**Lekcja 3. i 4.**

**Temat: Kim są bohaterowie *Quo vadis*?**

**Zadanie 1.**

Gra dotycząca postaci występujących w powieści.

Nauczyciel przygotował zdjęcia 8 postaci (zdjęcia pochodzą z filmu Jerzego Kawalerowicza *Quo vadis* i są oznaczone numerem od 1 do 8) oraz dla każdej grupy kartę odpowiedzi.

Wydrukowane zdjęcia przymocowane są do tablicy i zakryte dużą kartką.

Nauczyciel odsłania zdjęcia, każda grupa wypełnia swoją kartę pracy.

Na uzupełnienie przeznaczone są 3 minuty.

Wygrywa zespół, który nie popełni żadnego błędu.

Zdjęcia bohaterów z przypisanymi numerami – w „Pomocach”

Karta odpowiedzi – załacznik „Pomoce”

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| numer | kto to? | postać fikcyjnaczy historyczna? |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |
| 4 |  |  |
| 5 |  |  |
| 6 |  |  |
| 7 |  |  |
| 8 |  |  |

Krótkie podsumowanie i wniosek, że na kartach powieści pojawiają się zarówno bohaterowie historyczni, jak i fikcyjni.

Punktacja:

Za bezbłędne uzupełnienie tabeli w wyznaczonym czasie grupa otrzymuje
po **3 punkty**.

Za 7-6 poprawnych odpowiedzi **2 punkty**.

Za 5-4 poprawne odpowiedzi **1 punkt**.

**Zadanie 2.**

Kolejnym krokiem jest dyskusja oparta o uproszczone zasady debaty oksfordzkiej.

Nauczyciel łączy grupę 1. i 2. w jeden zespół, a grupę 3. i 4. w drugi zespół,
a następnie przedstawia uczniom zasady:

**debata oksfordzka** jest sztuką prowadzenia dyskusji, prezentowania argumentów, wypowiadania się i słownego pokonania przeciwnika, prezentującego stanowisko przeciwne. Polega na tym, że dwa zespoły prowadzą spór na podany wcześniej temat. W debacie udział biorą 4 osoby oraz pomocnicy przygotowujący argumenty (po 3 osoby na każdy zespół):

- dwójka broni danej tezy (**propozycja**),

- dwójka usiłuje ją obalić (**opozycja**).

1. Każdy członek zespołu odgrywa inną, wcześniej w grupie uzgodnioną rolę: pierwszy przedstawia stanowisko grupy i argumentuje, drugi kontrargumentuje punkt widzenia drużyny przeciwnej, pierwszy podsumowuje.

Prócz wcześniej wspomnianych drużyn w debacie bierze udział marszałek i sekretarz (w tym przypadku nauczyciel może pełnić rolę zarówno marszałka jak i sekretarza).
2. Debatę prowadzi **marszałek**, który wita uczestników i publiczność oraz prezentuje obie strony sporu - stronę propozycji i stronę opozycji, a także udziela głosu i pilnuje przestrzegania porządku dyskusji.

3. Marszałek także sygnalizuje koniec przydzielonego na poszczególnych mówców czasu oraz momenty początku i końca możliwości zadawania pytań oraz podawania informacji.

 4. Głos udzielany jest naprzemiennie - raz jednej raz drugiej stronie. Pierwszych dwóch uczestników prezentuje swoje stanowiska w ciągu 3-minutowych wystąpień, natomiast ostatni ma na podsumowanie 2 minuty. W przypadku przekroczenia czasu marszałek powinien odebrać głos mówcy, jednak może przedłużyć wypowiedź
do czasu dokończenia podjętej myśli.

5. Debatę kończy **głosowanie** na jedną z dyskutujących stron. Głosuje publiczność, która bierze pod uwagę argumentacje uczestników, jak też retorykę i umiejętności przekonywania. Publiczność przyznaje również punkty (wg zasad opisanych w załączniku nr **8**), które wpisywane są do tabeli z punktacją poszczególnych grup w globalnej grywalizacji.

**Teza: Nasza Izba uważa, że największą rolę w powieści Henryka Sienkiewicza odgrywają postacie fikcyjne.**

Zespoły uczestniczące w debacie wybierają swoich przedstawicieli.

Na przygotowanie otrzymują 10 minut.

Schemat debaty:

 zespół 1. – na TAK ………………………………………………zespół 2. – na NIE

 pierwsza osoba pierwsza osoba

 3 minuty na przedstawienie 3 minuty na przedstawienie

 argumentów za argumentów przeciw.

 druga osoba druga osoba

 3 minuty na przedstawienie 3 minuty na przedstawienie

 kontrargumentów kontrargumentów

 pierwsza osoba 2 minuty na pierwsza osoba 2 minuty na

 podsumowanie argumentacji podsumowanie argumentacji

**Komentarz:**

Zaproponowana gra jest uproszczoną wersją debaty oksfordzkiej.

Występujący uczą się sztuki argumentowania i kontrargumentowania. Pozostali nieuczestniczący w dyskusji będą oceniali debatujących.

Szczegółowe zasady i punktacja znajduje się w Załączniku nr 8.

**Zadanie 3.**

*Zgadnij, kim jestem.*

Nauczyciel przygotował 8 kartek z imionami bohaterów powieści. Każda z grup wybiera po 2 swoich przedstawicieli, którzy będą zgadywali wylosowaną postać.

Przedstawiciel grupy losuje jedną kartkę, ale nie może zobaczyć, którą postać wylosował. Nauczyciel przyczepia do pleców gracza kartkę, pokazując jego grupie imię odgadywanego bohatera. Zawodnik zadaje pytania w 1 osobie, na które odpowiedź brzmi *tak* lub *nie*. Nie wolno pytać o imiona oraz przezwiska np. *Czy jestem arbitrem elegantiae?* Na odgadniecie zawodnik ma 1,5 minuty. Wygrywa ta drużyna, której gracze odgadną wszystkie postaci.

**Komentarz:**

Wygrywa ta drużyna, która w najkrótszym czasie (lub przy najmniejszej ilości pytań) odgadnie wylosowanego bohatera.

Za I miejsce przyznawane są **4 punkty**.

II miejsce **3 punkty**.

III miejsce **2 punkty**.

IV miejsce **1 punkt**.

**Zadanie 4.**

W tym zadaniu uczniowie zbierają słownictwo opisujące i chrakteryzujące bohaterów, których imiona odgadywali w grze *Zgadnij, kim jestem?*

Zebrane słownictwo zapisują w tabeli (dla każdego bohatera jedna tabela):

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **bohater - przedstawienie** | **wygląd bohatera** | **cechy charakteru/ osobowość** | **relacjez innymi/ stosunekdo innych** |
|  |  |  |  |

**Komentarz:**

Uczniowie sami decydują o tym, co należy wpisać; nauczyciel pomaga przy redagowaniu notatki.

Zadanie realizuje zapis z podstawy programowej dla II etapu edukacyjnego: **SP II.2.10. Uczeń charakteryzuje i ocenia bohaterów.**

**Zadanie 5.**

Uczniowie otrzymują polecenie, aby każda grupa zaprezentowała swoich bohaterów. Prezentacje powinny być różnorodne i urozmaicone, np.: króciutka scenka, charakteryzująca postać może zawierać cytat (nie powinny one stanowić całości prezentacji), omówienie cech, opowieść o postaci.

Zespoły mają 10 minut na przygotowanie.

**Komentarz**:

Zadanie realizuje wymagania edukacyjne dla II etapu edukacyjnego: **SP** **II.1.3. Uczeń wyraża swój stosunek do postaci.**

**Zadanie 6.**

Zespoły przedstawiają przygotowane przez siebie prezentacje.

Czas prezentacji 4-5 minut.

**Komentarz**:

Zadanie jest punktowane. Oceniana jest pomysłowość, poprawność prezentowanych treści, słownictwo użyte w prezentacji.

Punkty dopisywane są do tabeli punktacji ogólnej.

Za I miejsce przyznawane są **4 punkty**.

II miejsce **3 punkty**.

III miejsce **2 punkty**.

IV miejsce **1 punkt**.

**Praca domowa:**

Napisz charakterystykę wybranej postaci z powieści *Quo vadis* Henryka Sienkiewicza.