

# Pomysły na zaktywizowanie uczniów

## 10 przykładowych aktywności lekcyjnych



- zaangażowanie uczniów i zachęcenie do lektury poza lekcjami
- dopasowanie do wieku uczniów
- praca na całości i fragmentach
- wykorzystanie innych mediów
- praca indywidualna i w grupach

**To tylko przykłady!** – otwarte na modyfikacje, do twórczego wykorzystania

# 1) Utopia a dystopia – charakterystyka gatunku

**Bibliografia:** Suzanne Collins „Igrzyska śmierci” (fragmenty), Aldous Huxley „Nowy wspaniały świat” (fragmenty)



## Aktywności:

- idealny świat w formie graficznej – wyobraź sobie i narysuj/opisz w kilku zdaniach (praca indywidualna)
- cechy wspólne idealnych światów uczniów i pojęcie utopii (dyskusja na forum i krótki wykład – wyjaśnienie pojęcia)
- czym byłaby więc dystopia? próba wychwyceniach cech i różnic (dyskusja)
- cicha lektura wybranych fragmentów „Igrzysk śmierci” i „Nowego wspaniałego świata” – wspólne odniesienie definicji utopii i dystopii do opisanych światów
- praca domowa: opisać wybraną dystopię w kilku zdaniach w oparciu o fragmenty – zachęcamy, by sięgnąć do całości powieści

**Cele:** zachęcenie do sięgnięcia po powieść, wprowadzenie nowych pojęć i gatunku dystopii młodzieżowej (literatura popularna), dyskusja na temat czytanego tekstu.

## 2) Ludzie zabawkami w rękach ludzi



**Bibliografia:** Suzanne Collins „Igrzyska śmierci” (fragmenty lub całość), Homer „Iliada”, Henryk Sienkiewicz „Quo vadis” (fragmenty lub całość)

### Aktywności:

- prezentacja (wskazana multimedialna ze zdjęciami) na temat igrzysk w starożytnym Rzymie – można wykorzystać fragmenty filmu „Gladiator” lub innego
- cicha lektura krótkich fragmentów „Iliady” (pojedynek, walka, ingerencja bogów) lub „Quo vadis” (arena, zachowanie Nerona)
- podział na 5-6-osobowe grupy, które mają kilka minut na scharakteryzowanie idei antycznych igrzysk (np. w formie mapy mentalnej na kartce)
- dyskusja na temat wykonanej pracy, porównanie wniosków grup
- cicha lektura fragmentów „Igrzysk śmierci” lub zachęcenie do przeczytania całości
- praca domowa: Odpowiedz na pytanie, czy organizatorzy Głodowych Igrzysk są podobni do antycznych bogów i władców? Uzasadnij.

**Cele:** zachęcenie do sięgnięcia po powieść, łączenie elementów wiedzy o antyku z lekturą tekstów współczesnych, pokazanie, że kultura popularna czerpie z tradycji.

### 3) Opowiedz własną historię



**Bibliografia:** Suzanne Collins „Igrzyska śmierci”, Dmitrij Glukhovskij „Metro 2033”, James Dashner „Więzień labiryntu”

#### **Aktywności:**

- aktywność oparta głównie na pracy indywidualnej i znajomości przynajmniej jednej ze wskazanych lektur
- uczniowie mają napisać krótkie opowiadanie rozgrywające się w świecie jednej z trzech dystopijnych powieści – można wczuć się w jedną z postaci, stworzyć własną lub opisać swoje przygody
- lekcja miałaby formę warsztatu kreatywnego pisania – nauczyciel pomaga uczniom, doradza w trakcie pracy, odpowiada na pytania
- można wprowadzić elementy dramy, czytania wybranych opowiadań z podziałem na role

**Cele:** rozbudzenie wyobraźni i kreatywności uczniów, zaangażowanie się w proces twórczy, zachęcenie do aktywnego uczestniczenia w lekturze tekstu, powtórzenie gatunku opowiadania.

## 4) Jak opisać niebezpieczeństwo i grozę?



**Bibliografia:** Suzanne Collins „Igrzyska śmierci”, Dmitrij Glukhovskij „Metro 2033”, James Dashner „Więzień labiryntu”

### Aktywności:

- zajęcia opierają się na analizie stylistycznej tekstu
- klasa podzielona na trzy grupy – każda z grup otrzymuje fragment danej powieści, w którym opisana jest sytuacja niebezpieczeństwa
- uczniowie mają odnaleźć w nich środki stylistyczne i wskazać te, które posłużyły opisaniu niebezpieczeństwa, grozy (np. wykrzyknienia, porównania, nagromadzenie czasowników, pytania)
- prezentacja wniosków (można zapisywać wymieniane środki na tablicy)
- praca domowa: stworzyć opis niebezpiecznej sytuacji z wykorzystaniem wybranych środków stylistycznych

**Cele:** zainteresowanie chłopców tekstem – opisana sytuacja dynamiczna, zachęcenie do lektury całości powieści, powtórzenie środków stylistycznych.

# 5) Idealny bohater w antyświecie



**Bibliografia:** Suzanne Collins „Igrzyska śmierci”, Dmitrij Glukhovskij „Metro 2033”, James Dashner „Więzień labiryntu”

## Aktywności:

- na podstawie znajomości powieści dystopijnych (lub fragmentów) uczniowie tworzą portret idealnego bohatera, który przetrwa w antyświecie
- każdy z uczniów najpierw wypisuje sobie cechy takiego bohatera (wygląd, charakter, umiejętności)
- uczniowie projektują kartę do gry ze swoim bohaterem – aktywność oparta na strukturze gier RPG
- pracując w parach, można mierzyć się siłą swoich kart – konieczne wcześniejsze ustalenie reguł, np. wysoka zwinność pozwala unikać ciosów silnych bohaterów, a wysoka inteligencja zapewnia przewagę nad siłą magii
- ta zabawa może być wstępem do pisania charakterystyki bohatera powieściowego

**Cele:** zaangażowanie chłopców w czytanie tekstu poprzez wprowadzenie elementu znanego im medium, rozbudzenie wyobraźni, poprawa umiejętności charakteryzowania postaci.

# 6) Przetrawanie vs. moralność



**Bibliografia:** Suzanne Collins „Igrzyska śmierci”, Miron Białoszewski „Pamiętnik z powstania warszawskiego”, Tadeusz Borowski „Opowiadania”

## Aktywności:

- lekcja oparta na znajomości tekstów i debacie
- próba podjęcia dyskusji na temat moralności w sytuacjach ekstremalnych na podstawie przeczytanych powieści/opowiadań
- nauczyciel przygotowuje wcześniej paseczki papieru z wypisanymi cechami charakteru – każdy z uczniów losuje po trzy paseczki i wyobraża sobie osobę noszącą takie cechy, a następnie stara się opisać, jak zachowałaby się taka osoba w obliczu zagrożenia. Można to robić po kolei na forum klasy lub jako pracę domową
- scenariusze konkretnych zagrożeń czy sytuacji nauczyciel musiałby przygotować wcześniej – kilka powtarzalnych (np. czy taka osoba uratowałaby ранnego żołnierza, narażając życie swojej rodziny)

**Cele:** skłonienie uczniów do czytania refleksyjnego także tekstów literatury popularnej.

# 7) Zwycięzca czy przegrany?



BOYS  
READING

**Bibliografia:** Suzanne Collins „Igrzyska śmierci”

## **Aktywności:**

- drama
- zainscenizowanie sądowego procesu fikcyjnego zwycięzcy Głodowych Igrzysk
- praca domowa: napisanie uzasadnienia wyroku albo – w stylu procesów amerykańskich – mowy końcowej adwokata lub prokuratora

**Cele:** wywołanie refleksji na temat natury zwycięstwa za wszelką cenę i sportowej rywalizacji, co szczególnie może zainteresować chłopców; zaangażowanie w lekturę tekstu.



## 8) Labirynt



**Bibliografia:** James Dashner „Więzień labiryntu”

### Aktywności:

- jakie niebezpieczeństwa czyhały na bohaterów w labiryncie? jak wyglądał labirynt?
- nauczyciel wprowadza elementy labiryntu jako motywu literackiego – odwołania do mitologii, znanych utworów – czym jest labirynt metaforycznie, czemu służy itd.
- uczniowie mają zaprojektować swój własny labirynt – praca w 4-osobowych grupach, najlepiej, żeby była to forma graficzna na dużym kartonie
- grupy krótko przedstawiają swoje projekty i zastanawiają się, czy ich labirynty i labirynt Dashnera mogłyby posłużyć jako scenariusze do gry komputerowej
- zastanowić się: co takiego powinna mieć w sobie książka, żeby zainteresować twórców gier?
- praca domowa: krótka praca na podstawie gry lub filmu, które powstały na podstawie książki. Dlaczego ta książka okazała się atrakcyjna dla twórcy filmu/gry?

**Cele:** zwrócenie uwagi chłopców na potencjał literatury i uświadomienie im atrakcyjności powieściowych światów.

# 9) 48 godzin



**Bibliografia:** Suzanne Collins „Igrzyska śmierci”, Dmitrij Glukhovskij „Metro 2033”, James Dashner „Więzień labiryntu”

## Aktywności:

- drama / praca w grupach
- na podstawie znajomości powieści dystopijnych uczniowie mają wyobrazić sobie, że kończy się znany im świat i muszą odnaleźć się w dystopii
- zadaniem uczniów jest przetrwać 48 godzin: wymyślić system organizacji swojej grupy, przypisać każdemu jakąś rolę wg jego cech i opracować reguły rządzące nowym społeczeństwem
- na podstawie tej zabawy zastanowić się, czy lepszym systemem w dystopii jest demokracja czy totalitaryzm
- praca domowa: napisać rozprawkę na ten temat z odniesieniami do sytuacji w klasie i do powieści

**Cele:** wywołanie refleksji nad tematem władzy i społeczeństwa, zaangażowanie chłopców w tekst i dyskusję o nim, kształtowanie postawy krytycznego myślenia i umiejętności formułowania argumentów.

# 10) Body-mind: bieg o życie



**Bibliografia:** Suzanne Collins „Igrzyska śmierci”, James Dashner „Więzień labiryntu”

## Aktywności:

- uczniowie dostają wydruki z fragmentami *Igrzysk śmierci* Collins (np. ze szkolenia trybutów) i *Więźnia labiryntu* (wybrana scena z labiryntu) dotyczącymi wysportowania, ćwiczeń, ciała, umiejętności fizycznych, rywalizacji. Uczniowie mają odnaleźć w nich środki stylistyczne i wskazać te, które posłużyły opisaniu niebezpieczeństwa, grozy (np. wykrzyknienia, porównania, nagromadzenie czasowników, pytania)
- debata na temat roli wysportowania w świecie powieściowym, ale prowadząca do odniesień realnych i współczesnych
- nawiązanie do ideału greckiego – kalokagatii, ideału duchowego i cielesnego. Nauczyciel wyjaśnia lub przypomina pojęcie i dyskusja dotyczy też doskonalenia umysłu
- pytanie o wzorce we współczesnym świecie
- praca domowa: odpowiedz na pytanie, jak dziś można realizować ideał kalokagatii i czy sport zawsze musi być w kontrze do czytania.

**Cele:** pokazanie chłopcom tekstów mówiących o wartości sportu; pokazanie, że sport nie stoi w kontrze do czytania, ale że mogą się dopełniać.