



**PRAWDA, PRZEPOWIEDNIA,
WRÓŻENIE Z FUSÓW?
WILLIAM GIBSON, *NEUROMANCER***

**EWA
NOWEL**

SCENARIUSZ LEKCJI

Program nauczania języka polskiego dla szkoły branżowej I stopnia

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 Świąch
dr Beata Rola
Jadwiga Iwanowska

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

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:

Prawda, przepowiednia, wróżenie z fusów? William Gibson, *Neuromancer*

Adresat:

uczniowie SBI, kl. III

Etap edukacyjny:

III etap

Miejsce, czas:

sala lekcyjna, 2 godz.

Cel główny:

kształtowanie postaw wrażliwości i odpowiedzialności za losy Ziemi oraz jej mieszkańców.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- odróżnia prawdę od fikcji;
- rozumie wieloznaczność pojęcia „prawda” w kontekście literatury i rzeczywistości;
- odczytuje analogie;
- rozumie zagrożenia cywilizacyjne XXI w. i zajmuje wobec nich stanowisko;
- pisze przemówienie;
- wygłasza przemówienie.

Środki dydaktyczne:

komputer, rzutnik, tablica interaktywna, fragmenty powieści

ICT:

Internet: definicja cyberpunka, informacja o powieści W. Gibsona (czas powstania), tablica interaktywna

Formy pracy:

zbiorowa, grupowa

Metody, techniki:

ćwiczenia przedmiotowe w mówieniu i pisaniu, transformacyjne (metodą analogii), problemowa

Opis lekcji:

Zgromadzenie informacji o cyberpunku. Osobliwe cechy gatunku: najnowsze technologie, które destabilizują przestrzeń kulturową i społeczną. Podanie tematu, ustalenie celu (objaśnienie znaczeń słów, fraz). Rozmowa sterowana: jak rozstrzygnąć, czy powieść jest: prawdą (P), przepowiednią (PP), wróżeniem z fusów (WZF). Propozycje uczniów (czas powstania powieści, porównanie naszego świata z matrycą). Utworzenie grup pięcioosobowych. Slajd: dziedziny potrzebne do opisu matrycy, np. technologia, rozrywki, nauka. Gromadzenie informacji wg schematu: dziedzina – przykład: medycyna – ostrzenie nerwów, części zamienne. Uczeń ze SPE – fragment z przykładami (wyboldowanymi). Zapis na tablicy interaktywnej: dziedzina – przykłady, głosowanie: P, PP, WZF. Synteza w dziedzinach. Utworzenie grup trzyosobowych. Przemówienie: *Nie chcę żyć w wielkim neonowym mieście!* Prezentacja zadań, ocena koleżeńska. Zadanie domowe: Sformułuj 10 pytań, które stawia Gibson w *Neuromancerze*.

Komentarz metodyczny

Lekcja nakierowana na odczytywanie ukrytego w strukturze głębokiej sensu tekstu kultury, tym samym na funkcję literatury w kształtowaniu postaw wobec świata (formacyjna funkcja literatury). Główna zasada przy wartościowaniu i ocenianiu zjawisk (co jest zagrożeniem, co nim nie jest) dotyczy bazowania na opiniach uczniów (bez pedagogizowania wprost). KK¹: osobiste, społeczne, w zakresie umiejętności uczenia się, obywatelskie, w zakresie nauk przyrodniczych, technologii i inżynierii, kompetencje cyfrowe. Uczeń ze SPE pracuje z fragmentem tekstu. Uczestniczy w rozmowie sterowanej, odpowiadając na pytania nauczyciela. Jest oceniany wg wcześniej ustalonego przez nauczyciela schematu (system żetonowy, kontrakt).

¹ KK – kluczowe kompetencje.