

PAKIET MATERIAŁÓW DYDAKTYCZNYCH

do kształcenia na odległość dla nauczycieli
języka polskiego w szkołach podstawowych

Projekt „Wsparcie placówek doskonalenia nauczycieli i bibliotek pedagogicznych w realizacji zadań związanych z przygotowaniem i wsparciem nauczycieli w prowadzeniu kształcenia na odległość”

Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Materiał opracowany w ramach grantu przez Zachodniopomorskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Szczecinie

SCENARIUSZ 1 (z 5)

SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA uczniów klasy VII

PROWADZONYCH PRZEZ nauczyciela języka polskiego

OPRACOWANY PRZEZ Klaudię Szostak

(Zachodniopomorskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Szczecinie)

TEMAT: „I śmiech niekiedy może być nauką...” – Żona modna jako satyra.

CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE:

- wyrabianie i rozwijanie zdolności rozumienia utworów literackich oraz innych tekstów kultury;
- kształcenie postawy szacunku dla przeszłości i tradycji literackiej jako podstawy tożsamości narodowej;
- rozwijanie umiejętności wypowiedzania się w określonych formach wypowiedzi ustnych i pisemnych;
- rozwijanie wiedzy o elementach składowych wypowiedzi ustnych i pisemnych oraz ich funkcjach w strukturze tekstów i w komunikowaniu się;
- rozwijanie umiejętności samodzielnego docierania do informacji, dokonywania ich selekcji, syntezy oraz wartościowania.

TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE:

Uczeń:

- zna pojęcie ironii, rozpoznaje ją w tekstach oraz określa jej funkcje;
- wykorzystuje w interpretacji tekstów literackich elementy wiedzy o historii i kulturze;
- wykorzystuje w interpretacji utworów literackich potrzebne konteksty, np. biograficzny, historyczny, historycznoliteracki, kulturowy, filozoficzny, społeczny;
- wyszukuje w tekście potrzebne informacje oraz cytuje odpowiednie fragmenty tekstu publicystycznego, popularnonaukowego lub naukowego;
- znajduje w tekstach współczesnej kultury popularnej (np. w filmach, komiksach, piosenkach) nawiązania do tradycyjnych wątków literackich i kulturowych);

- wykonuje przekształcenia na tekście cudzym, w tym: skraca, streszcza, rozbudowuje i parafrazuje;
- rzetelnie, z poszanowaniem praw autorskich, korzysta z informacji;
- rozwija umiejętność samodzielnej prezentacji wyników swojej pracy;
- rozwija umiejętności krytycznego myślenia i formułowania opinii.

METODY PRACY:

- techniki multimedialne;
- heureka;
- praca z tekstem;
- praca indywidualna;
- praca w grupach.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- MS Teams;
- tablica wirtualna Jamboard;
- chmura wyrazowa w kreatorze worditout.com;
- kreatory: <https://breakyourownnews.com>; <https://www.classtools.net/FB/home-page>;
- [tekst utworu Żona modna Ignacego Krasickiego](#).

PRZEWIDYWANY CZAS:

45 minut (w tym 15 minut pracy własnej ucznia)

PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Część 1. Po powitaniu i sprawdzeniu obecności uczniowie zapisują temat lekcji widoczny na tablicy Jamboard, a następnie zapoznają się z definicją satyry z wybranego źródła. Zapisują definicję do zeszytu. Następnie tworzą chmurę wyrazową związaną z tym pojęciem w kreatorze worditout.com. Na zakończenie tej części wybrani uczniowie prezentują przykładowe chmury wyrazowe na forum klasy. (10 minut)

Część 2. Praca grupowa w pokojach na MS Teams z automatycznym losowaniem grup czteroosobowych. Uczniowie mają za zadanie wypisać z tekstu zdarzenia

przedstawione w sposób satyryczny. Prezentacja efektów pracy grup za pośrednictwem tablicy Jamboard. (10 minut)

Przykładowe odpowiedzi:

1. Podpisanie intercyzy.
2. Wyprawa do wiejskiej posiadłości.
3. Rozmowa z mężem na temat stanu jego posiadania.
4. Przyjazd i lekceważące przywitanie ze służbą i przyjaciółmi męża.
5. Obejrzenie domu i przedstawienie planu zmian.
6. Wprowadzenie zaplanowanych zmian przez żonę.
7. Pożar po przyjęciu z fajerwerkami.
8. Powrót małżonków do miasta.

Część 3. Podsumowanie satyrycznego charakteru *Żony modnej* w postaci zaprojektowania „informacji z ostatniej chwili” w kreatorze <https://breakyourownnews.com> [dostęp: 22.11.21]. (7 minut)

Część 4. Prezentacja efektów pracy indywidualnej na forum klasy. (3 minuty)

Część 5. Praca w pokojach Teams. Polecenie: Przygotujcie podczas pracy w pokojach fikcyjne profile żony modnej bądź pana Piotra (do wyboru) w mediach społecznościowych w kreatorze <https://www.classtools.net/FB/home-page> [dostęp: 22.11.21]. Uwzględnijcie satyryczny wymiar tych bohaterów. Prace prześlijcie w formie linku. (15 minut)

Przykład uczniowskich realizacji:

<https://www.classtools.net/FB/1902-Pw7QRq> [dostęp: 22.11.21]

<https://www.classtools.net/FB/1915-TdsEjP> [dostęp: 22.11.21]

EWALUACJA ZAJĘĆ:

- Bieżąca obserwacja zapisów na wspólnej tablicy.
- Informacja zwrotna w postaci przygotowanych przez uczniów „wiadomości z ostatniej chwili” w kreatorze <https://breakyourownnews.com> [dostęp: 22.11.21] oraz fikcyjnych profili w mediach społecznościowych na <https://www.classtools.net/FB/home-page> [dostęp: 22.11.21].

NETOGRAFIA:

1. Kreator *Breake your own news*, <https://breakyourownnews.com> [dostęp: 25.11.2021].
2. Kreator profili w mediach społecznościowych, <https://www.classtools.net/FB/home-page> [dostęp: 25.11.2021].
3. Jamboard, <https://jamboard.google.com/> [dostęp: 25.11.2021].
4. Krasicki I., *Żona modna*, <https://wolnelektury.pl/katalog/lektura/satyry-czesc-pierwsza-zona-modna> [dostęp: 25.11.2021].

SCENARIUSZ 2 (z 5)

SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA uczniów klasy VIII

PROWADZONYCH PRZEZ nauczyciela języka polskiego

OPRACOWANY PRZEZ Klaudię Szostak

(Zachodniopomorskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Szczecinie)

TEMAT: *Szyfowe prace* – symbolika tytułu.

CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE:

- wyrabianie i rozwijanie zdolności rozumienia utworów literackich oraz innych tekstów kultury;
- kształtowanie umiejętności uczestniczenia w kulturze polskiej i europejskiej, szczególnie w jej wymiarze symbolicznym i aksjologicznym;
- kształcenie postawy szacunku dla przeszłości i tradycji literackiej jako podstawy tożsamości narodowej;
- rozwijanie umiejętności wypowiedzania się w określonych formach wypowiedzi ustnych i pisemnych;
- rozwijanie umiejętności samodzielnego docierania do informacji, dokonywania ich selekcji, syntezy oraz wartościowania.

TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE:

Uczeń:

- rozpoznaje w tekście literackim: neologizm, eufemizm, porównanie homeryckie, inwokację, symbol, alegorię i określa ich funkcje;
- określa w poznawanych tekstach problematykę egzystencjalną i poddaje ją refleksji;
- wykorzystuje w interpretacji utworów literackich potrzebne konteksty, np. biograficzny, historyczny, historycznoliteracki, kulturowy, filozoficzny, społeczny;
- wyszukuje w tekście potrzebne informacje oraz cytuje odpowiednie fragmenty tekstu publicystycznego, popularnonaukowego lub naukowego;

- tworzy wypowiedź, stosując odpowiednią dla danej formy gatunkowej kompozycję oraz zasady spójności językowej między akapitami;
- rozumie rolę akapitów jako spójnych całości myślowych w tworzeniu wypowiedzi pisemnych oraz stosuje rytm akapitowy (przeplatanie akapitów dłuższych i krótszych);
- wykonuje przekształcenia na tekście cudzym, w tym skraca, streszcza, rozbudowuje i parafrazuje;
- rozwija umiejętności samodzielnej prezentacji wyników swojej pracy;
- rozwija umiejętność krytycznego myślenia i formułowania opinii.

METODY PRACY:

- techniki multimedialne;
- heureka;
- praca z tekstem;
- praca indywidualna, zbiorowa.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- MS Teams;
- tablica wirtualna Jamboard;
- chmura wyrazowa;
- [animacja na podstawie mitu o Syzyfie](#) [dostęp: 22.11.21];
- [fragment filmu *Syzyfowe prace* w reżyserii Pawła Komorowskiego z 2000 r.](#) [dostęp: 22.11.21];
- kreator memów i komiksów w Canvie.

PRZEWIDYWANY CZAS:

45 minut (w tym 15 minut pracy własnej ucznia)

PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Część 1. Po powitaniu i sprawdzeniu obecności uczniowie zapisują temat lekcji widoczny na tablicy Jamboard. Nauczyciel w krótkiej wypowiedzi nawiązuje do poprzednich lekcji związanych z lekturą pt. *Syzyfowe prace*, a następnie zaprasza do obejrzenia kilkuminutowej [animacji](#), przywołującej historię Syzyfa. Po emisji filmu

uczniowie ustnie komentują zasadność przytoczenia postaci Syzyfa w kontekście dzisiejszej lekcji. Wnioski zapisują na tablicy Jamboard. (7 minut)

Część 2. Przypomnienie przez uczniów znaczenia frazeologizmu „syzyfowa praca”. Zapisanie definicji na tablicy Jamboard przez jednego z uczniów oraz wpisanie jej do zeszytu. (3 minuty)

Przykład definicji:

syzyfowa praca – praca bezowocna, nieprzynosząca rezultatów mimo podjętych wysiłków.

Część 3. Refleksje nad symboliką tytułu. Uczniowie odpowiadają na pytanie zapisane przez nauczyciela na wirtualnej tablicy: W jaki sposób można odczytać tytuł powieści w tym kontekście? Wybrani uczniowie prezentują notatki na forum klasy, choć są one widoczne dla wszystkich. (7 minut)

Przykładowa wypowiedź ucznia:

Tytuł może dowodzić braku skuteczności rusyfikacji, zwłaszcza w aspekcie wynarodowienia Polaków. Chociaż młodzież gimnazjum w Klerykowie mówi po rosyjsku, to wystarczy jednak jeden sprzyjający moment, by pamięć o własnych korzeniach wracała.

Część 4. Rozmowa z uczniami na temat momentu przełomowego w utworze, np. dla Marcina Borowicza i innych bohaterów w kontekście działań rusyfikacyjnych. (7 minut)

Pytanie do uczniów umieszczone na tablicy wirtualnej Jamboard: Które wydarzenie okazało się dla rusyfikatorów przełomowe w kontekście oddziaływania na młodzież gimnazjum w Klerykowie?

Uczniowie wskazują w notatkach przełomowe wydarzenie – jest nim recytacja *Reduty Ordon* przez Bernarda Zygiera. W tym miejscu nauczyciel odtwarza [fragment filmu „Syzyfowe prace”](#).

Przykładowa odpowiedź:

Momentem przełomowym w relacjach rusyfikatorów z młodzieżą gimnazjum

w Klerykowie był ten, kiedy uczniowie, w tym Marcin Borowicz, wsłuchują się w recytację *Reduty Ordon* Bernarda Zygiera. To wydarzenie zmienia Marcina Borowicza.

Część 5. Uzupełnienie notatki podsumowującej na tablicy wirtualnej. Poniżej polecenie i przykładowa wersja zapisu. (6 minut)

Dokończ notatkę:

Starania rusyfikatorów w *Szyfowych pracach* okazują się..... Widać to zwłaszcza.....

Wiersz przypomniał obecnym o

Przykładowa notatka:

Starania rusyfikatorów w *Szyfowych pracach* okazują się bezowocne. Widać to zwłaszcza podczas recytacji Bernarda Zygiera, która wzbudziła silne emocje u słuchaczy. Wiersz przypomniał obecnym o polskich korzeniach i potrzebie przeciwstawienia się zaborcy.

Część 6. Praca samodzielna, podsumowująca pracę związaną z symboliką tytułu. Uczniowie mają przedstawić emocje towarzyszące recytacji. Ich zadaniem jest wcielenie się w jednego z bohaterów i napisanie monologu przedstawiającego myśli i uczucia wybranej postaci: prof. Sztettera, Marcina Borowicza, Bernarda Zygiera lub „Figi” Waleckiego. Wypowiedzi uczniowie przesyłają do nauczyciela za pośrednictwem zakładki „zadania” na MS Teams. Wybrane prace zostaną zaprezentowane na następnej lekcji przez uczniów. (15 minut)

Praca długoterminowa (tygodniowa) do wyboru (do przesłania nauczycielowi za pośrednictwem MS Teams):

1. Zaprojektuj mem inspirowany *Szyfowymi pracami* wpisujący się w symbolikę tego tytułu. Skorzystaj z [generatora memów w Canvie](#) [dostęp: 22.11.2021].
2. Stwórz w [kreatorze komiksów](#) [dostęp: 22.11.21] komiks ukazujący moment recytacji *Reduty Ordon*. Uwzględnij atmosferę tego zdarzenia.

EWALUACJA ZAJĘĆ:

- Bieżąca obserwacja zapisów na wspólnej tablicy.
- Informacja zwrotna w postaci przygotowanych przez uczniów monologów postaci, memów lub komiksów.

NETOGRAFIA:

1. *Animacja na podstawie mitu o Syzyfie*,
<https://www.youtube.com/watch?v=pQTdz4UokMg> [dostęp: 22.11.21].
2. *Kreator memów*, https://www.canva.com/pl_pl/tworzyc/memy [dostęp: 22.11.21].
3. *Kreator komiksów*, https://www.canva.com/pl_pl/tworzyc/komiksy [dostęp: 22.11.21].
4. *Jamboard*, <https://jamboard.google.com/> [dostęp: 22.11.21].
5. Paweł Komorowski (reż.), (2000), fragment filmu *Szyfrowe prace*,
<https://youtu.be/O3efQ8yXmFg> [dostęp: 22.11.21].

SCENARIUSZ 3 (z 5)

SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA uczniów klasy IV–VI

PROWADZONYCH PRZEZ nauczyciela języka polskiego

OPRACOWANY PRZEZ Martę Kostecką

(Zachodniopomorskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Szczecinie)

TEMAT: Kajko i Kokosz. Przygoda w internecie.

CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE:

- zapoznanie się z treścią lektury *Szkoła latania*;
- wyrabianie i rozwijanie zdolności rozumienia tekstów kultury.

TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE:

Uczeń:

- omawia elementy świata przedstawionego;
- wskazuje w utworze bohaterów głównych i drugoplanowych;
- opowiada o wydarzeniach fabuły oraz ustala kolejność zdarzeń i rozumie ich wzajemną zależność;
- charakteryzuje bohaterów w czytanych utworach;
- określa tematykę oraz problematykę utworu;
- wskazuje i omawia wątek główny oraz wątki poboczne;
- nazywa wrażenia, jakie wzbudza w nim czytany tekst;
- wykorzystuje w interpretacji tekstów elementy wiedzy o kulturze;
- wyraża własny sąd o postaciach i zdarzeniach;
- rozwija szacunek dla wiedzy, wyrabia pasję poznawania świata;
- rozwija umiejętności rzetelnego korzystania ze źródeł wiedzy;
- rozwija umiejętność efektywnego posługiwania się technologią informacyjną w poszukiwaniu, porządkowaniu i wykorzystywaniu pozyskanych informacji.

METODY PRACY:

- Webquest.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- prezentacja multimedialna;

- komputer z dostępem do internetu;
- program odczytujący format pptx.

PRZEWIDYWANY CZAS:

45 minut (w tym 45 minut pracy własnej uczniów)

PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Webquest jest metodą kształcenia wyprzedzającego. Uczniowie i uczennice otrzymują go (Załącznik nr 1) do wykonania po przeczytaniu lektury, ale przed rozpoczęciem omawiania jej na lekcji. Z założenia webquest jest przeznaczony do całkowicie samodzielnej realizacji, jeżeli jednak zespół klasowy tego wymaga, należy wprowadzić uczniów i uczennice do zagadnienia w momencie zadawania pracy. (45 minut)

EWALUACJA ZAJĘĆ:

- wykonane zadania: przesłany plakat i screen z wynikiem gry;
- wspólna na zakończenie cyklu zajęć, np. w postaci [formularza Google](#).

NETOGRAFIA:

1. *Metoda webquest*, <https://www.enauczanie.com/metody/wq> [dostęp: 28.10.2021].
2. Peszko P., *Jak korzystać z webquestu?*, <http://blog.2edu.pl/2012/10/co-to-jest-webquest.html> [dostęp: 28.10.2021].
3. Propozycje WebQuestów, <http://doradca.oeiizk.waw.pl/wqlista.htm> [dostęp: 28.10.2021].
4. Schmeichel-Zarzeczna M., *Webquest*, <https://sites.google.com/view/webquestlekcjae/wprowadzenie> [dostęp: 28.10.2021].
5. Wygoda M. i in., *Wszystko o metodzie WebQuest*, <http://webquest-metoda.blogspot.com/> [dostęp: 28.10.2021].
6. *Webquest*, <http://mrostkow.oeiizk.waw.pl/wq/wq.htm> [dostęp: 28.10.2021].
7. *Webquest*, <http://wqowq.blogspot.com/> [dostęp: 28.10.2021].
8. *WebQuest Generator*, <http://ii.uwb.edu.pl/generator/> [dostęp: 28.10.2021].

ZAŁĄCZNIK:

Załącznik nr 1. Prezentacja multimedialna „Kajko i Kokosz – przygoda w internecie”.

SCENARIUSZ 4 (z 5)

SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA uczniów klasy IV–VI

PROWADZONYCH PRZEZ nauczyciela języka polskiego

OPRACOWANY PRZEZ Martę Kostecką

(Zachodniopomorskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Szczecinie)

TEMAT: Pole, las, woda, wieś, nadszedł czas... na *Szkołę latania!* Poznajemy świat przedstawiony w komiksie.

CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE:

- znajomość lektury *Szkoła latania*;
- wyrabianie i rozwijanie zdolności rozumienia tekstów kultury.

TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE:

Uczeń:

- omawia elementy świata przedstawionego;
- wskazuje w utworze bohaterów głównych i drugoplanowych;
- opowiada o wydarzeniach fabuły oraz ustala kolejność zdarzeń i rozumie ich wzajemną zależność;
- charakteryzuje bohaterów w czytanych utworach;
- określa tematykę oraz problematykę utworu;
- wskazuje i omawia wątek główny oraz wątki poboczne;
- nazywa wrażenia, jakie wzbudza w nim czytany tekst;
- wykorzystuje w interpretacji tekstów elementy wiedzy o kulturze;
- wyraża własny sąd o postaciach i zdarzeniach.

METODY PRACY:

- burza mózgów;
- pogadanka.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- MS Teams/Google Classroom lub inna platforma wdrożona w szkole;
- komputer z dostępem do internetu.

PRZEWIDYWANY CZAS:

45 minut (w tym praca własna uczniów 10 minut – sporządzanie lub zapisywanie notatki)

PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Część 1. Przywitanie, sprawdzenie obecności, czynności organizacyjne. Kilka słów podsumowujących pracę uczniów z webquestem. (5 minut)

Część 2. Doświadczenie: Pytamy uczniów o wrażenia z lektury: czy się podobała, czy nie, którzy bohaterowie przypadli im do gustu itd.

Refleksja:

Następnie prowadzimy pogłębioną refleksję: prosimy uczniów o wskazanie bohaterów głównych i drugoplanowych, o próbę określenia czasu i miejsca akcji, zwracamy uwagę na imiona bohaterów oraz nietypowe wyrażenia i słownictwo, które sprawiło im trudność. (10 minut)

Teoria:

Nauczyciel podsumowuje informacje o czasie i miejscu akcji, bohaterach, ich imionach, znaczących powiedzonkach, przywoływanej mitologii słowiańskiej. (10 minut)

Wdrożenie:

Uczniowie zapisują krótką notatkę. (10 minut)

Część 3. Podsumowanie zajęć: Dzisiaj poznawaliśmy bohaterów i świat przedstawiony w komiksie. Na następnych zajęciach porozmawiamy o komiksie jako gatunku. (5 minut)

EWALUACJA ZAJĘĆ:

- Ocena realizacji celów kształcenia według uznania nauczyciela, np. za aktywność na lekcji.
- Wspólna na zakończenie cyklu zajęć, np. w postaci [formularza Google](#).

NETOGRAFIA:

1. *Cykl Kolba w edukacji dzieci*, <https://umiejetnosciprzyszlosci.pl/cykl-kolba-w-edukacji-dzieci/> [dostęp: 28.10.2021].

2. Cykl Kolba,

[https://www.canva.com/design/DAEuAbsO9Vk/W6kelxRzYm3e0tk5y0J2Qw/vi
ew?utm_content=DAEuAbsO9Vk&utm_campaign=designshare&utm_medium
=link&utm_source=sharebutton&fbclid=IwAR0iJrG0rLwF6E-C_YwdC2p-
hUxj_HjYWIL084i4xpRbcvt9mA3KQxSepHI#2](https://www.canva.com/design/DAEuAbsO9Vk/W6kelxRzYm3e0tk5y0J2Qw/vi
ew?utm_content=DAEuAbsO9Vk&utm_campaign=designshare&utm_medium
=link&utm_source=sharebutton&fbclid=IwAR0iJrG0rLwF6E-C_YwdC2p-
hUxj_HjYWIL084i4xpRbcvt9mA3KQxSepHI#2) [dostęp: 28.10.2021]

SCENARIUSZ 5 (z 5)

SCENARIUSZ ZAJĘĆ DLA uczniów klasy IV–VI

PROWADZONYCH PRZEZ nauczyciela języka polskiego

OPRACOWANY PRZEZ Martę Kostecką

(Zachodniopomorskie Centrum Doskonalenia Nauczycieli w Szczecinie)

TEMAT: Nie tylko komiksy, czyli Kajko i Kokosz w świecie kultury popularnej.

CELE KSZTAŁCENIA – WYMAGANIA OGÓLNE:

- wyrabianie i rozwijanie zdolności rozumienia utworów literackich oraz innych tekstów kultury;
- zapoznanie się z wybranymi utworami z literatury polskiej i światowej oraz doskonalenie umiejętności mówienia o nich z wykorzystaniem potrzebnej terminologii;
- kształtowanie umiejętności uczestniczenia w kulturze polskiej i europejskiej.

TREŚCI NAUCZANIA – WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE:

Uczeń:

- rozumie, czym jest adaptacja utworu, oraz wskazuje różnice między tekstem kultury a jego adaptacją;
- rozwija szacunek dla wiedzy, wyrabianie pasji poznawania świata;
- rozwija umiejętności samodzielnego docierania do informacji, dokonywania ich selekcji, syntezy oraz wartościowania;
- rozwija umiejętność rzetelnego korzystania ze źródeł wiedzy, w tym stosowania cudzysłowu, przypisów i odsyłaczy oraz szacunek dla cudzej własności intelektualnej;
- rozwija umiejętność efektywnego posługiwania się technologią informacyjną w poszukiwaniu, porządkowaniu i wykorzystywaniu pozyskanych informacji.

METODY PRACY:

- lekcja odwrócona;
- praca w grupach.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- MS Teams / Google Classroom / inna platforma wdrożona przez szkołę (wykorzystujemy opcję podziału na grupy/pokoje);
- komputer z dostępem do internetu.

PRZEWIDYWANY CZAS:

45 minut (praca własna ucznia przez 20 minut na lekcji oraz 45 minut samodzielnej pracy ucznia w kształceniu wyprzedzającym)

PROPONOWANY PRZEBIEG ZAJĘĆ:

Część 1. Część samodzielna – uczniowie przed lekcją zapoznają się z wykazem źródeł przygotowanych przez nauczyciela dotyczących różnorodnych adaptacji przygód Kajka i Kokosza (Załącznik nr 1). Można uczniów podzielić na grupy lub poprosić o samodzielny wybór adaptacji, która ich zainteresuje. Prosimy o sporządzenie notatek z refleksjami na temat tych utworów, można przygotować pytania ukierunkowujące uczniów. (45 minut)

Część 2. Lekcję rozpoczynamy od krótkiego omówienia wykonanej przez uczniów pracy. (10 minut) Następnie dzielimy uczniów na grupy według adaptacji, z którymi się zapoznali, i wyznaczamy im zadania utrwalające i poszerzające wiedzę, np. przygotowanie notatki dla uczniów z pozostałych grup albo zestawienia „za i przeciw”. Nauczyciel w trakcie lekcji jest ekspertem, odpowiada na pytania uczniów i wspiera ich w pracy (dołącza do pokoiów, w których pracują). Dodatkowo może przygotować dla nich karty pracy lub inne ćwiczenia. (25 minut) Na zakończenie prosimy, aby jedna osoba z każdej grupy krótko podsumowała efekty pracy zespołu. (10 minut)

EWALUACJA ZAJĘĆ:

- Ocena realizacji celów kształcenia według uznania nauczyciela, np. za aktywność na lekcji.
- Wspólna na zakończenie cyklu zajęć, np. w postaci [formularza Google](#).

NETOGRAFIA:

1. Bober J., *Odwrócona klasa online – zmiana roli ucznia i nauczyciela*,
<https://www.edunews.pl/nowoczesna-edukacja/e-learning/4978-odwrocona-klasa-online-zmiana-rol-uczni-i-nauczyciela> [dostęp: 28.10.2021].
2. Janicki B., *Lekcja odwrócona*, „Trendy” 2016, nr 4, s. 38
http://www.bc.ore.edu.pl/Content/897/T416_Lekcja+odwrocona.pdf [dostęp: 28.10.2021].
3. *Odwrócona lekcja w praktyce – skuteczny sposób na poprawę wyników klasy*
<https://portal.librus.pl/szkola/artykuly/odwrocona-lekcja-w-praktyce-skuteczny-sposob-na-poprawe-wynikow-klasy> [dostęp: 28.10.2021].
4. Olszewska J., *Metoda odwróconej klasy – nowy sposób na lekcję*
<https://www.wszpwn.com.pl/wydarzenie/metoda-odwroconej-klasy-nowy-sposob-na-lekcje,417.html> [dostęp: 28.10.2021].

ZAŁĄCZNIK:

Załącznik nr 1. Wykaz materiałów dla uczniów.

Załącznik nr 1

Wykaz materiałów dla uczniów.

Wykaz materiałów jest przykładowy, można go dowolnie uzupełniać i modyfikować w zależności od potrzeb i możliwości.

Czy wiesz, że przygody Kajka i Kokosza istnieją także w innych formach niż komiks? Zapoznaj się z poniższymi materiałami i przygotuj notatkę, w której ocenisz, jak Ci się podoba ta adaptacja i czym się różni od komiksu.

1. [Amatorski audiobook](#) (całość – dla wytrwałych).
2. [Słuchowisko](#) (fragment; może któryś z uczniów ma w domu lub jest dostępne w lokalnej bibliotece).
3. [Serial animowany](#) (zwiastun, można poprosić uczniów o obejrzenie pierwszego odcinka na Netflixie).
4. [Gra komputerowa](#) (gameplay na YouTube, można zapytać, czy któryś uczeń ją ma).
5. [Gra karciana](#) (wideoinstrukcja, można dopytać, czy któryś z uczniów ma w domu).