



CZYM DLA KOWBOJA CYBERPRZESTRZENI
JEST KONSENSUALNA HALUCYNACJA?
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:

Czym dla kowboja cyberprzestrzeni jest konsensualna halucynacja? William Gibson, *Neuromancer*

Adresat:

uczniowie SBI, kl. III

Etap edukacyjny:

III etap

Miejsce, czas:

sala lekcyjna, 2 godz.

Cel główny:

doskonalenie umiejętności odczytywania rozmaitych sensów dzieła literackiego.

Cele operacyjne:

Uczeń:

- odtwarza wiedzę z lektury w określonym kształcie;
- porządkuje wiedzę o lekturze (świat przedstawiony, czas, miejsce akcji, narrator, postacie i ich rola w utworze);
- analizuje znaczenie słów, rozumie, czym jest neologizm;
- gromadzi i selekcjonuje informacje pod kątem tematu;
- pisze opis lub wypowiedź argumentacyjną.

Środki dydaktyczne:

komputer, rzutnik, kartki A4, pisaki, kartka z numerami stron lektury dla grup, slajd z hasłem neologizm, słowniki: j. polskiego, etymologiczny, wyrazów obcych

ICT:

Internet: słowniki, grafika z hasła cyberprzestrzeń

Formy pracy:

indywidualna, grupowa

Metody, techniki:

ćwiczenia przedmiotowe w mówieniu i pisaniu, mówiąca ściana

Opis lekcji:

Podanie tematu, celu lekcji. Analiza słów w temacie (pomoc: słowniki). Slajd z hasłem: neologizm. Doświadczenie: hasło cyberprzestrzeń w zakładce grafika. Weryfikacja z lekturą. Utworzenie par. Quiz z treści (pytania o cyberprzestrzeń i Case'a). Wspólna weryfikacja. Ocena najlepszych zadań. Utworzenie grup czteroosobowych i stolika eksperckiego ze słownikami. Analiza fragmentu tekstu (ok. ½ str.): co to jest cyberprzestrzeń, jaka jest, czym jest dla bohatera. Wyjaśnianie słów prowadzi stolik ekspercki. Zapisywanie informacji na kartkach A4. Tworzenie mówiącej ściany – 3 kolumny. Analiza treści. Przemieszczenie kartek (ponumerowanie). Czytanie zapisów wersami. Zadania do wyboru dla par: opisz cyberprzestrzeń lub przedstaw, jaką rolę odgrywała cyberprzestrzeń w życiu Case'a. Warunki zadań: 1 wybór, na temat, oznaczenie wykorzystanych kartek, 3 części. Zadanie domowe: Zgromadź informacje na temat literatury cyberpunkowej.

Komentarz metodyczny

Lekcja, obok zintegrowanych umiejętności przedmiotowych (treść, znaczenie, środki wyrazu), rozwija zdolność wykonywania zadań wg warunków w grupie (umiejętność ponadprzedmiotowa). Uczniowie spełniają 3 warunki.

Wykorzystanie zapisów z mówiącej ściany przez pary wymaga negocjacji, wspólnego podejmowania decyzji. W zadaniu 1. – opis pozaczasowego elementu – jednolita narracja. W zadaniu 2 – formułowanie uogólnień. KK¹: rozumienia informacji, osobiste, społeczne, w zakresie umiejętności uczenia się. Uczeń ze SPE wykonuje zadania podzielone na elementy (cząstki), narzędziem może być karta pracy, w której punktowana jest każda odpowiedź.

1 KK – ompetencje kluczowe.