



LABORATORIUM  
DYDAKTYKI CYFROWEJ  
DLA SZKÓŁ WOJEWÓDZTWA  
MAŁOPOLSKIEGO



# ODYSEUSZ I KAPUŚCIŃSKI – MOTYW WĘDRÓWKI A GATUNEK LITERACKI NA PRZYKŁADZIE WYBRANYCH TEKSTÓW



# JĘZYK POLSKI



KAPITAŁ LUDZKI  
NARODOWA STRATEGIA SPOJNOŚCI



Matopolska



MCDN  
www.mcdn.edu.pl



UNIA EUROPEJSKA  
EUROPEJSKI  
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Projekt współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego

Poradnik powstał w wyniku współpracy zespołu nauczycieli, trenerów i autorów:

Jakub Aleksandrowicz, Agnieszka Będkowska, Marta Bil, Teresa Bryg, Łukasz Srokowski

# Odyseusz i Kapuściński – motyw wędrówki a gatunek literacki na przykładzie wybranych tekstów



**Czas trwania zajęć: jedna jednostka lekcyjna**



**Cel zajęć**



**Cele wynikające z podstawy programowej**

Uczeń:

- rozpoznaje specyfikę tekstów publicystycznych (artykuł, felieton, reportaż) [I 1.2]
- wskazuje charakterystyczne cechy stylu danego tekstu [I 1.4]
- prezentuje własne przeżycia wynikające z kontaktu z dziełem sztuki [II 1.1]



**Cele operacyjne osiąmane przez uczniów**

Uczeń:

- rozumie, czym różni się reportaż od innych tekstów
- umie wskazać charakterystyczne cechy stylu Odysei
- potrafi odnieść doświadczenia Odyseusza i narratora Imperium do doświadczeń swoich i swojego otoczenia



## Organizacja lekcji

### Infrastruktura

- Układ stołów powinien umożliwiać pracę 4–5 osobowego zespołu;
- Uczniowie będą pracowali w zespołach. Każdy zespół powinien mieć do dyspozycji przynajmniej jeden laptop lub komputer z połączeniem do Internetu.
- Alternatywa (na wypadek problemów z Internetem / braków sprzętowych):
  - zaprojektowanie plakatów na dużych kartkach (typu flipchart),
  - instrukcje dla uczniów wydrukowane przez nauczyciela.

### Zasoby

- Komputery z połączeniem do Internetu – po jednym na każdą grupę

### Przygotowanie do lekcji

- Nauczyciel przed lekcją powinien:
  - przygotować instrukcję w wersji do przekazania uczniom – np. do wyświetlenia na tablicy lub do udostępnienia na dysku Google.
- Uczniowie przed lekcją powinni:
  - przeczytać pieśni 5–6 z Odysei,
  - przeczytać rozdział Trzeci Rzym w Imperium Kapuścińskiego,
  - założyć konta Google, jeżeli jeszcze ich nie mają.

## Przebieg procesu dydaktycznego



### LEKCJA

Przed lekcją

#### Lektura tekstów

1. Przekaż uczniom, że mają zapoznać się z rozdziałem Trzeci Rzym w Imperium i pieśniami 5–6 w Odysei.
2. Przekaż uczniom, że mają przećwiczyć tworzenie rysunków przy użyciu dokumentów Google i wyjaśnia, na czym będzie polegała lekcja.
3. Poproś uczniów o znalezienie w Internecie informacji o tym, w jaki sposób stworzyć plakat reklamowy.

W czasie lekcji

Czas: 7 min

#### Organizacja lekcji

1. Ten czas masz na sprawdzenie obecności i ewentualne inne sprawy organizacyjne.
2. Przekaż uczniom cel lekcji: “poznanie roli motywu wędrowni w Odysei i Imperium Kapuścińskiego”

Czas: 8 min

#### Wprowadzenie do projektu

##### Cel: Wprowadzenie uczniów do projektu

3. Przeprowadź krótką rozmowę z uczniami na temat lektur, żeby się zorientować, jak wygląda ich stan wiedzy na początku lekcji.
4. Wyjaśnij, że zadaniem uczniów w trakcie lekcji będzie zaprojektowanie plakatu ilustrującego motyw wędrowni w omówionych tekstach.
5. Podziel uczniów na grupy liczące 3–4 uczniów
6. Wyświetl na rzutniku instrukcję do projektu (zał.1) lub rozdaj ją uczniom.

Komputer, rzutnik/tablica interaktywna – dla nauczyciela

Komputer/tablet – min. 1 na każdą grupę uczniów

Czas: **20** min

### **Tworzenie plakatu**

#### **Cel: realizacja celów lekcji określonych w części I**

Uczniowie tworzą plakaty, zgodnie z instrukcją z załącznika.

Na początku pracy, poproś grupy o udostępnienie Ci tworzonego plakatu. Jeżeli będziesz mieć do tego warunki, możesz wyświetlić na bieżąco wszystkie plakaty na rzutniku – postępy innych grup będą motywować uczniów do pracy.

Jeżeli na grupę jest tylko jeden komputer, uczniowie pracują tylko na nim. Jeżeli kilka, mogą tworzyć plakat równolegle razem z kilku komputerów.

Komputer/tablet – min. 1 na każdą grupę uczniów

Czas: **10** min

### **1. Prezentacja plakatów**

#### **Cel: realizacja celów lekcji określonych w części I**

Poproś uczniów o zaprezentowanie wyników swojej pracy w grupach. W zależności od ilości grup, możesz dać mniej lub więcej czasu na prezentację każdej z grup.

Po prezentacji, daj każdej z grup informację zwrotną, przyznając punkty według kryteriów z załącznika.

Komputer i rzutnik multimedialny/tablica interaktywna

## Informacje metodyczne

### Metodyka lekcji

Metoda projektowa, jest jedną z najbardziej popularnych metod we współczesnej dydaktyce. Jej siła polega na oparciu procesu nauczania o proces bardzo podobny do występujących w codziennym życiu, zarówno zawodowym jak i prywatnym. Projekty są najczęstszym typem działań podejmowanych w pracy zawodowej, ale jako projekt można też zaklasyfikować działania takie jak przeprowadzka, organizacja urodzin, czy nawet wycieczka do kina. Wszystkie te działania mają fazę planowania, wykonawczą i ewaluacji, nawet jeżeli etapy te są nieusystematyzowane i nieświadome. Nauczanie za pomocą metody projektowej daje bardzo dobre wyniki dydaktyczne, ponieważ jest spójne z normalnym, codziennym sposobem przetwarzania i organizowania informacji przez uczniów.

W ramach powyższej lekcji uczniowie realizują w zespołach relatywnie proste projekty, polegające na zaprojektowaniu i wykonaniu plakatu. Muszą najpierw zaplanować swoją pracę, potem ją wykonać, a na koniec omówić przed całą klasą. Bardzo ważnym aspektem wykorzystania metody projektowej w dydaktyce są klarowne, przedstawione uczniom zasady oceny projektu. W tym wypadku wymóg ten spełniony jest przez instrukcję projektową, która zawiera precyzyjnie skonstruowaną punktację. Opierając się na niej, uczniowie dokładnie wiedzą, za co będą oceniani i co mają zrobić. W ten sposób uzyskują kontrolę nad własnym sukcesem i porażką i są w stanie wyciągnąć wnioski z uzyskanego wyniku. Jednocześnie, pracując nad projektem, przetwarzają wiedzę merytoryczną na temat omawianych lektur, niemal nieświadomie absorbując nowe pojęcia i pogłębiając swoje zrozumienie tematu.

### Możliwości zastosowania modelu na innych lekcjach

Metoda projektowa może w podobny sposób być wykorzystywana na wielu innych lekcjach. Szczególnie wartościowe może być jej połączenie z rozwiązaniem chmurowym, oferowanym przez Dysk Google lub inne aplikacje, takie jak Dropbox lub iCloud. Każda z tych opcji daje możliwość wspólnego tworzenia treści przez uczniów i łatwego udostępniania ich nauczycielowi oraz kolegom. W ten sposób nauczyciele mogą na bieżąco monitorować pracę uczniów. Dużą zaletą metody projektowej jest możliwość jej realizowania przez dłuższy czas, podczas kolejnych lekcji. Uczniowie mogą realizować jeden projekt, na który składać się będą różne moduły tematyczne, nawet przez cały semestr. Takie podejście do pracy projektowej, oprócz wszystkich zalet, związanych z rozwojem wiedzy merytorycznej, uczy także wytrwałości, konsekwencji i pozwala zbudować autentyczne, pogłębione więzi między uczniami, wspólnie realizującymi projekt przez dłuższy czas.



## SCENARIUSZ O4

ZAŁĄCZNIK NR 1 – ODYSEUSZ I KAPUŚCIŃSKI – INSTRUKCJA DO PROJEKTU

**Waszym zadaniem jest stworzyć plakat, wykorzystujący motyw wędrówki w „Odysei” Homera i Imperium „Kapuścińskiego” jako zachętę do czytania książek.**

### Zasady

1. Każda grupa tworzy własny plakat jako rysunek w dokumentach Google i umieścić go w udostępnionym Wam folderze.
2. Plakat ma mieć charakter reklamowy
3. Na plakacie musi się znajdować:
  - a. Oryginalne hasło przewodnie, nakłaniające do czytania książek
  - b. Jeden wybrany przez Was cytat z jednej z dwóch lektur, pasujący do tematu
  - c. Obrazowe nawiązanie do tworzenia reportażu, takiego jak “Imperium”
  - d. Obrazowe nawiązanie do mitologicznego stylu Odysei
4. Na plakacie mogą znajdować się dowolnie przez Was wybrane z internetu obrazy lub też rysunki stworzone przez Was osobiście.
5. Po zakończeniu tworzenia plakatu zaprezentujecie go całą grupą na forum i opowiecie przez 2 minuty, co i dlaczego stworzyliście.
6. Odnieście się do cech charakterystycznych dla stylu Homera i reportażu Kapuścińskiego.

**Wasza praca zostanie oceniona według następujących kryteriów:**

1. Na ile spełnia wymagania tematyczne:	0–10 punktów
2. Estetyka opracowania	0–5 punktów
3. Innowacyjność, oryginalność	0–5 punktów
4. Prezentacja plakatu przed klasą	0–10 punktów
5. Trafność odniesienia w prezentacji do cech stylu Homera i reportażu Kapuścińskiego	0–5 punktów
6. Zaangażowanie całej grupy w prezentację (im większe, tym lepiej)	0–5 punktów

W zależności od tego, ile otrzymacie punktów, taką dostaniecie ocenę:

0–11 punktów – jedynka  
12–16 punktów – dwójka  
17–20 punktów – trójka

21–25 punktów – czwórka  
26–30 punktów – piątka  
31–35 punktów – szóstka











**LABORATORIUM  
DYDAKTYKI CYFROWEJ**

**DLA SZKÓŁ WOJEWÓDZTWA  
MAŁOPOLSKIEGO**