

Anna-Maria Świerczyna

V ASK

Konspekt 3 zajęć z cyklu

# Świat fantastyki

Czas zajęć: 3 x 45 minut

Środki dydaktyczne:

- komputer wraz z rzutnikiem multimedialnym oraz głośnikami;
- fragmenty filmów: „Diuna”, „Equilibrium”, „Futurama”;
- opowiadania fantastyczne: „Inaczej niż by się zdawało” Philip’a K. Dick (załącznik nr 3) oraz „Trollowy most” Terry’ego Pratchett’a (załącznik nr 4);
- ilustrowana książka Terrego Pratchett’a pt. „Ostatni bohater” oraz „Mapa Świata Dysku”;
- kości do gier rpg: K4, K8 i K20, figurki w „Warhammer’a”, karta postaci z „Wampira” oraz karty „Kult”.

Cel główny: zapoznanie uczniów ze sferą życia kulturalnego, jaką jest szeroko rozumiana fantastyka, ukazanie jej specyfiki oraz uzmysłowienie młodzieży, jaką rolę fantastyka odgrywa w naszym życiu.

Cele szczegółowe:

- uczeń potrafi wyjaśnić pojęcia takie jak: fantastyka, horror, gry rpg, fantasy i science fiction;
- uczeń potrafi wskazać różnice między fantasy, horrorem, a fantastyką naukową;
- uczeń potrafi wskazać przykłady literatury oraz filmów fantastycznych, w tym: wymienić co najmniej pięć nazwisk autorów uprawiających fantastykę;
- uczeń potrafi opowiedzieć o trudach i przyjemnościach pisania opowiadań fantastycznych na bazie swoich własnych doświadczeń;
- uczeń rozwija swoją kreatywność oraz wyobraźnię;

Metody nauczania: słowne, oglądowe, działalności praktycznej

Formy pracy uczniów: jednostkowa, zbiorowa

## Lekcja 1

1. Wprowadzenie do zajęć (przywitanie, sprawdzenie listy obecności).
2. Przedstawienie tematu zajęć. (slajd nr 2)
3. Nauczyciel rozdaje uczniom krzyżówkę (załącznik nr 1) oraz notatkę z lekcji (załącznik nr 2), które uczniowie będą wypełniać przez resztę zajęć.
4. Rozmowa nauczyciela z uczniami odnośnie tematu lekcji (co rozumieją pod pojęciem „fantastyka”), na zasadzie „burzy mózgów”.
5. Przytoczenie definicji słowa „fantastyka” (slajd nr 3 i 4).
6. Rozmowa nauczyciela z uczniami na temat różnic między poszczególnymi rodzajami fantastyki.
7. Przybliżenie uczniom pojęcia „fantastyka naukowa” oraz wskazanie jej cech. Prośba nauczyciela o podanie przez uczniów przykładów dzieł literackich, filmowych, muzycznych etc. (slajdy nr 5-7).
8. Zapoznanie uczniów z pięciorgiem wielkich twórców literatury sci-fi (slajdy nr 8-23).
9. Swobodna dyskusja na temat siedmiu przedstawionych filmów sci-fi wraz z muzyką (slajdy nr 25-33).
10. Podsumowanie przez nauczyciela nowych wiadomości na zasadzie wyrywkowych odpowiedzi oraz rozdanie uczniom dwóch opowiadań: „Trollowy most” Terry’ego Pratchett’a oraz „Inaczej niż by się zdawało” Philip’a K. Dick
11. Pokazanie uczniom fragmentu filmu pt. „Equilibrium” oraz bajki pt. „Futuraama”.

Zadanie domowe: poszukać własnych (innych!) przykładów dzieł z zakresu fantastyki naukowej oraz przeczytać opowiadania.

## Lekcja 2

1. Wprowadzenie do zajęć (przywitanie, sprawdzenie listy obecności).
2. Sprawdzenie zadania domowego.
3. Przedstawienie tematu zajęć (slajd nr 34).
4. Krótkie podsumowanie zdobytych dotychczas wiadomości.
5. Przybliżenie uczniom pojęcia „fantasy” oraz wskazanie jej cech. Prośba nauczyciela o podanie przez uczniów przykładów dzieł literackich, filmowych, muzycznych etc (slajdy nr 35-36).
6. Przedstawienie uczniom trzech pisarzy fantasy (slajdy nr 37-44), pięciu filmów (slajdy nr 45-50) oraz utworu muzycznego grupy Nightwish pt. Wishmaster (slajd nr 52). W trakcie –

dyskusja oraz oglądanie przez uczniów dzieł Terrego Pratchett'a pt. „Ostatni bohater” oraz „Mapa Świata Dysku”.

7. Wytłumaczenie uczniom, dlaczego „horror” jest częścią fantastyki (slajdy nr 53-54).
8. Przykłady literatury oraz filmów grozy (slajdy nr 55-72).
9. Podsumowanie przez nauczyciela nowych wiadomości na zasadzie wyrywkowych odpowiedzi.
10. Pokazanie uczniom fragmentu filmu pt. „Diuna”.

Zadanie domowe: napisać krótkie opowiadanie utrzymane w konwencji fantastyki (do wyboru: sci-fi, fantasy, horror).

### Lekcja 3

1. Wprowadzenie do zajęć (przywitanie, sprawdzenie listy obecności).
2. Sprawdzenie i zebranie przez nauczyciela zadania domowego.
3. Krótkie podsumowanie zdobytych dotychczas wiadomości.
4. Przedstawienie tematu zajęć (slajd nr 73).
5. Wyjaśnienie uczniom, czym jest „gra fabularna” i „jak to działa” (slajdy nr 73-74), plus przykłady gier rpg (slajdy nr 75-77).
6. Pokazanie uczniom akcesoriów przydatnych w grze.
7. Przypomnienie i podsumowanie zdobytej wiedzy, sprawdzenie krzyżówek oraz notatek z lekcji (slajdy nr 78-87).