



# MITOLOGICZNY *HOMO* FABER. JAK ZMNIJSZYĆ WYSIŁEK SYZYFA?

# CECYLIA BIELNIK

## SCENARIUSZ LEKCJI

Program nauczania języka polskiego dla szkoły ponadpodstawowej

opracowany w ramach projektu

**„Tworzenie programów nauczania oraz scenariuszy lekcji i zajęć wchodzących w skład zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces kształcenia ogólnego w zakresie kompetencji kluczowych uczniów niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”**

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach  
Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

WARSZAWA 2019

Redakcja merytoryczna – dr Jolanta Sawicka-Jurek  
Recenzja merytoryczna – Bożena Święch  
Katarzyna Szczepkowska-Szczeńiak  
Agnieszka Ratajczak-Mucharska

Redakcja językowa i korekta – Editio

Projekt graficzny i projekt okładki – Editio

Skład i redakcja techniczna – Editio

Warszawa 2019  
Ośrodek Rozwoju Edukacji  
Aleje Ujazdowskie 28  
00-478 Warszawa  
[www.ore.edu.pl](http://www.ore.edu.pl)

Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons – Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl>

## Temat zajęć:

Mitologiczny *homo faber*. Jak zmniejszyć wysiłek Syzyfa?

## Klasa / czas trwania zajęć:

I liceum, I technikum / 90 minut

## Cele ogólne:

**cel kształcący** – rozwój kompetencji kluczowych;

**cel wychowawczy** – kształtowanie pozytywnych postaw, empatii, wrażliwości estetycznej, zaspokojenie potrzeby ekspresji i uznania, wzrost samooceny.

## Cele szczegółowe (operacyjne):

uczeń **rozwija kompetencje kluczowe:**

**kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji** – analizuje motywy kulturowe, skutecznie i kreatywnie porozumiewa się w języku ojczystym, dba o kulturę słowa, wyraża uczucia, poglądy, tworzy i wygłasza tekst, opowiada historię, kreatywnie wyraża wartości;

**kompetencje w zakresie wielojęzyczności:** zna łaciński odpowiednik polskiego wyrażenia: człowiek pracy;

**kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się** – podejmuje autorefleksję, pracuje w zespole, zarządza czasem i informacjami;

**kompetencje matematyczne** – logicznie myśli, wnioskuje;

**kompetencje obywatelskie** – odpowiedzialnie działa w grupie społecznej;

**kompetencje cyfrowe** – wykonuje algorytmiczne drzewko decyzyjne;

**kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej** – oratorskie, teatralne, filmowe, plastyczne, fotograficzne, muzyczne, taneczne, wokalne;

**przedsiębiorczości** – wykazuje inicjatywę, planuje, realizuje;

**kompetencje techniczne i inżynierskie** – organizuje funkcjonalną przestrzeń.

## Metody/techniki/formy pracy:

grupowa, drama („żywy obraz”), drzewko decyzyjne, drzewko algorytmiczne, praca z tekstem, ćwiczenia w mówieniu.

Środki dydaktyczne: **ICT** – komputer, projektor; ekran; dostępne środowisko programowania, aplikacja mobilna na tablety / telefony komórkowe; Europejska Konwencja Praw Człowieka, tekst mitu i eseju A. Camusa *Mit Syzyfa*.

## Opis przebiegu zajęć:

Lekcję – w ramach **kreatywnych spotkań z literaturą i innymi tekstami**

**kultury** – rozpoczyna rozmowa na temat podstawowych praw człowieka i pracownika.

Uczniowie odwołują się do zapisów Europejskiej Konwencji Praw Człowieka (art.

3: Zakaz tortur i art. 4.1. i 4.2.: Zakaz niewolnictwa i pracy przymusowej). Zmiana

kontekstu historycznoliterackiego – prawa człowieka w epoce starożytnej; świat mitów. Jeden z uczniów streszcza mit o Syzyfie, inny albo grupa uczniów przedstawia jego portret na podstawie eseju Alberta Camusa. Określenie sytuacji Syzyfa: przemęczony psychicznie i fizycznie, samotny. Burza mózgów: uczniowie poszukują rozwiązań problemu, próbując pomóc Syzyfowi w aspekcie osobistym, zawodowym, społecznym i technologicznym. Tworzą tradycyjne i algorytmiczne drzewko decyzyjne. Uczniowie tworzą wypowiedzi argumentujące ocenę skuteczności zaproponowanych działań. Element ludyczny: tworzenie „żywych obrazów” (*Edyp samotny i wyczerpany* oraz *Edyp wśród przyjaciół*). Nauczyciel chwali uczniów i ocenia (oceniając kształtujące, z informacją zwrotną). Dziękuje za kreatywną lekcję.

### Komentarz metodyczny:

Lekcja ma przede wszystkim charakter ludyczny. Głównym celem tych kreatywnych zajęć nie jest analiza absurdu egzystencji, gdyż jest to zbyt trudny problem, który dodatkowo mógłby wywołać niepożądane, przygnębiające refleksje wśród uczniów borykających się z problemami emocjonalnymi i psychicznymi. Zajęcia wykorzystują esej Camusa jedynie jako tekst kultury alternatywny wobec mitu o Syzyfie (wg *Mitologii* Parandowskiego). Wykorzystanie drzewka decyzyjnego uruchamia kreatywność uczniów. Doskonałą umiejętnością myślenia komputacyjnego i umiejętnością programowania dzięki tworzeniu algorytmicznego drzewka decyzyjnego. Obrazowo-językowy sposób przekazu treści i humorystyczne elementy ikoniczne ułatwią przyswojenie treści także uczniowi z niższymi niż przeciętne możliwościami intelektualnymi. Uczeń na pewno chętnie weźmie udział w tworzeniu „żywego obrazu”. Uczeń uzdolniony humanistycznie (po wcześniejszych, indywidualnych konsultacjach z nauczycielem w czasie pozalekcyjnym) może przedstawić portret Syzyfa, jaki proponuje Camus w eseju, informatycznie będzie rozwijał pasję oraz kompetencje językowe, a plastycznie może wykonać dwa portrety: Syzyfa smutnego i szczęśliwego.