Odpowiedzi:

Fantastyczne: magia, zwierzęce wizje bohatera, niezwykle stwory, mroczna kraina.

Realistyczne: relacje między ludźmi, strach, głód, zmęczenie.

Ćwiczenie 2 – Łuk przemiany bohatera

Polecenie:

Uzupełnij 4 etapy przemiany.

Przykład:

- Słabość: bohater nie może chodzić.
- Próba: noc w lesie i walka ze strachem.
- Odkrycie: jego dar pozwala mu obserwować świat inaczej.
- Zmiana: zaczyna prowadzić innych.

Ćwiczenie 3 – Projekt krainy

Odpowiedzi:

„Mglista Przełęcz – pełna zielonych oparów; Kamienne Oko – samotna skała; Korzenie Świata – wielki dół w ziemi.

Zagrożenie: ‘Szeptacze’ – istoty, które sprawiają, że człowiek traci pamięć.”

Propozycje realizacji

- **Nauczyciel – szkic bohatera (na osi):** *Słabość → Próba → Odkrycie → Zmiana*
Uczeń – wypełnia: „Słabość: brak sprawności; Próba: noc w lesie; Odkrycie: widzi oczami zwierzęcia; Zmiana: zaczyna prowadzić innych.”
- **Nauczyciel – mapa krainy (5 min szkicu):** „Nazwij 3 miejsca i 1 zagrożenie.”

Uczeń – nazwy: „Mglista Przełęcz, Korzenie Świata, Kamienne Oko; zagrożenie: ‘Szeptacze’.”

- **Nauczyciel – zadanie ‘pitch’ (30 s):** „Sprzedaj mi tę powieść.”

Uczeń – pitch: „Chłopiec, który nie może chodzić, uczy się latać cudzą świadomością. A kiedy spada mrok, prowadzi nas tam, gdzie wzrok nie sięga.”

SCENARIUSZ 6.

Podróże kosmiczne – tekst popularnonaukowy i kino SF

Temat: Po co nam kosmos? Fakty, wyobraźnia, odpowiedzialność.

Cele: oddzielanie faktu od fikcji, rozumienie motywów SF, etyka eksploracji.

Notatka:

Kamienie milowe (pierwsze lądowanie na Księżycu), plany (Mars), kino jako laboratorium wyobraźni.
Motywy: samotność, granice człowieczeństwa, kolonie, katastrofa/ocalenie.

Pytania/odpowiedzi:

1. Jaki problem etyczny rodzi kolonizacja? → „Czy mamy prawo przekształcać inne światy?”
2. Co kino potrafi lepiej niż artykuł? → Obraz i dźwięk **symulują** doświadczenie.
3. Co artykuł potrafi lepiej niż kino? → Precyzja danych, kontekst naukowy.

Ćwiczenia:

Ćwiczenie 1 – Fakty i fikcja

Polecenie:

Wypisz po 3 fakty i 3 hipotezy/fikcje o kosmosie.

Odpowiedzi:

Fakty:

- Ludzie byli na Księżycu.
- Istnieją sondy badające Marsa.
- Kosmos jest próżnią pozbawioną powietrza.

Hipotezy/fikcje:

- Kolonie na Marsie.
- Podróż międzygwiazdowa w kilka godzin.
- Terraformacja planet.

Ćwiczenie 2 – Debata

Przykładowe argumenty ZA:

- Ocalenie gatunku w razie katastrofy na Ziemi.
- Postęp technologiczny.
- Rozwój nauki.

Argumenty PRZECIW:

- Wysokie koszty.
- Ryzyko kolonializmu.
- Problemy etyczne.

Ćwiczenie 3 – Mini-recenzja

Polecenie:

Napisz 150–180 słów o filmie SF.

Wzorcowy fragment:

„Film pokazuje samotność pilota w kosmosie. Dwie sceny szczególnie działają: cisza przestrzeni oraz moment utraty kontaktu z bazą. Efekty są widowiskowe, ale mało realistyczne. Całość prowokuje pytania o

granice człowieczeństwa.”

Propozycje realizacji

- **Nauczyciel – linia czasu (na tablicy):** „Dopisz 3 fakty i 3 hipotezy.”
Uczeń – przykłady: „FAKT: pierwsze lądowanie; teleskop kosmiczny; sondy na Marsie. HIPOTEZY: stała baza na Księżycu; terraformacja; lot załogowy poza Układ Słoneczny.”
- **Nauczyciel – debata oksfordzka:** „Teza: *Powinniśmy kolonizować Marsa.*”
Uczeń – argument ‘za’: „To plan B dla ludzkości.” **‘Przeciw’:** „Najpierw naprawmy Ziemię.”
- **Nauczyciel – recenzja 150–180 słów (szkielet):** *Tytuł – Motyw przewodni – 2 sceny – Ocena naukowości – Wniosek.*
Uczeń – przykład (1 zdanie każdego punktu): „Motyw: samotność pilota; Scena: cisza kosmosu; Ocena: efektowna fikcja; Wniosek: film prowokuje pytania.”

SCENARIUSZ 7.

Podsumowanie międzygatunkowe – „Człowiek w podróży”

Temat: Jedna idea, wiele form: filozofia, mit, blog, reportaż, fantasy, SF.

Cele: porównywanie gatunków, synteza motywu, autorefleksja.

Notatka:

Podróż to: **ciekawość** (filozofia), **próba charakteru** (mit), **doświadczenie miejsca** (blog), **odwaga i strata** (reportaż), **przemiana** (fantasy), **granice możliwego** (SF).

Pytania/odpowiedzi:

1. Która podróż najbardziej „kosztuje” bohatera? → Uchodźcza – największa stawka (życie, rodzina).
2. Gdzie najpełniej widać **cel w sobie**? → W filozoficznej definicji podróży i w blogu (doświadczenie).
3. Która forma najmocniej angażuje emocje? → Zależy od odbiorcy: reportaż (realne historie) vs. fantasy/SF (projekcja lęków i nadziei).

Ćwiczenia:

Ćwiczenie 1 – Mapa motywu

Odpowiedzi:

- Ciekawość → tekst filozoficzny
- Próba → Odyseusz
- Ucieczka → reportaż
- Przemiana → fantasy
- Kolonizacja → SF

Wniosek:

Motyw podróży jest uniwersalny – zmienia się tylko forma.

Ćwiczenie 2 – Definicja podróży

Rozwiązanie:

„Podróż to doświadczenie, które zmienia człowieka przez kontakt z nieznanym.”

Ćwiczenie 3 – Plan wypowiedzi ustnej

Wzór:

- Teza: „Podróż rozwija człowieka”.
- Argument 1: nowe miejsca → nowe doświadczenia
- Argument 2: wyzwania → charakter
- Argument 3: spotkania → zmiana perspektywy
- Puenta: podróż to inwestycja w siebie.

Propozycje realizacji

- **Nauczyciel – „mapa motywu” (wspólna):** „Na środku: PODRÓŻ. Dookoła: ciekawość, próba, ucieczka, praca, przemiana, kolonizacja. Dopisujemy teksty.”
Uczeń – dopisuje: „Ciekawość → Kołakowski; Próba → Odyseusz; Ucieczka → reportaż; Przemiana → fantasy; Kolonizacja → kosmos.”
- **Nauczyciel – ‘gallery walk’:** „Każda grupa tworzy plakat jednego gatunku + 3 cytaty-myśli (własne parafrazy, nie dosłowne).”

Uczeń – komentarz przy plakacie (20 s): „Tu pokazujemy, że blog buduje bliskość przez detale. To jest jego ‘moc podróży’.”

- **Nauczyciel – ‘exit ticket’:** „Jedno zdanie: *Po tej sekwencji lekcji podróż to dla mnie...*”

Uczeń – przykłady: „...odwaga bycia gościem w cudzym świecie.” / „...ćwiczenie ciekawości i empatii.” / „...zwierciadło, w którym widać siebie.”

Wspólne ramy informacji zwrotnej (do kopiowania)

- **Treść:** Czy teza/wniosek są jasne? Czy pojawiają się przykłady z tekstu?
- **Struktura:** Czy jest wstęp–rozwiniecie–zakończenie?
- **Język:** Czy styl pasuje do gatunku (blog – potoczny; esej – rzeczowy)?
- **Refleksja:** Czy pojawia się „po co mi ta lekcja”?

Propozycje prac domowych (rotacyjne)

- 10 zdań „wyłącznie o doświadczeniu” (bez faktografii).
- 150 słów „za/przeciw” (teza + 2 argumenty + kontrargument + wniosek).
- Mini-research: 3 przykłady tego samego motywu w różnych mediach (opis jednym zdaniem każdy).

TESTY SPRAWDZAJĄCE

*Poniżej **7 testów sprawdzających** – po jednym do każdego scenariusza.*

Każdy test zawiera:

- 8 pytań (4 zamknięte, 4 otwarte)
- klucz odpowiedzi
- propozycję punktacji

Możesz je skopiować i wydrukować, lub wykorzystać jako quiz np. w aplikacji kahoot lub Quizizz

TEST 1 – Tekst filozoficzny o podróży (Kołakowski)

A. Pytania zamknięte

1. Ciekawość według autora jest:
 - a) sposobem na nudę
 - b) potrzebą bezpieczeństwa
 - c) osobnym popędem prowadzącym do poznania
 - d) ucieczką przed problemami
2. Podróż różni się od zwykłego przemieszczania się tym, że:
 - a) zawsze jest daleka
 - b) jej celem jest doświadczenie
 - c) wymaga dużo pieniędzy
 - d) zawsze ma charakter zawodowy
3. Co może towarzyszyć podróży opartej na ciekawości?
 - a) ryzyko
 - b) przewidywalność
 - c) stagnacja
 - d) nic nowego
4. „All inclusive” według argumentacji autora to:
 - a) podróż w pełnym sensie
 - b) wyłącznie forma wypoczynku
 - c) rodzaj badań terenowych
 - d) przykład ucieczki

B. Pytania otwarte

5. Wyjaśnij, dlaczego ciekawość jest ważna w podróży.
6. Podaj własny przykład sytuacji, kiedy ciekawość prowadzi do rozwoju.
7. Napisz jedno zdanie tezy na temat podróży.
8. Sformułuj jeden argument wspierający tę tezę.

Klucz odpowiedzi + punktacja

1. c (1 pkt)
2. b (1 pkt)
3. a (1 pkt)
4. b (1 pkt)
5. Odpowiedź dotyczy poznania nowości → 2 pkt
6. Przykład realistyczny, związany z doświadczeniem → 2 pkt
7. Teza poprawna logicznie → 1 pkt
8. Argument logiczny, powiązany z tezą → 2 pkt

Razem: 11 pkt

TEST 2 – Mit o Odyseuszu

A. Pytania zamknięte

1. Odyseusz każe przywiązać się do masztu, ponieważ:
 - a) chce zaimponować załodze
 - b) boi się potworów morskich
 - c) chce kontrolować swoje słabości
 - d) nie lubi Syren
2. Co symbolizują Syreny?
 - a) łatwą sławę
 - b) pokusę odciągającą od celu
 - c) odwagę i lojalność
 - d) gościnność
3. W epizodzie Skilli i Charybdy Odyseusz:
 - a) podejmuje jedyną możliwą decyzję
 - b) unika ryzyka całkowicie
 - c) czeka na pomoc bogów
 - d) nie wie, co robi
4. Odyseusz w micie jest przedstawiony jako:
 - a) tchórz
 - b) bezmyślny olbrzym
 - c) sprytny i przeznany przywódca
 - d) nieodpowiedzialny żeglarz

B. Pytania otwarte

5. Podaj jedną cechę Odyseusza i przykład, który ją potwierdza.
6. Wskaż jedną trudność, jaką napotkała załoga podczas podróży.
7. Dlaczego scena z Syrenami jest ważna dla charakterystyki bohatera?
8. Oceń decyzję Odyseusza przy Skilli i Charybdzie – czy była słuszna?

Klucz + punktacja

1. c (1 pkt)
2. b (1 pkt)
3. a (1 pkt)
4. c (1 pkt)
5. Cecha + przykład → 2 pkt
6. Jedna trudność → 1 pkt
7. Wyjaśnienie roli sceny → 2 pkt
8. Argumentacja logiczna → 2 pkt

Razem: 11 pkt

TEST 3 – Blog podróżniczy

A. Pytania zamknięte

1. Styl blogowy charakteryzuje się:
 - a) oficjalnym tonem
 - b) potocznością i emocjonalnością
 - c) językiem naukowym
 - d) brakiem opisów
2. Co sprawia, że wpis staje się bardziej realistyczny?
 - a) brak szczegółów
 - b) ogólnikowe opisy
 - c) detale zmysłowe
 - d) cytaty z książek
3. W blogu autor często używa:
 - a) bezosobowych form
 - b) pytań do czytelnika
 - c) terminologii technicznej
 - d) dialogów filozoficznych
4. Język blogowy służy głównie:
 - a) budowaniu relacji z czytelnikiem
 - b) analizie naukowej
 - c) streszczaniu wydarzeń politycznych
 - d) pisaniu raportów

B. Pytania otwarte

5. Podaj dwa przykłady detali, które „budują klimat”.
6. Napisz jedno zdanie blogowe o wrażeniu z nowego miasta.
7. Wyjaśnij, dlaczego pytania do czytelnika pomagają w tekście blogowym.
8. Zmień zdanie oficjalne na język blogowy.

Klucz + punktacja

1. b (1 pkt)
2. c (1 pkt)
3. b (1 pkt)
4. a (1 pkt)
5. 2 detale → 2 pkt
6. Jedno zdanie emocjonalne → 1 pkt
7. Wyjaśnienie → 2 pkt
8. Transformacja stylu → 2 pkt

Razem: 11 pkt

TEST 4 – Reportaż o imigrantach

A. Pytania zamknięte

1. Bohaterowie reportażu najczęściej mówią o:
 - a) wakacjach
 - b) tęsknocie i nadziei
 - c) modzie
 - d) sporcie
2. Uchodźca to osoba, która:
 - a) wyjeżdża z kraju dla rozrywki
 - b) szuka lepszej pracy
 - c) ucieka przed zagrożeniem
 - d) zmienia kraj dla zabawy
3. Emocją dominującą w reportażu jest:
 - a) obojętność
 - b) radość
 - c) lęk i niepewność
 - d) sarkazm
4. Co jest dla bohaterów najważniejsze?
 - a) luksusy
 - b) bezpieczeństwo dzieci
 - c) drogie ubrania
 - d) sława

B. Pytania otwarte

5. Podaj jedną emocję bohatera i opisz kontekst.
6. Wyjaśnij różnicę między imigrantem a emigrantem.
7. Dlaczego „dom” nie zawsze oznacza miejsce zamieszkania?
8. Napisz jedno zdanie wsparcia dla bohatera.

Klucz + punktacja

1. b (1 pkt)
2. c (1 pkt)
3. c (1 pkt)
4. b (1 pkt)
5. Emocja + kontekst → 2 pkt
6. Wyjaśnienie → 2 pkt
7. Uzasadnienie → 2 pkt
8. Zdanie wsparcia → 1 pkt

Razem: 12 pkt

TEST 5 – Fantasy: wędrówka bohatera

A. Pytania zamknięte

1. Bohater fantasy często posiada:
 - a) wyłącznie siłę fizyczną
 - b) dar lub zdolność niezwykłą
 - c) superkomputer
 - d) dyplom naukowy
2. Droga bohatera symbolizuje:
 - a) lenistwo
 - b) przemianę i dojrzewanie
 - c) uporządkowane życie
 - d) brak zmian
3. Świat fantasy może zawierać:
 - a) tylko zwyczajne miejsca
 - b) zarówno rzeczywiste, jak i fantastyczne elementy
 - c) wyłącznie kosmos
 - d) tylko jedno miejsce
4. Drużyna bohatera:
 - a) jest zbędna
 - b) pomaga mu i wspiera go psychicznie
 - c) tylko przeszkadza
 - d) nie istnieje

B. Pytania otwarte

5. Podaj jeden element fantastyczny i jeden realistyczny.
6. Opisz jedną zmianę, która zachodzi w bohaterze.
7. Dlaczego bohater z ograniczeniem fizycznym może być wartościowy dla drużyny?
8. Wymyśl nazwę krainy fantasy.

Klucz + punktacja

1. b (1 pkt)
2. b (1 pkt)
3. b (1 pkt)
4. b (1 pkt)
5. 2 elementy → 2 pkt
6. Zmiana → 2 pkt
7. Wyjaśnienie → 2 pkt
8. Nazwa → 1 pkt

Razem: 12 pkt

TEST 6 – Tekst popularnonaukowy + SF

A. Pytania zamknięte

1. Faktem jest:
 - a) istnienie stałej kolonii na Marsie
 - b) lądowanie człowieka na Księżycu
 - c) podróż międzygwiazdowa w godzinę
 - d) życie na Wenus
2. Hipotezą jest:
 - a) brak atmosfery na Księżycu
 - b) przyszła terraformacja Marsa
 - c) działanie sond kosmicznych
 - d) loty orbitalne
3. Kino SF:
 - a) ignoruje naukę
 - b) zawsze pokazuje prawdę
 - c) wykorzystuje fikcję dla emocji
 - d) nie opiera się na pomysłach naukowych
4. Kolonizacja kosmosu budzi problemy:
 - a) tylko finansowe
 - b) etyczne i społeczne
 - c) wyłącznie językowe
 - d) artystyczne

B. Pytania otwarte

5. Wymień jeden fakt i jedną hipotezę o kosmosie.
6. Podaj jeden argument ZA kolonizacją Marsa.
7. Podaj jeden argument PRZECIW kolonizacji Marsa.
8. Opisz jedną scenę z filmu SF, która robi wrażenie.

Klucz + punktacja

1. b (1 pkt)
2. b (1 pkt)
3. c (1 pkt)
4. b (1 pkt)
5. Fakt + hipoteza → 2 pkt
6. Argument → 2 pkt
7. Argument → 2 pkt
8. Opis sceny → 2 pkt

Razem: 12 pkt

TEST 7 – Synteza motywu podróży

A. Pytania zamknięte

1. Motyw podróży w tekstach literackich może oznaczać:
 - a) tylko przemieszczanie
 - b) rozwój bohatera
 - c) jedynie ucieczkę
 - d) tylko przyjemność
2. W różnych gatunkach podróz:
 - a) ma identyczne znaczenie
 - b) jest przedstawiana w różny sposób
 - c) jest zawsze o kosmosie
 - d) dotyczy tylko historii
3. W reportażu podróz jest:
 - a) symbolem przymusowej zmiany
 - b) zwykłym wyjazdem wakacyjnym
 - c) zabawą
 - d) fikcją literacką
4. W fantasy podróz oznacza:
 - a) ucieczkę przed obowiązkami
 - b) proces przemiany i próby
 - c) lenistwo
 - d) statyczność

B. Pytania otwarte

5. Podaj jedną funkcję podróży w filozofii.
6. Podaj jedną funkcję podróży w reportażu.
7. Wymyśl swoją definicję podróży (2–3 zdania).
8. Napisz jedną refleksję: czego nauczyła cię praca nad motywem podróży?

Klucz + punktacja

1. b (1 pkt)
2. b (1 pkt)
3. a (1 pkt)
4. b (1 pkt)
5. Funkcja → 2 pkt
6. Funkcja → 2 pkt
7. Definicja → 2 pkt
8. Refleksja → 2 pkt

Razem: 12 pkt