

Hobbit

– lektura w kadrze

Magazyn dla nauczycieli języka polskiego
oraz historii i społeczeństwa w szkole podstawowej

„Hobbit” J.R.R. Tolkiena na lekcjach

Gotowe scenariusze zajęć
do wykorzystania w szkole

Fantastyczna szkoła

Pomysły na wykorzystanie
fantasy w nauczaniu

Grywalizacja

Jak skutecznie motywować
uczniów

nowe
horyzonty
edukacji
filmowej

nowa
era

Nowa Era
patronem programu
edukacyjnego
*„Hobbit – lektura
w kadrze”*

nowe
horyzonty
edukacji
filmowej

*nowa
era*

Fantastyka to dziedzina sztuki oparta na szczególnym rodzaju wyobraźni i swobody twórczej. Do jej inspirującej mocy przekonali się autorzy podstawy programowej, którzy do kanonu lektur wprowadzili książkę „Hobbit, czyli tam i z powrotem” – jedno z najważniejszych osiągnięć literatury fantastycznej. Niedługo po tym Peter Jackson rozbudził masową wyobraźnię pierwszą częścią ekranizacji tej nietuzinkowej powieści. Postanowiliśmy wykorzystać ów moment, przygotowując wyjątkowy program edukacyjny „Hobbit – lektura w kadrze”.

Jego część stanowi niniejszy magazyn, w którym proponujemy Państwu różnorodne artykuły o tematyce skupionej wokół fantastyki. Przybliżamy w nich sylwetkę jednego z najważniejszych twórców literatury fantastyki – Johna Ronalda Reuela Tolkiena – a także w przystępny sposób wprowadzamy w wykreowany przez niego świat. Sprawdzamy ponadto, jaki wpływ na kształtowanie fantastyki miała nasza przeszłość, a także – jak można wykorzystać fantastykę do popularyzacji historii. We współpracy z naszym wieloletnim partnerem edukacji filmowej, Nowymi Horyzontami, przyglądamy się potencjałowi dydaktycznemu ekranizacji. Za pomocą scenariuszy lekcji z języka polskiego oraz historii i społeczeństwa pokazujemy zaś, jak wiedzę o fantastyce przekuć w konkretne, atrakcyjne dla uczniów rozwiązania edukacyjne. Proponujemy również odświeżające i nowatorskie spojrzenie na nauczanie, oparte między innymi na nowoczesnych multimediami oraz grywalizacji, czyli wykorzystywaniu zasad znanych z gier do zwiększania motywacji uczniów. Państwa uwagę kierujemy także na indywidualizację nauczania, zwłaszcza w kontekście dzieci ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się, oraz wartość wycieczek edukacyjnych w poznawaniu przeszłości. Nieodparty urok fantastyki dostrzegamy nie tylko w literaturze i kinie. Dlatego zaprosiliśmy wybitnych przedstawicieli świata kultury, sztuki i edukacji do dyskusji na temat roli, potencjału i wartości fantastyki w życiu, nie tylko szkolnym. Relacje filmowe ze spotkań będą mogli Państwo obejrzeć na stronie www.nowaera.pl. Wierzymy, że nasza inicjatywa spotka się z Państwa zainteresowaniem, a efektem naszych wspólnych działań będzie szkoła, która przyciągnie uczniów równie silnie jak magiczny świat fantastyki.

Tvoja Nova Era

Spis treści

Fantasy, wyobraźnia, przygoda

11 *Historia Europy w „Hobbicie”
Tolkiena – prawda i mit*

16 *A droga wiedzie w przód
i w przód*

6 *J.R.R. Tolkien –
czarodziej słowa*



21 *Z wizytą
w Śródziemiu*



Edukacja filmowa

24 *Baśnie na celuloidzie*

27 *Samo oglądanie nie wystarczy*



Materiały dydaktyczne dla nauczycieli języka polskiego oraz historii i społeczeństwa

36 *Czym jest dom dla bohaterów powieści J.R.R. Tolkiena „Hobbit, czyli tam i z powrotem”?* – scenariusz lekcji z języka polskiego

39 *Fantasy – z tęsknoty za mitami i legendami* – scenariusz lekcji z historii i społeczeństwa

30 *Nie ma cudów, jest fantasy – fenomen gatunku*



Nowe trendy w nauczaniu języka polskiego oraz historii i społeczeństwa

42 *Od książki do... multimediów*



48 *Indywidualizacja nauczania podczas lekcji języka polskiego*

51 *O sprawianiu frajdy*

54 *Grywalizacja – nowa era edukacji na lekcjach historii i społeczeństwa*

Podróże kształcą

55 *Wyjść historii naprzeciw*

56 *W mieście kupców i flisaków. Kazimierz Dolny nad Wisłą – scenariusz wycieczki*

59 *Wartościowa wycieczka szkolna* – konkurs dla nauczycieli

60 *Nowości w podręczniku „Wczoraj i dziś 5”* – ożywianie historii



John Ronald Reuel Tolkien – czarodziej słowa

Tolkien miał niezwykłą intuicję językową. Był wyjątkowo wrażliwy na same dźwięki mowy. Wierzył, że jej brzmienia niosą sensy i emocje dostępne nawet tym, którzy nie rozumieją znaczenia słów.

Tekst: dr Marek Gumkowski

John Ronald Reuel Tolkien jest twórcą dzieł, których rosnąca od przeszło pół wieku popularność nie zawsze szła w parze z uznaniem pisarskiej wielkości ich autora. Przez wiele lat jego najważniejsze i zarazem najpowszechniej czytane utwory były w kręgach badaczy i krytyków literatury traktowane tak, jakby nie zasługiwały na poważną refleksję. Zaliczono je do literackiej fantastyki, a dokładniej – do jej odmiany zwanej fantasy, uważanej za domenę kultury masowej. Nawet jeśli krytycy przyznawali, że powieści Tolkiena osiągają wysoki poziom artystyczny, to jednocześnie usiłowali dowieść, że ich podstawowa funkcja polega na umożliwieniu czytelnikowi ucieczki od „prawdziwych” problemów „realnego” świata. Dla wyznawców takiego poglądu powieść *Hobbit albo tam i z powrotem*¹ była w pewnym stopniu usprawiedliwiona faktem, że została napisana z myślą o dziecięcym odbiorcy. Natomiast *Władca Pierścieni* był odsądzany od czci i wiary za zachęcanie dorosłych czytelników do oddawania się pozbawionym wartości rojeniom na jawie. Niezadowolone

przeciwników pisarstwa Tolkiena dodatkowo wzmaczały wyniki badań ówczesnego rynku czytelniczego. W latach sześćdziesiątych i siedemdziesiątych XX wieku *Władca Pierścieni* zyskał rangę książki kultowej wśród młodzieży z amerykańskich kampusów uniwersyteckich. Co ważniejsze, od lat dziewięćdziesiątych powieść zaczęła wygrywać również te głosowania, w których brali udział dojrzały czytelnicy, identyfikujący się z tradycyjnymi wartościami. W Wielkiej Brytanii *Władca Pierścieni* zwyciężył bezapelacyjnie w dwóch niezależnych od siebie plebiscytach na najważniejszą książkę XX stulecia, zorganizowanych przez jeden z programów BBC oraz gazetę „Daily Telegraph”. Także w Polsce w ogłoszonym w 1999 roku czytelniczym konkursie „Kanon na koniec wieku” powieść Tolkiena zajęła wysokie trzynaste miejsce obok dzieł tak znakomitych pisarzy, jak Michaił Bułhakow, Albert Camus, Ernest Hemingway, James Joyce, Franz Kafka, Witold Gombrowicz, Zbigniew Herbert, Umberto Eco czy Gustaw Herling-Grudziński.

Władca Pierścieni należy do nieczęsto spotykanych dzieł, które zdobyły wysoką pozycję w literackiej hierarchii dzięki entuzjazmowi czytelników wbrew sądom znawców i autoritetów. Krytyka lekceważyła powieść Tolkiena albo wręcz jej nie dostrzegała. Dopiero filmowa adaptacja utworu sprawiła, że tytuł *Władca Pierścieni* znalazł się na ustach wszystkich. Film jednak wyświadczył powieści dwuznaczną przysługę. Z jednej strony nadał jej rozgłos, z drugiej – wpisał ją w krajobraz popularnej rozrywki. Wszystko wskazuje na to, że w najbliższych latach podobnemu wyzwaniu będzie musiał sprostać także wcześniejszy utwór Tolkiena, *Hobbit albo tam i z powrotem*. Jego ekranizacja – a dokładniej: pierwszy z trzech filmów Petera Jacksona, składających się na filmową adaptację powieści – w Polsce miał swoją kinową premierę w grudniu 2012 roku. Następne dwie części pojawią się na ekranie w latach 2013 i 2014. Ponieważ w najbliższym czasie dorobek Tolkiena, a zwłaszcza jego *Hobbit*, zapewne znów stanie się częstym tematem rozważań i dyskusji,

¹ Tytuł powieści powtórzony za tłumaczeniem Andrzeja Polkowskiego – wydanie z objaśnieniami Douglasa A. Andersona przełożonymi przez Agnieszkę Sylwanowicz 'Evermind Took', Wydawnictwo Bukowy Las, Wrocław 2012.



John Ronald Reuel Tolkien

warto przypomnieć sylwetkę pisarza i scharakteryzować najważniejsze cechy jego twórczości.

Dzieciństwo

John Ronald Reuel Tolkien urodził się 3 stycznia 1892 roku jako syn Arthura Tolkiena, Brytyjczyka mającego niemieckich przodków, którzy przybyli w XVIII wieku do Anglii. Pisarz wspomina w jednym z esejów, że nazwisko przywędrowało wraz z jego rodziną 200 lat wcześniej „z Saksonii i Polski”². Wynikałoby z tego, że antenami pisarza byli poddani polskimi królów z dynastii saskiej. U nas w kraju niektórzy miłośnicy twórczości autora *Władcy Pierścieni* dowodzili, że rodzimym gniazdem Tolkienów była wioska Tolkieny koło Kętrzyna, dawniej leżąca w Prusach Wschodnich. Jest to jednak mało istotne, ponieważ pisarz zdecydowanie silniej czuł się związany z rodziną matki, Mabel Suffield. Suffieldowie od wielu pokoleń mieszkali w rejonie West Midlands, czyli w zachodniej części Środkowej Anglii.

Rodzice Tolkiena poznali się w Birmingham, ale pobrali w Afryce Południowej. Przenieśli się tam, gdy Arthur otrzymał posadę dyrektora oddziału Banku Afrykańskiego w niewielkim mieście Bloemfontein, wówczas stolicy zamieszkałego przez Burów i kolonistów angielskich Wolnego Państwa Orania. Właśnie tam urodził się przyszły pisarz.

Dwa lata później przyszedł na świat jego brat Hilary.

Jednym z niewielu afrykańskich wspomnień Ronalda było bolesne ukąszenie przez pająka, które, jak później póżartem wspominał, być może zdecydowało o przydzieleniu tym stawonogom ról czarnych charakterów w jego powieściach.

Ponieważ mały Ronald źle znosił południowoafrykańskie upały, w 1895 roku Mabel z synami popłynęła do Anglii, do rodziny w Birmingham. Arthur miał do nich dołączyć po kilku miesiącach, jednakże ciężko zachorował i na początku następnego roku umarł. Tolkien zachował jedynie mgliste wspomnienie o ojcu, natomiast matka była jedną z najważniejszych osób w jego życiu. Stało się tak także dlatego, że jej miłość i opieki dwaj synowie doświadczali bardzo krótko. Mabel zmarła na cukrzycę w 1904 roku, przed ukończeniem przez Ronalda trzynastu lat. Na cztery lata przed śmiercią przeszła na katolicyzm. Przekazała synowi w dziedzictwie głęboką religijność, która stała się ważnym czynnikiem kształtującym jego duchowość. Strata matki w dzieciństwie rzuciła cień melancholii na życie Tolkiena. Choć na co dzień dowcipny i wesoły, miał on dość pesymistyczną wizję świata, człowieka i historii. Tylko wiara chroniła go przed zwątpieniem w ostateczny triumf dobra.

Studia, miłość, wojna

Po śmierci Mabel chłopcami zaopiekował się ojciec Francis Morgan, ksiądz katolicki z Birmingham. Dzięki jego pomocy obaj kontynuowali naukę w szkole. Po jej ukończeniu Ronald zdał egzaminy i zdobył stypendium na uniwersytecie w Oksfordzie. Rozpoczął studia w dziedzinie filologii klasycznej, którą z czasem porzucił na rzecz filologii porównawczej. Choć jeszcze w szkole opanował perfekcyjnie łacinę i starożytną grekę, naprawdę interesowały go starodawne i współczesne języki używane na północy Europy oraz spisane w nich teksty. Staroangielski, staroislandzki, gocki – a z języków współczesnych walijski i fiński – stały się nie tylko przedmiotem naukowej pasji, lecz także punktem wyjścia i źródłem inspiracji twórczości pisarskiej.

W 1915 roku Tolkien zdał końcowe egzaminy na studiach. Trwała już I wojna światowa, toteż zaraz potem zgłosił się do wojska i po przeszkoleniu został przerzucony na front. Przed wyjazdem zdążył się ożenić. Jego wybranką była Edith Bratt, dziewczyna, którą poznał i w której się zakochał w 1909 roku, jako szesnastolatek. Ponieważ do czasu uzyskania przez Tolkiena pełnoletności jego opiekun, ojciec Morgan, był przeciwny związkowi młodych, ponownie spotkali się i zaręczyli dopiero po trzech latach. W tym czasie nie mogli nie tylko się widywać, lecz

² Por. J.R.R. Tolkien, *Potwory i krytycy i inne eseje*, pod redakcją Christophera Tolkiena, przeł. Tadeusz A. Olszański, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 2000, s. 223.

także nawet korespondować ze sobą. W dzień swoich dwudziestych pierwszych urodzin, kiedy zakaz przestał obowiązywać, Ronald napisał list do Edith. Później skłonił ją do zerwania zaręczyn z innym mężczyzną i poprosił o rękę.

Kilka miesięcy po ślubie Tolkien znalazł się ze swym oddziałem we Francji. Jego batalion w bitwie nad Sommą poniósł duże straty, a dwaj najbliżsi przyjaciele, walczący w innych oddziałach, zginęli. Być może przed śmiercią na polu walki ocalała Tolkiena choroba, zwana wówczas „gorączka okopową”. Zapadł na nią jesienią i został ewakuowany do Anglii. Ponieważ długo nie mógł dojść do zdrowia, nie wrócił już na front.

Praca, rodzina, kariera naukowa

Po kuracji i zwolnieniu z wojska Tolkien zamieszkał z żoną w Oksfordzie, gdzie rozpoczął pracę jako redaktor wielkiego słownika języka angielskiego, słynnego

Oxford English Dictionary. Potem Tolkienowie przeprowadzili się na północ, do Leeds, gdzie Ronald dostał posadę wykładowcy na tamtejszym uniwersytecie.

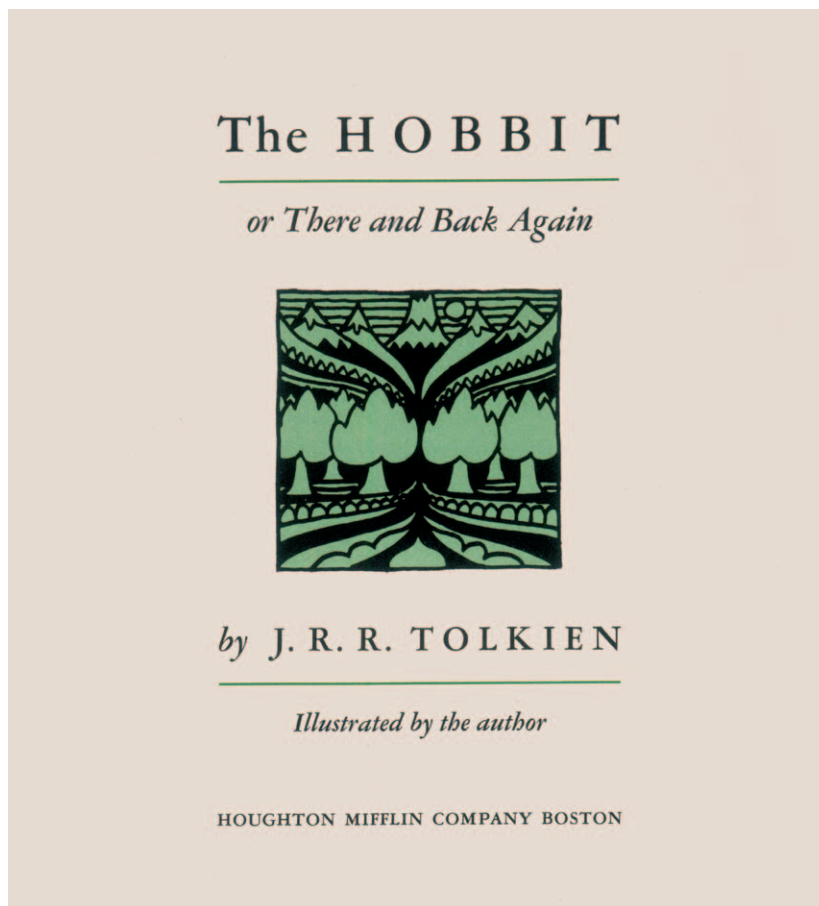
W 1925 roku wygrał konkurs i na uniwersytecie oksfordzkim objął stanowisko profesora języka staroangielskiego, używanego w Anglii między VIII a XII wiekiem. Jego kariera naukowa toczyła się zgodnie z rytmem pracy wykładowcy i opiekuna studentów oraz autora naukowych publikacji. Tych ostatnich nie ogłosił tak wiele, jak można by się spodziewać po jednym z najwybitniejszych filologów i znawców najstarszej literatury angielskiej, za jakiego do dziś się go uznaje. Wynikało to z perfekcjonizmu Tolkiena, który poprawiając i doskonaląc swoje prace, często przekraczał wyznaczone terminy, a czasami wycofywał się z podjętych wcześniej zobowiązań. Wiódł pracowity i dość monotony żywot profesora i ojca rodziny, dochował się bowiem z Edith czworga dzieci. Na świat przyszło

kolejno trzech synów: John, Michael i Christopher, a następnie córka, Priscilla.

W 1959 roku pisarz przeszedł na emeryturę. Z niewielką przerwą mieszkał przez cały ten czas w Oksfordzie. Po śmierci żony w 1971 roku zajął niewielki apartament na terenie kolegium Merton, które w uznaniu jego zasług ofiarowało mu gościnę. Zmarł 2 września 1973 roku. W tej pozabawionej niezwykle wydarzeń i uporządkowanej biografii pojawiają się jeszcze dwie istotne daty: opublikowanie *Hobbita* w roku 1937 oraz wydanie *Władcy Pierścieni* w trzech tomach, które ukazały się w latach 1954–1955.

Tworzenie języków i kreowanie świata

Jak wiele dzieci, jako dziesięcioletek Tolkien bawił się z rówieśnikami w tworzenie własnych, „sekretnych” języków. Jednakże – inaczej niż to zazwyczaj bywa – dojrzewając, nie tylko nie porzucił tej zabawy, lecz także ją rozwinął, oparłszy na naukowych podstawach. Ale nawet przygotowanie filologiczne nie dałoby takich rezultatów, gdyby nie fakt, że Tolkien miał niezwykłą intuicję językową. Był wyjątkowo wrażliwy na same dźwięki mowy. Wierzył, że jej brzmienia niosą sensy i emocje dostępne nawet tym, którzy nie rozumieją znaczenia słów. Jeszcze w dzieciństwie zafascynowały go długie wyrazy walijskie widoczne w napisach na wagonach pociągów, które przejeżdżały w pobliżu jego domu. Później estetyczny zachwyt wzbudziła w nim melodia języka fińskiego, obfitującego w samogłoski. Toteż właśnie walijski i fiński Tolkien wybrał jako wzory dla języków przez siebie tworzonych. Zdobyta na studiach filologicznych wiedza o rozwoju systemów językowych i umiejętność rekonstruowania wcześniejszych, prastarych form słownictwa i gramatyki stały się podstawą pisarskiej kreacji. Tolkien bowiem zdawał sobie sprawę, że mowa w pewnym sensie wpływa na kształt świata, który za jej pomocą można opisywać. Gdy wymyślił dwa wyjątkowo piękne i melodyjne języki, nazwał je *qyenia* i *sindarin*. Uczyniwszy to, zrozumiał, że musi się dowiedzieć, kto ich używał. I uznał, że mówili nimi elfowie. Następnie zaczął tworzyć – on sam powiedziałby raczej: „odkrywać” – świat, w którym żyli elfowie: jego geografię, florę, faunę oraz



Okladka amerykańskiego wydania powieści *Hobbit, czyli tam i z powrotem*

zamieszkujące go ludy, a przede wszystkim jego obejmującą kilka tysięcy historii.

W jednym z listów podkreślał, że cała jego twórczość, z *Władcą Pierścieni* na czele, powstała z pobudek *c z y s t o l i n g w i s t y c z n y c h*. [...] Podstawą jest wymyślenie języków. To «opowieści» powstały, by stworzyć świat dla tych języków, a nie odwrotnie. Dla mnie najpierw powstaje imię, a potem opowieść³.

Taki był początek i źródło tworzonych przez Tolkiena opowieści rozgrywających się głównie w fikcyjnym świecie Śródziemia. Spisywał je, poprawiał i rozbudowywał, mnożąc warianty, od około 1914 roku aż do śmierci. W ciągu blisko sześćdziesięciu lat, kiedy powstawało to mitologiczne legendarium, koncepcja całości i jej elementów podlegała licznym modyfikacjom, ale pomiędzy poszczególnymi wątkami istniały ściśle związki. Ten zbiór podań został przez niego nazwany *Silmarillionem*. Trzeba pamiętać, że książka nosząca ten sam tytuł, która ukazała się w 1977 roku, już po śmierci Tolkiena, opracowana przez jego syna Christophera, zawiera tylko niewielki wybór pozostawionych przez pisarza materiałów. Ich pełny zbiór – choć wciąż są odnajdywane jakieś drobniejsze teksty – w opracowaniu i z komentarzami Christophera Tolkiena ukazał się w latach 1984–1996 w dwunastotomowym cyklu zatytułowanym *The History of Middle-earth* ('Historia Śródziemia').

Narodziny Hobbita

Dokładnie według opisaną przez Tolkiena reguły: „najpierw imię, a potem opowieść”, powstał też *Hobbit*. Pisarz po latach wspominał, że któregoś letniego dnia na początku lat trzydziestych siedział w gabinecie swego oksfordzkiego mieszkania i poprawiał szkolne prace egzaminacyjne. To dodatkowe zajęcie, nudne i nużące, wykonywał dla podreperowania niewystarczających uniwersyteckich dochodów. *Jeden z uczniów, na szczęście, zostawił jedną pustą stronę (co jest najlepszą rzeczą, jaka może się przytrafić egzaminatorowi), więc napisałem na niej: «W norze pod pagórkem mieszkał*



Zdjęcie przedstawiające pub, w którym J.R.R. Tolkien i C.S. Lewis regularnie spotykali się z przyjaciółmi i czytali napisane teksty.

pewien hobbit». Nazwy zawsze są u mnie źródłem opowieści. W końcu pomyślałem, że chyba powinienem się dowiedzieć, jacy są ci hobbitci⁴. Gdzie indziej uzupełnił tę informację, dodając: Później, po upływie kilku miesięcy, pomyślałem, że jest to po prostu za dobre, żeby zostało na odwrócie pracy egzaminacyjnej [...]. Najpierw napisałem pierwszy rozdział – i o nim zapomniałem, a później napisałem kolejną część. [...] Po prostu wysnułem opowieść ze wszystkiego, co miałem w głowie: nie pamiętam, żebym w ogóle to jakoś organizował⁵.

Tolkien spisał ręcznie opowiastkę i czytał ją synom: Johnowi, Michaelowi i Christopherowi (Priscilla była jeszcze za mała) podczas wieczornych lektur przy kominku. Później przepisał ją na maszynie i pożyczył kilku znajomym, zainteresowanym – tak jak on – legendami nawiązującymi do mitologii Północy. Jednym z tych, którzy ją wówczas przeczytali, był Clive Staples Lewis, przyszły autor *Opowieści z Narnii*, przyjaciel Tolkiena i podobnie jak on profesor uniwersytetu w Oksfordzie.

Lewisowi opowieść bardzo się spodobała. Później, po opublikowaniu *Hobbita*, był autorem pierwszych entuzjastycznych recenzji książki. Jednakże na tym etapie Tolkien nie myślał jeszcze o publikacji. Zmieniło się to, kiedy jego dawna uczennica z zaciekawieniem przeczytała maszynopis i podzieliła się swoim zachwytem z koleżanką pracującą dla znanego londyńskiego wydawnictwa Allen & Unwin. Tamta po zapoznaniu się opowieścią poleciła ją prezesowi firmy Stanleyowi Unwinowi, on zaś – jak zwykły to czynić w wypadku propozycji wydania książki dla dzieci – poprosił o jej zrecenzowanie swego najmłodszego syna, dziesięcioletniego Raynera. Opinia była pozytywna: *książka jest dobra i powinna podobać się wszystkim dzieciom w wieku od 5 do 9 lat* – napisał chłopiec. Latem roku 1937 ukazała się powieść *Hobbit albo tam i z powrotem* J.R.R. Tolkiena, profesora z Oksfordu – do tego czasu autora prac naukowych i kilku publikowanych w czasopiśmie wierszy – który w ten sposób objawił się jako pisarz.

³ J.R.R. Tolkien, *Listy*, wybrane i opracowane przez Humphreya Carpentera przy współpracy Christophera Tolkiena, przeł. Agnieszka Sylwanowicz, Prószyński i S-ka, Warszawa 2010, s. 358 (list nr 165).

⁴ Wstęp do: J.R.R. Tolkien, *Hobbit albo tam i z powrotem z ilustracjami Autora*, przeł. Andrzej Polkowski. Wydanie z objaśnieniami Douglasa A. Andersona przełożonymi przez Agnieszkę Sylwanowicz 'Evremind Took'. Edycja przejrzana i rozszerzona, Wydawnictwo Bukowy Las, Wrocław 2012, s. 21.

⁵ Cytaty pochodzą z wywiadów radiowych Tolkiena z 1957 i 1964 roku.

Świat Tolkiena i jego czytelników

Hobbit okazał się takim wydawniczym sukcesem, że wkrótce Stanley Unwin zwrócił się do autora z propozycją napisania kontynuacji powieści. Tolkien początkowo zaproponował wydawcy legendy składające się na *Silmarillion*, jednak okazało się, że opowieści o elfach i ich dramatycznych dziejach nie są tym, o co Unwinowi chodziło. Oczekiwano dalszego ciągu przygód pana Bagginsa lub przynajmniej utrzymanej w podobnym tonie historii z hobbitami w głównych rolach. Pisarz zaakceptował pomysł i już w grudniu 1937 roku miał pierwszy rozdział utworu, który określał jako „dalszy ciąg *Hobbity*”. Powieść, którą ostatecznie zatytułował *Władca Pierścieni*, okazała się jego największym i najsłynniejszym dziełem. Praca nad nią trwała dwanaście lat, a od 1949 roku, gdy została skończona, do jej wydania minęło kolejnych pięć.

Władca Pierścieni miał od początku swoich entuzjastów z zachwytem i pasją studiujących najdrobniejsze szczegóły wykreowanego przez Tolkiena świata i zaspokajających autora listownymi pytaniami na temat nieuwzględnionych w powieści kwestii. Pisarz skarżył się, że *jedni żądają map, podczas*

*gdy inni pragną raczej wskazówek geologicznych; wiele osób chce gramatyki, fonologii i przykładów języków elfickich. [...] Muzycy chcą melodii i zapisu nutowego; archeolodzy proszą o ceramikę i metalurgię*⁶. Tolkien odpisywał, rozwiązując, jak potrafił, przedstawione przez czytelników dylematy,

mógł wyczerpać tematyki, która – niemal jak prawdziwy świat – wydawała się nieskończona. Nawet wydane po śmierci pisarza potężne tomy *Silmarillionu* i *Historii Śródziemia* nie były w stanie zaspokoić wszystkich oczekiwań miłośników jego pisarstwa. Stało się jednak coś niezwykłego. Na świe-

Oczekiwano dalszego ciągu przygód pana Bagginsa. Pisarz zaakceptował pomysł i już w grudniu 1937 roku miał pierwszy rozdział utworu, który określał jako „dalszy ciąg *Hobbity*”. Powieść ostatecznie zatytułował *Władca Pierścieni*.

a przede wszystkim uzupełniał i korygował teksty, zarówno swoich opublikowanych książek, jak i pozostających w rękopisach opowieści, szkiców i wierszy. Oczywiście nie

cie zaczęły powstawać towarzystwa tolkienowskie, które organizowały nie tylko zjazdy swych członków w przebraniach hobbitów, lecz także naukowe konferencje, na których poruszano takie tematy, jak „Fizyka Śródziemia”, „Geologia Śródziemia” czy „Rozwój gramatyki języków elfów”. Pojawiło się wiele wydawanych przez entuzjastów czasopism, tzw. fanzinów, i amatorsko publikowanych opracowań poświęconych twórczości autora *Władcy Pierścieni*, wśród nich kilka zajmujących się wyłącznie zagadnieniami lingwistycznymi. Opublikowano słowniki queny i sindarinu, a także podręczniki do ich nauki. Z upływem lat ten ruch fanów bynajmniej nie osłabł, choć nastąpiła w nim wymiana pokoleń. Obecnie w Polsce ukazują się co najmniej dwa poważne periodyki omawiające różne aspekty twórczości Tolkiena, istnieje też wiele poświęconych mu stron internetowych. Czy J.R.R. Tolkien nie okazał się więc prawdziwym czarodziejem słowa? Nie tylko w swoich dziełach wyczarował cały rozległy świat, lecz pozostawił nam cząstkę tej magii, która powołała do istnienia Śródziemia – słowo, zakłęcie kreacyjnej wyobraźni.



Kadr z filmu *Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia*, reż. Peter Jackson

⁶ J.R.R. Tolkien, *Listy*, op. cit., s. 405 (list nr 187).



Początek przygody Bilba Bagginsa – spotkanie z Gandalfem. Kadr z filmu *Hobbit: Niezwykła podróż*, reż. Peter Jackson

Historia Europy w *Hobbicie* Tolkiena – prawda i mit

To właśnie związki z naszą wspólną europejską przeszłością sprawiają, że podczas lektury dzieła Tolkiena odnosimy nieodparte wrażenie, iż mamy do czynienia z czymś więcej niż tylko zwyczajną baśnią dziejącą się „nigdy” i „nigdzie”.

Tekst: dr Marek Gumkowski

Dawno temu, czyli kiedy?

I oto dawno temu, gdy świat był spokojniejszy i było na nim mniej hałasu, a więcej zieleni, a liczne plemię hobbitów cieszyło się dostatkiem, wydarzyło się coś [...]’. Choć nie jest to pierwsze zdanie powieści *Hobbit albo tam i z powrotem*, to jednak w istocie tymi właśnie słowami zaczyna się wielka przygoda pana Bilba Bagginsa. Drogą wiodącą obok

jego hobbickiej norki nadchodzi bowiem czarodziej Gandalf, którego pojawienie się zwiastowało niechybnie początek przygody albo przynajmniej opowieści o przygodzie. Niewątpliwie znajdujemy się tu, jako czytelnicy, na początku baśniowej narracji. Jednak opowiadana historia nie dzieje się „za siedmioma górami, za siedmioma rzekami”, w nieokreślonym miejscu, ani po prostu „dawno

temu”, w nieokreślonym czasie. Przeciwnie, skądinąd dowiadujemy się, że do spotkania Bilba i Gandalfa doszło w Hobbitonie, osiedlu usytuowanym niemal w samym środku niewielkiego kraju Shire, leżącego na środkowym zachodzie kontynentu Śródziemia. Czarodziej zjawił się we wtorek 25 kwietnia 1341 roku wedle przyjętej w Shire rachuby lat, które hobbiti liczyli od roku założenia ich ojczyzny.

¹ Cytaty w artykule za: J.R.R. Tolkien, *Hobbit albo tam i z powrotem z ilustracjami Autora*, przeł. Andrzej Polkowski. Wydanie z objaśnieniami Douglasa A. Andersona przełożonymi przez Agnieszkę Sylwanowicz 'Evremind Took'. Edycja przejrzana i rozszerzona, Wydawnictwo Bukowy Las, Wrocław 2012, s. 47.

Zarówno geografia kontynentu zwanego Śródziemiem, jak i jego historia, której fragment stanowią dzieje Shire'u, zostały stworzone przez wyobraźnię pisarską J.R.R. Tolkiena i przemyślane w najdrobniejszych szczegółach. Nie wszystkie podane wyżej informacje dotyczące geografii i chronologii pojawiają się w *Hobbitcie*. Nazwy *Shire* i *Śródziemie*, a także precyzyjne oznaczenia daty dziennej i rocznej owego wtorkowego spotkania pochodzą z innych tekstów pisarza, przede wszystkim z powieści *Władca Pierścieni* (w *Hobbitcie* wykreowany przez siebie świat Tolkien określa mianem Krajów Szerokiego Świata). Mamy tu bowiem do czynienia z zakrojoną na wielką skalę kreacją fikcyjnego świata, z jego mieszkańcami, ich krainami oraz liczącymi kilka tysięcy lat dziejami. A jednak, gdy czytamy powieści Tolkiena, nie czujemy się obco w wymyślonej przez niego rzeczywistości. To niewątpliwie zasługa wyobraźni i talentu pisarza, ale także efekt dokonanego przez niego wyboru źródeł inspiracji. Pierwowzorów występujących na kartach *Hobbita* ludów, ich obyczajów i rytuałów możemy szukać w realnej historii, a dokładnie mówiąc – w dziejach Europy. To właśnie związki z naszą wspólną europejską przeszłością sprawiają, że podczas lektury dzieła Tolkiena odnosimy nieodparte wrażenie, iż mamy do czynienia z czymś więcej niż tylko zwyczajną baśnią dziejącą się „nigdy” i „nigdzie”.

Bilbo – dżentelmen z epoki wiktoriańskiej w świecie mitów i legend

W ten świat mitycznej przeszłości wprowadza nas postać, która jest nam bliska właśnie dlatego, że nie do końca przynależy do owej rzeczywistości. Sposób, w jaki na pierwszych stronach *Hobbita* zostaje scharakteryzowany Bilbo Baggins i jego otoczenie, nasuwa przekonanie, że w jego osobie mamy do czynienia z kimś w rodzaju angielskiego zamożnego ziemianina z połowy XIX wieku, przeniesionego w czasy średniowiecznych legend. W swojej siedzibie Bag End Bilbo nabija fajkę tytoniem i zapala ją – o czym dowiadujemy się z późniejszego fragmentu powieści – za pomocą zapalek, które produkowano w Anglii od 1833 roku. Sprawdza też codzienną pocztę, dostarczaną tam do domów od roku 1837, i zaprasza Gandalfa na popołudniową herbatkę. A przecież podczas wyprawy hobbit będzie przemierzał świat, który – obok elementów pradawnych mitów – tworzą średniowieczne realia. Po co Tolkienowi jest potrzebna ta rojąca się od anachronizmów przebieżanka? Otóż pan Baggins jest przedstawicielem nas, współczesnych czytelników, w średniowiecznej rzeczywistości. Dzielimy z bohaterem liczne upodobania, przekonania i wyobrażenia. Patrzymy na otaczającą rzeczywistość oczami hobbita i choć często nie podzielamy jego punktu widzenia,

który zresztą w trakcie opowieści ulega wielu zmianom, zawsze go rozumiemy. Przyjęcie perspektywy na przykład średniowiecznego rycerza – założmy przez chwilę, że coś takiego w ogóle byłoby możliwe – uczyniłoby całą przedstawioną historię trudną do pojęcia, zwłaszcza dla dziecięcego odbiorcy. Dlatego hobbitci, reprezentowani w tym wypadku przez postać głównego bohatera, okazali się tak znakomitym pomysłem. Fakt, że Tolkien przedstawił ich jako sztywnych i dość nudnych domatorów, niechętnych wszelkim ekstrawaganckim „przygodom”, wniósł do powieści element humoru i umożliwił wyraziste przedstawienie zmian zachodzących w charakterze pana Bagginsa.

Krasnoludowie² – przybysze ze świata północnych sag i legend

Mimo początkowych zastrzeżeń pan Baggins daje się wplątać w przygodę, gdy do jego zacisznej nory przychodzi trzynastu nieproszonych gości. Krasnoludki są częstymi bohaterami baśni dla dzieci, jednakże tu nie chodzi o nie, lecz o krasnoludów. Używaną przez Tolkiena nietypową w języku angielskim formę liczby mnogiej *dwarves*, zamiast tradycyjnej *dwarfs*, polscy tłumacze oddali za pomocą wyrazów 'krasnoludy' (w przekładzie Marii Skibniewskiej) lub 'krasnoludowie' (w tłumaczeniach zarówno Pauliny Braiter, jak i Andrzeja Polkowskiego). Chcieli w ten sposób – jak pisze Polkowski – uświadomić czytelnikowi, że te postacie nie są miłymi stworkami w czerwonych czapczkach i że nie przybyły z baśni o Królownie Śnieżce i siedmiu krasnoludkach w wersji Disneya.

Rodowód krasnoludów sięga tysiąca lat wstecz, do germańskich mitów. Islandzkie słowo *dvergr*, które bywa też w innych, nie-Tolkienowskich tekstach tłumaczone jako 'karzeł', pojawia się w jednym z najstarszych zabytków literatury skandynawskiej – powstałej na przełomie X i XI wieku pieśni zatytułowanej *Wieszczba Wólwy*. Wchodzi ona w skład *Eddy poetyckiej*, zbioru tekstów spisanych około XII wieku. Wymienia

² Używane tu formy *krasnoludowie*, *elfowie*, które podkreślają osobowy status tych nazw i nazwanych za ich pomocą istot, są już od dłuższego czasu stosowane w polskich przekładach powieści J.R.R. Tolkiena, zarówno *Władcy Pierścieni*, jak i *Hobbita*.



Krasnoludowie. Kadr z filmu *Hobbit: Niezwykła podróż*, reż. Peter Jackson

się tam imiona 69 kartłów stworzonych przez bogów. Są wśród nich następujące: Thror, Dwalin, Dain, Bifur, Bofur, Bombur, Nori, Oinn (w polskim przekładzie nazwany Ai), Gandalf, Thorin, Thrain, Fili, Kili, Gloin, Dori, Ori³. Jak łatwo sprawdzić, spośród gości pana Bagginsa tylko Balina nie ma na tej liście, pojawiają się tam natomiast imiona Throra i Thraina, przodków Thorina, oraz Daina, jego krewniaka. Figuruje też na niej Gandalf[r], który u Tolkiena nie jest krasnoludem, ale czarodziejem. Tylko jego imię rozszyfrowali badacze zabytków skandynawskiego piśmiennictwa – znaczy ono ‘elf z różdżką’. Gandalf nie jest elfem, ale różdżka rzeczywiście stanowi jego ważny czarodziejski rekwizyt.

Elfowie, gobliny i trolle – stwory z ludowych podań

Elfowie to lud, któremu w swej twórczości dotyczącej świata Śródziemia Tolkien poświęcił najwięcej uwagi – więcej niż ludziom, a nawet hobbitom. W opowieściach o nich znalazły odbicie poglądy moralne i historyzoficzne pisarza, a także jego metafizyka. Elfowie ukazani w *Hobbitcie* są mniej skomplikowani niż ich współbracia z *Władcy Pierścieni* i *Silmarillionu*. Zachowali też pewne cechy swych pierwowzorów z dawnych legend. Nie mają natomiast nic wspólnego z małymi skrzydlatymi istotkami w rodzaju Blaszanego Dzwoneczka z *Piotrusia Pana*. Jest on tam nazwany „wróżką”, ponieważ słowa *elf* i *fairy* (tłumaczone u nas jako ‘wróżka’) były przez długi czas, także przez Tolkiena, używane wymiennie.

W średniowiecznych legendach elfowie są podobni do ludzi, ale nieskończenie od nich potężniejsi. To nieśmiertelne albo niezwykle długowieczne istoty, dysponujące czarodziejskimi mocami. Spotkanie z nimi często bywa niebezpieczne dla śmiertelników. Wiele jest opowieści o ludziach porwanych przez elfów i uwięzionych w ich podziemnych siedzibach. Przy całej swej groźnej potędze elfowie z podań odznaczają się jednak szlachetnością. Elfem jest na przykład Zielony Rycerz z XIV-wiecznego angielskiego poematu *Pan Gawen i Zielony Rycerz*. Przybywa on na dwór króla Artura



Galadriela. Kadr z filmu *Hobbit: Niezwykła podróż*, reż. Peter Jackson

i rzuca Rycerzom Okrągłego Stołu wyzwanie: najodważniejszy może uderzyć go toporem, ale po roku Zielony Rycerz będzie miał prawo oddać cios. Gawen toporem ucina rycerzowi głowę, tamten jednak nie umiera, lecz podnosi ją i odjeżdża, przypomniawszy o przyszłym spotkaniu. Elf poddaje później Gawena trudnym próbom, przestrzega jednak przy tym zasad kodeksu rycerskiego i postępuje honorowo.

Elfowie w *Hobbitcie* odziedziczyli po swoich legendarnych wzorach zarówno szlachetny charakter, jak i – w wypadku mieszkańców królewskiego pałacu w Mrocznej Puszczy – upodobanie do życia w podziemnych siedzibach oraz nieufność wobec obcych. Zamiłowanie elfów do poezji, a także

śpiewu, tańca i uctowania, nasuwa skojarzenia ze średniowiecznymi trubadurami, którzy, jak Tristan, stacali pojedynki w rycerskich i poetyckich turniejach. Jednocześnie jest to lud wyjątkowo silnie związany z naturą. Mieszkańcy Rivendell układają pieśni o szumiących drzewach, płynącej rzece, gwiazdzistym niebie, ciesząc się każdym przejawem życia przyrody. Długa i tragiczna historia elfów, przedstawiona przez Tolkiena w legendach *Silmarillionu*, w *Hobbitcie* pojawia się jedynie w wypowiedzi Elronda, gdy wspomina on upadek elfickiego grodu Gondolin. Pamiątkami heroicznej przeszłości są także czarodziejskie elfickie miecze, Orkrist i Glamdring, oraz Żądło, mieczyk Bilba.

³ Por. *Edda poetycka*, ze staroislandzkiego przełożyła i opracowała Apolonia Zaluska-Strömberg, Zakład Narodowy im. Ossolińskich – Wydawnictwo, Wrocław 1986 („Biblioteka Narodowa” S. II, nr 214), s. 5–6.



Ork. Kadr z filmu *Władca Pierścieni: Dwie wieże*, reż. Peter Jackson

Postaci goblinów z kolei wywodzą się z angielskich ludowych baśni oraz ich literackich opracowań. Słowo *goblin* jest w nich na ogół inną nazwą kobolda, gнома czy diablika – czarodziejskiej istoty, zazwyczaj złośliwej, mieszkającej najczęściej pod ziemią. To charakterystyczne, że inna używana później przez Tolkiena nazwa: *orkowie*, w *Hobbitcie* pojawia się tylko jeden raz. W tej wcześniejszej powieści gobliny nie mają jeszcze wszystkich przerażających cech orków z *Władcy Pierścieni*. Są jednak złe i okrutne, nienawidzą innych plemion, zwłaszcza elfów. Interesują się też konstruowaniem maszyn, jak czytamy, *prawdopodobnie to one wynalazły urządzenia służące do uśmiercania wielkiej liczby ludzi naraz*. W tej charakterystyce goblinów znalazły wyraz osobiste poglądy Tolkiena, żywiącego głęboką nieufnością nie tyle do samej techniki, ile do postawy czyniącej z postępu technicznego i jego efektów rodzaju świeckiej religii.

Literacki opis trolla po raz pierwszy spotykamy w *Eddie prozaicznej* islandzkiego poety Snorriego Sturlusona, powstałej około roku 1220. Przedstawiony jest on tam jako wielogłowy olbrzym. W mitologii Północy trolle to zarówno wielkoludy, jak i małe istotki, rodzaj skrzatów. Są na ogół brzydkie, brutalne i złośliwe, choć sympatyczne muminki z książek Tove Jansson – w ich oryginalnej szwedzkiej wersji – też są

trollami. W większości wypadków to jednak stwory tępe i okrutne, zrodzone ze skał i ziemi. Światło słoneczne obraca je z powrotem w kamień.

Trolle u Tolkiena to olbrzymy mające tylko po jednej głowie, co autor skrupulatnie podkreślił (bo oczywiście znał *Eddę* Sturlusona), pożerające ludzi i krasnoludów, unikające słońca i w ciągu dnia chroniące się w jaskini. Co ciekawe, mówią *cockneyem*, czyli angielską gwarą londyńskich środowisk robotniczych. To wprowadza do ich charakterystyki elementy komizmu i łagodzi efekt dość przerażających szczegółów ich jadłospisu.

Beorn – berserk, wojownik-niedźwiedź o słowiańskich korzeniach

Najbardziej tajemniczą postacią spotkaną przez pana Bagginsa jest Beorn. Potrafi zmieniać się w niedźwiedzia, o czym świadczy także jego imię – staroangielskie słowo oznaczające mężczyznę, ale pierwotnie będące określeniem niedźwiedzia. Beorn ma wiele wspólnego z bohaterem poematu *Beowulf*, który powstał w VIII wieku, a został zapisany w języku staroangielskim około roku 1000. Imię tytułowej postaci, rycerza zabijającego potwory, oznacza dosłownie ‘wilk na pszczoły’, czyli niedźwiedź. W walce Beowulf wpada w bitewną furję, w której

dochodzi do głosu jego zwierzęca natura. Taki stan oszołomienia, pozwalający bić się mimo zmęczenia i ciężkich ran, był charakterystyczny dla skandynawskich średnio-wiecznych wojowników zwanych berserkami, czyli ‘niedźwiedzimi skórami’. Określano ich tak, gdyż walczyli ubrani w skóry dzikich zwierząt, zwłaszcza niedźwiedzi, z którymi się utożsamiali. Ogarniętego szałem berserka przypomina Beorn walczący w Bitwie Pięciu Armii. Jego charakter i tryb życia pełne są dziwnych kontrastów. Choć śmiertelnie groźny jako niedźwiedź, Beorn mieszka ze zwierzętami, które kocha jak własne dzieci. Stroni od ludzi, nie jada mięsa, żywi się mlekiem i jego przetworami, miodem i chlebem. Bywa dobry i uczynny, ale zazwyczaj jest opryskliwy, grubiański i okrutny. Złożona ze sprzeczności natura bohatera wydaje się mieszanką elementów środkowoeuropejskich i azjatyckich. Wskazuje też na to fakt, że w pierwszej wersji powieści imię tej postaci miało brzmieć *Medwed*. Choć z tego miana, wskazującego wyraźnie na słowiański rodowód Beorna, pisarz ostatecznie zrezygnował, nie jest przypadkiem, że Gandalf powołuje się na znajomość Beorna z czarodziejem Radagastem. To imię kojarzy się z Radogoszczą, nazwą grodu lechickiego plemienia Redarów i miejscem kultu słowiańskiego boga Swarozycza, zwanego też Radogostem, od słów *rad* ‘miły’ i *gost* ‘gość’. Można zatem zaryzykować twierdzenie, że obok wątków mitologii germańskiej w powieści Tolkiena pojawiają się też ślady słowiańskich wierzeń i legend.

Rytuály i obyczaje średniowiecznej Europy w powieści Tolkiena

Związki opowieści o wyprawie Bilba Bagginsa z pradziejami Europy nie ograniczają się wyłącznie do warstwy mitologicznej. Można tam odnaleźć także nawiązania do średniowiecznych obyczajów i rycerskich rytuałów. Jednym z najbardziej charakterystycznych jest nadawanie imion mieczom – najsłynniejszym z nich był Durendal, ostrze tytułowego bohatera *Pieśni o Rolandzie*. Echem tego zwyczaju jest scena, w której Bilbo po walce z ogromnym pajakiem wypowiada tradycyjną formułę, dając swemu mieczkowi nazwę *Żądło*.

Również grzebanie zabitego rycerza z jego orężem stanowiło powszechnie stosowany zwyczaj średniowiecznych wojowników. Tak właśnie postępuje król elfów, składając Orkrista, miecz Thorina, na grobie przywódcy krasnoludów, poległego w Bitwie Pięciu

walczyli do ostatniej strzały. Oto przykład tego, co przez znawców średniowiecznego etosu rycerskiego zostało nazwane ideą północnej odwagi. To odwaga heroiczna, która nakazuje wierność sprawie nawet w obliczu nieuchronnej klęski. Perspektywa przegranej

przegranej przez Anglosasów bitwę z wikingami pod Maldon w roku 991: *Niech nasza myśl będzie głębsza, a odwaga tym większa, im mniej mamy sił.* Także Bilbo, który decyduje się w najbardziej rozpaczliwym momencie Bitwy Pięciu Armii bronić do końca króla uwielbianych przez siebie elfów, okazuje ową heroiczną odwagę. Z pewnością na początku opowieści nie spodziewalibyśmy się tego po lubiącym wygody i unikającym przygód hob-bicie. To zaś, że wszystko kończy się raczej szczęśliwie, wynika z natury baśni.

Podróż, którą odbyliśmy z panem Bagginsem, prowadziła nas nie tylko przez dzikie krainy do Samotnej Góry i z powrotem, lecz także w przeszłość, w głąb mitycznej i rzeczywistej historii Europy. I podobnie jak Bilbo, powróciliśmy z tej wyprawy bogatsi. Zdobyliśmy wiedzę na temat mitów, legend, obyczajów i postaw ludzi średniowiecza, a co najważniejsze, zyskaliśmy świadomość, jak ważną rolę one odgrywały – i wciąż odgrywają – w naszej kulturze. W świetle tych doświadczeń twierdzenia krytyków, że baśń Tolkiena nic nam nie ofiarowuje poza ucieczką od rzeczywistego świata, wydają się pozbawione podstaw.

Scena, w której Bilbo Baggins po walce z ogromnym pająkiem wypowiada tradycyjną formułę, dając swemu mieczykowi nazwę *Żądło*, jest nawiązaniem do rycerskiego zwyczaju nadawania imion broni.

Armii. Jednak najsilniejszy wpływ idei średniowiecznego rycerstwa na działania bohaterów powieści dotyczy nie tyle obyczajów, ile postaw. Bard, który na czele niewielkiego oddziału łuczników broni Miasta na Jeziorze przed smokiem, wzywa swoich ludzi, by

i śmierci w walce nie może prawdziwego rycerza skłonić do odrzucenia bronionych wartości. Przeciwnie, wzmacnia w nim gotowość do stawiania oporu – aż do końca. Tę postawę wyrażają najlepiej słowa bohatera staroangielskiego poematu opiewającego



Bilbo Baggins. Kadr z filmu *Hobbit: Pustkowie Smauga*, reż. Peter Jackson

A droga wiedzie w przód i w przód



Kadr z filmu *Władca pierścieni: Drużyna Pierścienia*, reż. Peter Jackson

Tolkien na spotkaniach literackich z fanami zwykł mawiać: *My, hobbici*, podkreślając w ten sposób swoje przywiązanie do wartości cenionych w literackim Shire. Nie ukrywał również, że – tak jak jego bohaterowie – bardzo ceni spokojne, zaciszne życie na prowincji.

Tekst: Marcin Bąk

Hobbit – coż to jest?

Jak twierdzą biografowie J.R.R. Tolkiena, historia hobbita wywodzi się z opowieści, które pisarz układał z myślą o swoich dzieciach. Stąd utwór ten jest pisany stylem lekkim i niezbyt poważnym, choć o poważnych sprawach mówi. Sam Tolkien po latach przyznawał, że początkowo wcale nie łączył przygód Bilba Bagginsa z odkrywaniem przez siebie od 1913 roku światem Śródziemia. Zmieniło się to po oszałamiającym sukcesie wydawniczym, jaki odniosła książka *Hobbit, czyli tam i z powrotem*¹ w 1937 roku. Autor był zaskoczony jej ogromną popularnością. Wydawcy zapragnęli wykorzystać sukces i namówili Tolkiena do napisania nowego *Hobbita*. Podczas pracy nad nim pisarz stwierdził, że akcja poprzedniej powieści toczyła się w tym samym uniwersum, do którego drogę otworzył mu kiedyś dwuwiersz o Earendalu, znaleziony w staroangielskim poemacie *Christ*² Cynewulfa. Łącznikiem okazał się magiczny

pierścień, a właściwie Pierścień, który został odnaleziony przez Bilba niby przypadkiem w lochach orków w Górach Mglistych. Ów klejnot posiadał niezwykłą moc. Każdy, kto włożył go na palec, stawał się niewidzialny. Nie była to jednak najważniejsza cecha magicznego przedmiotu. Ten potężny artefakt wykonany został tysiące lat wcześniej przez Saurona – upadły anielski byt, wcielonego diabła Śródziemia. Przełał on w klejnot swoją moc i żądze władania, aby za jego pomocą kontrolować właścicieli pozostałych pierścieni. Stracił go jednak w bitwie i na długi czas opuścił Śródziemie. Po kilkunastu stuleciach zapragnął odzyskać władzę, ale do tego był mu potrzebny utracony skarb. Sześcioczęściowe dzieło *Władca Pierścieni*, bo taki tytuł został ostatecznie nadany nowemu *Hobbitowi*, opowiada o wyprawie związanej z pierścieniem czarnoksiężnika. Jest to jednak podróż na opak. W powieści *Hobbit, czyli tam i z powrotem* bohater udaje się w nieznanne, odnajduje skarb,

¹ Tytuł powieści powtórzony za tłumaczeniem Marii Skibniewskiej, Wydawnictwo Iskry, 1997.

² Utwór ten wiele lat wcześniej zafascynował Tolkiena i natchnął do napisania wiersza *Podróż Earendela, Gwiazdy Wieczornej* opisującego gwiazdny statek, który podróżuje po niebie. Jak wskazuje biograf pisarza, Humphrey Carpenter, utwór ten dał początek mitologii autora *Władcy Pierścieni*.

doświadcza różnych przygód i bezpiecznie wraca do domu, by żyć długo i szczęśliwie. We *Władcy Pierścieni* natomiast wędrowka ma na celu nie tyle odnalezienie skarbu, ile jego zniszczenie. Główny bohater, czyli Frodo Baggins, powraca wprawdzie w rodzinne strony, ale wszyscy wiedzą, że nie będzie tam żył długo i szczęśliwie. Ten smutek i cień śmierci jest wedle Tolkiena ważnym dziedzictwem Północy, pozostałością po mitach ludów germańskich i celtyckich, w których bohater najczęściej ginie w końcowej fazie opowieści, nawet jeśli odnosi zwycięstwo nad przeciwnikiem.

Od Hobbita do Władcy Pierścieni – popularność

Pierwsza książka Tolkiena, *Hobbit, czyli tam i z powrotem*, sprawiła, że pojawili się wielbiciel jego twórczości. Prawdziwy jednak początek mody na Śródziemie datuje się od czasu wydania *Władcy Pierścieni* w latach pięćdziesiątych XX wieku i przetłumaczenia trylogii na różne języki. Już na początku lat sześćdziesiątych została ona przełożona na język polski dzięki pracy niezrównanej Marii Skibniewskiej. Mimo że doczekaliśmy się następnych propozycji tłumaczeń, to jej przekład uważany jest przez polskich fanów za najlepszy, bo najbardziej zgodny z duchem oryginału. W Polsce krąg oddanych miłośników twórczości Tolkiena początkowo był niewielki, szybko jednak zaczął się powiększać.

Na świecie *Władca Pierścieni* zdobywał rzesze oddanych czytelników, którzy spontanicznie i żywiołowo reagowali na rzeczywistość wykreowaną przez oksfordzkiego profesora. Powstawały fankluby i koła miłośników twórczości Tolkiena. Podczas spotkań tych grup rozmawiano o historii Śródziemia, degustowano przysmaki hobbitów, obchodzono urodziny Bilba Bagginsa czy świętowano zniszczenie pierścienia. Młodzież – tak jak hobbitci – witała się słowami pozdrowienia: *Niech włosy na twoich nogach nigdy nie będą krótsze!*. Popularne stały się hasła: *Gandalf na prezydenta!*, *Frodo żyje!*. Pisarz był zasypywany listami od czytelników, którzy domagali się wyjaśnienia wielu wątków nierozwiniętych na kartach powieści. Tolkien w swoich odpowiedziach wytłumaczył wiele podjętych przez nich



Nowa Zelandia jako Hobbiton

kwestii, inne zostały wyjaśnione w opublikowanych przez jego syna Christophera szkicach i projektach (*Silmarillion, Niedokończone opowieści*).

Do autora *Władcy Pierścieni* zwracali się autentyczni ludzie, których imiona i nazwiska przypadkowo zostały użyte w jego utworach. Przez pewien czas pisywał prawdzi-

Hobbitci są oryginalnym pomysłem Tolkiena. Wedle zamysłu pisarza mieli być częścią rasy ludzkiej, ale wyróżniającą się niskim wzrostem, który symbolizowałby pokorę wobec świata. W przeciwieństwie do pozostałych ludzi nie pragną władzy nad światem, są pozbawieni wszelkich ambicji związanych z podbojem innych terytoriów

Tolkien nieraz żartował, że obawia się nadejścia listu podpisanego: Gollum.

wy Sam Gamgee. Tolkien nieraz żartował, że obawia się nadejścia listu podpisanego: Gollum.

Postacie elfów, krasnoludów, orków, trolli, wargów i złych duchów nie zostały wymyślone przez autora *Silmarillionu*. Wywodzą się z folkloru i legend germańskich. Pisarz nadał im jednak bardzo wyraźne cechy, jakie – jego zdaniem – pierwotnie w mitach posiadały. Zgodnie z koncepcją świętego Augustyna, uważał, że nie istnieje zło absolutne, wszelkie „złe” stwory pierwotnie musiały być dobre.

i czegoś, co nazwalibyśmy „tworzeniem cywilizacji”. Choć czas ich życia jest nieco dłuższy niż Dużych Ludzi, często przekraczają bowiem sto lat, w porównaniu z długowiecznością elfów ich istnienie stanowi zaledwie błysk. Do Dużych Ludzi są także podobni w sprawach bardziej ziemnych. Smakują im te same potrawy, podobne rzeczy wzbudzają ich niechęć. Lubią osiedlać się w wiejskich okolicach, w żyznych krainach. Tu mogą zakładać farmy, uprawiać sady i pola. Nie korzystają z urządzeń bardziej skomplikowanych niż

miechy kowalskie lub ręczne krosna, choć narzędziami rzemieślniczymi posługują się nader zręcznie.

Ojczyzna hobbitów – Shire – to kwintesencja wsi spokojnej, wsi wesołej, nieskażonej cywilizacją. Tolkien, już po odniesieniu sukcesu przez *Władcę Pierścieni*, na spotkaniach literackich z fanami zwykł mawiać: *My, hobbitci*, podkreślając swoje przywiązanie do wartości cenionych w literackim Shire. Nie ukrywał również, że – tak jak jego bohaterowie – bardzo ceni spokojne, zaciszne życie na prowincji, zdrową żywność pochodzącą z naturalnych upraw i odrobinę

z założenia, że historię piszą zwycięzcy, dlatego tym razem warto ją pokazać z perspektywy pokonanych – społeczności orków i trolli zamieszkujących Mordor. Inaczej niż w pierwowzorze, nie jest on siedliskiem złych mocy i królestwem czarnej magii, lecz krainą najbardziej w Śródziemiu rozwiniętą pod względem technologicznym. Jednak w oczach „szarej eminencji” mitycznego świata, Gandalfa, mieszkańcy Mordoru, wybierając drogę rozwoju technologicznego, podpisali na siebie wyrok śmierci. Drogą intryg, szpiegostwa i gry dyplomatycznej koalicja ludów pod przywództwem żadnego

postaci, były inspirowane Tolkienowskim uniwersum.

Świat gier fantasy

Twórcy gier, kreując bohaterów, wzorowali się na postaciach zamieszkujących Śródziemie. Z reguły zachowywali przy tym podział na istoty dobre (elfy, krasnoludy) i złe (orkowie, gobliny, trolle). W większości gier hobbitci występują pod nazwą niziołków. Nazwa ta była co prawda używana przez Tolkiena, ale zdecydowanie rzadziej, i nie została przez pisarza zastrzeżona. W wielu grach z gatunku magii i miecza niziołki są prawie takie same, jak mieszkańcy Hobbitonu – niskie, pulchne i rumiane, lubią dobrze zjeść. Czasem pojawiają się jednak niziołki o złym charakterze, co klóci się z zamysłem Tolkiena.

Elfy Tolkienowskie bardzo różnią się od małych, wesołych, uskrzydłych stworzeń funkcjonujących w literaturze anglosaskiej od XIX wieku. Pisarza wręcz irytowała taka wizja istot ze świata Faerie, czyli Królestwa Czarów. Twierdził, że jest niedorzeczna i groteskowa. Jak sam kiedyś powiedział – jego elfy to Wspaniali Ludzie, a raczej stworzenia, jakimi ludzie bardzo chcieliby być. Choć wzrostem i posturą podobni do nas, nie starzeją się jednak jak my. Wedle naszych kryteriów są nieśmiertelni

Jak dotąd, wszystkie pisarskie próby kreowania Śródziemia poziomem nawet się nie zbliżyły do prozy Tolkiena.

niegroźnych używek. Hobbitci, podobnie jak ich twórca, bardzo lubili dobrze zjeść, kochali piwo i namiętnie palili fajki... Dzięki popularności książek Tolkiena postać hobbita zawędrowała do literatury fantasy, a także do kultury masowej.

Naśladownictwo

Już w latach pięćdziesiątych, zaraz po wydaniu *Władcy Pierścieni*, zostały podjęte pierwsze próby dopisania dalszego ciągu historii Śródziemia. Trwają one do dziś.

Tolkienowski świat najbardziej żywotowo jest współtworzony przez jego miłośników. Są oni twórcami tzw. fanfików (z języka angielskiego: *fanfiction*), czyli bardziej lub mniej udanych (ale pełnych zapału i szczerych chęci) utworów usiłujących dopowiedzieć to, czego angielski pisarz nie opisał w swoich książkach. Polem działania fanów są przeróżne magazyny zwane fanzinami, amatorskie wydawnictwa, portale internetowe i inne niezależne formy piśmiennictwa wzbogacane klimatycznymi ilustracjami.

Warto tu wspomnieć o książce *Ostatni Powiernik Pierścienia* Kiryła Jeskowa z roku 1999, ponieważ proponuje ona zupełnie inne spojrzenie na wykreowane przez Tolkiena Śródziemie. Jeskow wyszedł

władzy Aragorna niszczy najbardziej postępowe państwo świata.

Rzecz ciekawa, próbę kontynuacji losów innej krainy Śródziemia, Gondoru, podjął także sam Tolkien w kilka lat po ukazaniu się *Władcy Pierścieni*. Porzucił jednak to wyzwanie, stwierdził bowiem ze smutkiem, że byłaby to historia ponownego upadku. Ludzie bardzo szybko nudzą się dobrem.

Wiele lat później podobne starania podjął Nick Pierumow. Opowiedział w swojej trylogii losy Arnoru i Gondoru w początkach IV Ery, czyli wiele lat po wojnie o pierścień. W historii tej daje się odczuć żal za odchodzącym światem Śródziemia. Niestety, całość za bardzo przypomina fabułę gry: bohaterowie rozwiązują questy, czyli zadania, zbierają punkty doświadczenia, zdobywają magiczne przedmioty.

Jak dotąd, wszystkie pisarskie próby kreowania Śródziemia poziomem nawet się nie zbliżyły do prozy Tolkiena. Ciekawie natomiast zostały wykorzystane elementy tej mitycznej rzeczywistości przez twórców gier fabularnych, a także komputerowych. Już w latach siedemdziesiątych pierwsze koncepcje RPG (z języka angielskiego: *Role Playing Games*), czyli gier fabularnych, które polegają na wcielaniu się w role fikcyjnych



(w rzeczywistości bardzo długowieczni), wolni od chorób, utalentowani artystycznie, bardzo mądrzy, piękni i z reguły – dobrzy. Kwestia kształtu ich spiczastych uszu, cechy mającej jakoby wyróżniać ich fizycznie, nie została przez Tolkiena nigdzie definitywnie rozstrzygnięta.

Krasnoludy występujące w grach pochodzą z gór. Wyróżniają się niską, lecz mocną budową. Są doskonałymi rzemieślnikami, a w walce – nieustraszonymi wojownikami. Cechują się zawziętością. W świecie literatury fantasy także przyjęła się właśnie taki ich obraz.

Orkowie zajmują w RPG poczesne miejsce. Czasem są dokładną kopią stworzeń Tolkienowskich, niekiedy zaś posiadają specyficzne cechy. Zdarzają się nawet światy, w których mają dobre, a nie złe, charakterystyki. W znanej miłośnikom fantasy prozie amerykańskiego pisarza Roberta Salvatore istnieje wyraźne rozróżnienie na orki i gobliny. Pierwsze z nich to brzydkie, krępkie humanoidy, wzrostem odpowiadające ludziom, zaś drugie, znacznie od nich mniejsze, są złośliwymi skrzatami. Dla Tolkiena te drugie były po prostu określeniem ostatnich plebion orków z Gór Mglistych.

W większości światów fantasytrolle mają cechy zbliżone do tych, jakimi obdarzył je Tolkien. Są to tępe i złośliwe

osiłki, nieprzyjazne ludziom. Niekiedy strzegą przejścia przez jedyne w okolicy mosty. W niektórych grach, aby je ostatecznie pokonać, należy użyć ognia lub kwasu, isto-

Morgulu, a w *Księdze zaginionych opowieści* podał jeszcze imię drugiego po wodzu – Khamul, to twórcy gier opartych na uniwersum Śródziemia postarali się o imiona

Już w latach siedemdziesiątych pierwsze koncepcje RPG, czyli gier fabularnych, które polegają na wcielaniu się w role fikcyjnych postaci, były inspirowane Tolkienowskim uniwersum.

ty te posiadają bowiem dużą zdolność do regeneracji.

Nazgule, czyli Upiory Pierścienia, łączą w sobie cechy przeróżnych baśniowych złych duchów. Niegdyś byli ludźmi, część z nich nawet szlachetnymi. Otrzymali pierścienie władzy, dające im potężną moc, lecz w rezultacie zamienili się w widma służące Sauronowi. Choć Tolkien nazwał we *Władcy Pierścieni* tylko wodza Nazguli, Czarnoksiężnikiem, Władcą Angmaru lub Księciem

dla wszystkich dziewięciu Upiorów. Jednym z nich uczynili nawet kobietę – szlachetną księżniczkę z Numenoru.

Dzięki książkom Tolkiena w grach fabularnych zaczęły ożywać nie tylko istoty ze Śródziemia. Pojawiły się w nich również niektóre artefakty, takie jak magiczne miecze i kamienie. Dobrym przykładem jest tu mithril, czyli metal zwany też szlachetnym srebrem, występujący tylko w jednym miejscu Śródziemia, a mianowicie w kopalniach Morii. Jego właściwości to wyjątkowa lekkość i piękny połysk. Kolczuga wykonana z tego metalu okazywała się nie do przebiccia, dlatego w czasach wyprawy Bilba był bezcenny.

Przedmioty znane nam ze świata *Hobbita* przeniknęły również do otaczającej nas rzeczywistości. Symbol pierścienia zdobi T-shirty, breloczki i nalepki samochodowe, jak sądzę raczej wbrew intencjom autora *Władcy Pierścieni*.

Ekranizacje

Nie wszystkie próby adaptacji twórczości Tolkiena okazały się udane. Z pewnością przeniesienie na ekran dzieła uważanego za genialne, tak aby zadowolić gusta fanów i krytyków, nie jest łatwym zadaniem. Pierwsza ekranizacja *Władcy Pierścieni* pojawiła się w 1978 roku. Był to animowany film z wstawkami aktorskimi, wyreżyserowany przez Amerykanina Ralpha Bakshiego. Okazał się niewypałem – na ekran udało się przenieść tylko



Z pewnością przeniesienie na ekran dzieła uważanego za genialne, tak aby zadowolić gusta fanów i krytyków, nie jest łatwym zadaniem.

część wydarzeń opisanych w powieści, prace nad pozostałym materiałem zostały wstrzymane. Kontynuacji podjęli się w roku 1980 Arthur Rankin i Jules Bass. Ich adaptacja nosiła tytuł *Powrót Króla* i obejmowała te wydarzenia, które nie zostały uwzględnione w ekranizacji Bakshiego. Film był całkowicie animowany, konwencja nieco przypominała produkcje Disneya. Zdaniem środowiska fanów całość wypadła jeszcze gorzej od filmu Bakshiego.

Dopiero Peter Jackson, mający do dyspozycji takie narzędzia, jak nowoczesne efekty specjalne, zdołał stworzyć wielkie dzieło, które obejmuje całą trylogię Tolkiena. Ze względów komercyjnych filmowe premiery kolejnych części *Władcy Pierścieni* odbywały się z zachowaniem rocznych przerw. Adaptacja, co oczywiste, pod niektórymi względami odbiega od literackiego pierwowzoru. Nie wszystkim fanom twórczości Tolkiena

zmiany przypadły do gustu. Pominęto wiele ważnych wątków, np. motyw Starego Lasu, Upiory Kurhanów i postać Toma Bombadila. Film okazał się jednak sukcesem, wzbudził w wielu widzach żywe emocje.

Od kilku miesięcy można oglądać ekranizację przygód mieszkańców Śródziemia, przygotowaną na podstawie powieści *Hobbit, czyli tam i z powrotem*. Warto wspomnieć, że nie jest to pierwsza próba przeniesienia na ekran przygód Bilba Bagginsa. Wspominani już Arthur Rankin i Jules Bass, zanim zmierzili się z *Powrotem Króla*, stworzyli animowany film, w którym ukazali wędrówkę do Samotnej Góry. Nie spotkał się on jednak z przychylnością widzów. Podstawowe zarzuty brzmiały: splotenie opowieści Tolkiena i infantylizacja bohaterów.

O tym, jaka jest adaptacja powieści o hobicie w wersji Petera Jacksona, możemy się przekonać sami.



Kadr z filmu *Hobbit: Niezwykła podróż*, reż. Peter Jackson

Z wizytą w Śródziemiu

Kochamy hobbity!, Nie zabierajcie nam hobbitów! – takie hasła można było przeczytać na transparentach przygotowanych przez mieszkańców Nowej Zelandii, gdy wybór ich pięknego kraju na miejsce produkcji najnowszego filmu Petera Jacksona stanął pod znakiem zapytania.

Przed wizytą w Śródziemiu

Najnowszy film Petera Jacksona *Hobbit: Niezwykła podróż* to pierwsza część trylogii, której główną osnowę fabularną tworzy powieść J.R.R. Tolkiena *Hobbit, czyli tam i z powrotem*. Premierę kolejnych dwóch części adaptacji przewidziano na najbliższe lata.

Film opowiada o niezwykłej a zarazem niebezpiecznej podróży hobbita Bilba Bagginsa i krasnoludów, której celem jest odzyskanie skarbów zawłaszczonych przez smoka Smauga. W trakcie wyprawy hobbit nieoczekiwanie staje się właścicielem magicznego pierścienia, dotychczas będącego w posiadaniu Golluma. Dzięki mocy tego czarodziejskiego przedmiotu Bilbo może stawać się niewidzialny, co w wielu groźnych sytuacjach pomaga mu i jego przyjaciółom wyjść z rozmaitych opresji obronną ręką.

Historia hobbita i krasnoludów toczy się wcześniej niż wydarzenia znane nam z ekranizacji *Władcy Pierścieni*. Przypomnijmy: na początku tego filmu hobbit Frodo otrzymuje od swojego stryja Bilba magiczny pierścień. Za namową czarodzieja Gandalfa wyrusza w podróż, by doprowadzić do zniszczenia owego klejnotu, niegdyś wykutego przez

władcę ciemności Saurona. Artefakt bowiem rządzi pozostałymi pierścieniami danyymi władcom Śródziemia. W ten sposób zagraża wszystkim mieszkańcom Szerokiego Świata.

Najnowsze dzieło Petera Jacksona, które gości na ekranach kin od kilku miesięcy, to z kolei adaptacja przygód stryja Froda – Bilba Bagginsa. Dowiadujemy się z niej, między innymi, w jaki sposób Bilbo stał się właścicielem pierścienia Saurona. Powrót ekipy filmowej i widzów do Śródziemia to podróż do krainy, w której magiczny klejnot wpływa na bieg wydarzeń.

Peter Jackson wraca do Śródziemia

Kochamy hobbity!, Nie zabierajcie nam hobbitów! – takie hasła można było przeczytać na transparentach przygotowanych przez mieszkańców Nowej Zelandii, gdy wybór ich pięknego kraju na miejsce produkcji najnowszego filmu Petera Jacksona stanął pod znakiem zapytania. Na szczęście ostatecznie plan zdjęciowy zorganizowano na wyspie, tak jak w wypadku *Władcy Pierścieni*, który oczarowywał widzów pięknymi widokami tutejszej przyrody. Nowozelandzkie plenery urzekają malowniczością,



Kalendarium widza – premiery filmowe

Grudzień 2012 – *Hobbit: Niezwykła podróż*
Grudzień 2013 – *Hobbit: Pustkowia Smauga*
Lipiec 2014 – *Hobbit: Tam i z powrotem*

tworzą niesamowity klimat; można wręcz powiedzieć, że są baśniowe. Prace ekipy filmowej odbywały się jednak nie tylko w środowisku naturalnym, lecz także w studiach zbudowanych specjalnie na potrzeby filmu, aby w jak najmniejszym stopniu naruszać integralność przyrody.

Więści z planu filmowego Śródziemia

Na kilka miesięcy przed premierą *Hobbita* można było śledzić pracę ekipy filmowej i rezultaty jej działań podczas wirtualnych spacerów, do których regularnie – w ramach swojego wideoblogu – zapraszał wszystkich zainteresowanych Peter Jackson. W krótkich filmach ukazujących kulisy produkcji oglądający mogli odwiedzić między innymi ogromną halę pełniącą funkcję garderoby. Zajrzeli także do charakterystyki i rekwizytorni. Zobaczyli, w jaki sposób aktorzy przy pomocy

specjalistów przygotowują się do wejścia na plan filmowy i ile czasu trwa ich przemiana w bohaterów magicznej opowieści. Przykładowo metamorfoza aktora wcielającego się w rolę najgrubszego krasnoluda Bombura

w rzeczywistych rozmiarach. Niezwykle interesującym doświadczeniem okazała się także podróż wraz z aktorami na plan filmowy zorganizowany w odległych zakątkach Nowej Zelandii.

Na potrzeby filmu *Hobbit* ręcznie wykonano 5953 peruki.

za każdym razem zajmowała dwie godziny. W przymocowywaniu aktorowi ogromnego brzucha uczestniczyły trzy osoby.

Oglądający relację z planu dowiedzieli się także, ile ręcznie robionych peruk przygotowano specjalnie na potrzeby filmu. Liczba jest naprawdę imponująca – wykonano ich 5953!

W trakcie wirtualnego spaceru widzowie odwiedzili znanych ilustratorów prozy Tolkiena – Alana Lee i Johna Howe'a – zaproszonych do współpracy przez Petera Jacksona. Rysunki artystów były dla twórców filmu drogowskazem w kreowaniu Śródziemia. Można było również zobaczyć, jak powstawała miniaturowa makieta scenografii, na podstawie której budowano obiekty

Co ciekawe, aktor Andy Serkis wcielający się w postać Golluma po raz pierwszy od początku swojej przygody z tym bohaterem bezpośrednio pracował na planie z innymi aktorami. Podczas realizacji trylogii *Władca Pierścieni* większość czasu spędził w studio, współpracując z komputerem.

To oczywiście tylko niektóre, wzmagające ciekawość nowiny z planu superprodukcji.

Magiczny świat Śródziemia w realistycznej odświeżeniu?

W ciągu ostatnich miesięcy nie wszystkie informacje dotyczące filmu wzbudzały pozytywne emocje. Podczas filmowej imprezy Cinema Con w San Diego reżyser

zaprezentował 10-minutowy trailer *Hobbita*. Film został przygotowany w nowej technologii filmowania. Polega ona na wyświetlaniu 48 klatek na sekundę (format *High Frame Rate*), a nie jak dotychczas – 24. Widzowie uznali, że w wyniku zastosowania innej jakości nagrywania obrazu film, który miał pokazać widzom magiczny świat Tolkiena, stracił magię. Okazał się zbyt realistyczny. Pojawiły się głosy, że bardziej przypomina dokument z planu filmowego lub niskobudżetową produkcję. Gorszej opinii miłośnicy Tolkienowskiego świata z pewnością nie mogli usłyszeć. Nic dziwnego, że na taką krytykę zareagował sam Peter Jackson, broniąc przyjętego rozwiązania. W wywiadach udowodnił, że wybrana technika filmowania wręcz wzmocniła wrażenie baśniowości, daje widzowi złudzenie bycia w centrum wydarzeń, a tym samym ułatwia skupienie uwagi na opowiadanej historii. Jedno jest pewne: zastosowana technologia jest rewolucyjna, a przez to budzi kontrowersje, tak jak kiedyś fotografia cyfrowa. Być może opór wobec nowości dotyczy kwestii pokoleniowej – jak wskazują producenci filmowi. W ich przekonaniu młode pokolenia, przyzwyczajone do telewizji cyfrowej i 3D, zaakceptują nową technikę. Proces zmiany jest raczej nieunikniony.

W Polsce tylko kilka kin przygotowało się do wyświetlenia obrazu z inną szybkością niż 24 klatki na sekundę.

Ile w ekranizacji dzieła Tolkiena jest z Tolkiena?

W ekranizacji przygód Bilba Bagginsa możemy dostrzec rozbieżności między fabułą książki a filmem. Przede wszystkim w adaptacji pojawiają się postaci znane z *Władcy Pierścieni*. Wśród nich są Frodo, Legolas, Saruman, Galadriela. Poznajemy także zupełnie nową postać – elfkę Tauriel. Obecność postaci kobiecych jest jedną z zasadniczych różnic, ponieważ w powieści bohaterki nie występują w ogóle. Dodatkowo mamy okazję ocenić, jakim czarodziejem jest Radagast, który w książce został zaledwie wspomniany. To jeszcze nie wszystko. Wprowadzenie wymienionych bohaterów z pewnością wiąże się z dodaniem nowych wątków



Gollum. Kadr z filmu *Hobbit: Niezwykła podróż*, reż. Peter Jackson



Nowa Zelandia jako Śródziemie

fabularnych, dzięki którym zekranizowane wersje utworów Tolkiena będą względem siebie spójne.

Czy słuszny jest niepokój miłośników prozy Tolkiena związany z najnowszą produkcją

podjął decyzję o części trzeciej? W jednym z wywiadów Jackson wypowiedział się: *Jest tyle dobrych fragmentów opowieści, których nie udało się upchnąć w dwóch filmach. Nie dałem rady sfilmować wszyst-*

z nich wiele informacji na temat Śródziemia i historii opisanej w *Hobbitcie*. Czy to znaczy, że dzięki temu będziemy mieli możliwość pełniejszego poznania świata stworzonego przez Tolkiena? Dla pewności, co jest zgodne ze słowem mistrza fantasy, warto sięgnąć po lekturę, która dostarczy niezbędnych informacji na temat historii podróży Bilba i krasnoludów. Nawet, jeśli przyjdzie nam stwierdzić, że różnic jest znacznie więcej, niż myśleliśmy, z pewnością najnowszy film Petera Jacksona dostarczy równie niesamowitych wrażeń, co ekranizacja *Władcy Pierścieni*. Zdjęcia, wyrazistość postaci, efekty specjalne i muzyka składające się na sugestywną całość pozwolą nam na chwilę zanurzyć się w krainie inspirowanej wyobraźnią autora literatury fantasy.

W jednym z wywiadów Peter Jackson wyznał, że podczas rozmów z Ianem McKellenem (aktor wcielający się w rolę Gandalfa) na planie filmowym nie widział aktora, ale czarodzieja...

Czy słuszny jest niepokój miłośników prozy Tolkiena związany z najnowszą produkcją Petera Jacksona? Ile w ekranizacji dzieła Tolkiena zostało z Tolkiena?

Petera Jacksona? Ile w ekranizacji dzieła Tolkiena zostało z Tolkiena? Na jakiej podstawie reżyser – po przygotowaniu dwóch pełnometrażowych części filmu

kiego, co zamierzałem. Może wyjaśnieniem tego stwierdzenia będzie fakt posiadania przez wytwórnię filmową 125 stron notatek J.R.R. Tolkiena. Peter Jackson zaczerpnął



Kadr z filmu *Opowieści z Narnii*, reż. Andrew Adamson

Baśnie na celuloidzie

nowe
horyzonty
edukacji
filmowej

www.nhef.pl

Moda na adaptacje fantasy rozkwitła w latach osiemdziesiątych. Produkcje te musiały być jednak, siłą rzeczy, przedwcześnie. Technika filmowa bowiem nie była jeszcze gotowa, by odmalować całe bogactwo wyobraźni pisarzy fantasy.

Tekst: **Bartosz Szurik** – kulturoznawca, prowadził zajęcia w *Warszawskiej Wyższej Szkole Humanistycznej im. Bolesława Prusa* z zakresu filmu i kultury popularnej. Współpracuje ze stowarzyszeniem *Nowe Horyzonty* przy programie edukacji filmowej. Doktorant w *Szkole Nauk Społecznych Polskiej Akademii Nauk*. Współautor książki o popkulturowym fenomenie „Gwiezdnych wojen” pt. „Dawno temu w kulturze popularnej”.

Fantasy, zwłaszcza to adresowane do młodszego widza, jest gatunkiem bezpośrednio spokrewnionym z tradycyjną baśnią. Opowieścią – jak tłumaczy John Ronald Reuel Tolkien w swoim słynnym esejie *O baśniach* – snutą wokół motywu Faërie, czyli Królestwa Czarów, krainy zamieszkałej przez magiczne istoty.

Owa kraina może być w utworze jedynym miejscem przygód bohaterów bądź alternatywnym światem, którego magia zjawia się w naszej rzeczywistości niczym w baśni

o Kopciuszku. Stopień „nasylenia” niesamowitością nie jest tu kluczowy. Podobnie, nie ma też znaczenia, czy – ze względu na cel opowiedzenia – można daną historię uznać za satyrę, przygodę albo opowieść moralizatorską. Opowieści te łączą moc, która pozwala tchnąć życie w najbardziej fantastyczne wizje, pozwala w nie wierzyć, a często nawet chcieć, by były one prawdziwe. Udane baśnie – mówi nam autor *Władcy Pierścieni* – nie dotyczą możliwości, a pragnień. Wzbudzają tęsknotę za

niezwykłym i magicznym, a niekiedy nieznośnie ją zaostrzają.

Baśnie nie tylko fascynują fantastycznym pejzażem, który może nas oderwać od codziennego świata, jak się to zdarza dziecięcym bohaterom zjawiskowego filmu *Most do Terabithii* (2007). Przynajmniej od czasu wydania poświęconej baśniom pracy *Cudowne i pożyteczne* psychologa dziecięcego, Bruna Bettelheima, oczywiste jest, że odgrywają one również istotną rolę w rozwoju dziecka. Pomagają mu pokonać wewnętrzne konflikty,

przysposobić do życia społecznego i indywidualnej sytuacji egzystencjalnej (Bettelheim 2010, s. 27–28).

Choć Tolkien i Bettelheim widzieli w baśniach dosłowne opowieści, zakorzenione w dawnej – i w dużej mierze magicznej samej w sobie – kulturze słowa, to spora część ich wniosków może również dotyczyć utworów fantasy współcześnie opowiadanych za pomocą języka filmu.

„W pewnej norze mieszkał pewien hobbit...”

Żaden inny twórca literatury fantastycznej nie odcisnął na niej swojego piętna tak wyraźnie jak J.R.R. Tolkien. Powieścią *Hobbit*, czyli *tam i z powrotem* oraz trylogią *Władca Pierścieni* pisarz zapoczątkował niesłabnącą do dziś modę na współczesne baśnie.

Wiedząc, jaką estymą Tolkien darzył tradycyjne opowieści i z jaką dbałością przygotowywał historie fantastyczne dla swoich dzieci, łatwo zrozumieć, że już od pierwszego zdania *Hobbit* roztacza isticie baśniowy czar, z całym charakterystycznym dla tego gatunku sztafażem. W tej przelomowej powieści można znaleźć ciepło spokojnego przedindustrialnego świata, jego zapachy, odgłosy i smaki. Są w niej tajemnica, magia oraz niesamowitość, zew przygody, wyzwania rzucone przez kolejne niebezpieczeństwa, a także trudności, które można pokonać dzięki odwadze, sprytowi, szczęściu bądź pomocy przyjaciół. W końcu też horyzont, czyli skarb, ku któremu wiedzie droga.

Klimat działającego na różne zmysły świata Faërie, przyjmującego postać Śródziemia, udało się oddać reżyserowi Peterowi Jacksonowi w ekranizacji *Hobbita*. Pierwsza część trzyodcinkowej historii o Bilbie Bagginsie urzeka baśniową atmosferą znacznie bardziej niż adaptacja *Władcy Pierścieni*.

Jackson sięgnął po środki wypracowane na planie trylogii i zatrudnił do współpracy artystów, z którymi już wcześniej pracował (kompozytora Howarda Shore’a, autora zdjęć Andrewa Lesnie’ego, a także scenografów, kostiumologów, projektantów). W rezultacie wiele scen z *Hobbita* przypomina poprzednie filmy Nowozelandczyka.

Reżyserowi udało się jednak przekroczyć styl wypracowany we *Władcy Pierścieni* i odnaleźć język stosowny do oryginalnej narracji Tolkienowskiej powieści dla dzieci. Film jest bardziej beztroski, nieskomplikowany, by nie powiedzieć – momentami infantylny. Chociaż pojawia się w nim wątek Zła budzącego się w Śródziemiu, to przygoda Bilba opowiedziana jest po to, aby bawić, a nie przestrzegać.

Magia filmowego fantasy

W świecie literatury popularnej fantastyka była obecna, oczywiście, już przed Tolkienem. Istniała także fantasy. Polski autor i znawca tego gatunku, Andrzej Sapkowski, jej początek wyznacza na siedem lat przed wyprawą Bilba Bagginsa do Samotnej Góry, czyli na rok 1930. Wtedy to Amerykanin Robert E. Howard napisał pierwsze opowiadanie o Conanie z Cimmerii (Sapkowski 2001, s. 7). Tak jak istniała literacka fantasy przed

Tolkienem, tak funkcjonowała też filmowa, zanim Peter Jackson ukazał Śródziemie na ekranie. Szczególna moda na adaptacje fantasy rozkwitła w latach osiemdziesiątych. Pojawiły się w tym okresie między innymi ekranizacje *Conana* (1982 i 1984), trzy części *Niekończącej się opowieści* (1984, 1990, 1994), *Legenda* Ridleya Scotta (1985) oraz wyprodukowane przez George’a Lucasa filmy *Labirynt* (1986) i *Willow* (1988).

Produkcje te musiały być jednak, siłą rzeczy, przedwcześnie. Technika filmowa bowiem nie była jeszcze gotowa, by odmalować całe bogactwo wyobraźni pisarzy fantasy. Dopiero Peter Jackson z sukcesem zaadaptował *Władcę Pierścieni* i tym samym dał sygnał, że oto współczesne kino otwiera się na świat baśni. Niezwykle popularne serie filmów o Harrym Potterze (2001–2011) oraz trzy części *Opowieści z Narnii* (2005–2010) to najgłośniejsze książkowe cykle fantasy zekranizowane od czasu *Drużyny*



Kadr z filmu *Alicja w Krainie Czarów*, reż. Tim Burton



Kadr z filmu *Koralina*, reż. Henry Selick

Pierścienia Jacksona. Warto również wspomnieć o – kto wie, czy nie ciekawszych – obrazach *Gwiezdny pył* (2007) i *Koralina* (2009), opartych na prozie Neila Gaimana, *Złotym Kompasie* (2007), na podstawie powieści Philipa Pullmana, czy autorskim *Labiryntie Fauna* (2006) Guillerma del Toro. Te wszystkie filmy, podobnie jak baśnie, można interpretować jako historie inicjacyjne, w których młodzi bohaterowie muszą wywalczyć sobie miejsce w niebezpiecznym świecie, osiągnąć dojrzałość, wykształcić świadomą postawę moralną czy własną podmiotowość.

„A droga wiedzie w przód i w przód...”

Na liście kilkunastu najbardziej dochodowych filmów w historii (takich, z których wpływy z dystrybucji kinowej przekroczyły ponad miliard dolarów) znajdują się ekranizacje reprezentujące fantasy: *Powrót króla* (2003) i *Hobbit* (2012), oparte na prozie Tolkiena, oraz *Harry Potter i Insygnia Śmierci*

(2011) na podstawie powieści J.K. Rowling. Ponadto wymienić można także produkcje, które z wątków fantastycznych korzystają, na przykład dwie części *Piratów z Karaibów* (2006, 2011) i *Avengers* (2012), czy też filmy blisko z fantasy spokrewnione: space operę *Gwiezdne wojny: część I – Mroczne widmo* (1999) oraz fantastyczno-surrealistyczną *Alicję w Krainie Czarów* (2010).

Ich popularność, dająca się przełożyć na gigantyczne dochody, najlepiej dowodzi atrakcyjności baśni, z której korzystają literacka i filmowa fantasy. Struktury fabularne, a także symbole i archetypy charakterystyczne dla baśni i mitów wydają się działać na współczesnego widza z taką samą mocą, z jaką oddziaływały na ludzi dawniej. Choć nie jest wykluczone, że magia baśni może zostać jeszcze zwielokrotniona dzięki mocy samego kina. Wszak wejście do ciemnej sali kinowej, w której ekran ożywa paletą barw, samo w sobie przypomina pierwszy krok Bilba Bagginsa stawiącego na prowadzącym ku przygodom trakcie.

Bibliografia:

Bettelheim, Bruno, *Cudowne i pożyteczne. O znaczeniach i wartościach baśni*, tłum. D. Danek, Wydawnictwo WAB, Warszawa 2010.
Sapkowski, Andrzej, *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini. Kompendium wiedzy o literaturze fantasy*, superNOWA, Warszawa 2001.
Tolkien, John Ronald Reuel, *O baśniach*, [w:] tegoż, *Drzewo i liść oraz Mythopoeia*, tłum. J. Kokot, Zysk i S-ka, Poznań 2000.

Filmografia:

Alicja w Krainie Czarów (*Alice in Wonderland*, reż. T. Burton, 2010).
Avengers (*The Avengers*, reż. J. Whedon, 2012).
Conan Barbarzyńca (*Conan the Barbarian*, reż. J. Milius, 1982).
Conan Niszczyciel (*Conan the Destroyer*, reż. R. Fleischer, 1984).
Gwiezdny pył (*Stardust*, reż. M. Vaughn, 2007).
Gwiezdne wojny: część I – Mroczne widmo (*Star Wars Episode I, The Phantom Menace*, reż. G. Lucas, 1999).
Harry Potter i Insygnia Śmierci: część I (*Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1*, reż. D. Yates, 2010).
Harry Potter i Insygnia Śmierci: część II (*Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2*, reż. D. Yates, 2011).
Harry Potter i Kamień Filozoficzny (*Harry Potter and the Philosopher's Stone*, reż. C. Columbus, 2001).
Hobbit: Niezwykła podróż (*Hobbit: An Unexpected Journey*, reż. P. Jackson, 2012).
Koralina i tajemnicze drzwi (*Coraline*, reż. H. Selick, 2009).

Labirynt (*Labyrinth*, reż. J. Henson, 1986).
Labirynt Fauna (*El Laberinto del fauno*, reż. G. del Toro, 2006).
Legenda (*Legend*, reż. R. Scott, 1985).
Most do Terabithii (*Bridge to Terabithia*, reż. G. Csupó, 2007).
Niekończąca się opowieść (*The NeverEnding Story*, reż. W. Petersen, 1984).
Niekończąca się opowieść II: Następny rozdział (*The NeverEnding Story II: The Next Chapter*, reż. G. Miller, 1990).
Niekończąca się opowieść III: Ucieczka z krainy Fantazji (*The NeverEnding Story III: Escape from Fantasia*, reż. P. MacDonald, 1994).
Opowieści z Narnii: Lew, Czarownica i stara szafa (*The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*, reż. A. Adamson, 2005).
Piraci z Karaibów: Na nieznanym wodach (*Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides*, reż. R. Marshall, 2011).
Piraci z Karaibów: Skrzynia umarłaka (*Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*, reż. G. Verbinski, 2006).
Willow (reż. R. Howard, 1988).
Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, reż. P. Jackson, 2001).
Władca Pierścieni: Dwie wieże (*The Lord of the Rings: Two Towers*, reż. P. Jackson, 2002).
Władca Pierścieni: Powrót króla (*The Lord of the Rings: Return of the King*, reż. P. Jackson, 2003).
Złoty kompas (*The Golden Compass*, reż. C. Weitz, 2007).



Kadr z filmu *Sekret Eleonory*, reż. Dominique Monféry

Samo oglądanie nie wystarczy

nowe
horyzonty
edukacji
filmowej
www.nhef.pl

Filmoteka Szkolna. Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej to projekt, który powstał z myślą o młodych odbiorcach kina. W 2012 roku został uhonorowany Nagrodą Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej w kategorii „Edukacja młodego widza”.

Tekst: **Karol Kwiatkowski** – koordynator projektu Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej

Z badań przeprowadzonych w sierpniu 2012 roku przez PBS na zlecenie Stowarzyszenia Nowe Horyzonty wynika, że tylko połowa rodziców chodzi ze swoimi dziećmi do kina. Co więcej, tylko jedna czwarta przebadanych rozmawia z nimi po seansie na temat filmu. Jednocześnie połowa rodziców nie jest zadowolona z edukacji filmowej prowadzonej w szkole, do której uczęszcza ich dziecko.

W świetle tych badań rola nauczyciela po raz kolejny wydaje się nie do przecenienia. Jego wiedza i umiejętności pedagogiczne to kompetencje, które pozwalają mu na przeprowadzenie pogłębionej rozmowy

z młodym widzem o problematyce podjętej w filmach i zastosowanych w nich sposobach opowiadania oraz wykorzystanych środkach wyrazu.

Z myślą o młodych widzach powstał projekt *Filmoteka Szkolna*. Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej. Nauczyciele, którzy wraz ze swoimi uczniami biorą w nim udział, doskonale rozumieją znaczenie edukacji filmowej i chętnie dyskutują o obejrzanych dziełach ze swoimi podopiecznymi. Rozmowy te nie zawsze dotyczą języka filmu czy historii kina, nie zawsze też opierają się na analizie obrazu. Młodzi ludzie często chcą rozmawiać o bohaterach, ich perypetiach, problemach

oraz sposobach ich rozwiązywania. Nauczyciele nie unikają tego rodzaju rozmów, nawet jeśli są one niekiedy bardzo trudne.

W ocenie organizatorów projektu *Filmoteka Szkolna* taki model edukacji filmowej jest dzisiaj szczególnie potrzebny. Celem naszego projektu jest dostarczenie ważnych filmów tam, gdzie ich nie ma, ponieważ istotą edukacji filmowej, poza wyborem odpowiedniego repertuaru, jest traktowanie filmów jako katalizatora rozmów. *Młodzi ludzie są bardzo wrażliwi i chętnie wykorzystują ją do dyskusji o ważnych dla nich rzeczach* – mówi Maciej Jakubczyk ze Stowarzyszenia Nowe Horyzonty.



Kadr z filmu *Tlen*, reż. Iwan Wyrpajew

Rozmowa o filmie jest bardzo ważna

Obecnie projekt *Filmoteka Szkolna. Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej* jest realizowany w 30 miastach w całej Polsce. Na początku roku szkolnego nauczyciele zapisują swoich uczniów na wspólnie wybrany cykl filmów dostosowanych tematycznie do możliwości odbiorczych danej grupy wiekowej. Projekcje odbywają się raz w miesiącu od października do czerwca. Organizatorzy zadbałi o to, by młodzi widzowie przed każdym filmem spotkali się z gościem specjalnym, który przybliży im formę lub tematykę dzieła prezentowanego na ekranie. Wśród prelegentów, którzy przyjęli zaproszenie na spotkanie, są filmoznawcy, dziennikarze, wykładowcy akademicki, psychologowie, socjologowie i animatorzy kultury. Dzięki temu uczniowie mają okazję zapoznać się z różnymi stylami odbioru filmu, analizowania go i interpretowania, a także z różnymi sposobami mówienia o kinie. Na tym jednak nie koniec. Nauczyciele uczestniczący w programie do każdego tytułu dodatkowo otrzymują obszerny materiał dydaktyczny, które zawierają informacje o filmie i scenariusze lekcji.

Wśród filmów, które można obejrzeć w ramach wspomnianego projektu, są – między innymi – animowany *Sekret Eleonory* (2009, reż. D. Monferi), dla dzieci z młodszymi klasami szkoły podstawowej, oraz wymykający się wszelkim próbom skatalogowania, postmodernistyczny w swej formie *Tlen* (2009, reż. I. Wyrpajew), wybrany z myślą o uczniach szkół ponadgimnazjalnych.

Główny bohater pierwszego z wymienionych filmów, Nataniel, odziedziczył po cioci Eleonorze ogromny księgozbiór, zgromadzony w jej starej bibliotece na strychu.

Prezent go jednak nie cieszy – chłopiec ma trudności z nauką czytania i jest przekonany, że nigdy nie opanuje tej umiejętności. Zgadza się na sprzedaż księgozbioru i po raz ostatni udaje się do biblioteki, aby wybrać dla siebie książkę jako pamiątkę po cioci. Podczas tej wizyty przekonuje się jednak, że biblioteka jest miejscem niezwykłym. Zgromadzone w niej książki to pierwsze wydania bajek znanych wszystkim. Ich bohaterowie

ożywają i proszą Nataniela o pomoc. Jeżeli bowiem opuszczą bibliotekę, znikną na zawsze ze swoimi historiami. Rozpoczyna się walka z czasem i własnymi słabościami. Czy chłopiec nauczy się czytać i zastąpi ciotkę Eleonorę jako Wielki Czytelnik, a tym samym uratuje księgozbiór?

Przy okazji *Sekretu Eleonory* najmłodszy widzowie mogą porozmawiać o tym, jak się czują, gdy czegoś nie potrafią, co oznaczają sformułowania „nie poddawać się”, „dążyć do celu” czy „pokonywać własne słabości”. Podczas prelekcji mają okazję się przekonać, co jest najważniejsze w trakcie zdobywania nowej wiedzy i umiejętności. Uczą się, w jaki sposób można osiągnąć cel mimo początkowych trudności, jak uwierzyć w siebie i gdzie szukać wsparcia oraz dlaczego warto czytać. Po seansie uczniowie mogą – jeszcze w kinie lub już w szkole – na zajęciach plastycznych wykonać plakat

do filmu lub zaprojektować okładkę swojej ulubionej książki.

Drugi z wymienionych filmów, *Tlen*, jest adaptacją sztuki teatralnej Iwana Wyrpajewa o tym samym tytule. Zadaniem ekranizacji nie jest opowiedzenie spójnej i uporządkowanej historii, lecz nieustanne oddziaływanie na emocje widza. Zastosowano w niej różne sposoby obrazowania: od animacji przez zdjęcia robione telefonem komórkowym, aż po naśladowanie estetyki strony internetowej. Podczas prelekcji towarzyszącej projekcji *Tlenu* uczniowie dowiadują się o jego nieliniarnej, rozczłonkowanej fabule oraz niespójnej i niekiedy wewnętrznie sprzecznej tożsamości bohaterów. Zostają również uwrażliwieni na poszukiwanie w filmie nawiązań do innych tekstów kultury – od biblijnych po popkulturowe. Skupiają uwagę również na zagadnieniu adaptacji, przede wszystkim w kontekście ograniczeń i możliwości teatralnych oraz filmowych środków wyrazu. Scenariusze lekcji zawarte w ma-

Z badań przeprowadzonych przez PBS wynika, że tylko połowa rodziców chodzi ze swoimi dziećmi do kina.

teriałach dydaktycznych dla nauczycieli dotyczą kwestii postmodernizmu i definicji sztuki, a także przewidują podjęcie próby analizy filmu.

W podobny sposób omawiane są wszystkie filmy składające się na program *Filmoteki Szkolnej. Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej*. Można się z nim szczegółowo zapoznać na stronie www.nhef.pl.

Filmoteka Szkolna. Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej to projekt, który powstał z myślą o młodych odbiorcach kina. W 2012 roku został uhonorowany Nagrodą Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej w kategorii „Edukacja młodego widza”. Ponadto został objęty patronatem Ministra Edukacji Narodowej oraz Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego, a także uzyskał rekomendację kilku wojewódzkich kuratorów oświaty. Popierają go uznani twórcy kina, między innymi Andrzej Wajda, Krzysztof Zanussi i Jerzy Stuhr.

Materiały dydaktyczne



Nie ma cudów, jest fantasy – fenomen gatunku



Chociaż literackie alternatywne światy rządzą się innymi prawami niż nasz, nie da się zaprzeczyć ważnej dydaktycznej, wychowawczej i terapeutycznej roli utworów, które są utrzymane w konwencji fantastycznej.

Tekst: Anna Klimowicz

Fenomen fantasy

Grono miłośników literatury fantasy systematycznie rośnie. Poszerza się także krąg entuzjastów RPG. W wielu miejscowościach z inicjatywy pasjonatów fantastyki powstają kluby i stowarzyszenia, których celem jest popularyzowanie literatury tego gatunku. Dla zainteresowanych są organizowane liczne konwenty, czyli spotkania, podczas których można posłuchać prelekcji, wziąć udział w prezentacji nowości wydawniczych, porozmawiać z ich twórcami. W internecie funkcjonują strony, portale, fora i blogi dla fanów tego rodzaju twórczości i „roleplejowców”, czyli graczy.

Ludzie w różnym wieku przez wiele godzin potrafią uczestniczyć w grach polegających na kierowaniu wirtualnymi bohaterami. Co jest tak pociągającego w tych alternatywnych światach? Czy chodzi tylko o ducha dobrej zabawy? A może kryje się za tym coś więcej?

Przez całe życie uczymy się rozumieć siebie, innych ludzi i świat, dlatego poszukujemy narracji objaśniających rzeczywistość. Odpowiedzi odnajdujemy między innymi w muzyce, malarstwie, literaturze, teatrze,

a także filmie. Kultura i sztuka dostarczają nam kodów, za pomocą których się porozumiewamy. Niegdyś to mity tłumaczyły świat, opisywały nieznanne. Zawarte w nich symbole stały się inspiracją dla kolejnych pokoleń. To właśnie do tych uniwersalnych znaków odwołuje się fantasy, która czerpie także z podań, legend i baśni.

Każdy człowiek ma potrzebę przynależności do grupy, pragnie czuć się akceptowany przez otoczenie. Przestrzeń do autoekspresji i poznawania siebie jest szczególnie ważna dla młodych ludzi, którzy chcą podkreślić swoją indywidualność. Może dlatego tak chętnie sięgają po fantastykę i biorą udział w grach inspirowanych tym gatunkiem? Szukają w niej oderwania od codzienności, wrażeń, które silnie oddziałują na wyobraźnię, tworzą niesamowity klimat i budzą pragnienie dokonywania wielkich rzeczy. Jak zauważył Clive Staples Lewis, autor *Opowieści z Narnii: Dla nas, żyjących w paskudnym, zmaterializowanym i pozbawionym romantyzmu świecie możliwość powrotu [...] do heroicznych przygód, barwnych, przepysznych i wręcz bezwstydnie pięknych opowieści jest czymś niezwykle ważnym*¹.

Czym jest fantasy?

Niełatwo zdefiniować literaturę fantasy. Istnieje wiele jej odmian gatunkowych, np. magia i miecz, które często są bardzo dalekie od klasycznej Tolkienowskiej prozy. Różnice między nimi wynikają z odmiennych źródeł inspiracji, stylu, w jakim dane utwory zostały napisane, oraz nastroju, jaki w nich dominuje. Najważniejsze w literaturze fantastycznej jest to, że kreuje fikcyjny świat – czasem równoległy do rzeczywistego, czasem zupełnie odrębny. Niekiedy magia wkracza do codzienności nagle i niespodziewanie. Działa w niej obok praw nauki, nawet jeśli akcja utworu rozgrywa się w przeszłości znanej nam dobrze z historii, a postacie są ubrane w kostiumy z epoki. W tego rodzaju opowieściach, obok gatunku ludzkiego, występują elfy, krasnoludy, smoki, anioły, wampiry czy trolle. Pojawiają się także powszechnie znane symbole. Wiemy doskonale z baśni i legend, czym się kierują i jak mogą się zachować czarodzieje i wróżki, wilkołaki oraz smoki. Niekiedy szukamy w wymyślonej rzeczywistości odniesień do świata, który nas otacza, a wraz z nimi wyjaśnień

¹ J. Pearce, *Tolkien. Człowiek i mit*, tłum. Joanna Kokot, Zysk i S-ka, Poznań 1998.

dotyczących ważnych spraw i odpowiedzi na trudne pytania (przykładem może być *Wroniec* Jacka Dukaja, który przedstawia Polskę z okresu stanu wojennego z perspektywy dziecka).

Fantastyka jest dobrym sposobem na zde-maskowanie zakłamania i stereotypów, które często zauważamy w realnym świecie. Nie tylko poszerza pole wyobraźni, lecz także uczy myślenia: abstrakcyjnego – dzięki odkrywaniu ukrytych znaczeń, oraz logicznego – poprzez kojarzenie faktów.

Rzeczywistość przedstawiona w utworze, dopracowana przez autora w najdrobniejszych szczegółach, sprawia wrażenie, jakby istniała naprawdę. Wielka siła oddziaływania fantazy tkwi właśnie w precyzji, z jaką pisarz opisuje świat i postaci. Czytelników tego rodzaju literatury pociąga również żywy język, niekiedy nasycony rubasznym humorem, a także sama fabuła pełna niespodziewanych, a przy tym efektownych zwrotów akcji, bo przecież magia ma ogromne możliwości.

Młody człowiek dopiero uczy się odróżniać prawdę od fikcji w literaturze i innych wytworach kultury. Dlatego ważne jest, aby w jego otoczeniu znalazł się dorosły, który wytłumaczy różnorodność wyobrażonych światów. Przygotuje do krytycznego odbioru dzieła, nauczy wnikliwego myślenia i analizowania oraz odpowie na pytania. Taką rolę często odgrywa nauczyciel, który jest w stanie zauważyć, czy uczeń właściwie pojął znaczenie fantazy i potrafi czerpać z niej treści sprzyjające kształtowaniu odpowiednich postaw.

Bajki uczą wiele, a czego uczy fantazy?

Bajki i baśnie były i są nadal wykorzystywane przez dorosłych do przekazywania dzieciom prawd życiowych. Tego rodzaju utwory są dziecku potrzebne do prawidłowego rozwoju emocjonalnego i umysłowego. Ich zasadniczym motywem jest walka dobra ze złem. Podobnie jest w literaturze fantazy – tu, tak jak w baśniach, hierarchia wartości jest jednoznacznie określona: dobro zwycięża pomimo trudności, zło zawsze prowadzi do przegranej. Można być niezaradnym

Dzięki możliwość identyfikacji z bohaterami młodzi czytelnicy przekonują się, że warto dążyć do celu.

pocziwcem, trochę śmiesznym głupcem, ale za dobre serce zasłużenie otrzymuje się nagrodę. Z kolei bohaterowie, którzy krzywdzą innych, nawet jeśli są przebiegłi i inteligentni, na końcu zostają ukarani. Podczas odkrywania baśniowego (fantastycznego) świata, dziecko uczy się postępowania, które jest społecznie akceptowane. Poznaje normy moralne i zachowania godne naśladowania. Dzięki takim doświadczeniom czytelniczym tworzy swój system wartości. Utwory fantastyczne, podobnie jak baśnie, służą redukowaniu różnego rodzaju lęków. Pełnią zatem funkcję uodparniającą. Dzięki możliwości identyfikacji z bohaterami, którzy

nierzadko walczą z groźnymi ciemnymi mocami, młodzi czytelnicy przekonują się, że warto z odwagą i nadzieją dążyć do celu. Odczuwają potrzebę sformułowania własnych sądów i opinii, a także rozmowy na ich temat z rówieśnikami oraz dorosłymi.

Szczęśliwe zakończenie dzieła sprzyja rozwijaniu postawy optymistycznego podejścia do życia. Jeśli *Kopciuszek* spotkał królewicza, *Brzydkie Kaczątko* wyrosło na pięknego łabędzia, a *Bilbo* powrócił do domu, to i ja sobie poradzę – myśli dziecko i szuka sposobu rozwiązania problemu.

Utwory fantazy uczą zjednywania prawdziwych przyjaciół oraz rozpoznawania fałszywych. Podpowiadają, jak zachowywać ostrożność w różnych niespodziewanych





sytuacjach i nie dawać się łatwo zwieść pozorom.

Chociaż literackie alternatywne światy rządzą się innymi prawami niż nasz, nie da się zaprzeczyć ważnej dydaktycznej, wychowawczej i terapeutycznej roli utworów, które są utrzymane w konwencji fantastycznej. Najlepszym argumentem przemawiającym za czytaniem tego rodzaju tekstów mogą być słowa samego Johna Tolkiena, filologa, znawcy literatury staroangielskiej, który własną twórczość pisarską nazywał „odkrywczą podróżą”:

Fantazjowanie jest naturalną czynnością człowieka. Rozumowi ani nie zagraża, ani nie obraża go bynajmniej, ani nie przytępia apetytu nań, pod żadnym pozorem, nie zakłóca też percepcji racjonalizmu naukowego. Przeciwnie, im bardziej przenikliwy, otwarty, tym bogatsze fantazje zdolny wytworzać².

Hobbit, czyli tam i z powrotem jako lektura

Młodzi ludzie lubią fantastykę. Od najmłodszych lat czytają bądź słuchają baśni, oglądają filmy fantastyczne, np. *Gwiezdne*

Wojny, Harry'ego Pottera, Opowieści z Narnii. Grają w gry, których fabuły są oparte na przygodach ich ulubionych bohaterów. Z oporami natomiast sięgają po książki, zwłaszcza po lektury, które z założenia uznają za mało interesujące. Tym bardziej

i znalazła tysiące miłośników w różnym wieku na całym świecie. Także wśród polskich uczniów, o czym świadczą choćby ich wpisy z forum internetowego.

Powieść Tolkiena ma cenne przesłanie, które uczniowie szkoły podstawowej są w stanie

Postacie w *Hobbicie*, nawet te fantastyczne, są obdarzone cechami charakterystycznymi dla ludzi, a to zmusza odbiorcę do refleksji psychologicznej.

warto ich zachęcać do czytania powieści, którą prawdopodobnie polubią.

W nowej podstawie programowej dla drugiego etapu kształcenia na liście lektur znalazł się utwór Tolkiena *Hobbit, czyli tam i z powrotem*, który wcześniej był lekturą gimnazjalną. Dość lubianą, czytana raczej chętnie. Książka opowiadająca o wyprawie hobbita i krasnoludów miała już setki wydań

odczytać i zrozumieć, ponieważ forma przekazu jest dostosowana do ich możliwości percepcyjnych. W powieści reprezentantami abstrakcyjnych pojęć dobra i zła są bohaterowie. Za dobre postępowanie Bilbo otrzymuje skarb – przyjaźń i uznanie mieszkańców Śródziemia. Trolle, gobliny i smok, mimo że obdarzeni atrybutami mocy, zostają pokonani.

² *The Monsters and the Critics and Other Essays*, red. Christopher Tolkien, HarperCollins, London 1997.

Wędrownik, w którą uczniowie wyruszają z hobbitem i krasnoludami, ma wymiar symboliczny. Jest wyrazem zmagania się z losem, niepoddawania się, poznawania świata. Czytelnicy z łatwością utożsamiają się z bohaterami i przekonują, że warto wytrwale dążyć do celu. Bilbo, choć początkowo dość leniwy i niechętny przygodzie, pokonuje liczne przeszkody, a potem wraca do domu, by żyć długo i szczęśliwie. Choć traci reputację w rodzinnej miejscowości, dobry nastrój go nie opuszcza, bo dzięki doświadczeniom z podróży zmienił się, poznał swoją wartość.

Postacie w *Hobbicie*, nawet te fantastyczne, są obdarzone cechami charakterystycznymi dla ludzi, a to zmusza odbiorcę do refleksji psychologicznej. Malownicza sceneria jest tylko pretekstem do opowiedzenia o męstwie, na które trzeba się zdobyć w ekstremalnej sytuacji, o poświęceniu i braterstwie, o tym, jak ważne jest uratowanie godności. O tym również, jak trudno opuścić dom, a potem – po wielu niebezpiecznych przygodach – powrócić do niego z ogromną radością, choć już odmiennym, innym.

To oczywiście nie wszystkie korzyści wynikające z lektury powieści Tolkiena. Spotkanie z fantasy jest doskonałą okazją do rozwijania wyobraźni, a także umiejętności

opisywania słowami obrazów, które w niej się pojawiły. To także naturalny kontekst do formułowania własnej opinii na temat bohaterów. Im większy zasób słów, tym bogatsze myśli, tym bardziej dla uczniów zrozumiały świat emocji, których doświadczają. Fantastyka może stać się doskonałym narzędziem dydaktycznym, które wykorzystamy do przygotowania lekcji zarówno z kształcenia literackiego, jak i gramatyki, ortografii, a także stylistyki.

A może trochę Hogwartu w szkole?

Wychowankowie Hogwartu – szkoły magii w cyklu powieści o Harrym Potterze – każdy nowy dzień witają z ciekawością. Oczywiście, w szkole realizują inny program niż nasi uczniowie, niemniej jednak chcielibyśmy, by nasi podopieczni z podobnym zainteresowaniem i zaangażowaniem czerpali wiedzę oraz nabywali umiejętności podczas lekcji. Choć mamy świadomość korzyści, które wynikają z czytania utworów fantasy, zajęcia im poświęcone często okazują się męczące – zarówno dla uczniów, jak i dla nauczycieli. O tym, jak zmienić ten stan rzeczy, powiemy w dalszej części artykułu.

Można zacząć od znalezienia w klasie osób, które już zetknęły się z fantasy, np. obejrzały film *Władca Pierścieni*, i poprosić

je o to, by wypowiedziały się na temat poznanego utworu. Warto także przeczytać uczniom fragment lektury, który zachęci ich do zapoznania się z dalszym ciągiem przygód bohaterów powieści. Można również opowiedzieć kilka ciekawostek z biografii Tolkiena, odczytać interesujące cytaty jego autorstwa i poprosić o ich skomentowanie. Z pewnością warto wskazać uczniom strony internetowe poświęcone literaturze fantasy. Po wpisaniu w wyszukiwarkę internetową nazwy *hobbit* uczniowie znajdą portale i blogi poświęcone bohaterom powieści.

Na forum

Nie miałam zamiaru zabierać się za powieści w wykonaniu Tolkiena, ale „Hobbit, czyli tam i z powrotem” był moją lekturą, więc nie było innego wyjścia. Powieść okazała się lekka i przyjemna. Książka mi się bardzo spodobała, a powiem tyle: jestem nią zachwycona, a nawet nie wiem, czy kiedyś nie sięgnę po inne powieści Tolkiena. Polecam!

Nie jestem fanką książek o nieistniejących stworzeniach. Książkę czytałam z przymusu, gdyż była to moja lektura w klasie 3 gimnazjum. [...] Po jej przeczytaniu stwierdzam jednak, że mnie wciągnęła.

Dzięki tej książce rozpoczęła się moja przygoda ze Światem Tolkiena. Pierwszy raz przeczytałam ją w gimnazjum jako lekturę. Od tego czasu kilka razy do niej wracałam. Polecam każdemu, nawet tym, którzy fantastyki nie lubią.

Była to moja lektura, więc gorzej ją się czytało, ale gdyby nie to, byłaby jedną z ciekawszych książek.

Źródło:
<http://lubimyczytac.pl/ksiazka/>





To dobry punkt wyjścia do rozważań nad fenomenem *Hobbita*. Uczniowie podczas szukania informacji na ten temat zaczną się zastanawiać, dlaczego postaci Tolkiena przyciągają rzesze fanów.

Literatura fantastyczna jest świetnym pretekstem do zorganizowania atrakcyjnych zajęć. Pozwala na stworzenie konwencji zabawy, która umożliwi rozwijanie umiejętności komunikacyjnych, poznawczych i emocjonalnych. Warto prowadzić lekcje w sposób maksymalnie angażujący uczniów. Niech odgrywają role, układają zagadki i rebusy, rozwiązują krzyżówki. Mogą także pisać scenariusze, wymyślać scenografie i kostiumy, a także robić zdjęcia i nagrywać krótkie filmy za pomocą telefonów. Ciekawą formą pracy jest także redagowanie gazety i rysowanie do niej ilustracji.

Dużo rozrywki dostarczą uczniom ćwiczenia w pisaniu różnego rodzaju fantastycznych

recept i przepisów kulinarnych. Kiedy będą sami organizować quizy i konkursy, układają pytania, wymyślać konkurencje – bardziej się zaangażują w przebieg zajęć. Nauczyciel nie powinien podsuwać gotowych rozwiązań i interpretacji. Wszelkie pytania

dotyczące analizy zachowań postaci tworzą przestrzeń na refleksję uczestników zajęć. Pytania: *Dlaczego?*, *Jak myślisz?*, *Jak sądzisz?* powinny padać jak najczęściej,

prowokować uczniów do rozmów. Nawet jeśli ich wypowiedzi nie są zgodne z wizją nauczyciela, należy je przyjmować z uwagą i zrozumieniem.

W nowej podstawie programowej położono nacisk na edukację filmową, realizowaną głównie podczas lekcji języka polskiego. W społeczeństwie informacyjnym umiejętność analizowania różnych form przekazu jest bardzo ważna. Możliwość porównania tekstu z obrazem ułatwia analizę środków wyrazu użytych w filmie. Z jednej strony można wskazać uczniom rolę własnej wyobraźni podczas czytania, z drugiej strony – poprzez film zachęcić do czytania. Ja jednak optuję za tym, aby najpierw przeczytać i omówić lekturę, a dopiero później obejrzeć film. Odwrotna kolejność mogłaby spowodować, że większość uczniów nawet nie spróbuje sięgnąć po książkę. Nie zawsze bowiem film intryguje na tyle, żeby wywołać chęć odwołania się do jego pierwowzoru. Poza tym lektura czytana po obejrzeniu ekranizacji dostarcza zdecydowanie mniej wrażeń, bo wszystkie tajemnice zostały już zdradzone. Wyobraźnia ma zatem znacznie mniejsze pole do popisu.

Lekcje języka polskiego są szansą na to, by wychować ludzi refleksyjnych, którzy świadomie odbierają teksty kultury, chętnie sięgają po lektury, potrafią dobrze się bawić i relaksować. Jeśli poprowadzimy zajęcia tak, aby zaktywizować różnorodny potencjał uczniów³ poprzez rozmowy,

Lekcje języka polskiego są ogromną szansą na to, by wychować ludzi refleksyjnych, którzy świadomie i z uwagą odbierają teksty kultury.

dyskusje, pracę w zespołach, sytuacje dydaktyczne, w których zostaną aktorami, rysownikami i badaczami, to z pewnością się tak stanie.

³ Aby optymalnie wykorzystać możliwości uczniów i w związku z tym dobrać metody oraz formy pracy odpowiadające ich potencjałowi, warto zapoznać się z teorią inteligencji wielorakich profesora Howarda Gardnera. Informacje na ten temat, a także wiadomości dotyczące stylów nauczania i uczenia się, można znaleźć w programie nauczania ogólnego języka polskiego „Teraz polski!” autorstwa A. Klimowicz, K. Brząkałk (materiały dostępne na stronie wydawnictwa Nowa Era).

Proponowane tematy lekcji

- Odkrywamy Tolkiena, czyli ciekawostki z życia autora *Władcy Pierścieni* (lekcja poświęcona pisarzowi).
- Elementy fantastyczne i realistyczne w powieści J.R.R. Tolkiena *Hobbit, czyli tam i z powrotem*.
- Podróż do celu – układamy plan wędrowni włamywacza i krasnoludów.
- Czy Bilbo Baggins może stać się wzorem do naśladowania?
- Jakie cechy Bilba Bagginsa pomogły krasnoludom pokonać niebezpieczne przygody?
- Ustalamy kodeks postępowania drużyny Bilba Bagginsa.
- Czego możemy się nauczyć dzięki powieści *Hobbit, czyli tam i z powrotem*?
- Wszystko się kiedyś kończy, nawet ta historia... – dlaczego opowieści fantastyki mają optymistyczne zakończenia?
- Czego szukamy podczas podróży po niezwykłej krainie z bohaterami książki Tolkiena?
- Co niezwykłego jest w książce Tolkiena opowiadającej o przygodach hobbita?
- Film czy książka – od czego zacząć?

Proponowane tematy prac domowych

- Opisz świat przedstawiony w powieści o hobbitach. Co najbardziej podoba Ci się w tej rzeczywistości? Co, Twoim zdaniem, mogłoby występować także w naszej rzeczywistości?
- Wybierz jedną z przygód Bilba i opisz ją swoimi słowami.
- Napisz, jak Bilbo Baggins zmienił się podczas podróży tam i z powrotem.
- Podaj przykłady zachowań Bilba, które Cię zaskoczyły. Wyjaśnij swój wybór.
- Odszukaj w powieści *Hobbit, czyli tam i z powrotem* opis miejsca, które najbardziej Ci się podoba. Narysuj lub namaluj to miejsce. Zadbaj o to, by na obrazku znalazły się wszystkie szczegóły wymienione w lekturze.
- Zaprojektuj okładkę do nowego wydania książki o hobbitach.
- Wybierz fragment dowolnej przygody hobbita i krasnoludów i przedstaw ją w formie komiksu.
- Ułóż melodię do słów jednej z piosenek: krasnoludów, elfów lub Bilba.
- Opowiedz o swoich wrażeniach po obejrzeniu filmu *Hobbit: Niezwykła podróż*.

Proponowane tematy projektów edukacyjnych

- Organizujemy święto hobbitów w naszej szkole.
- Projektujemy grę planszową – wędrowni Bilba i jego drużyny tam i z powrotem.
- Trochę tam i trochę z powrotem – piszemy scenariusz i wystawiamy inscenizację opartą na motywach powieści Tolkiena (kilka kluczowych scen).
- Rewia mody w Krajach Szerokiego Świata.
- Kulinaria mieszkańców Szerokiego Świata.
- Co nas fascynuje, a co nudzi w lekturze *Hobbit, czyli tam i z powrotem*? – konstruujemy i przeprowadzamy ankietę wśród uczniów i nauczycieli naszej szkoły.
- Zagadki Golluma i inne niezwykłości – konkurs dla fanów twórczości Tolkiena.

Przykładowe strony poświęcone twórczości J.R.R. Tolkiena

<http://www.tolkien.com.pl/>

http://pl.lotr.wikia.com/wiki/Strona_główna



Czym jest dom dla bohaterów powieści J.R.R. Tolkiena *Hobbit, czyli tam i z powrotem*?

Autorka scenariusza: Iwona Brzózka-Złotnicka

Cele lekcji:

Uczeń:

- wypowiada się na temat znaczenia domu w życiu wybranych bohaterów powieści J.R.R. Tolkiena *Hobbit, czyli tam i z powrotem*,
- wskazuje różne sposoby rozumienia słowa *dom*,
- uważnie słucha wypowiedzi innych uczestników dyskusji,
- tworzy mapę myśli,
- rozwija umiejętność wypowiadania się na forum klasy,
- określa, jakie znaczenie ma dom w jego życiu.

Metody pracy:

- aktywizujące: mapa myśli, burza mózgów,
- praktyczna: praca z tekstem,
- problemowa: dyskusja.

Formy pracy:

grupowa, zbiorowa.

Środki dydaktyczne:

- lektura J.R.R. Tolkiena *Hobbit, czyli tam i z powrotem*,
- duże kartki (A2 lub większe),
- kredki, flamastry,
- taśma malarska do przyklejenia map myśli,
- rysunek domu lub arkusz papieru z napisem „DOM”.

Przebieg lekcji:

Faza wprowadzająca

1. Czynności organizacyjne: sprawdzenie obecności, podanie tematu lekcji.
2. Uczniowie w formie burzy mózgów podają skojarzenia związane ze słowem *dom*. Nauczyciel zapisuje wszystkie wypowiedzi na tablicy. Przy powtarzających się wyrazach dostawia znak „+”. Dzięki temu zostaną wyróżnione najczęściej pojawiające się skojarzenia.

Nauczyciele, którzy mają dostęp do tablicy interaktywnej (wystarczy również rzutnik i ekran) oraz internetu, w tej części zajęć mogą skorzystać ze strony www.wordle.net. Można na niej w prosty i bardzo szybki sposób utworzyć tzw. chmurę tagów. Należy wpisywać w odpowiednie okienko wszystkie odpowiedzi uczniów, koniecznie wraz z tymi, które się powtarzają. Dzięki temu słowa powielone zostaną zapisane większą czcionką. W ten sposób powstanie plansza skojarzeń dotycząca wybranego zagadnienia (przykładowa plansza skojarzeń utworzona za pomocą www.wordle.net znajduje się w *Materiałach dla nauczyciela*).

Faza realizacyjna

1. Na prośbę nauczyciela uczniowie odliczają do czterech i dzielą się na grupy. Każdy zespół wybiera swojego lidera. Drużyny otrzymują od prowadzącego dużą kartkę papieru i przybory plastyczne. Nauczyciel przypomina również podstawowe zasady tworzenia map (proponujemy reguły ich tworzenia znajduje się w *Materiałach dla nauczyciela*).
2. Uczestnicy zajęć w zespołach ustalają odpowiedzi na pytania problemowe, przydzielone im przez nauczyciela (przykładowe pytania problemowe dla zespołów zamieszczono w *Materiałach dla uczniów*). Następnie wnioski z dyskusji przedstawiają w postaci mapy myśli. W trakcie realizacji zadania korzystają z tekstu lektury J.R.R. Tolkiena. Jeśli obejrzą film Petera Jacksona *Hobbit: Niezwykła podróż*, również się do niego odwołują.

Podczas proponowanych zajęć warto skorzystać z nowych technologii. W internecie można znaleźć darmowe programy do tworzenia map myśli. Jeden z nich to iMindMap, który jest dostępny na stronie www.imindmap.pl (przykładowa mapa myśli wykonana w tym programie znajduje się w *Materiałach dla nauczyciela*).

3. Po zakończeniu zadania liderzy grup prezentują i omawiają rezultaty pracy swoich zespołów na forum klasy. Następnie nauczyciel umieszcza w miejscu widocznym dla wszystkich arkusz papieru z dużym napisem „DOM”. Wokół niego dodaje mapy myśli opracowane przez drużyny. W ten sposób pokazuje, że tworzą one całość.

Faza podsumowująca

1. Nauczyciel zachęca uczniów do dyskusji pytaniami.

- Jakie znaczenia ma słowo „dom”?
- Dlaczego dom okazał się tak ważny dla bohaterów powieści?
- Dlaczego dom jest ważny dla Was?

2. Jeśli wystarczy czasu, można także zaproponować uczniom rozmowę na temat wypowiedzi Bilba Bagginsa (rozdział 9.): *Jestem jak włamywacz, który nie może się wydostać i jest zmuszony okradać dzień po dniu wciąż ten sam dom – myślał. – Oto najobrzydliwsze, najnudniejsze zdarzenie z całej tej nieszczęsnej, męczącej, dokuczliwej przygody! Jakże bym chciał znaleźć się znowu w mojej własnej norce, przy ciepłym kominku i jasnej lampie!*¹. Ochotnicy biorą udział w dyskusji, za co zostają nagrodzeni plusami.

3. Praca domowa

Uczniowie przygotowują krótki opis na temat: *Mój wymarzony dom*. W swoich pracach użyją przynajmniej ośmiu przymiotników i je podkreślą.

■ Materiały dla nauczyciela

Przykładowa plansza skojarzeń utworzona za pomocą strony www.wordle.net

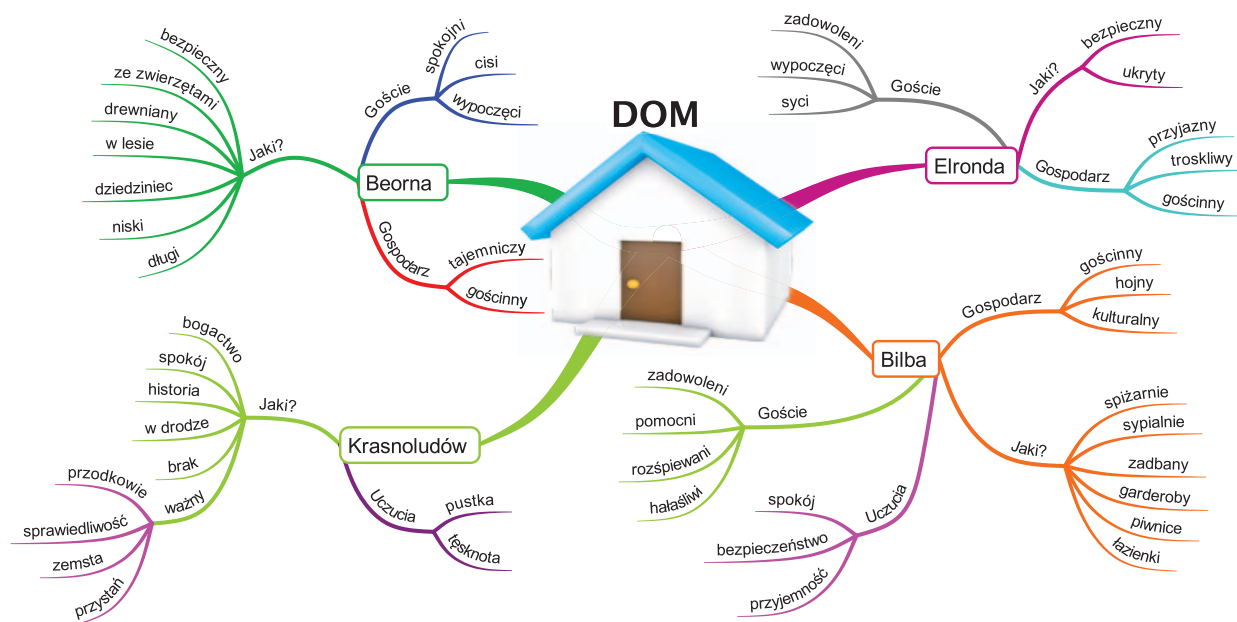


Przykładowa instrukcja objaśniająca, jak utworzyć mapę myśli

- Na środku kartki ułożonej poziomo umieszczamy główne hasło/problem, np. DOM.
- Hasło zapisujemy drukowanymi literami lub przedstawiamy je za pomocą rysunku.
- Od hasła rysujemy „gałęzie”. Te, które są bliżej niego, powinny być najgrubsze, potem stopniowo cieńsze.
- Na gałęziach zapisujemy słowa kluczowe lub wykonujemy rysunki (jedno słowo lub jeden rysunek).
- Słowa na kolejnych poziomach gałęzi zapisujemy tak, aby wielkością zaznaczyć ich ważność.
- Używamy co najmniej trzech kolorów.
- Piszemy wyraźnie.

¹ J.R.R. Tolkien, *Hobbit, czyli tam i z powrotem*, tłum. Maria Skibniewska, Wydawnictwo Iskry, Opole 1997.

Przykładowa mapa myśli przygotowana w programie iMindMap



■ Materiały dla uczniów do pracy w grupach

Propozycje pytań problemowych dla zespołów

Grupa 1.

- Jak wyglądał dom Bilba Bagginsa?
- Czym dla Bilba był dom? Co hobbit czuł, gdy myślał o domu?
- Jak inni bohaterowie postrzegali dom Bilba?
- Jakim gospodarzem był Bilbo?

Grupa 2.

- Jaki był dom Elronda? Jak wyglądał?
- Jakim gospodarzem był Elrond?
- Jak inni bohaterowie czuli się w jego domu?

Grupa 3.

- Jaki był dom Beorna? Jak wyglądał?
- Jakim gospodarzem był Beorn?
- Jak inni bohaterowie czuli się w jego domu?

Grupa 4.

- Jakie uczucia towarzyszyły krasnoludom, gdy myśleli o domu?
- Dlaczego dom był ważny dla krasnoludów?
- Jak krasnoludy wspominały utracony dom? Jaki był ich dom?



45 min

Fantasy – z tęsknoty za mitami i legendami

Cele lekcji:

Uczeń:

- poprawnie posługuje się terminami: *mit*, *mitologia*, *legenda*, *fantasy*, *średniowiecze*,
- wskazuje na mapie kierunki podróży Bilba Bagginsa,
- podaje przykłady antycznych mitów i średniowiecznych legend,
- wymienia tytuły książek i filmów z gatunku fantasy,
- wyjaśnia znaczenie mitów i legend dla współczesnych ludzi,
- wskazuje wspólne wątki w mitach, legendach i utworach fantasy,
- wymienia współczesne dzieła kultury inspirowane mitologią i legendami średniowiecznymi.

Metody pracy:

- aktywizująca: mapa myśli,
- praktyczna: praca z mapą,
- podająca: rozmowa nauczająca.

Formy pracy:

indywidualna, grupowa, zbiorowa.

Środki dydaktyczne:

- karta pracy „Hobbici, ludzie, smoki i elfy”,
- „Karty Edukacyjne – historia i społeczeństwo”, część 1., wydawnictwo Nowa Era.

Przebieg lekcji:

Faza wprowadzająca

1. Czynności organizacyjne: sprawdzenie obecności, podanie tematu lekcji, rozdanie kart pracy.
2. Nauczyciel przedstawia podstawowy cel lekcji: określenie związków między mitami i średniowiecznymi legendami a współczesną literaturą z gatunku fantasy.
3. Uczniowie, korzystając z kart edukacyjnych prezentujących zagadnienia z mitologii greckiej, sprawdzają swoją wiedzę o mitach.

Faza realizacyjna

1. Nauczyciel przypomina znaczenie terminów *mit* i *legenda*. Wyjaśnia, jaką funkcję mity pełniły w życiu mieszkańców dawnej Grecji.

2. Prowadzący wyjaśnia, na czym polega metoda pracy zwana mapą myśli. Następnie dzieli klasę na dwie grupy tematyczne. Zadaniem uczniów z pierwszej drużyny jest utworzenie mapy myśli na temat mitów. Druga grupa przygotowuje mapę dotyczącą legend.
3. Uczniowie, korzystając z pomocy nauczyciela, rozwiązują ćwiczenie 1. z karty pracy „Hobbici, ludzie, smoki i elfy” – zaznaczają na osi czasu epoki historyczne, w których powstawały mity i legendy.
4. Na polecenie nauczyciela uczestnicy zajęć odpowiadają na pytanie: *Gdzie w dzisiejszych czasach można spotkać nawiązania do tematyki poruszanej w mitach i legendach?* Nauczyciel wyjaśnia znaczenie terminu *fantasy*, a następnie wspólnie z uczniami podaje przykłady książek, filmów i gier utrzymanych w konwencji tego gatunku. Przedstawia krótko postać J.R.R. Tolkiena oraz treść powieści *Hobbit, czyli tam i z powrotem* (można w tym celu wykorzystać zwiastun filmu dostępny w internecie). Uczniowie doskonalą umiejętność posługiwania się mapą. W tym celu wykonują zadanie 2. z karty pracy – zaznaczają trasę wędrówki Bilba Bagginsa i krasnoludów.
5. Uczestnicy zajęć rozwiązują ćwiczenie 3. z karty pracy – uzupełniają wykres dotyczący cech mitów, legend i utworów fantasy. Następnie przy pomocy prowadzącego wskazują w literaturze starożytnej i w Starym Testamencie przykłady postaci (np. Odyseusz, Mojżesz), które poprzez motyw wędrówki kojarzą im się z Bilbem Bagginsem. Na koniec rozwiązują ćwiczenie 4. z karty pracy.
6. W rozmowie nauczającej prowadzący prezentuje źródła inspiracji w twórczości Tolkiena (np. krajobrazy zapamiętane z czasów dzieciństwa, zamiłowanie do filologii, zafascynowanie brzmieniem języków). Jako przykład podaje elementy opisu krajobrazu Sarehole (miejscowości pod Birmingham, w której Tolkien przeżył najszcześniejsze lata dzieciństwa), pojawiające się w opisie Bag End (domu Bilba Bagginsa).

Faza podsumowująca

1. Uczniowie odpowiadają na pytanie nauczyciela.
 - *Z czego wynika zainteresowanie mitologią i legendami widoczne w dzisiejszych czasach?*

Hobbici, ludzie, smoki i elfy

Imię i nazwisko

Data

Klasa

- 1 Zamaluj na osi czasu odcinki odpowiadające epokom historycznym, w których powstawały mity i legendy.



- 2 Na podstawie zamieszczonego planu podróży oraz informacji z legendy zaznacz na mapie trasę wędrowki Bilba Bagginsa – bohatera powieści *Hobbit, czyli tam i z powrotem*.

Plan podróży Bilba Bagginsa

1. Początek wyprawy w Shire.
2. Odczytanie księżycowych runów z mapy Throra w Rivendell.
3. Przejście przez Mroczną Puszcze.
4. Dotarcie do Samotnej Góry.



- 3 Uzupełnij wykres dotyczący wspólnych elementów w mitach, legendach i utworach z gatunku fantasy. W tym celu umieść odpowiednie wyrażenia we właściwych ramkach.

występowanie wydarzeń historycznych i wymyślonych, walka dobra ze złem, magia, wędrówka bohaterów, fantastyczne stwory, poszukiwanie skarbu, akcja rozgrywająca się w wymyślonym świecie, opisy stworzenia świata i człowieka

legandy

myty

fantasy

WSPÓLNE ELEMENTY

- 4 Uzupełnij tabelę informacjami o utworach, w których występuje motyw wędrówki głównego bohatera.

Tytuł utworu	Kto wędrował?	Gdzie wędrował?	Cel wędrówki
Odyseja			
Stary Testament			
Hobbit, czyli tam i z powrotem			

Od księgi do... multimediów

Dziś nauczyciel nie jest już strażnikiem księgi – wiedza stała się łatwo dostępna. Powinien jednak nauczyć korzystania z niej i sprawnego posługiwania się istniejącymi narzędziami.



Tekst: Grażyna Kwiecińska

W niemal 400 szkołach w Polsce trwa pilotaż rządowego programu rozwijania kompetencji uczniów i nauczycieli w zakresie stosowania technologii informacyjno-komunikacyjnych „Cyfrowa Szkoła”. Jego główne założenia opierają się na czterech filarach:

- przygotowaniu nauczycieli do wykorzystania nowych technologii w nauczaniu, dokumentowaniu procesów dydaktycznych i w kontaktach z rodzicami,
- wyposażeniu szkół w odpowiednią bazę i nowoczesne pomoce dydaktyczne,
- stworzeniu zasobów edukacyjnych w nowej formie, w tym e-podręcznika, oraz, co najistotniejsze,
- zapewnieniu uczniom dostępu do tych pomocy i wykorzystaniu ich w procesie uczenia się.

Co z przywiązaniem do tradycji?

Na pewno każdy z nas ma w pamięci wyobrażenie dawnej szkoły, w której to nauczyciel znajduje się w centrum uwagi, a wokół niego są zgromadzeni uczniowie. Nieodłącznym atrybutem uczącego jest wielka księga, a nierzadko także różga jako narzędzie „podnoszące efektywność kształcenia”. Czy dzisiaj jednak znaleźlibyśmy nauczyciela, który zamieniłby swoje narzędzia pracy na te stosowane w szkole dawniej? Kto zrezygnowałby z komputera na rzecz nawet najładniejszej maszyny do pisania?

To, że zachwycamy się w skansenie malowaną chatą, nie znaczy, że chcielibyśmy w niej mieszkać. Nauczyciele przecież powszechnie wykorzystują możliwości komputera w przygotowaniu zajęć.

Zmiany technologiczne, których jesteśmy świadkami, dotyczą nie tylko edukacji, lecz także całej otaczającej nas rzeczywistości. Na co dzień korzystamy z internetu, aby zdobyć potrzebne informacje, skontaktować się ze znajomymi, zaplanować wyjazd na urlop, rozliczyć się z urzędem skarbowym, sprawdzić repertuar kin, teatrów, wykonać operację w ramach konta w banku. Wyliczać można by bez końca. Na szkolnym korytarzu mijamy uczniów korzystających z telefonów komórkowych, odtwarzaczy mp3, nierzadko tabletek czy innych urządzeń elektronicznych, za pomocą których można się bawić, czytać, a także uczyć, na przykład języków obcych. Z podziwem patrzymy, jak z ogromną łatwością przyswajają nowe technologie. Te wszystkie przedmioty znikają jednak w uczniowskich plecakach wraz z brzmieniem dzwonka wzywającego na lekcję, ku żalowi ich właścicieli oczywiście.

Dzisiejsza szkoła a wyzwania przyszłości

Czy można i warto wykorzystać zainteresowania oraz umiejętności uczniów w procesie edukacyjnym?

We wrześniu 2011 roku został opublikowany raport „Diagnoza społeczna”, pod redakcją profesorów Janusza Czapińskiego i Tomasza Panka, zawierający wyniki badań nad funkcjonowaniem społeczeństwa oraz ich analizę. W raporcie znalazł się rozdział „Korzystanie z technologii informacyjno-komunikacyjnych”, opracowany przez dr. Dominika Batorskiego, w którym odnajdujemy ważne informacje. Dowiadujemy się między innymi, że osoby korzystające z internetu są bardziej aktywne od tych funkcjonujących wyłącznie poza siecią. Uczestniczą w spotkaniach towarzyskich, angażują się w lokalne życie społeczne, bywają członkami organizacji oraz stowarzyszeń i – co ważne – łatwiej znajdują pracę.

Powyższe informacje wyjaśniają celowość programu „Cyfrowa Szkoła” i skłaniają do częstszego korzystania z komputera w pracy z uczniami. Polityka oświatowa państwa ma pod tym względem jasno określone założenia, a szkoły są jej realizatorami.

Badania dr. Dominika Batorskiego dotyczą także korzystania z komputera i internetu przez dzieci i młodzież. W grupie uczniów rozpoczynających naukę w szkole podstawowej tylko 7% badanych nie ma komputera w domu, a około 15% dostępu do sieci, natomiast już wśród uczniów klas 3–4 aż 90% korzysta z komputera w domu.

Raport, podobnie jak założenia programu cyfryzacji szkoły, zwraca też uwagę na osoby pozbawione możliwości korzystania



z komputera i zarazem umiejętności posługiwania się nim. Dotyczy to dorosłych oraz dzieci, głównie z mniej zamożnych rodzin. Taka sytuacja może być przyczyną wykluczenia, dlatego tak ważnym zadaniem szkoły jest wypełnienie luki w edukacji związanej z cyfryzacją rzeczywistości. Rezultatem tego będzie jak najlepsze przygotowanie uczniów do funkcjonowania w świecie.

Kolejny ważny wniosek, wynikający z przeprowadzonych badań, dotyczy jakości wykorzystania nowych technologii. Sam fakt posługiwania się nimi, przy braku dostatecznych kompetencji, nie wpływa znacząco na jakość życia i funkcjonowania w społeczeństwie. Dlatego celem edukacji powinno być wyposażenie uczniów w umiejętności związane z użytkowaniem komputera, tak aby był on dla nich przydatnym narzędziem skutecznego uczenia się i wyszukiwania informacji oraz wykonywania wielu czynności niezbędnych we współczesnym świecie. Warto kształtować mądrych, otwartych ludzi, odważnie korzystających z tego, co niesie szybko zmieniająca się rzeczywistość. Ucząc otwartości, trzeba także samemu być otwartym, zatem...

Korzystajmy z multimediu!

Wykorzystanie różnych kanałów przekazywania informacji może być dobrym sposobem na lepsze porozumiewanie się z uczniami. Warto bowiem pamiętać, że dla młodych ludzi współczesne technologie są niejako „środowiskiem naturalnym”, w którym funkcjonują intuicyjnie. Dziś nauczyciel nie jest już strażnikiem książki – wiedza stała się

łatwo dostępna. Powinien jednak nauczyć korzystania z niej i sprawnego posługiwania się istniejącymi narzędziami, tym bardziej że uczniowie są zainteresowani nowymi formami nauczania. W sondażu on-line, który Ministerstwo Edukacji Narodowej przeprowadziło pod koniec 2012 roku, uczniowie opowiedzieli się za wykorzystaniem komputerów

w inny sposób i warto z niego skorzystać. Trzeba pamiętać, że choć wśród uczniów dominują wzrokowcy, to podejmowanie działań bazujących na innych zmysłach ułatwi osiągnięcie celów kształcenia. Wystłuchanie nagrania pozwoli na lepsze zapamiętanie tekstu. Możliwość korzystania z komputera w trakcie wykonywania pracy domowej czy ćwiczeń

Celem edukacji powinno być wyposażenie uczniów w umiejętność uczenia się i wyszukiwania informacji.

i multimediu w nauczaniu, wiążą bowiem z nimi duże nadzieje na uatrakcyjnienie procesu uczenia się. Pozytywnie nastawieni są również nauczyciele. Co ważne, z sondażu wynika, że z technologii informacyjno-komunikacyjnych korzystają nie tylko młodzi z nich, lecz także osoby z długim stażem pracy.

Cyfryzacja edukacji a efektywność kształcenia

Jakie korzyści może przynieść cyfryzacja edukacji, poza urozmaiceniem procesu nauczania? Posługiwanie się nowoczesnymi technologiami z pewnością zbliży nauczycieli i uczniów, ponieważ urządzenia elektroniczne funkcjonują w ich codzienności. Niektóre umiejętności, na przykład sprawność manualną i umiejętność kształtnego pisania, można wykształcić tylko tradycyjnymi sposobami, ale już redagowanie ogłoszenia można nauczyć

w czasie lekcji często zwiększa motywację ucznia i skuteczność nabywania wiedzy. Zaprezentowane rozwiązanie zadania, odpowiednio wykorzystane, uczy samokontroli, odpowiedzialności za jakość pracy.

Uczniowie, zwłaszcza nadpobudliwi, chętnie wykonają interaktywne ćwiczenie na tablicy multimedialnej, skupią uwagę na podświetlonym szczególe. Prezentacje, filmy, reprodukcje obrazów wywołują zaciekawienie uczniów, poszerzają wiedzę o kulturze, uczą twórczego wykorzystania źródeł.

To oczywiście tylko przykłady możliwości, jakie dają nowe technologie. Każdy nauczyciel najlepiej wie, które metody i formy pracy będą dla jego uczniów optymalne. Ważne, żeby multimedia były obecne w nauczaniu, ponieważ to przygotowuje młode pokolenia do umiejętnego posługiwania się nimi, a szkołę zbliża do otaczającej rzeczywistości.

Multimedia w nauczaniu języka polskiego

– zintegrowane
z seriami
„Słowa na start!”
i „Teraz polski!”



Dla ucznia

Płyty CD dołączone do podręczników

Płyta „Piszę poprawnie” dołączona do każdego podręcznika do kształcenia literackiego i kulturowego „Słowa na start!”

Na płycie zamieszczono bogaty wybór interaktywnych ćwiczeń poprawnościowych – ortograficznych, gramatycznych, interpunkcyjnych, stylistycznych – kształcących umiejętności językowe oraz uczących redagowania form wypowiedzi wymienionych w podstawie programowej. Dzięki nadaniu ćwiczeniom atrakcyjnej, nowoczesnej formy, dostosowanej do percepcji współczesnych dzieci, uczeń pracujący z płytą jednocześnie dobrze się bawi i uczy poprawności językowej.

Płyta „Wędrowki po kulturze” dołączona do każdego podręcznika „Teraz polski!”

Wprowadza ucznia w świat kultury i ukazuje jej bogactwo. Pokazuje, jak poszczególne tematy omawiane w podręczniku „Teraz polski!” funkcjonują w kulturze. Dziecko zapoznaje się z różnymi, najciekawszymi dla niego przykładami malarstwa, rzeźby, obyczajów, architektury, ukazanymi przede wszystkim za pomocą bogatego materiału ilustracyjnego, rozwiązuje ćwiczenia interaktywne, odsłuchuje nagrania muzyczne, zapoznaje się z ciekawostkami i sentencjami. Wszystkim materiałom zamieszczonym na płycie nadano atrakcyjną formę graficzną.



Ciekawe lekcje
z wykorzystaniem
projektora i tablicy
interaktywnej



Łatwiejsze przyswa-
janie wiedzy dzięki
zaangażowaniu wielu
zmysłów

Dla nauczyciela

Płyty audio i multibooki

Płyty audio „Literacki koncert”

Każdy z zestawów płyt zawiera nagrania wybranych utworów z podręczników dla klas 4–6 – zarówno pieśni i piosenki (m.in. „Mazurek Dąbrowskiego”, „Niechaj mnie Zośka o wiersze nie prosi” Marka Grechuty), jak i artystyczne recytacje tekstów poetyckich oraz prozatorskich w wykonaniu znanych polskich aktorów: Grażyny Barszczewskiej, Teresy Budzisz-Krzyżanowskiej czy Zbigniewa Zamachowskiego. Wykorzystanie płyt na zajęciach lekcyjnych stwarza różnorodne możliwości – pomaga w rozwijaniu umiejętności aktywnego słuchania i rozumienia ze słuchu, a także ułatwia naukę dykcji oraz głosowej interpretacji wygłoszanych tekstów.



Multimedialne podręczniki dla Nauczyciela

Każdy z multibooków to wyjątkowa kompilacja papierowej wersji podręcznika z nowoczesnymi zasobami multimedialnymi, umożliwiającą dostosowanie formy nauczania do percepcji współczesnych uczniów. Zawiera filmy poszerzające zagadnienia omawiane w podręczniku, pokazy slajdów wskazujące na interesujące konteksty kulturowe, nagrania muzyczne, ciekawostki ze zdjęciami oraz bogaty wybór ćwiczeń interaktywnych z opcją natychmiastowej weryfikacji poprawności wykonania. Wszystkie elementy multibooka, w tym także liczne reprodukcje, można dokładnie obejrzeć po ich powiększeniu. Zakładki i notatki umożliwiają przygotowanie komentarzy do lekcji.



Multimedia w nauczaniu historii i społeczeństwa

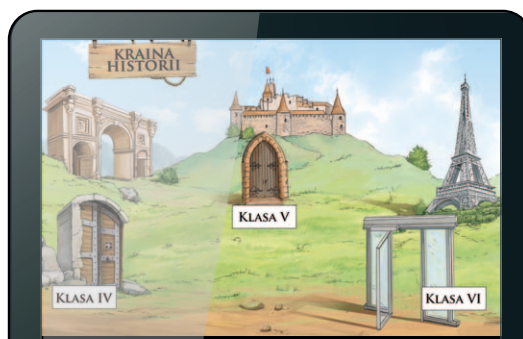


Płyta CD

Dołączona do podręcznika dla klasy czwartej płyta pozwala w zajmujący sposób omawiać wybrane zagadnienia realizowane na lekcjach historii i społeczeństwa. Znajdują się na niej atrakcyjne dla ucznia pokazy slajdów, animacje, filmy, gry i testy sprawdzające wiedzę.

Strona internetowa „Kraina historii”

Na stronie www.krainahistorii.pl powiązanej z Zeszytem ucznia „Wczoraj i dziś” zamieszczono gry i zabawy interaktywne wykorzystujące treści zawarte w podręczniku i Zeszycie. Dostęp do poszczególnych zasobów uczniowie uzyskują po wpisaniu hasła będącego rozwiązaniem zadania z Zeszytu ucznia. Dzięki temu z większą motywacją dążą do poprawnego rozwiązania ćwiczeń. Na stronie dostępne są także materiały, z których dzieci mogą samodzielnie stworzyć figurki, gry planszowe, puzzle itp. Podczas ich wykonywania bawią się, jednocześnie wykorzystując wiedzę z historii i społeczeństwa. Strona nieustannie się rozwija, a jej zasoby są powiększane.



W sprzedaży od września 2013 r.

Interaktywne mapy historyczne

Zawierają elektroniczną wersję map wzbogaconą o ciekawe dodatki multimedialne, dzięki którym uczniowie w interesujący sposób mogą przyswoić omawiane na lekcjach treści i umiejętności konkretne zagadnienia w określonej przestrzeni. Dzięki wielu łatwym w obsłudze opcjom budowania mapy, na tablicy interaktywnej lub za pomocą komputera i projektora, nauczyciel podczas zajęć może zastąpić tradycyjną mapę ścienną wersją elektroniczną i dostosowywać jej elementy oraz zawartość do aktualnego etapu zajęć.



Multimedialne podręczniki dla Nauczycieli

Zawierają elektroniczną wersję podręczników, która jest wzbogacona o dodatkowe zasoby multimedialne, m.in. galerie zdjęć, filmy, animacje, nagrania muzyczne oraz ćwiczenia interaktywne z opcją natychmiastowej weryfikacji poprawności wykonania.

Wszystkie elementy podręcznika multimedialnego, w tym także mapy, reprodukcje obrazów czy ilustracje, można dokładnie obejrzeć po ich powiększeniu. Zakładki i notatki ułatwiają przygotowanie komentarzy do lekcji.

Publikacje multimedialne można wykorzystać zarówno w indywidualnej pracy nad scenariuszem lekcji, jak i w czasie prezentacji przy użyciu tablicy interaktywnej czy projektora. Te nowoczesne narzędzia dydaktyczne w wyjątkowy sposób pomagają w skupieniu uwagi uczniów oraz umożliwiają wybór metod pracy pod kątem predyspozycji zespołów klasowych.

Filmy edukacyjne

Cyklicznie wydawane filmy wykorzystują ulubioną przez dzieci formę przekazu. W krótkich obrazach przekazują podstawowe informacje z danego tematu. Można je wykorzystywać w różnych momentach pracy nad konkretnym zagadnieniem. Do filmów przygotowano również karty pracy pomagające zweryfikować wiedzę uczniów. Po sukcesie pierwszego filmu pt. *Starożytni Rzymianie*, w tym roku nauczyciele korzystający z podręczników wydawnictwa otrzymają dwa kolejne: *Początki Państwa Polskiego* oraz *Spółczesność średniowiecza*. Filmy zostały stworzone dzięki pomocy ponad 60 rekonstruktorów historycznych z całej Polski.



Słuchowiska historyczne

Ciekawe opowiadania w interpretacji doskonałych aktorów, Agnieszki Kunikowskiej i Wojciecha Malajkata, pomagają przenieść uczniów w świat wydarzeń historycznych znanych im dotąd jedynie z podręcznika. Ich treść pomaga połączyć bliską uczniom współczesną rzeczywistość z przeszłością. Dzięki zmianie formuły przekazywania informacji łatwiej jest uczniowi zainteresować i sprawić, by zapamiętał i przeanalizował poszczególne zagadnienia. Do słuchowisk przygotowano również karty pracy z ćwiczeniami sprawdzającymi umiejętność słuchania ze zrozumieniem.



Indywidualizacja nauczania podczas lekcji języka polskiego

Dobre planowanie to podstawa w codziennej pracy nauczyciela, który osiąga cele edukacyjne poprzez indywidualizację nauczania.

Tekst: Grażyna Kwiecińska

O potrzebach i problemach uczniów ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się mówi się dziś wiele, jednak w obliczu rzeczywistości szkolnej – przepelnionych klas i ograniczeń czasowych – aby naprawdę dobrze pracować z tą grupą podopiecznych, nauczyciel potrzebuje wsparcia. Jeśli będzie miał do dyspozycji różnorodne zasoby, które wzmocnią efektywność jego działań, a także usprawnią i ułatwią mu pracę, uczniowie bez wątpienia na tym skorzystają.

Polonista i jego klasa

W każdym zespole klasowym są uczniowie, którzy doświadczają rozmaitych trudności w uczeniu się. Niekiedy ich kłopoty wynikają z dłuższej nieobecności, niemożności skupienia uwagi na zadaniu, problemów emocjonalnych bądź sytuacji rodzinnej. W niektórych wypadkach są uwarunkowane zaburzeniami wymowy, wadami wzroku czy słuchu. Coraz więcej młodych ludzi ma problem z opanowaniem umiejętności pisania, boryka się z dysgrafią, która często uniemożliwia dotrzymanie kroku reszcie klasy. Wielu uczniów nie radzi sobie z czytaniem i rozumieniem tekstu. Wymienione przykłady nie wyczerpują listy trudności w uczeniu się i ich przyczyn. Aby zapobiegać rozwojowi dysfunkcji i ich pogłębianiu, niezmiernie ważne jest odpowiednio wczesne rozpoznanie ich źródeł,

a w konsekwencji wsparcie ucznia i objęcie go programem naprawczym. Codzienna obserwacja poszczególnych członków zespołu klasowego powinna skutkować udzielaniem dodatkowych objaśnień i daniem wskazówek, a także tworzeniem okazji do podejmowania wysiłku na miarę możliwości danego ucznia.

i numerowania kolejności ich wykonania. Pomoże im to zrealizować rozbudowane ćwiczenie krok po kroku. Takie postępowanie daje lepsze efekty niż samo objaśnianie, co należy zrobić.

Uczniom z trudnościami w czytaniu należy dać czas na ponowne zapoznanie się z tekstem, może to być czytanie głośne albo ci-

Warto wskazać uczniom z trudnościami w uczeniu się kryterium sukcesu, tak aby i oni mogli go przeżyć oraz zobaczyć efekty własnego wysiłku.

Warto zadbać również o przyjazny klimat podczas zajęć i stworzyć atmosferę poczucia bezpieczeństwa, tak aby dziecko nie czuło presji ze strony zdolniejszych rówieśników. Dla ucznia z dysgrafią ważne będzie ustalenie, które informacje koniecznie powinien zapisać w zeszycie podczas lekcji oraz kiedy powinien uzupełnić notatkę w domu. Z kolei uczniów słabo rozumiejących przeczytany tekst warto na bieżąco uczyć dzielenia poleceń na części odnoszące się do następujących po sobie aktywności

che. Warto także wskazać w podręczniku miejsce, w którym zamieszczono ważne informacje, pomóc dodatkowymi wyjaśnieniami dzieciom, które były nieobecne podczas ostatnich zajęć.

Kolejny istotny kierunek działań podejmowanych przez nauczyciela polonistę to pomoc uczniom w opanowaniu takiego poziomu umiejętności, który jest niezbędny dla dalszego uczenia się. Systematyczna praca na zajęciach wyrównawczych, poparta zaangażowaniem rodziców, przynosi najlepsze efekty.

To tylko przykładowe działania, których celem jest codzienne wspieranie uczniów ze specyficznymi trudnościami. Podejmując działania naprawcze, nie można zapominać o potrzebach uczniów zdolnych. Jak sprostać takim wymaganiom w codziennej pracy? Jak w napiętym kalendarzu nauczycielskim znaleźć czas na przygotowanie dodatkowych materiałów? Jak poradzić sobie z wyzwaniami, które niesie za sobą indywidualizacja nauczania na zajęciach pozalekcyjnych? Jak podczas 45 minut lekcji realizować postulat różnych stylów uczenia? I, co równie ważne, jak uporządkować konkretne przedsięwzięcia w spójny, konsekwentny system, dzięki któremu niesienie pomocy uczniom słabszym nie będzie jedynie doraźnym, krótkofalowym działaniem?

Nauczyciel – organizator

Nauczanie, a dobre nauczanie w szczególności, na pewno jest czynnością złożoną, wymagającą mądrości, wiedzy, zaangażowania, znajomości różnorodnych metod i technik uczenia, ale także umiejętności organizacyjnych. Tych ostatnich nie sposób przecenić, ponieważ dobre planowanie to podstawa w codziennej pracy nauczyciela, który osiąga cele edukacyjne poprzez indywidualizację nauczania. Obecnie w realizowaniu tego zadania pomocne okazują się dostępne zasoby edukacyjne i różnorodne pomoce dydaktyczne. Obok podręcznika nauczyciel dysponuje rozbudowaną obudową metodyczną, posiada różnorodny zestaw ćwiczeń i materiałów dodatkowych, które pozwolą zaangażować uczniów samodzielnych w pracy tak, aby w tym czasie móc wesprzeć tych, którzy potrzebują pomocy. W ofercie wydawnictw dostępne są materiały doskonalące te same umiejętności w bardzo zróżnicowany sposób. Pomoce dydaktyczne to oczywiście tylko narzędzia pracy. Zadaniem nauczyciela jest ich precyzyjny dobór pod kątem potrzeb konkretnego ucznia. To trudne wyzwanie, bo przez długi czas dominowało myślenie, że wszyscy muszą robić to samo w tym samym czasie. Tymczasem „to samo” nie oznacza wcale „tak samo”. Często, gdy wszyscy uczniowie wykonują jednakowe zestawy zadań, nie nabywają nowych umiejętności albo nadal nie nadążają za tokiem



lekcji. Jest to wtedy czas stracony. Początkowo zmiana sposobu pracy na lekcji czy zajęciach wyrównawczych może kosztować nauczyciela więcej wysiłku, z czasem jednak na pewno okaże się, że nowa metoda jest bardziej efektywna, a przy dostępnych zasobach nie tak czasochłonna, jak może się początkowo wydawać. Warto zatem pokonać także własne obawy i zobaczyć, że dobrze zorganizowana lekcja wykształca w uczniach postawę samodzielności, zwiększa ich motywację i zaangażowanie. Pozwala więcej się nauczyć zarówno uczniom z trudnościami, jak i tym zdolniejszym.

Sukces na miarę możliwości

W pracy z uczniami precyzujemy cele, określamy poziom osiągnięć, do którego należy dążyć, ustalamy, jaki pułap zdobytej wiedzy i umiejętności satysfakcjonuje, dają powody do zadowolenia. Uczniom ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się także warto wskazać kryterium sukcesu, tak aby i oni mogli go przeżyć oraz zobaczyć efekty własnego wysiłku.

W artykule *Treściowe znaczenie wyniku ucznia i szkoły – sprawdzian 2007*,

zamieszczonym w „Biuletynie Informacyjnym” Okręgowej Komisji Egzaminacyjnej w Krakowie czytamy:

Za B. Niemierko („Pomiar wyników kształcenia”, 1999, WSiP, Warszawa, s. 253) przyjęto w OKE Kraków, że dana kategoria umiejętności została opanowana przez uczniów, jeśli za rozwiązanie zadań sprawdzianu powiązanych z tą kategorią umiejętności osiągają oni co najmniej 70% punktów możliwych do uzyskania za ich pełne rozwiązanie. (s. 9)

W zacytowanym fragmencie określono skalę i zadowalający poziom osiągnięć dla uczniów bez trudności w uczeniu się. Ustalono także drugi próg, który, choć jest niższy, pozwala uczniom na kontynuowanie nauki na dalszym etapie bez większych trudności: *Pozioma linia na wysokości 70% oznacza zadowalający poziom osiągnięć, zaś na wysokości 50% – poziom konieczny (s. 10, komentarz do wykresu).* Te dwa poziomy zostały przyjęte i funkcjonują obecnie w odniesieniu do wyników sprawdzianu. Na pewno sprawdzą się także w codziennej pracy, podczas bieżącej oceny osiągnięć ucznia. Obok niezbędnej słownej pochwały lub zachęty będą wymiernym kryterium postępów.

Nowa era w pracy z uczniami o różnych potrzebach edukacyjnych

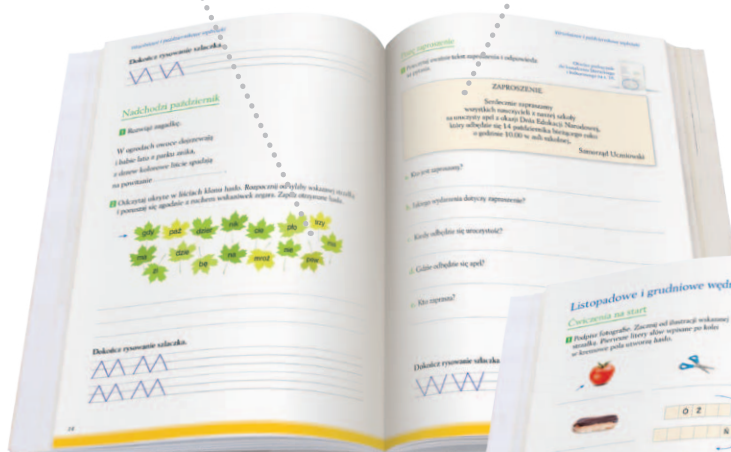
Zeszyty „Radzę sobie coraz lepiej” z dodatkowymi ćwiczeniami w nauce czytania i pisania – zintegrowane z seriami „Słowa na start!” i „Teraz polski!”

Do każdej z serii podręczników do języka polskiego w szkole podstawowej przygotowaliśmy dodatkowe zeszyty ćwiczeń. Są one adresowane przede wszystkim do uczniów ze specyficznymi trudnościami w uczeniu się. Mogą jednakże z powodzeniem być wykorzystywane w pracy ze wszystkimi dziećmi, służą bowiem doskonaleniu rozmaitych umiejętności. Zawierają zróżnicowane i atrakcyjne graficznie dodatkowe ćwiczenia do poszczególnych rozdziałów danego podręcznika, o poziomie trudności dostosowanym do specjalnych potrzeb edukacyjnych uczniów. Proponowane zadania z pewnością będą cenną pomocą w usprawnianiu motoryki małej, funkcji wzrokowych, słuchowych, ruchowych i ich integracji, a także w rozwijaniu myślenia twórczego dzieci, którym nauka sprawnego czytania i pisania sprawia szczególne trudności.

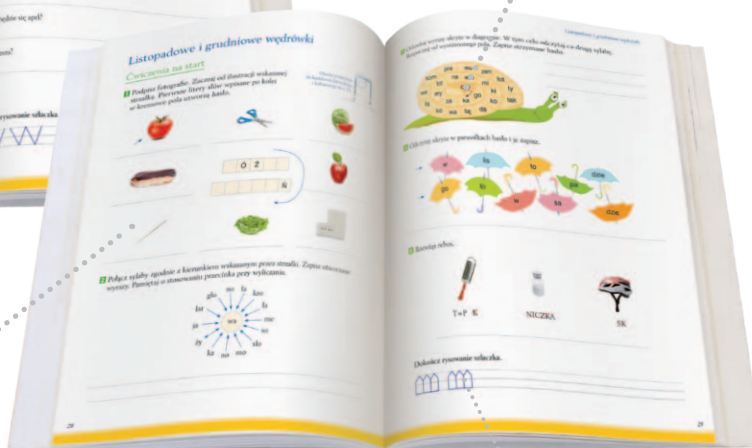


Rozsypanki literowe, sylabowe i wyrazowe uczą prawidłowego różnicowania i rozpoznawania dźwięków mowy.

Krótkie teksty obudowane prostymi pytaniami pomagają w przyswojeniu podstawowych informacji o formach wypowiedzi pisemnych.



Zadania polegające na łączeniu sylab w wyrazy i zdania ułatwiają rozwijanie funkcji wzrokowych i słuchowych.



Ćwiczenia oparte na materiale graficznym, dzięki zaangażowaniu różnych zmysłów, ułatwiają naukę czytania i pisania.

Rysowanie szlaczków usprawnia motorykę ręki i skutecznie przygotowuje do kreślenia liter.

O sprawianiu frajdy

Grywalizacja to nowa metoda, która sprawdza się wtedy, kiedy trzeba zwiększyć zaangażowanie ludzi w różnego typu działania. Przedstawiamy Państwu artykuł autorstwa Pawła Tkaczyka – wykładowcy, autora szkoleń z zakresu grywalizacji, edukacji, marketingu, budowania świadomości marki oraz mediów społecznościowych – w którym zachęca on do stosowania tej metody również w edukacji szkolnej.

Tekst: Paweł Tkaczyk

Uczeń idealny

Gdyby zapytać nauczycieli o to, jaki powinien być idealny uczeń, zapewne duża część z nich powiedziała, że idealny uczeń to taki, który nie rozmawia na lekcji, chętnie uczęszcza na zajęcia, aktywnie bierze w nich udział, a także odnosi się z szacunkiem do pedagoga i wykładanego przez niego przedmiotu. Zapewne wielu nauczycieli chciałoby mieć tylko takich uczniów, jednocześnie z pewnością wszyscy stwierdzą, że 30 idealnych uczniów w klasie to oczywista utopia. I zgoda, ale będzie tak tylko w sytuacji, gdy nie zmienimy myślenia o szkole i uczniach.

Jak zachęcić uczniów do nauki?

Zastanówmy się, co by było, gdyby na uwagę młodzieży należało zasłużyć, konkurując – na równych zasadach – z boiskiem, parkiem, grami komputerowymi czy zakupami w galerii handlowej? Jak wtedy zmieniłoby się podejście nauczycieli do uczniów? A jak zmieniłoby się podejście pedagogów do nauczania, gdyby dzieci nie musiały w ogóle uczęszczać do szkoły, a wynagrodzenie nauczyciela było uzależnione od liczby uczniów i wyników ich testów kompetencyjnych? Nie ulega wątpliwości, że większość pedagogów podjęłaby wyzwanie, ponieważ nauczanie jest ich powołaniem i są przekonani, że przekazywanie wiedzy to ważne zadanie. Ale część

powiedziała, że bez – mówiąc wprost – pewnego systemu represji i przymusu, „nie da się”. Według nich niemożliwe jest nakłonienie większości uczniów do nauki w sposób inny niż dzięki systemowi, który daje nauczycielom władzę nad uczniem. Jak wspomniałem wcześniej, zapewne większość nauczycieli zaczęłaby szukać sposobu, który przyciągnąłby na ich lekcje jak najwięcej dzieci. Staraliby się je przekonać, że nauka może być frajdą. Nie ma przecież powodów, dla których szkoła nie mogłaby się kojarzyć z przyjemnością. Skoro niektóre nastolatki godzinami

A może grywalizacja?

Czy można zajęcia szkolne uczynić na tyle atrakcyjnymi, aby mogły na „wolnym rynku” konkurować z wycieczką do galerii, popularną grą internetową czy meczem piłki nożnej rozegranym na boisku lub oglądanym w telewizji? To problem, który postawili przed sobą twórcy grywalizacji, zastanawiając się, czy możliwe jest wydobycie „elementów frajdy” z gier i przeniesienie ich do tych aspektów życia, które zazwyczaj nie kojarzą się z frajdą, jak oszczędzanie paliwa, zdrowe odżywianie czy nauka właśnie. Szkoła niestety została zaprojektowana

Wykorzystując elementy grywalizacji, możemy zmienić nastawienie do uczenia się i nauczania.

grają np. w Angry Birds, zapominając o świecie poza grą, to dlaczego nie miałyby czerpać radości również z czterdziestopięciminutowej lekcji historii? Frajda jednak kosztuje. Ceną jest wysiłek, kreatywność nauczyciela... Niestety, w obecnym systemie wysiłek wkładany w tworzenie atmosfery radości i frajdy w ogóle nie jest premiovany. Ale to się zmieni. Dlatego uważam, że lepiej przygotować się na to już dziś.

w taki sposób, że nie musi sprawiać frajdy. Nie oznacza to jednak, że tak musi pozostać. Wykorzystując elementy grywalizacji, możemy zmienić nastawienie do uczenia się i nauczania. Gra – według jednej z definicji – to „rozwiązywanie problemów z zabawowym nastawieniem”. Nauka to takie samo rozwiązywanie problemów, tylko na poważnie. Dlaczego nie dodać do niej elementu zabawy? Przecież frajda bezpośrednio przekłada się na zaangażowanie.



Jeśli ktoś widział kiedykolwiek nastolatka, który potrafi na kilka godzin całkowicie poświęcić się grze komputerowej, doskonale wie, o czym mówię. To ten sam nastolatek, który nie może usiedzieć spokojnie na lekcji.

Sprawmy jak największą frajdę!

Przykładem zastosowania elementów grywalizacji w edukacji jest sposób prowadzenia zajęć przez amerykańskiego projektanta gier, Lee Sheldona, który wykłada na uniwersytecie w Indianie. Semestr jego przedmiotu skonstruowany jest tak, jak gra RPG. Oceny zastąpione zostały punktami, które studenci-gracze zdobywają, wykonując określone zadania – zarówno indywidualne (np. napisanie pracy), jak i grupowe (np. zorganizowanie przedstawienia). Zadań jest więcej, niż wymaga tego zaliczenie, więc studenci mogą wybierać te, które bardziej im odpowiadają. Nie brakuje przy tym oczywiście typowych sprawdzianów, za które również otrzymuje się określoną liczbę punktów. Co ciekawe, okazuje się, że uczestnicy zajęć nie tylko zdobywają wymagane do zaliczenia 6 tysięcy punktów, lecz także często stawiają sobie za cel osiągnięcie najlepszego wyniku, który wynosi 10 tysięcy punktów. Dlaczego? Bo tak

zaprojektowany kurs sprawia im frajdę. Zachowanie uczniów w Indianie obrazuje pewne zjawisko, które dr Jane McGonigal – zajmująca się badaniem psychologii gry – określa mianem „błogosławionej produktywności”. Gracze, jeśli czują się odpowiednio zmotywowani, przedkładają trudy gry (i związaną z nią radość) nad bezczynność. Przykładem są uczniowie, którzy wolą zmęczyć się, biegając za piłką po boisku, niż siedzieć spokojnie w ławce i słuchać wykładu. Warto przemyśleć, w jaki sposób skutecznie zachęcić uczniów-graczy do efektywnego działania. Najprostszym sposobem jest przyznawanie za określone działania czegoś, co w grywalizacji przyjęło się nazywać „zewnętrznymi nagrodami” – rzeczami o obiektywnej wartości, np. dobrymi ocenami czy atrakcyjnymi przedmiotami. Niestety, uczniowie motywowani tylko w taki sposób szybko uzależniają się od nagród i w momencie, gdy gratyfikacja znika, zniechęcają się do grania. Alternatywą są „nagrody wewnętrzne”, czyli frajda wynikająca z samej gry. Znacznie trudniej jednak ją wykreować. Tworzy się ją za pomocą fabuły i dobrych pomysłów, ale jej efekty są długotrwałe i w zasadzie nie nie kosztują. Świetnie obrazuje to przypadek pewnej polonistki, która przyszła do mnie z następującym problemem: jak namówić uczniów, by umyślnie nie opuszczali sprawdzianów? Zazwyczaj bowiem kilkoro

klasy pisze sprawdzian w pierwszym terminie, każdy uczeń za samą obecność na teście otrzymuje 15% punktów gratis. Największym problemem okazało się... przekonanie uczniów, że te punkty będą rzeczywiście dodawane i wliczane do ocen. Jednak w momencie, gdy pierwsza klasa przekonała się, że to naprawdę działa, zaczęły się dzieć rzeczy nieprawdopodobne. Zdarzyło się nawet, że przedstawiciel jednej z klas przyszedł do nauczycielki z pytaniem, czy dodatkowe punkty zostaną przyznane, jeśli jedna osoba jest w szpitalu i naprawdę nie może pojawić się na sprawdzianie. Uczniowie byli wręcz gotowi pojechać po tę dziewczynę i spróbować ją wyciągnąć. To jest poziom zaangażowania, który buduje grywalizacja.

Najważniejszy jest pomysł na zajęcia

Alternatywą dla przyznawania nagród jest ciekawy pomysł na zajęcia. Zastanówmy się, co by się stało, gdyby zajęcia etyki, które przez wielu uczniów, delikatnie mówiąc, nie są uważane za zbyt interesujące, nazwać „Obroną przed czarną magią”. Z jednej strony, mielibyśmy zapewne protesty rodziców, ale z drugiej – pełną klasę. To jest potężna fabuła, która stanowi nieodłączny element dobrze wprowadzonej grywalizacji. Można odnieść wrażenie, że grywalizacja to wszelkie zabawowe metody, które na-

I to właśnie jest esencją grywalizacji – wprowadzanie frajdy w czynności, które codziennie wykonujemy.

z nich zawsze pojawia się dopiero w drugim terminie, ponieważ liczą, że powtórzą się pytania, na które inni odpowiadali już wcześniej. Dawanie im tych samych zadań jest niesprawiedliwe w stosunku do tych, którzy sprawdzian napisali sumiennie w pierwszym terminie. Z kolei opracowywanie różnych testów dla trzech klas na dwa terminy poprawek to mnóstwo dodatkowej pracy. Aby zaradzić tej sytuacji, spróbowaliśmy następującej strategii: jeśli 100% uczniów z danej

uczyciele stosują, by uczynić swoje lekcje atrakcyjnymi. To zatem dobry moment, by odpowiedzieć na pytanie, czym grywalizacja nie jest. Na pewno nie jest zamianą wszystkiego w gry, choć niewątpliwie ich stosowanie pomaga dzieciom w nauce. Bo przecież w czasie grania nauka zdarza się „przy okazji”. W powyższym przykładzie ze zmianą nazwy przedmiotu nie ma żadnej gry, jest jedynie frajda. I to właśnie jest esencją grywalizacji – wprowadzanie

frajdy w czynności, które codziennie wykonujemy. Podstawowe pytanie, na które należy odpowiedzieć, brzmi: „Co jeszcze mogę zrobić, żeby lekcje sprawiały więcej frajdy?”. Pewnie trudno w to uwierzyć, ale gdyby poprosić studenta geografii i ucznia,

trzeba będzie nagrodzić każdego, kto je oddał – nawet jeśli nie będzie ono spełniało podstawowych standardów. Dlatego akcją należy wybrać starannie, np. „obecność na zajęciach”, „10 pozycji w bibliografii do pracy” czy „wizytę w bibliotece”.

Zastosowanie jednej gry na lekcji to za mało, by mówić o grywalizacji.

który regularnie gra w „Europę Universalis”, o wskazanie na mapie Timbuktu, uczeń – w przeciwieństwie do studenta – wykonałby to zadanie bezbłędnie. To efekt zdobywania wiedzy mimochodem – w „Europie Universalis” Timbuktu stanowi bowiem jeden z ważnych ośrodków handlu. Dostępne na rynku gry edukacyjne oferują prawdziwą wiedzę opakowaną w atrakcyjną formę – to idealne połączenie. Zastosowanie jednej gry na lekcji to jednak za mało, by mówić o grywalizacji. Żeby osiągnąć długotrwały cel, nie można „włączać i wyłączać” frajdy w zależności od naszych chęci.

2. Stworzenie systemu nagród. Nie, to nie muszą być oceny. Można rozdawać głównie „statusy” i „przywileje”. Uczeń zrobi dużo więcej, jeśli otrzyma gwarancję, że nie będzie w danym tygodniu odpytany. W ten sposób można zaprojektować cały system gratyfikacji bez wpisanania choćby jednej oceny do dziennika. 3. „Akcje podstawowe” muszą być powtarzalne, więc trzeba zbudować system nagród w taki sposób, by skłaniał on uczniów do kilkukrotnego w nich uczestnictwa. Przykładowo: jeden przywilej za pięć wizyt w bibliotece, inny w zamian za dziesięć

książek oddanych w terminie (co skłania do wizyty w bibliotece), jeszcze inna nagroda za zorganizowanie grupy wspólnego uczenia się (w bibliotece, a jakże). Powtarzanie jednej akcji wcale nie musi być nużące. 4. Program trzeba wprowadzać stopniowo – jeśli od razu zarzucimy uczniom mnogością reguł, wyzwań i nagród, nie zrozumieją programu i zniechęcą się. Dlatego warto odkrywać tajniki gry przed najbardziej zaangażowanymi i pozwolić tej „wiedzy tajemnej” podróżować w dół drabiny zaangażowania. Informacje rozejdą się szybciej, niż można by przypuszczać. 5. Program musi sprawiać uczniom frajdę – można to osiągnąć za pomocą fabuły, w której tkwi olbrzymi potencjał. Uczniowie już teraz, sami z siebie, dodają warstwę fabularną do nauki, np. nazywają szkołę „Mordorem”. Dlatego zamiast „idźcie do biblioteki”, lepiej powiedzieć: „idźcie nabrać siły na walkę z Sauronem”. To naprawdę działa. No bo ktoś z nas nie chciałby walczyć po stronie Aragorna? Jestem pewien, że tak zorganizowany system wciągnie uczniów. I szybko okaże się, że – zupełnie przypadkiem – uczniowie z dnia na dzień zaczną się uczyć lepiej i chętniej. A o to chodzi, prawda?

Grywalizacja krok po kroku

Co zatem należy zrobić, żeby umiejętnie wykorzystywać grywalizację na zajęciach? Najpierw trzeba zdefiniować problem. Dlatego warto zastanowić się, jak zachowaliby się uczniowie, gdyby dać im wybór: uczestnictwo w zajęciach lub możliwość pójścia do domu. Jeśli większość wybrałaby lekcję, to najprawdopodobniej nie ma żadnego problemu. Jeśli natomiast większość opuściłaby klasę, trzeba wprowadzić do lekcji elementy frajdy. Pomocne w tym mogą się okazać następujące kroki: 1. Zdefiniowanie „akcji podstawowej”, czyli tej, którą chcemy nagradzać, i nagradzanie uczniów za każde uczestnictwo w niej – nagroda za wysiłek, a nie za osiągnięcie, jak w obecnym systemie nauczania. Sprecyzowanie akcji to jeden z najważniejszych kroków. Jej zasady muszą być jasne i przejrzyste. Jeśli np. akcją będzie samo napisanie wypracowania, to



Grywalizacja – nowa era edukacji na lekcjach historii i społeczeństwa

Uczyć poprzez zabawę – to hasło zyskuje coraz większą popularność wśród nauczycieli. Znakomitym sposobem na to, by zajęcia historii i społeczeństwa były czymś więcej niż tylko kolejną lekcją w planie zajęć, jest zastosowanie w dydaktyce elementów grywalizacji, czyli wykorzystanie zasad znanych z gier, motywujących do podejmowania wyzwań.



Wydawnictwo Nowa Era oferuje atrakcyjne pomoce dydaktyczne, które pozwolą na wykorzystanie metody grywalizacji podczas lekcji historii i społeczeństwa w szkole podstawowej.

Kolejny rozdział, kolejna przygoda

Jedną z publikacji, która uwzględni elementy grywalizacji jest **Zeszyt ucznia „Wczoraj i dziś”**. Wyróżnia się on pod tym względem spośród innych publikacji dostępnych na rynku.

Gry podsumowujące każdy rozdział doskonale wpisują się w zasady grywalizacji. Wykorzystują bowiem mechanikę znaną z gier fabularnych w celu utrwalenia przez uczniów wiedzy i umiejętności. Zachowują przy tym cechy, jakimi powinna wyróżniać się każda dobra gra. Przede wszystkim osadzone są w fascynującym świecie opartym na wciągającej narracji obudowanej bogatymi ilustracjami. W takiej barwnej rzeczywistości każdy uczeń ma do wykonania określone zadania. Niezależnie od tego, jak sobie radzi, na każdym etapie jest motywowany do zdobycia jak najlepszego wyniku. Kiedy już dotrze do mety, może porównać swój wynik z osiągnięciami rówieśników i przekonać się, ile wiadomości i umiejętności musi jeszcze zdobyć, by następnym razem znaleźć się wśród najlepszych.

Nauka i zabawa nie tylko na papierze

Gry podsumowujące nie są jedynym elementem, dzięki któremu **Zeszyt ucznia „Wczoraj i dziś”** sprzyja atrakcyjnemu, nowatorskiemu i nieszablonowemu nauczaniu historii. Powiązanie zeszytu ze stroną internetową **„Kraina historii”** to już prawdziwie nowa era edukacji. Wystarczy tylko, że uczeń – po rozwiązaniu łamigłówki oznaczonej w zeszytce linkiem – wpisze rozwiązanie w odpowiednie miejsce na stronie www.krainahistorii.pl, a uzyska dostęp do ciekawych gier edukacyjnych i nagród, takich jak szablony i figurki historyczne do sklejenia. Są one niewątpliwie czynnikiem motywującym do działania. Zdobycie ich wymaga wysiłku, aktywności (również w internecie), samozaparcia, wreszcie zdolności manualnych i wycucia estetycznego. Dzięki temu nauczyciel ma okazję ocenić zarówno faktyczny stan wiedzy ucznia, jak i – co ważne w wypadku uczniów mniej zainteresowanych historią – jego starania i włożony wysiłek. Co istotne, nagroda jest namacalna, a wykonana samodzielnie zwiększa satysfakcję ze zrealizowanego zadania.

Atrakcyjne nagrody to nie jedyna wartość strony internetowej „Kraina historii”. Zagląający na nią uczniowie przenoszą się do barwnego świata historii, krainy nieskomplikowanych, ale niezwykle atrakcyjnych gier

i zabaw komputerowych. Puzzle, określanie wieków, pisanie hieroglifami, karty memo i inne gry intelektualne, dzięki umiejętnemu wykorzystaniu zasad grywalizacji, uczą – bawiąc i bawiąc – ucząc. Uczniowie wykonujący poszczególne zadania mogą porównywać swoje wyniki i tworzyć własną ligę graczy.

Gra w karty na lekcjach historii – to możliwe

Nauczyciele mogą zastosować elementy grywalizacji, korzystając również z innych pomocy dydaktycznych przygotowanych przez wydawnictwo Nowa Era. Wśród nich są **karty edukacyjne**, które umożliwiają zorganizowanie rozmaitych aktywizujących gier dydaktycznych. Scenariuszy ich wykorzystania jest naprawdę wiele. Uczniowie mogą je rozgrywać nie tylko z nauczycielem, lecz także ze swoimi rówieśnikami bądź najbliższymi. Dzięki temu gra zyskuje nowy walor wychowawczy – zbliża do siebie dzieci i rodziców.

Przeprowadzanie gier dydaktycznych podczas zajęć przynosi korzyści nie tylko uczniom, którzy dzięki nim nabywają umiejętność dobrej rywalizacji i strategicznego myślenia, lecz także daje satysfakcję nauczycielom. Dzięki wyborowi takiej metody nauczania oferują bowiem swoim uczniom zajęcia, które będą dla nich niezapomnianą przygodą.

Wyjść historii naprzeciw

Żywą lekcję historii można poprowadzić nie tylko w klasie, lecz także podczas wycieczki dydaktycznej. Aby ułatwić Państwu zorganizowanie niezapomnianych wypraw, przygotowaliśmy cykl scenariuszy, które podpowiedzą, dokąd warto się udać z uczniami. Na pierwszą wycieczkę zapraszamy do Kazimierza Dolnego. Kolejne scenariusze będziecie Państwo otrzymywać w Biuletynach Internetowych.

Jak przygotować wartościową wycieczkę dydaktyczną?

Zanim zorganizujemy wycieczkę, warto się zastanowić nad kilkoma kwestiami. Jakie treści edukacyjne chcemy uczniom przybliżyć poprzez wspólną wyprawę? Dokąd i kiedy najlepiej pojechać? Co zrobić, aby wycieczka była dla klasy wartościowa i atrakcyjna? Dokonując wyboru, szczególnie należy mieć na uwadze bezpieczeństwo uczestników. Nauczyciele mogą sami zorganizować wyjazd. Warto jednak skorzystać z usług organizatora, który specjalizuje się w przygotowywaniu wyjazdów dla najmłodszych. Kluczową kwestią podczas planowania wycieczki jest oczywiście jej program. Ważne, aby trasa i długość wyjazdu były dostosowane do wieku uczestników. Tematyka powinna pokrywać się z treściami nauczania, które uczniowie już poznali lub z którymi właśnie się zapoznają.

Po wyborze miejsca podróży pozostaje kwestia terminu wyjazdu. Wycieczki najlepiej organizować wiosną lub wczesną jesienią. Nie bez znaczenia jest tu odpowiednia pogoda. Jeśli podczas wyjazdu uczniowie mieliby przebywać głównie na powietrzu, warto aby towarzyszyła temu przyjazna wiosenna aura. Na jednodniowe wycieczki zakładające zwiedzanie wnętrz (na przykład lekcje muzealne) możemy wybrać dowolny termin, tym bardziej że poza sezonem ceny są niższe. Oczywiście data wyjazdu musi być też powiązana z życiem szkoły. Należy więc uwzględnić terminy testów szóstoklasisty czy odpowiednie zapisy w regulaminie szkolnym.

Idealna wycieczka powinna łączyć w sobie czas na naukę, odrobinę przyjemności oraz integrację. Wiele atrakcji można powiązać z programem, realizując je w trakcie zwiedzania. Własnoręczny wyrób pierników w Toruniu, przejażdżka kolejką wąskotorową na Szlaku Piastowskim czy strzelanie z łuku

w Biskupinie to tylko kilka z licznych przykładów łączenia nauki ze wspaniałą zabawą. Przy organizacji wycieczki ważny jest także dobór odpowiednich metod aktywizujących. Zwiedzanie historycznych miast nie musi być dla uczniów żmudną i męczącą wędrówką z przewodnikiem. Dużo atrakcyjniejszą formą będzie dla dzieci na przykład gra miejska, podczas której ich zadaniem będzie wyszukiwanie konkretnych obiektów lub elementów architektonicznych. W przygotowywanym przez nasze wydawnictwo cyklu scenariuszy wycieczek znajdziecie Państwo wiele ciekawych metod aktywizujących, które będziecie mogli wykorzystać podczas szkolnych wypraw.

Rola wycieczek w procesie dydaktycznym

Nowa podstawa programowa nauczania historii i społeczeństwa na II etapie kształcenia kładzie nacisk na poznanie przez ucznia jego „małej ojczyzny”. Wśród treści nauczania (podstawa programowa – podpunkt II) wyszczególniono zarówno przyswojenie dziejów regionów, jak i wiadomości na temat współczesnego funkcjonowania ich mieszkańców. Aby osiągnąć ten cel, warto zorganizować wycieczkę dydaktyczną. Nie trzeba przy tym pokonywać dużych odległości, bo w całej Polsce można znaleźć ciekawe obiekty, które zasługują na to, by stać się celem wyprawy. Dokonując jego wyboru, warto zwrócić uwagę, z jakimi innymi treściami nauczania możemy przy okazji zapoznać uczniów. Przykładowo, omawiając średniowieczne miasta i ich mieszkańców (*Mieszczanie 13.1 Uczeń opisuje miasto średniowieczne, używając pojęć...*, *13.2 Porównuje warunki życia...*), nie trzeba jechać do Krakowa, Gdańska czy Warszawy, jeśli bliżej znajduje się Sandomierz, Toruń czy Kalisz.



W mieście kupców i flisaków. Kazimierz Dolny nad Wisłą

■ Miejsce docelowe wycieczki:

Kazimierz Dolny nad Wisłą

■ Treści z podstawy programowej:

Uczeń:

- opisuje działalność gospodarczą polskiej szlachty, używając pojęć: *folwark, pańszczyzna, kmiecie, spichlerz, sptaw rzeczny – Wisłą do Gdańska* (19.2);
- podaje przykłady różnych źródeł historycznych i wyjaśnia, dlaczego należy je chronić (8.3);
- zbiera informacje o rozmaitych formach upamiętniania postaci i wydarzeń z przeszłości „małej ojczyzny” (2.2);
- opisuje miasto średniowieczne, używając pojęć: *kupiec, rzemieślnik, cech, burmistrz, samorząd miejski, rynek, mury miejskie* (13.1);
- porównuje warunki życia w mieście średniowiecznym i współczesnym (13.2).

■ Cele wycieczki:

Uczeń:

- wyjaśnia terminy: *folwark, pańszczyzna, spichlerz, sptaw rzeczny, attyka*,
- wskazuje na mapie Polski: Kazimierz Dolny nad Wisłą, Gdańsk oraz Wisłę,
- rozpoznaje i opisuje miejsca oraz obiekty zabytkowe: kamienice kupców, spichlerze,
- wyjaśnia znaczenie handlu zbożem dla rozwoju miasta,
- tłumaczy, w jaki sposób przebiegał handel w dawnej Polsce,
- wymienia korzyści wynikające z handlu dla miasta i jego mieszkańców,
- wyjaśnia, jakie znaczenie dla rozwoju miasta miało położenie nad rzeką,
- porównuje transport współczesny z transportem nowożytnym,
- opisuje charakterystyczne elementy miejskiego budownictwa renesansowego.

■ Metody:

- metoda aktywizująca: gra miejska,
- metoda problemowa,
- rozmowa nauczająca (pogadanka).

■ Adresy instytucji potrzebne podczas organizowania wycieczki:

- **Muzeum Nadwiślańskie, oddział Muzeum Przyrodnicze** (mieści się w jednym ze spichlerzy) – Kazimierz Dolny, ul. Puławska 54, tel. 81 881 03 26, e-mail: przyrodnicze@kazimierz-muzeum.pl, adres internetowy: <http://www.muzeumnadwi-slanskie.pl/>
- **Biuro Obsługi Ruchu Turystycznego** – Kazimierz Dolny, ul. Rynek 27, tel. 81 881 00 46, e-mail: pttk_kazimierz_dolny@onet.pl

■ Przebieg wycieczki:

- **Nabrzeże wiślane.** Nauczyciel podaje najważniejsze informacje dotyczące odwiedzanego miasta, np. wyjaśnia pochodzenie jego nazwy (od imienia księcia Kazimierza Sprawiedliwego). Następnie prowadzący rozpoczyna pogadankę na temat uwarunkowań powstawania miast w dawnych czasach (decydujący był czynnik geograficzny – położenie nad rzeką). Uczniowie wspólnie próbują odpowiedzieć na pytanie: *Dlaczego miasta zakładano nad rzekami?* Nauczyciel omawia (przypomina) znaczenie bliskości rzeki dla założenia i rozwoju dawnych ośrodków miejskich. Przedstawia korzyści, jakie wynikały dla Kazimierza Dolnego z usytuowania miasta w pobliżu ważnego szlaku wodnego.
- **Spichlerze przy ul. Puławskiej.** Nauczyciel przedstawia informacje o handlu zbożem oraz spływie Wisłą do Gdańska. Podczas pogadanki omawia kolejne etapy wymiany handlowej. Po zakończeniu krótkiego wykładu uczniowie udzielają odpowiedzi na następujące pytania: *Czym handlowano w Kazimierzu Dolnym?, Skąd przywożono zboże do miasta?, Kto kupował zboże?, W jaki sposób trafiało ono do Gdańska i innych portów?, Gdzie sprzedawano zboże transportowane do Gdańska?* Następnie prowadzący tłumaczy przeznaczenie i działanie spichlerzy oraz omawia ich położenie w zabudowie miejskiej. Wskazuje także na funkcje, jakie pełnią one współcześnie (hotele, muzea itp.).

Na zakończenie tego etapu wycieczki uczniowie uzupełniają kartę pracy 1. „Kazimierzowskie

spichlerze”. Przed wykonaniem zawartych w niej zadań można podzielić klasę na grupy. Każdy zespół otrzymuje wówczas adres budynku, który ma opisać. Po upływie czasu przeznaczonego na wykonanie ćwiczeń nauczyciel podsumowuje pracę poszczególnych grup i informuje, kiedy zostały wzniesione opisane spichlerze.

- **Rynek miasta.** Prowadzący inicjuje pogadankę na temat kupców, którzy zamieszkiwali najwspanialsze kamienice w Kazimierzu Dolnym. Omawia ich rolę w społeczności miejskiej na przykładzie historii rodu Przybyłów – kupców zajmujących się handlem zbożowym. Zwraca uwagę na fakt, że te same osoby były właścicielami kazimierzowskich spichlerzy i kamienic. Odczytuje zawarte w *Materiałach dla nauczyciela* opisy kamienic braci Przybyłów (**kamienica Pod Świętym Mikołajem i kamienica Pod Świętym Krzysztofem**), a następnie prosi uczniów o wskazanie tych budynków.

■ Materiały dla nauczyciela

Informacje niezbędne do realizacji zadań z karty pracy

Spichlerze przy ul. Puławskiej:

- spichlerz Pod Żurawiem z XVII w., ul. Puławska 112 (hotel),
- spichlerz Król Kazimierz z 2 poł. XVII w., ul. Puławska 70 (hotel),
- spichlerz Pod Wianuszkami z XVII w., ul. Puławska 64 (schronisko młodzieżowe),
- spichlerz Nowakowskiego z 2 poł. XVI lub XVII w., ul. Puławska 5,
- spichlerz Bliźniak z pocz. XVII w., ul. Puławska 46 (dawniej znajdował się nad kanałem portowym obok bliźniaczego budynku),
- spichlerz Feuersteina (Krzysztofa Przybyły) z XVI w. (budynek z późnorennesansowym szczytem), ul. Puławska 40,
- spichlerz Ulanowskich (Mikołaja Przybyły) z 1591 r., ul. Puławska 34 (Muzeum Przyrodnicze).

Kamienica Pod Świętym Mikołajem i kamienica Pod Świętym Krzysztofem

Budowle powstały w XVII wieku. Ich właścicielami byli bracia Mikołaj i Krzysztof Przybyłowicze, którzy przyozdobili je wizerunkami swoich świętych patronów (stąd nazwy). Obie kamienice mają identyczny układ fasady: przyziemie z podcieniem o trzech arkadach i piętro z trzema oknami. Front udekorowano płaskorzeźbami przedstawiającymi postacie

- **Kamienica Celejowska przy ul. Senatorskiej 9.** Nauczyciel prezentuje budynek w kontekście omawianego tematu – jako kolejny przykład kamienicy kupieckiej. Opowiada o historii rodu Celejów, który wzbogacił się dzięki handlowi zbożem. Wspomina również o innej ważnej grupie funkcjonującej w społeczności miejskiej: rzemieślnikach stowarzyszonych w cechach (murarze, szkutnicy, bednarze itp.).
- **Nabrzeże wiślane.** Uczniowie podzieleni na grupy wykonują zadania z karty pracy 2 „Na handlowym szlaku”. Nauczyciel podsumowuje pracę uczniów, a następnie wymienia poszczególne korzyści, jakie wynikały dla Kazimierza Dolnego z położenia miasta na ważnym szlaku wodnym.

Warto zarezerwować rejs statkiem po Wiśle – będzie on na pewno atrakcyjnym zakończeniem wyprawy do Kazimierza Dolnego.

ludzkie i zwierzęce oraz ornamentami roślinnymi. Dachy budynków zakryto wysokimi attykami, które składają się z dwóch kondygnacji oddzielonych od siebie potężnym gzymsem. Duże rozmiary attyk miały sprawiać wrażenie, że domy są wyższe niż w rzeczywistości.

Kamienica Pod Świętym Mikołajem

Fasada budynku pokryta została bogatymi dekoracjami. Na elewacji kamienicy umieszczono płaskorzeźby przedstawiające głównie postacie świętych; w centralnym miejscu znalazła się figura patrona właściciela – miało to podkreślać przywiązanie Mikołaja Przybyły do chrześcijańskich tradycji. Rzeźby przedstawiające zwierzęta widoczne pod oknami pierwszego piętra symbolizują cechy charakteru idealnego kupca, który winien być lotny jak gryf, waleczny jak lew, uparty jak kozioł, przebiegły jak lis.

Kamienica Pod Świętym Krzysztofem

Nad środkową arkadą dostrzec można płaskorzeźbę przedstawiającą św. Krzysztofa niosącego na ramieniu małego Jezusa. Na narożnych pilastrach elewacji znajdują się figury Judyty i Salome. Gzymsy pod oknami zdobią znaki rodowe Przybyłów. W dolnej części podzielonej na dziewięć pól attyki umieszczono wizerunki Chrystusa, a także rzeźby ukazujące serca – jedno otoczone cierniową koroną, a drugie – przebite strzałami.

Kazimierzowskie spichlerze

- 1** Opisz wybrany spichlerz znajdujący się w Kazimierzu Dolnym. Zwróć uwagę na liczbę piętér i okien, kształt i kolor budynku oraz zastosowane zdobienia.

.....

.....

.....

- 2** Wymień cechy opisanego spichlerza, które odróżniają go od innych budynków poznanych podczas wycieczki.

.....

.....

.....

- 3** Wyjaśnij, jaką funkcję pełni współcześnie opisany przez Ciebie spichlerz.

.....

.....

Na handlowym szlaku

- 1** Zapisz w tabeli, jakie korzyści wynikały z handlu zbożem dla poszczególnych grup społecznych w Rzeczypospolitej Obojga Narodów.

Grupa społeczna	Korzyści odniesione przez grupę
Szlachta	
Kupcy	
Rzemieślnicy	
Flisacy	

- 2** Wyjaśnij, jakie były skutki rozwoju handlu dla miast leżących na szlakach kupieckich.

.....

.....

.....

.....

Imię i nazwisko

.....


Data **Klasa**

.....

Imię i nazwisko

.....

Data **Klasa**



Wydawnictwo Nowa Era jako partner edukacyjny zaprasza na II edycję konkursu organizowanego przez ATAS Sp. z o.o.



WARTOŚCIOWA WYCIECZKA SZKOLNA

Konkurs skierowany jest do nauczycieli z całej Polski. Jego celem jest docenienie wysiłku związanego z organizacją wycieczek szkolnych oraz propagowanie ich jako niezbędnego uzupełnienia edukacji szkolnej. Konkurs ma również podkreślić wartość podróży w procesie kształcenia i wychowania uczniów.

Udział w konkursie polega na wypełnieniu ankiety zawierającej pytania zamknięte i otwarte na temat zorganizowanej wycieczki. Nadesłane prace oceniane będą przez ekspertów posiadających wieloletnie doświadczenie w organizacji wyjazdów dla dzieci i młodzieży.

II edycja „Wartościowej Wycieczki Szkolnej” rusza 1 września 2013 roku. Szczegółowe informacje na temat konkursu znajdują Państwo w biuletynach internetowych wydawnictwa Nowa Era.

Biuro ATAS Sp. z o.o. istnieje od 1989 roku. Organizujemy wyjazdy i kursy językowe, wycieczki zagraniczne i krajowe oraz obozy letnie dla dzieci i młodzieży. W naszej ofercie znajdują się również wyjazdy szkoleniowe i turystyczne dla nauczycieli.

ATAS Sp. z o.o.

tel.: 22 625 17 28

e-mail: btm@atas.pl

Więcej informacji na stronie internetowej www.atas.pl.

pogadanki. Stwarzają również okazję do podjęcia dyskusji i sprawdzenia poziomu zrozumienia wiadomości przez uczniów w ramach rekapitulacji pierwotnej. Treści te pozwolą także na wyzwolenie zainteresowania uczniów problematyką społeczną i kulturalną, dzięki dostrzeganiu związków między przeszłością a teraźniejszością.

Infografiki – zobacz więcej

Jednym z najważniejszych i najbardziej cenionych przez nauczycieli elementów serii „Wczoraj i dziś” są infografiki. W podręczniku dla klasy piątej wprowadzono nowe rozwiązania, które jeszcze bardziej zwiększą jego wartość dydaktyczną. Część infografik wzbogacono dodatkowymi zakładkami. W przypadku ilustracji przedstawiających budowle lub okręty umożliwiają one zapoznanie się zarówno z zewnętrznym wyglądem obiektu, jak i z jego przekrojem, ukazującym charakterystyczne elementy wyposażenia. Dzięki takiemu rozwiązaniu tradycyjna papierowa publikacja daje możliwości zbliżone do trójwymiarowego modelu. Ich największą zaletą jest wzmocnienie podstawy wyobraźniowej dla myślenia konkretno-obrazowego. Uczniowie zyskują w ten sposób dodatkowe wsparcie w procesie przyswajania wiedzy i rozumienia pojęć.

Poznaj historycznych władców Polski

Kolejnym elementem, który wprowadzono do serii „Wczoraj i dziś”, są skrzydełka okładki. Zawierają one wizerunki „Pocztu królów i książąt polskich” Jana Matejki wraz z krótkimi informacjami na temat poszczególnych władców. Wśród nich znaleźli się wszyscy monarchowie opisani na kartach podręcznika. Dzięki tak przygotowanemu zestawieniu uczniowie



rozszerzą i usystematyzują wiedzę na temat poszczególnych postaci. Specjalna ikona umieszczona obok tekstu głównego w kolejnych rozdziałach odsyła do odpowiednich informacji zamieszczonych na skrzydełkach.

Na dobry początek lekcji

Ważnym elementem organizacji jednostki lekcyjnej w serii „Wczoraj i dziś” jest polecenie „Zanim poznasz nowy temat”. Pozwala ono na przy-

znajdują się wszystkie polecenia związane z danym rozdziałem. Dzięki temu łatwiej można dostrzec związki przyczynowo-skutkowe między poszczególnymi tematami wchodzącymi w skład danego rozdziału.

Hasło „żywej lekcji historii” nawołuje do przygotowywania ciekawych zajęć szkolnych. Ukierunkowuje także naszą pracę nad serią „Wczoraj i dziś” tak, aby rozwiązania przyjęte w podręcznikach pozwalały Państwu jak najlepiej

Dzięki nowym rozwiązaniom zastosowanym w podręczniku dla klasy V uczniowie zyskują dodatkowe wsparcie w procesie przyswajania wiedzy i rozumienia pojęć.

pomnienie wiadomości z poprzednich zajęć w ramach rekapitulacji wtórnej, a także na zbudowanie ogniwa wiążącego, które wprowadza w nowy temat. W podręczniku dla klasy piątej element ten został przeniesiony na strony działowe. Na każdej z nich

sprostac wymaganiom współczesnej edukacji. Wierzymy, że dzięki wprowadzonym udoskonaleniom możliwe będzie przeprowadzenie prawdziwie żywej lekcji historii, która dla uczniów będzie nie tylko nauką, lecz także fascynującą przygodą.

Scenariusz lekcji z języka polskiego: Iwona Brzózka-Złotnicka
Scenariusz lekcji z historii: Artur Kowalski
Scenariusz wycieczki: Karolina Załucka

Koordinacja prac: Anna Tomaszewicz-Kowalska
Redakcja merytoryczna: Karina Kosicka
Redakcja językowa: Mateusz Witkowski
Współpraca redakcyjna: Szymon Ciechanowski, Paweł Niewiadomy
Opracowanie graficzne: Małgorzata Gregorczyk, Maciej Galiński
Projekt okładki: Małgorzata Gregorczyk
Mapa: Wioletta Przybylska, Elżbieta Buczkowska (na podstawie mapy Tomasza Kowala)
Fotoedycja: Agata Reclaf, Karina Kosicka
Realizacja projektu graficznego: Ka Leszczyńska

Zdjęcia pochodzą ze zbiorów: Nowych Horyzontów (s. 27, 28, 63) oraz agencji fotograficznych: Aram Williams/Alamy/BE&W (s. 17), Christine Langer-Pueschel/Shutterstock.com (s. 34), Cinetext/Medium (s. 11, 12, 14, 24, 25), Daniilantiq/Shutterstock.com (s. 5), Darroch Donald/Alamy/BE&W (s. 21), David Brimm/Shutterstock.com (s. 18–19), Ddp Images/Medium (okładka, 10, 13, 15, 16, 26, 62), Fernando Cortes/Shutterstock.com (s. 5, 32), Hal_P/Shutterstock.com (s. 31), Ilike/Shutterstock.com (s. 30), Karramba Production/Shutterstock.com (s. 29), LFI/Photoshot/East News (s. 4–5, 20, 22), Michał Kość/Reporter/East News (s. 55), Morgan Lane Photography/Shutterstock.com (s. 43), New Line Productions/Album/East News (s. 23), Oleksiy Mark/Shutterstock.com (s. 4), P. Spiro/Alamy/BE&W (s. 9), Pressmaster/Shutterstock.com (s. 33), Shutterstock.com (s. 49), The Granger Collection, New York/BE&W (s. 8), TopFoto/Forum (s. 4, 7), Violetkaipa/Shutterstock.com (s. 42), Włodarczyk Jan/BE&W (s. 4–5, 59), Yuralaits Albert/Shutterstock.com (s. 53), Zurijeta/Shutterstock.com (s. 52).

Wydawnictwo dołożyło wszelkich starań, aby odnaleźć posiadaczy praw autorskich do wszystkich utworów zamieszczonych w publikacji. Pozostałe osoby prosimy o kontakt z Wydawnictwem.

ISBN 978-83-267-1355-2
Copyright by Nowa Era Sp. z o.o.
Warszawa 2013.



Nowa Era Sp. z o.o.
Aleje Jerozolimskie 146 D, 02-305 Warszawa
<http://www.nowaera.pl>, tel. 801 88 10 10

Fantastyczne spotkania Nowej Ery

nowa
era

nowe
horyzonty
edukacji
filmowej

www.nhef.pl

Po spotkaniach, na których rozmawialiśmy o motywacji, prowadzeniu negocjacji czy sztuce mówienia, pragniemy Państwu zaproponować dyskusję o fantastyce. Wierzymy, że w jej trakcie zrodzi się wiele interesujących pomysłów na to, jak wykorzystać literaturę i kino fantasy w nauczaniu.

Wraz z Nowymi Horyzontami zapoczątkowaliśmy publiczną debatę na temat fantastyki – dziedziny kultury i sztuki ważnej, choć o wciąż niewykorzystanym potencjale. Cykl spotkań zainaugurowała dyskusja z psycholożką Marią Rotkiel i aktorem Wiktorem Zborowskim pt. „Autorytet z wyobraźni”. Prowadząca rozmowę dziennikarka Weronika Wawrzkowicz pytała uczestników o bohaterów, którzy – choć fikcyjni – mogą stać się wzorami do naśladowania. Podczas kolejnych spotkań będziemy rozmawiać o wpływie fantastyki na język, kulturę, historię, media i sztukę, a także zastanowimy się, jakie to ma znaczenie dla codziennej pracy nauczycieli języka polskiego oraz historii i społeczeństwa.

Dla wszystkich z Państwa, którzy nie mają możliwości uczestniczyć w dyskusjach organizowanych przez Nową Erę, nagrywamy rozmowy z naszymi gośćmi. Zapraszamy do obejrzenia relacji ze spotkań pod adresem www.nowaera.pl.

Zapraszamy Państwa również do uczestniczenia w programie edukacyjnym „Hobbit – lektura w kadrze”, poświęconym miejscu fantastyki w edukacji na poziomie szkoły podstawowej. Na program składają się, oprócz niniejszego magazynu, cykl debat z udziałem ekspertów, liczne pokazy filmowe oraz specjalne zasoby zamieszczone na stronie internetowej www.nowaera.pl.

Od lewej strony: Weronika Wawrzkowicz, Wiktor Zborowski i Maria Rotkiel podczas publicznej debaty na temat fantastyki, zorganizowanej przez wydawnictwo Nowa Era i Nowe Horyzonty.





**nowa
era**

Więcej niż podręczniki!



801 88 10 10
(z telefonów stacjonarnych)
58 721 48 00
(z telefonów komórkowych)



www.nowaera.pl



nowaera@nowaera.pl



Nowa Era Sp. z o.o.
Aleje Jerozolimskie 146 D
02-305 Warszawa

ISBN 978-83-267-1355-2



9 788326 713552