



# Blaski i cienie II Rzeczypospolitej – powtórzenie wiadomości

Piotr Płonka

## Scenariusz lekcji Poradnik metodyczny do programu nauczania historii dla III etapu edukacyjnego (liceum ogólnokształcącego i technikum)

opracowany w ramach projektu:

**„Tworzenie zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego w zakresie rozwoju umiejętności uniwersalnych dzieci i uczniów oraz kompetencji kluczowych niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”**

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach  
Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2022



Redakcja merytoryczna: Marcin Pełka  
Redakcja językowa i korekta: Eduexpert sp. z o.o.  
Projekt graficzny i projekt okładki: Eduexpert sp. z o.o.  
Redakcja techniczna i skład: Eduexpert sp. z o.o.

Weryfikacja i odbiór niniejszej publikacji: Ośrodek Rozwoju Edukacji w Warszawie

w ramach projektu: *Weryfikacja i odbiór zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego w zakresie rozwoju umiejętności uniwersalnych dzieci i uczniów oraz kompetencji kluczowych niezbędnych do poruszania się na rynku pracy*

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2022

Ośrodek Rozwoju Edukacji  
Aleje Ujazdowskie 28  
00-478 Warszawa  
[ore.edu.pl](http://ore.edu.pl)



Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –  
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).  
[creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl)

**Tytuł zajęć:**

Blaski i cienie II Rzeczypospolitej – powtórzenie wiadomości

**Klasa, czas trwania zajęć:**

III (zakres podstawowy), 45 minut

**Cele ogólne:**

- powtórzenie wiadomości dotyczących historii II Rzeczypospolitej (dziejów politycznych, dziejów gospodarczych, dziejów społecznych, dziejów kulturalnych).

**Cele operacyjne****Uczeń:**

- zna zagadnienia, które były omawiane w tym dziale (odrodzenie Rzeczypospolitej, walki o granice; ewolucja ustroju – od demokracji parlamentarnej do rządów autorytarnych, społeczeństwo, gospodarka i kultura II RP);
- potrafi dokonać selekcji informacji i stworzyć sześć haseł – słów kluczowych na temat historii II Rzeczypospolitej;
- potrafi przedstawić wylosowane hasło za pomocą rysunku lub gestów;
- potrafi wziąć udział w dyskusji na temat sukcesów i porażek w dziejach II Rzeczypospolitej.

**Odniesienie do podstawy programowej:**

XXI. 1–5; XLII. 1–6; XLIII. 1–5; XLIV. 1–2

**Metody, techniki, formy pracy:**

- praca pod kierunkiem,
- praca w grupach,
- dyskusja,
- udział w głosowaniu.

**Środki dydaktyczne:**

- kartki z działaniami matematycznymi,
- kartoniki z hasłami do gry,
- ankieta online.

**OPIS PRZEBIEGU ZAJĘĆ****Część wstępna**

- Czynności organizacyjne.
- Podanie tematu zajęć, przedstawienie celów lekcji oraz planowanego przebiegu.

**Część właściwa**

- Nauczyciel nawiązuje do zadania, o którego wykonanie poprosił uczniów na poprzedniej lekcji. Prosi uczniów, aby położyli na ławkach stworzone przez siebie „wiadomości z ostatniej chwili” wraz z zaproponowanymi do nich hasłami z hasztagami (#).

- Uczniowie zostają poproszeni, aby przeszli się po klasie i zaznajomili się ze wszystkimi wiadomościami, a następnie ustawili się obok tej, która ich najbardziej zainteresowała.
- Nauczyciel prosi uczniów, aby w takich grupach, w jakich się ustawili, porozmawiali ze sobą o tym, dlaczego dany news ich zainteresował. W sytuacji gdy przy kilku newsach będą pojedynczy uczniowie, nauczyciel prosi ich, aby utworzyli wspólną grupę i również porozmawiali o swoich wyborach.
- Nauczyciel informuje uczniów, że wezmą udział w grze w historyczne kalambury w czterech grupach, a następnie rozdaje uczniom kartki z prostymi działaniami matematycznymi do obliczenia. Działania te dają wyniki równe: jeden, dwa, trzy, cztery. Uzyskany wynik wskazuje grupę, do której ma dołączyć uczeń. Nauczyciel wyjaśnia uczniom zasady gry:
  - wylosowane hasło należy przedstawić członkom swojej grupy poprzez narysowanie lub pokazanie;
  - w trakcie rysowania i pokazywania nie można nic mówić ani zapisywać liter, cyfr i słów;
  - każda grupa na odgadnięcie hasła ma półtorej minuty;
  - za odgadnięcie hasła drużyna otrzymuje jeden punkt;
  - hasła, które nie zostaną odgadnięte przez drużynę, przepadają i kolejna osoba z następnej drużyny losuje nowe hasło.
- Uczniowie grają w historyczne kalambury.
- Nauczyciel dokonuje podsumowania gry: zlicza uzyskane przez drużyny punkty, ogłasza zwycięzców oraz prosi trzech uczniów o wyrażenie swoich refleksji na temat gry.

### Część podsumowująca

- Nauczyciel prosi uczniów, aby dobrali się w pary, i zleca im do przeprowadzenia krótką dyskusję na temat sukcesów i porażek w dziejach II Rzeczypospolitej.
- Nauczyciel zaprasza uczniów do wzięcia udziału w głosowaniu na temat tego, czy w dziejach II Rzeczypospolitej było więcej sukcesów czy porażek.
- Nauczyciel podsumowuje zajęcia oraz wręcza każdemu uczniowi kartotekę testu, który odbędzie się na kolejnej lekcji.
- Nauczyciel prosi uczniów, aby w ramach utrwalenia wiadomości jako zadanie domowe wykonali ćwiczenia nr 1.1, 1.2, 2, 3 i 4 ze strony internetowej: [zpe.gov.pl](http://zpe.gov.pl) (dostęp 9.09.2022) oraz ćwiczenia nr 1, 2, 3 i 4 ze strony internetowej: [zpe.gov.pl](http://zpe.gov.pl) (dostęp 9.09.2022).

### Komentarz metodyczny

- Nauczyciel podczas tych zajęć nie musi ustalać wspólnie z uczniami szczegółowych celów lekcji, ponieważ były one podawane już wcześniej – do każdego tematu – i uczniowie wiedzą, że obowiązują one także na lekcji utrwalającej.
- Nauczyciel na wcześniejszej lekcji prosi uczniów, aby za pomocą internetowej aplikacji Breaking News Generator stworzyli tzw. „wiadomość z ostatniej chwili”, która ich zdaniem była najciekawszym wydarzeniem z dziejów II RP oraz aby opatrzyli ją czterema hasłami z hasztagami (#), które mogą stanowić słowa klucze dla tego wydarzenia.
- W trakcie lekcji kształtowane są: kompetencje w zakresie rozumienia i tworzenia informacji, kompetencje matematyczne oraz kompetencje w zakresie nauk

przyrodniczych, technologii i inżynierii, kompetencje cyfrowe, kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie umiejętności uczenia się, kompetencje w zakresie przedsiębiorczości, kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej.

- Nauczyciel dostosowuje metody pracy do uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi np. poprzez:
  - przygotowanie instrukcji do wszystkich zadań na lekcji w formie pisemnej;
  - przygotowanie karty pracy z zadaniami o podwyższonym stopniu trudności dla uczniów szczególnie uzdolnionych;
  - branie pod uwagę czynników warunkujących właściwą atmosferę pracy w grupach oraz możliwość integracji uczniów ze zróżnicowanym potencjałem intelektualnym i społecznym.
- Nauczyciel przed lekcją przygotowuje:
  - kartki z działaniami matematycznymi;
  - kartoniki z hasłami do gry (np. I wojna światowa, konferencja w Wersalu, walki o granice, powstanie wielkopolskie, powstania śląskie, plebiscyt, zabójstwo Narutowicza, przewrót majowy, wybory brzeskie, konstytucja marcowa, Zaolzie, złoty polski, port w Gdyni, mniejszości narodowe, sanacja, Polska „A” i Polska „B”, Górny Śląsk, Centralny Okręg Przemysłowy, wielki kryzys gospodarczy, Józef Piłsudski, Roman Dmowski, Wojciech Korfanty, Stanisław Wojciechowski, Ignacy Mościcki, Władysław Grabski, Adolf Hitler, Józef Stalin itd.);
  - ankietę online z pytaniem: „Czy Twoim zdaniem w dziejach II Rzeczypospolitej było więcej sukcesów czy porażek?” (ankietę można stworzyć np. za pomocą narzędzia internetowego Mentimeter, uczniowie będą odpowiadać za pomocą telefonów komórkowych);
  - kartotekę testu.
- Nauczyciel buduje motywację wewnętrzną uczniów poprzez:
  - odwoływanie się do tego, co uczniów interesuje (zadanie z breaking newsami),
  - służenie pomocą,
  - wzmacnianie pewności siebie i wspieranie samooceny (podczas gry w kalambury),
  - szansę na wzajemne uczenie się od siebie (dyskusja).
- Nauczyciel podczas lekcji powinien formułować jasne i krótkie polecenia oraz pytania o prostej konstrukcji, a także kilkakrotnie je powtarzać i udzielać dodatkowych wyjaśnień. Nauczyciel powinien ocenić, czy polecenia kierowane do całej klasy są właściwie rozumiane przez uczniów z różnymi deficytami.
- W przypadku realizacji tematu podczas nauczania zdalnego nauczyciel może zastąpić grę w kalambury interaktywnym quizem (np. za pomocą aplikacji Kahoot!).

**Piotr Płonka** – nauczyciel mianowany, egzaminator maturalny, absolwent historii na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach. Obecnie inspektor ds. nadzoru nad działalnością szkół i placówek oświatowych w Urzędzie Miasta w Rudzie Śląskiej. Wcześniej nauczyciel historii, wiedzy o społeczeństwie, języka polskiego, wiedzy o kulturze, filozofii, etyki oraz edukacji dla bezpieczeństwa na różnych etapach edukacyjnych w szkołach w Chorzowie. Autor „Poradnika praw dziecka” (2014), artykułów naukowych „Górny Śląsk wyidealizowany. Grupa Janowska i jej rozumienie świata” (2014), „Spędzanie czasu wolnego przez mieszkańców województwa śląskiego w latach 1926–1929 w świetle ogłoszeń prasowych” (2014), „Obraz Górnoślązaków w dwudziestoleciu międzywojennym w świetle wspomnień i publicystyki” (2015) a także artykułów metodycznych dla nauczycieli „Program „Solidarna Szkoła” – przykład dobrej praktyki” (2016), „Scenariusz zajęć dodatkowych z historii w gimnazjum „XVI – wieczny król na Facebooku? Lubię to!” (2019).