

SPOSÓB NA LEKTURĘ W SZKOLE PONADGIMNAZJALNEJ SCENARIUSZ SZKOLENIA DLA NAUCZYCIELI

Moduł 1.: Jak motywować uczniów do czytania lektur szkolnych? Rozwiązania metodyczne odświeżające arcydzieła.

Autor: Dorota Dąbrowska

Czas:

2 godz. dydaktyczne

Cele zajęć:

Uczestnik po zajęciach:

- zna i stosuje różne sposoby motywowania uczniów do pracy nad lekturą (przed czytaniem, w trakcie czytania, podczas lekcji),
- zna i stosuje różne rozwiązania metodyczne odświeżające arcydzieła,
- wykorzystuje podczas analizy i interpretacji utworów literackich różnorodne konteksty (również teksty kultury popularnej).

Metody pracy: wykład, rozmowa, dyskusja

Formy pracy: praca w grupach

Materiały dydaktyczne:

- Prezentacja multimedialna: „Jak motywować uczniów do czytania lektur szkolnych? Rozwiązania metodyczne odświeżające arcydzieła”.
- Tekst piosenki Jacka Kaczmarskiego *Lalka, czyli polski pozytywizm*, ewentualnie [nagranie piosenki](#) (You Tube).
- Po jednym egzemplarzu lektur szkolnych: *Dziadów* Adama Mickiewicza, *Lalki* Bolesława Prusa, *Wesela* Stanisława Wyspiańskiego, opowiadań Brunona Schulza.

1. Przedstawienie celów warsztatów, zwrócenie uwagi na wyniki badań dotyczących czytelnictwa dzieci i młodzieży – wypowiedzi uczniów na temat lekcji języka polskiego oraz oczekiwań uczniowskich dotyczących lekcji – **5 min.** (slajdy 3-6)
2. Określenie roli nauczyciela polonisty – pasjonata czytania i osoby twórczej, która powinna poszukiwać interesujących pomysłów na lekcje z cyfrowymi tubylcami – **5 min.** (slajdy 7-9)
3. Przypomnienie faz pracy nad lekturą, zwrócenie uwagi na rolę fazy przygotowawczej oraz fazy samego czytania (zajmującej najwięcej czasu w stosunku do pozostałych) – **3 min.** (slajd 10)
4. Omówienie sposobów motywowania – zachęcenia uczniów do przeczytania lektury szkolnej – **7 min.:**
 - A. Uczniowie formułują skojarzenia związane z tytułem lektury i przewidują na jego podstawie, o czym ona jest, kim są bohaterowie. (slajd 11)
 - B. Uczniowie wchodzą w role postaci z planowanej do czytania lektury. (slajd 12)
 - C. Uczniowie przeprowadzają ankietę na temat lektury. (slajd 13)
 - D. Nauczyciel odczytuje: interesujący, intrygujący fragment pochodzący z lektury, wspomnienia ludzi, na których książka wywarła wpływ, intrygujący komentarz krytycznoliteracki. Zwrócenie uwagi na książkę Wiesławy Czapińskiej *Magiczne miejsca literackiej Europy*, w której autorka pisze między innymi o Moskwie Bułhakowa, Weronie Szekspira, La Manchy Cervantesa, Warszawie Konwického, Pradze Kafki. (slajdy 14-15)
 - E. Nauczyciel formułuje pytania, zagadnienia ukierunkowujące czytanie. (slajd 16)
5. Omówienie sposobów pracy w trakcie lektury: uczniowie zaznaczają: ciekawe fragmenty, niezrozumiałe fragmenty, fragmenty, które będą pomocne przy omawianiu lektury (pytania ukierunkowujące czytanie), formułują pytania do lektury – **5 min.** (slajd 17)
6. Uczestnicy zajęć ustalają w grupach, jak zainteresować uczniów lekturą obowiązkową i jak ułatwić jej czytanie (pytania, zagadnienia pomagające zrozumieć lekturę, inne rozwiązania). Praca przebiega w pięciu grupach, każdej grupie przydzielona zostaje jedna lektura (wykaz lektur [slajd 18](#)) – **15 min.**
7. Prezentacja pomysłów wypracowanych przez grupy – **15 min.**
8. Omówienie możliwych sposobów pracy z tekstem bezpośrednio po jego przeczytaniu: pytania o odbiór lektury, graffiti, fiszka po lekturze, model czytania hermeneutycznego wg prof. Anny Janus- Sitarz – **10 min.** (slajdy 19-26)

-
9. Zwrócenie uwagi na rolę dialogu na lekcji (właściwego, otwierającego uczniów na rozmowę sposobu formułowania pytań badawczych). Przedstawienie sposobów na odświeżenie arcydzieł poprzez poszukiwanie nowych inspiracji do interpretacji (opracowania krytycznoliterackie), uwspółcześnianie, zbliżenie lektury do doświadczeń ucznia, wykorzystanie kontekstów, stosowanie aktywizujących metod kształcenia, inspirowanie do działań twórczych. Rozdanie **Załącznika nr 2. Tekstu piosenki Jacka Kaczmarskiego *Lalka, czyli polski pozytywizm* – 15 min.** (slajdy 27-42)
 10. Wymiana doświadczeń: uczestnicy zajęć przedstawiają wykorzystywane przez siebie na lekcjach sposoby na odświeżenie arcydzieł – **10 min.** (slajd 43)

ZAŁĄCZNIKI:

1. Wydruk prezentacji oraz prezentacja w formie elektronicznej.
2. Tekst piosenki Jacka Kaczmarskiego *Lalka, czyli polski pozytywizm*

Załącznik 2. Tekst piosenki Jacka Kaczmarskiego *Lalka, czyli polski pozytywizm*

Jacek Kaczmarski, *Lalka, czyli polski pozytywizm*

1. Nad Wisłą gnieźdzą się nędzarze,
w kościołach dobroczynne tłumy.
Arystokraci i bogacze
topią w wyścigach ciężkie sumy.
Nikt nie wie, co naprawdę warte
poświęceń po powstańczym dziele...

Ref.: Rzekiemu śni się Bonaparte,
Wokulski kocha Izabelę.

2. Niedożywieni i gruźliczy
studenci walczą błazenadą.
Szlangbaum szlacheckie weksle liczy,
patrioci do Paryża jadą.
Trzeba na jakąś stawiać kartę,
ale rozsądniej grać, czy śmieiej...

Ref.: (...)

3. Świat jest brzemienny w wynalazki,
w metale od powietrza lżejsze:
Polacy żyją z Bożej łaski,
piastując myśli nie dzisiejsze.
W szaradzie ułożonej żartem
pogodnych wróżb nie widać wiele...

Ref.: (...)

4. Na zyski apetyty rosna,
z pomysłów nie wychodzi żaden.
Zyskowna spółka handlu z Rosją
wzięta za narodową zdradę.
Artyście z Włoch o głosie zdartym
salon pod nogi zachwył ściele...

Ref.: (...)

5. Prosty kolejarz nie chce pojąć,
że można z życiem chcieć się
rozstać.
Figurki w oknie sklepu stoją,
sklep zmienia pana a świat postać.
W powietrze wylatuje zamek,
stając się marzeń rozpadliną.

Rzecki umiera weteranem,
Wokulski znika pod ruiną.

Moduł 2.: Gamifikacja jako jeden ze sposobów pracy nad lekturą.

Autor: Beata Kapela-Bagińska

Czas:

2 godz. dydaktyczne

Cele zajęć:

Uczestnik po zajęciach:

- zna założenia gamifikacji,
- zna i stosuje instrumentarium gamifikacyjne,
- rozumie motywacyjną funkcję gamifikacji,
- określa znaczenie fabuły dla tworzenia przestrzeni gamifikacyjnej,
- zna poszczególne elementy gamifikacji,
- zna sposoby konstruowania cyklu gamifikacyjnego,
- zna sposoby wykorzystania gamifikacji w pracy nad lekturą,
- wie, jak gamifikacja wpływa na budowanie relacji między nauczycielami i uczniami.

Metody pracy: wykład, dyskusja,

Formy pracy: praca indywidualna, praca w grupach

Materiały dydaktyczne:

- Prezentacja multimedialna: „Gamifikacja jako jeden ze sposobów pracy nad lekturą”.
- Instrumentarium gamifikacyjne.
- Schemat cyklu lekcji jako gamifikacji.
- Karteczki samoprzylepne.
- Papier do flipcharta.

1. Zwrócenie uwagi na potrzebę zmiany w edukacji – tworzenie modelu edukacji przyjemnej, opartej na grach, do którego współczesna szkoła powinna zacząć się dostosowywać, czyli GAMIFIKACJI – **2 min.** (slajd 45)
2. Przedstawienie gamifikacji jako procesu kulturowego, który polega na zamianie codziennych czynności w gry, co sprawia, że rozrywka tego typu jest na pierwszym miejscu listy trendów współczesności. – **5 min.** (slajd 46)
3. Omówienie dynamiki gamifikacji polegającej na wykorzystaniu zjawiska tzw. „pilnego optymizmu” – jako jednej z dynamik gry, umiejętności, którą do perfekcji opanowali gracze RPG. Uświadomienie uczestnikom szkolenia, że gry uczą, tego, iż w wirtualnym świecie zawsze jest coś do zrobienia, że warto spróbować czegoś nowego, a co najważniejsze, że dane zadanie nie przekracza możliwości gracza. Istotą jednak jest, że to gry, a nie szkoła, uczą dziś nagradzania za wysiłek, nie karząc przy tym za porażkę – brak kary jako istotny element efektywnego uczenia się – **5 min.** (slajd 47)
4. Próba odpowiedzi na pytanie: *Na co pozwala gamifikacja?* – rozmowa na temat wykorzystania zabawy/gry w edukacji (wnioski: autonomia w planowaniu wykonywania kolejnych zadań oraz interakcja jako element kooperatywnego uczenia się) – **5 min.** (slajdy 48-49)
5. Gry i gamifikacja jako narzędzie edukacyjne – prezentacja założeń edukacji poprzez zabawę (wg Piageta) – **3 min.** (slajdy 50-51).
6. Omówienie gamifikacji jako metody nauczania wykorzystującej elementy dwóch ważnych strategii edukacyjnych (wg Okonia): problemowej (P) i emocjonalnej (E), z elementami strategii operacyjnej (O) i kojarzeniowej (A). Zwrócenie uwagi na trudności wynikające z wprowadzenia gamifikacji jako metody do szkoły: przede wszystkim potrzebę wyposażenie organizatorów gry, czyli nauczycieli, w kompetencje umożliwiające zarządzanie graczami tak, by sami uczniowie, dobrowolnie, chcieli grać – **2 min.** (slajdy 52-53)
7. Charakterystyka poszczególnych instrumentów koniecznych do realizacji metody – **10 min.** (slajdy 54-62):
 - cel dydaktyczno-motywacyjny do każdego zadania dłuższego niż 6–10 minut,

-
- cele operacyjne, szczegółowe, realizujące cele taktyczne, umożliwiające konstruowanie zadań i problemów „na określony poziom”,
 - efektywność pracy zespołowej,
 - pasek postępu zadań,
 - kategoria nagrody,
 - rodzaje punktów i za co je przyznawać,
 - typy zadań: obowiązkowe/dodatkowe/niespodzianki/quizy,
 - stopień trudności zadań,
 - wyzwania i walki z żywiołem,
 - osiągnięcia i odznaki,
 - bonusy i niespodzianki.

Rozdanie uczestnikom **Załącznika nr 2: Instrumentarium gamifikacyjnego**.

8. Omówienie strategii uczenia się wyzwalałych w procesie gamifikacji oraz znaczenia możliwości poprawy zadań – **3 min.** (slajd 63-64)
9. **Omówienie znaczenia fabuły w gamifikacji** – spinającej wszystkie elementy w całość (fabuła wymyślona lub będąca wykorzystaniem tekstu literackiego). Podkreślenie, że duże znaczenie w pracy z uczniami metodą gamifikacyjną ma umożliwienie im:
 - wyboru postaci / awatarów – wiążących uczestników z fabułą,
 - ukończenia danego zadania na wiele sposobów – **5min.** (slajd 65)
10. Podkreślenie, że wszystkie treści nauczania z podstawy programowej mogą zostać wprowadzone z wykorzystaniem metody gamifikacji – **2 min.** (slajd 66)
11. Omówienie technicznej strony pracy metodą gamifikacji. Zwrócenie uwagi na istotę zaprezentowania uczniom schematu przebiegu gry w formie graficznej. Wskazanie narzędzi ułatwiających komunikację z uczniami i gadżetów pomocniczych – **3 min.** (slajd 67)
12. Omówienie relacji między nauczycielem i uczniami w sytuacji gamifikacyjnej – **5 min.** (slajdy 68-70)
13. Wskazanie czynników sprzyjających stosowaniu gamifikacji w pracy z tekstem literackim – **2 min.** (slajd 71)
14. Prezentacja przykładowego schematu cyklu lekcji jako gamifikacji – rozdanie uczestnikom **Załącznika nr 3.** – **3 min.** (slajd 72)

-
15. Prezentacja przykładowych zadań do wykorzystania w omawianiu „Lalki” Bolesława Prusa w cyklu gamifikacyjnym – **5 min.** (slajdy 73-76)
16. Praca grupowa (slajd 77) – **15 min.** Zadania dla grup:
- Grupa I: Opracuj 2 zadania (obowiązkowe i dodatkowe) do wykorzystania w cyklu gamifikacyjnym do „Lalki” na poziom pierwszy – ukierunkowane czytanie lektury.
- Grupa II: Opracuj 2 zadania (obowiązkowe i dodatkowe) do wykorzystania w cyklu gamifikacyjnym do „Lalki” na poziom drugi – praca z lekturą na lekcji.
- Grupa III: Opracuj 2 zadania (obowiązkowe i dodatkowe) do wykorzystania w cyklu gamifikacyjnym do „Lalki” na poziom trzeci – tworzenie własnej wypowiedzi.
- Grupa IV: Wynotuj korzyści i trudności wynikające ze stosowania gamifikacji w pracy z tekstem literackim.
17. Prezentacja wyników pracy grupowej – **12 min.**
18. Dyskusja podsumowująca na temat: *Czy stosowanie gamifikacji stanowi odejście od strategii interpretacyjnych?* Wnioski na [slajdach 78-79](#) – **3 min.**

ZAŁĄCZNIKI:

1. Wydruk prezentacji oraz prezentacja elektroniczna: „Gamifikacja jako jeden ze sposobów pracy nad lekturą”.
2. Instrumentarium gamifikacyjne.
3. Przykładowy schemat cyklu lekcji jako gamifikacji.

Załącznik nr 2. Instrumentarium gamifikacyjne

Instrumentarium gamifikacyjne

Opracowanie: dr Beata Kapela-Bagińska

1. **OCENA POSTĘPU** – praca gracza przeliczana jest na wartość liczbową (np. punkty lub waluta pasująca do fabuły); walutą można handlować (np. kupowanie dostępu do zadań specjalnych / dodatkowych).
2. **Przyznawanie punktów.** Punkty mogą być przyznawane m.in. za:
 - aktywność
 - wyzwania
 - terminowość
 - rozwiązanie zagadki
 - odznaki / osiągnięcia
 - największy skok punktowy
 - pomoc innym itp.
 - zadania
 - niespodzianki / bonusy
 - szybkość wykonania zadania
 - współpraca
 - zakończenie etapu / poziomu
 - obecność.
3. **Rodzaje punktów:**
 - wiedzy (testy)
 - doświadczenia (obecność)
 - charyzmy (projekty indywidualne i grupowe) itp.
4. **Zadania, które można wykorzystać:**
 - wszystkie nieobowiązkowe
 - obowiązkowe / nieobowiązkowe
 - dodatkowe / specjalne
 - niespodzianki (nie wiadomo kiedy i gdzie się pojawią)
 - krótkie, szybkie, automatycznie oceniane (quizy na platformie)
 - indywidualne / zespołowe
 - za odzyskanie życia
 - o różnym stopniu trudności
 - w różnej formie (zgodnie z predyspozycjami uczniów: forma pisemna, ustna, graficzna)

5. Zaangażowanie uczniów – za pomocą jakich narzędzi utrzymać je na wysokim poziomie:

- wyzwania – zadania z dodatkowymi warunkami do spełnienia (np. czasowe ograniczenie);
- walki z żywiołem: sprawdziany, kartkówki, testy np. na zakończenie każdego poziomu; duże walki motywujące uczniów do zawiązywania sojuszy, współpracy, wymagające dodatkowych punktów / określonej liczby punktów;
- osiągnięcia / odznaki – odznaki rozpoznawalne przez innych, widoczne dla innych (powód do dumy); różne sposoby przydzielania: przez Mistrza Gry, gracze sobie nawzajem (zatwierdzone przez Mistrza Gry lub nie);
- bonusy / niespodzianki – niespodziewane nagrody; nieregularne lepiej motywują niż regularne; poukrywane dodatkowe punkty, zdolności, przedmioty; uczniowie otrzymują je przypadkiem, wykonując jakieś zadanie;
- profesje – zdobywanie kolejnych profesji, doskonalenie konkretnych umiejętności;
- współpraca – tworzenie przez graczy zespołów o tym samym składzie na czas trwania gry lub o składzie zmiennym, dobieranym pod konkretne zadanie;
- strategia – autonomiczne podejmowanie decyzji; planowanie własnej edukacji;
- poprawa – możliwość poprawy zadań, naprawy błędów, odzyskania życia.

6. Rywalizacja – jak utrzymać zainteresowanie rywalizacją:

- dostępna dla wszystkich uczniów tabela wyników – prezentacja osiągnięć (liczba punktów, waluty, życia, odznaki) w tabeli;
- pasek postępu – prezentacja osiągnięć w formie graficznej;
- rankingi – top ten (np. 10 z 45); największy postęp z etapu na etap itp.

7. Fabuła i jej znaczenie w gamifikacji:

- fabuła – spinająca wszystkie elementy w całość;
- postacie / awatary – wiążące uczestników z fabułą;

- głębia w grze – możliwość ukończenia danego zadania na wiele sposobów; różne ścieżki dojścia do celu; różne profesje (np. lider, uczonek, inżynier); każda ścieżka umożliwia zdobywanie kolejnych poziomów rozwoju.

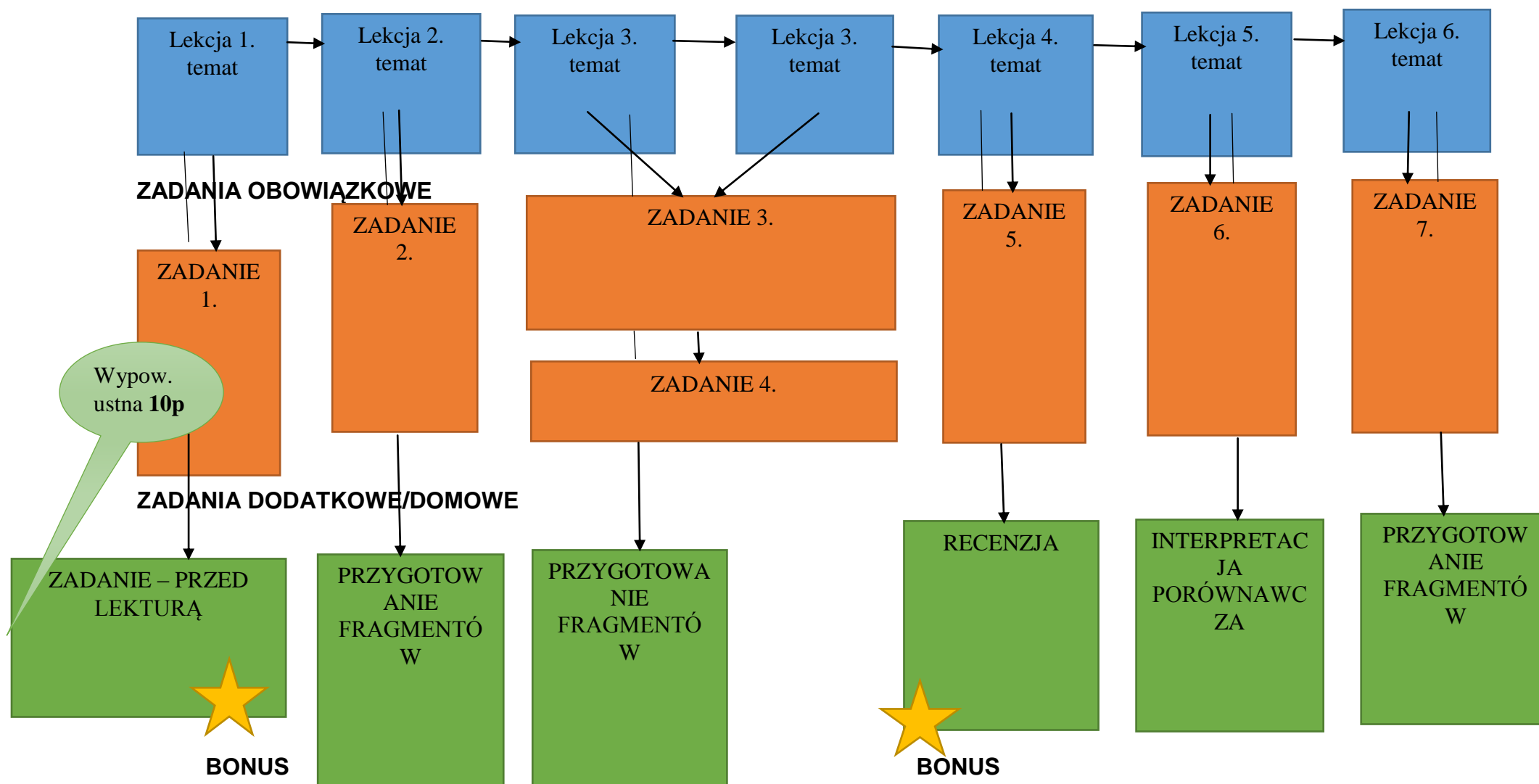
8. Wsparcie techniczne

- mapa kursu / tabela – prezentacja przebiegu gry w formie graficznej lub tabelarycznej;

- sposób komunikacji: Google Dysk, DokuWiki, Moodle, Dropbox, Chamilo, WordPress, Edmodo, itp.;

- przedmioty pomocnicze: kostka do gry (losowość), karty akcji/ symboli, tokeny (kryształki, żetony).

Załącznik nr 3. Przykładowy schemat cyklu lekcji jako gamifikacji



Bibliografia

1. S. Bortnowski, *Warsztaty dziennikarskie*, Warszawa 2007.
2. A. Janus-Sitarz, *Przyjemność i odpowiedzialność w lekturze. O praktykach czytania literatury w szkole*, Kraków 2009.
3. A. Janus-Sitarz, A. Handzel, A. Kania, A. Kulig (red.), *Trudne lekcje języka polskiego*, Kraków 2015.
4. E. Jaskółowa, K. Jędrych (red.), *Nowe odsłony klasyki w szkole. Literatura XIX wieku*, Katowice 2013.
5. E. Nowel (red.), *Stanisław Bortnowski i jego uczniowie. Szkice metodyczne*. Kielce 2014.
6. A. Pilch, M. Trysińska (red.), *Nowoczesność w polonistycznej edukacji. Pytania, problemy, perspektywy*, Kraków 2013.
7. Paweł Tkaczyk, *Grywalizacja. Jak zastosować reguły gier w działaniach marketingowych*, Gliwice 2012.