



## SCENARIUSZ 11

### TEMAT ZAJĘĆ: L JAK LOKOMOTYWA

#### Część pierwsza:

##### 1. Przywitanie

Tradycyjnie postaraj się rozpocząć zajęcia od przywitania, które pojawiało się już na poprzednich spotkaniach. W związku z nim podziel uczniów na dwie grupy. Poproś, aby oba zespoły ustawiły się w kołach, jedno wewnątrz drugiego. Teraz przypomnij dzieciom, że na każdych zajęciach obowiązuje nietypowy szyfr witania się. Wskaż, że wspomniany szyfr standardowo składać się będzie z konkretnych cyfr symbolizujących poszczególne, coraz to trudniejsze sposoby przywitania. Na przykład: „jeden – przywitanie się po rosyjsku”, „dwa – przytulenie się”, „trzy – naśladowanie kaczkę”, „cztery – przybicie lewymi rękami czterech piątek” itd. Warianty kryjące się pod poszczególnymi liczbami możecie ustalić samodzielnie pamiętając jednak o tym, że z kolejnymi zajęciami powinny być coraz bardziej skomplikowane. Teraz, tak jak zawsze poproś uczestników zajęć, aby złapali się za ręce i w stworzonych kołach zaczęli się przemieszczać (jedna grupa w prawo, druga grupa w lewo). Na twój znak, czyli podanie dowolnej liczby z szyfru uczniowie zatrzymują się. Następnie witają się z osobą stojącą naprzeciwko według sposobu kryjącego się pod wypowiedzianą przez Ciebie liczbą.

#### Magnes na czasowniki

Po przywitaniu się płynnie przejdźcie do realizacji proponowanej zabawy, która opisana została w ramach szybkiej rozgrzewki. Poproś uczestników, żeby ustawili się w dwóch rzędach w taki sposób, aby byli skierowani do siebie twarzami. Odległość między szeregami powinna być taka, abyś mógł między nimi swobodnie przejść z wyciągniętymi rękami. Teraz rozdaj każdemu dziecku z pierwszego rzędu kartki z wypisanymi rzeczownikami.



Uczniom z drugiego rzędu wręcz natomiast kartki, na których są czasowniki. Na twoje hasło „czasowniki” uczniowie uciekają natomiast „rzeczowniki” starają się je złapać rozpoczyna się zabawa. Należy jednak pamiętać, że złapany „czasownik” musi pasować do konkretnego „rzeczownika” np. samochód jedzie, noga boli, ogień parzy itd. Wygrywa dziecko, które jako pierwsze złapało odpowiedniego partnera.

## **2. Przypomnienie informacji z poprzednich zajęć**

Postaraj się w kilku słowach podsumować i przypomnieć informacje z poprzedniego spotkania. Możesz na przykład zapytać, czego dzieci dowiedziały się na ostatniej lekcji? Jakie elementy zajęć najbardziej utkwily im w pamięci? Czy w związku z poprzednim spotkaniem chciałyby jeszcze o coś zapytać lub coś sobie przypomnieć?

## **3. Hasło na cito**

Na każdych zajęciach w ramach krótkiej rozgrzewki umysłowej dzieci będą próbowały odgadnąć definicję wybranego terminu funkcjonującego w języku polskim. Głównym celem wprowadzenia takiego typu zadania jest pobudzenie myślenia twórczego oraz rozwijanie umiejętności budowania skojarzeń. Musisz pamiętać, że w definiowaniu wybranego słowa nie chodzi o precyzyjne podanie objaśnienia, a raczej o intuicyjne nakreślenie przez uczniów obszaru tematycznego i zastosowania. Zachęcaj, więc do podawania wszystkich odpowiedzi, które mogłyby stać się chociażby małą wskazówką prowadzącą Was do rozwiązania zagadki. Metodą, która ułatwi Ci pracę z uczniami nad tym zadaniem z pewnością będzie burza mózgów. Po wyczerpaniu odpowiedzi podawanych przez dzieci podsumujcie zgromadzone informacje i stwórzcie wspólną definicję.

**Hasło do rozszyfrowania na dziś:  
TRANSGRESJA**



#### 4. Z kroniki Emilki Ranek

Do każdego scenariusza przypisana jest krótka i prosta fabuła, w której pojawia się Emilka Ranek. Dziewczynka uwielbia czytać kroniki wynalazków i co rusz wyciąga na światło dzienne zaskakujące fakty. Postaraj się w ciekawy sposób relacjonować uczestnikom zajęć jej niesamowite odkrycia. Pamiętaj, że proponowaną fabułę możesz dowolnie modyfikować do wieku i potrzeb dzieci.

\*\*\*

Emilka cieszyła się z nadchodzącego weekendu tym bardziej, że wróżył on dłuższą przerwę świąteczną. Tego dnia dziewczynka po raz ostatni widziała się ze swoimi znajomymi w starym roku. Złożyła, więc wszystkim noworoczne życzenia a dwóm najlepszym koleżankom podarowała także drobne upominki. Emilka jak każde dziecko bardzo lubiła święta. Był to dla niej czas pełen magii i wyjątkowego klimatu. Do pełni szczęścia brakowało jej tylko śniegu. Niestety już od kilku lat zimy w Polsce były ciepłe, więc raczej należało się pogodzić ze śnieżnym deficytem.

Krótko po godzinie czternastej zadzwonił dzwonek. Dzieci zeszły do szatni zmienić obuwie i założyć kurtki. Emilka jak zawsze w pośpiechu naciągnęła płaszcz, owinęła szyję szalikiem i wybiegała do bramy, przy której czekał już dziadek Anatol. Tamtego dnia dziadek dziewczynki był wyjątkowo radosny i rozmowny. Wszystko to związane było z nieco luźniejszą atmosferą pracy, jaka panowała wówczas w zakładzie. Zawsze przed świętami Bożego Narodzenia urząd, w którym pracuje dziadek organizował niewielki konkurs kolęd i skromną wigilię dla wszystkich pracowników. W tym roku nie mogło być, więc inaczej. Oczywiście już, od co najmniej trzech lat Emilka także brała udział w tych obchodach. Dla wielu pracowników dziewczynka była symbolem tamtejszego archiwum. Każdy ją znał i bardzo cenił za hobby, które posiada. Niektórzy nawet żartowali, że kiedy dorośnie z pewnością zajmie miejsce dziadka. Część świąteczna miała rozpocząć się około godziny szesnastej. Emilka miała, więc jeszcze trochę czasu, aby poszperać w dokumentach patentowych. Tego dnia pod lupę wzięła historię wynalezienia i uruchomienia pierwszej



lokomotywy. Otworzyła brązową teczkę wiążaną na sznureczek, wyjęła z niej znajdujące się tam dokumenty i z podekscytowaniem zaczęła czytać.

Emilka ostatnimi czasy chłonęła wiedzę niczym gąbka. Zanim zaczęła zagłębiać się archiwalne notatki wiedziała już, że pierwsze pomysły wykorzystania silnika parowego do napędu pojazdu pojawiły się już w XVIII wieku. Niestety wiedziała również, że ówczesne maszyny były zbyt ciężkie i oporne, aby sprostać tworzonym z ich udziałem wizjom. Tak naprawdę dopiero usprawnienia, które w działaniu silnika parowego wprowadził brytyjski inżynier Richard Trevithic, pozwoliły na budowę w pełni sprawnego pojazdu.

W 1799 roku udoskonalił on pierwszą niskoprężną maszynę parową Jamesa Watta, konstruując dla niej znacznie wydajniejszy silnik. Proponowany mechanizm miał stosunkowo nieduże wymiary, pozbawiony był kondensora i wyposażony został w cylindry niewielkiej średnicy. Dwa lata później ten sam wynalazca zbudował pierwszą lokomotywę, wciąż jednak przeznaczoną do jazdy po drodze. Emilka na chwilę przestała czytać, uniosła głowę do góry i niedowierzaniem cofnęła się do ostatniego wersu. Dziewczynka, bowiem nie mogła uwierzyć w to, że kiedyś lokomotywy, podobnie jak współczesne auta poruszały się po zwykłych drogach. Wróciła jednak do dokumentacji, aby sprawdzić, w jaki sposób później to zmieniono. Okazało się, że Trevithic nazwał stworzoną przez siebie lokomotywę *Puffing Devil*, co dokładnie oznaczało śpiący diabeł. Niestety jakiś czas później podczas jej testowania, w wyniku błędu, maszyna uległa zniszczeniu. Łebski inżynier uparcie jednak dążył do celu i dzięki temu w 1802 roku opatentował swój silnik. Dwa lata później zbudował także nowy pojazd nazwany, tym razem przeznaczony już do jazdy po torach.

Jakiś czas później tradycyjnie musiała odbyć się próba testująca możliwości nowej lokomotywy. Jak podają źródła w czasie jej trwania maszyna ciągnęła pięć wagonów, a w nich łącznie siedemdziesięciu pasażerów i dziesięć ton sztab żelaznych. Przejazd odbywał się na dystansie około 16 km. Pokonanie tej trasy zajęło lokomotywie przeszło cztery godziny, co dało średnią prędkość podróży wynoszącą nieco poniżej



4 km/h. Okazało się, że dużo szybciej można było pokonać taką odległość pieszo, ale nie o prędkość wówczas chodziło. Dzięki pokazowi chciano udowodnić, że wyposażona w gładkie, stalowe koła lokomotywa może ciągnąć duże ciężary po równie gładkich szynach. Dotychczas, bowiem uważano, że nie obejdzie się bez pomocy kół zębatach lub innych środków zwiększających tarcie.<sup>1</sup>

W tym miejscu kończyła się historia wynalezienia i udoskonalenia pierwszej lokomotywy. Emilka odłożyła teczkę do kartonu znajdującego się jednej z archiwalnych półek i zaczęła się zastanawiać, czy słynna „Lokomotywa” Jana Brzechwy początkowo również poruszała się po zwykłej drodze. Niestety odpowiedzi na to pytanie nie znalazłaby w żadnej patentowej dokumentacji. Jak zwykle postanowiła, więc poprosić o pomoc wszechwiedzącego dziadka Anatola.

## 5. Ćwiczeniowe obowiązki

Poproś uczestników zajęć o uzupełnienie metryczki patentowej, która znajduje się na początku Kart Pracy. Następnie zleć wykonanie pierwszych pięciu ćwiczeń umieszczonych tuż pod nią. Są to przykłady zadań umożliwiających rozwijanie refleksu, pamięci oraz spostrzegawczości. Ich celem jest także pobudzanie kreatywności oraz myślenia twórczego. W niektórych ćwiczeniach pojawiają się również elementy techniki słowa przypadkowego. Dzięki niej uczniowie nauczą się jak w nietypowy sposób podchodzić do rozwiązywania problemów twórczych. Ponadto wyćwiczą także umiejętność abstrahowania, budowania analogii, oraz tworzenia odległych skojarzeń. W efekcie końcowym zachęceni będą również do podejmowania prób wdrażania swoich pomysłów do życia codziennego. Pamiętaj, że podczas wykonywania niektórych z tych ćwiczeń bardzo ważna jest koncentracja oraz skupienie. Zadbaj więc, aby w czasie ich realizacji w sali panowała cisza, a dzieci wzajemnie sobie nie przeszkadzały. Czas przeznaczony na wykonanie ćwiczeń wynosi około piętnastu minut.

---

<sup>1</sup> *Księga wynalazków*; Sławomir Łotysz, (2018), wyd. Dragon, Warszawa; str. 40 – 43.



## 6. Kostki w ruch

Regularne wykonywanie ćwiczeń związanych z kostkami do gry znacznie poprawia pamięć i spostrzegawczość uczniów. Ćwiczy refleks oraz umiejętność wzrokowego zapamiętywania informacji. Po krótkim czasie dostrzec można naprawdę zaskakujące efekty. Kluczem do sukcesu jest jednak regularność oraz stopniowe podnoszenie poprzeczki w indywidualnym dla każdego uczestnika tempie. Powinieneś wiedzieć, że ćwiczenie z kostkami polega na rzuceniu kilkoma sześciennymi kostkami do gry, migawkowym spojrzeniu się na nie a następnie zastonięciu ich rękoma i próbie odtworzenia w pamięci sumy wyrzuconych oczek. Zaczniacie ćwiczenie od liczby kostek, na których skończyliście trening poprzednim razem. Stopniowo zwiększajcie liczbę kostek pamiętając o tym, że każdy z uczestników zajęć powinien ćwiczyć we własnym tempie. Aby uzyskać jak najlepsze efekty postaraj się przeznaczyć na to ćwiczenie około 10-15 minut oraz spróbuj zachęcić uczestników zajęć do wykonywania zadania także w domu.

**Część druga:**

## 7. Rozgrzewka

Postaraj się, aby zarówno pierwsza, jak i druga część zajęć rozpoczynała się od pewnego rodzaju rozgrzewki umysłowo – ruchowej. Dzięki niej szybko dostrzeżesz wśród uczestników zajęć zapał i chęć do dalszej pracy, dodatkowy dopływ energii a także szczery uśmiech. Ponadto, niejako przy okazji będziesz miał wiele szans na wdrażanie ćwiczeń rozwijających refleks, twórcze myślenie oraz umiejętności interpersonalne. Powinieneś także wiedzieć, że jest to dobry moment na obserwację zachowania dzieci oraz pogłębianie relacji grupowej. Pamiętaj o przełamaniu bariery – śmieję się oraz baw razem ze wszystkimi uczestnikami zajęć. To jest wasz czas!

### **Magiczne zdania**

Jedna osoba wybiera dowolną literę z alfabetu, np. K i wypowiada ją na głos. Teraz wszyscy mają minutę na wymyślenie zdania składającego się z



jak największej liczby wyrazów rozpoczynających się właśnie na k. W takim przypadku może to być zdanie: „Karol i Krysia kupili kiedyś koledze Krzyśkowie kilo kiełbasy i ketchup”. Następnie wszyscy wypowiadają swoje zdania, a zwycięzcą w grze jest osoba, która w stworzonym zdaniu miała najwięcej słów rozpoczynających się na daną literę. Zadania mogą być zaskakujące oraz dosyć nietypowe, ale muszą zostać ułożone w poprawny sposób. Zwycięzca pierwszej rundy wybiera kolejnego uczestnika zabawy.<sup>2</sup>

## 8. Twórcze skrótwce

Postaraj się przypomnieć uczniom techniki ułatwiające efektywną naukę. Powtórz zagadnienia dotyczące akronimów i akrostychów. Przekonaj dzieci do tego, że każdy z nich w prosty sposób może nauczyć się nimi posługiwać. Wskaż, że akronimy są błyskotliwymi skrótwcami, które tworzy się przez wymyślanie słów pomocniczych do definiowanego terminu. Powstałe wyrażenia powinny być z godne z kategorią zapamiętywanej definicji, choć to nie jest element obowiązujący zawsze. Warto pamiętać, że powstające słowa czasem powinny być także twórcze, co oznacza, że mogą zawierać elementy śmieszne, zaskakujące, wyolbrzymione lub niespotykane. W ten sposób na dużo dłużej pozostaną w pamięci. Tworzenie akrostychów polega natomiast na układaniu zdań, które pomagają zapamiętać kolejne elementy informacji. Pierwsze litery wymyślonego zdania są początkowymi literami elementów do zapamiętania. Utworzone zdanie podobnie, jak w przypadku akronimów nie musi być z godne z kategorią zapamiętywanych elementów, ale tworzenie zdań naprowadzających dodatkowo ułatwia ich zapamiętanie. Jeżeli chcielibyśmy, więc np. zapamiętać oceny świata, czyli Spokojny, Arktyczny, Indyjski oraz Atlantycki to moglibyśmy stworzyć akrostych brzmiący: Słynny aktor imituje aligatora. Zleć uczniom wykonanie szóstego ćwiczenia zamieszczonego w Kartach Pracy. Czas przeznaczony na jego realizację powinien wynosić około sześciu minut.

---

<sup>2</sup> *Wielka księga gier i zabaw*; Jałowiec, A., (2002), wyd. JEDNOŚĆ, Kielce, str. 14.





## 9. Joga oka i umysłu

Za chwilę uczestnicy zajęć będą wykonywać ćwiczenia dotyczące podnoszenia sprawności czytania oraz poszerzania pola widzenia. Zanim jednak zaczniecie pracę nad tymi zadaniami w pierwszej kolejności wspólnie z uczniami wykonaj krótką rozgrzewkę, która poprawi ich efektywność. Zachęć do wzięcia udziału w różnorodnych ćwiczeniach oka oraz tych, które wzmagają uwagę i koncentrację. Postaraj się także, aby uczniowie przez chwilę mieli okazję się odprężyć. Mile widziane będą, więc ćwiczenia relaksacyjne i wyciszające. Przykłady zadań, które możesz wykorzystać zostały opisane poniżej. Powodzenia.

### Z zamkniętymi oczami

Prowadzący prosi dzieci, aby wyszły na środek sali i przy pomocy opasek zasłania im oczy. Zadaniem uczestników jest ustawić się w jednym rzędzie według różnych kategorii: wzrostu, wieku, długości włosów itp. Są jednak pewne utrudnienia - trzeba to zrobić z zamkniętymi oczami oraz w jak najkrótszym czasie. Powyższe dwa warunki muszą być koniecznie spełnione. Jeśli w grupie jest dużo uczniów, to można podzielić ich na dwa lub trzy mniejsze zespoły (np. ośmioosobowe).

### W czwartki liczę kartki

Poproś uczniów, aby dobrali się w pary. Niech jedna z osób w stworzonym zespole powtórnie zasłoni sobie oczy opaską. Zadaniem drugiego dziecka z grupy jest otwarcie dowolnej książki i przewracanie w niej kartek. Uczeń z zasłoniętymi oczami stara się w tym czasie skupić i policzyć liczbę przewróconych kartek. Jeśli zgadnie i tym samym poda prawidłową odpowiedź następuje zamiana rolami.

## 10. Trening efektywnego czytania

Zleć uczniom wykonanie ćwiczenia dotyczącego poszerzania pola widzenia. Plansze przedstawiające schematy dla tego rodzaju zadania zostały zamieszczone w załączniku. Następnie opowiedz w dwóch/trzech zdaniach, jakie zagadnienia porusza tekst pt. „Historia prawdziwego





Robinsona Crusoe” znajdujący się w Kartach Pracy. Tuż po tym płynnie przejdźcie do treningu szybkiego czytania według dowolnej strategii. Po przeczytaniu tekstu poproś dzieci rozwiązały ćwiczenia znajdujące się poniżej.

## **11. Doświadczenie**

Postaraj się, aby na każdym zajęciach znalazł się czas na wykonanie prostego doświadczenia. Dzieci uwielbiają tego rodzaju aktywności zwłaszcza, gdy mogą brać w nich czynny udział, a nie tylko obserwować. Eksperymentowanie pozwala na rozwój wyobraźni, pobudzanie zmysłów oraz wcielanie się w rolę odkrywcy. W atrakcyjny sposób możliwe staje się weryfikowanie ciekawych i ważnych dla nauki pytań. Ponadto tworząc tego rodzaju okazje edukacyjne kształtuje się w uczniach postawę dociekliwości, która wydaje się być niezbędna w wielu sferach życia. Proponowane poniżej doświadczenie można przeprowadzić przy użyciu prostych środków, które znajdą się w każdym domu. Pamiętaj, aby wykonywać je zgodnie ze wskazówkami, a dzieciom powtarzać, że podczas wykonywania doświadczeń niezbędne jest zachowanie ostrożności.

### **CZY MAGNES MOŻE ZASTĄPIĆ KOMPAS?**

#### **Materiały potrzebne do realizacji doświadczenia:**

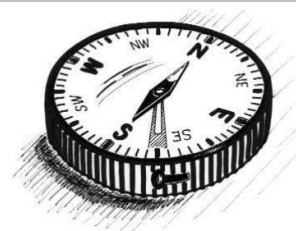
trzy drewniane paliki (długości około 30 cm), taśma klejąca, sznurek, kompas, magnes sztabkowy

#### **Przebieg doświadczenia:**

Zbudujcie z palików stojak i przywiążcie do niego magnes w taki sposób, żeby wisił poziomo i mógł się swobodnie kołysać. Pchnijcie go kilka razy i poczekajcie, aż się zatrzyma. Koniecznie zapamiętajcie kierunek, który wskazuje. Za każdym razem jeden biegun będzie wskazywał geograficzną północ, drugi natomiast południe. Od tej właściwości – wskazania północy – wzięły nazwę bieguny magnesu. Takie same obserwacje możecie poczynić na kompasie – igła kompasu to mały magnes, osadzony w taki sposób, aby mógł się swobodnie obracać.

## Wnioski:

Kula ziemiska wytwarza pole magnetyczne. Zachowuje się tak, jakby w jej centrum był potężny magnes sztabkowy. Jego bieguny nie są jednak całkowicie zgodne z biegunami wyznaczonymi przez oś obrotu Ziemi: biegun magnetyczny znajduje się w odległości ponad tysiąc kilometrów od bieguna geograficznego. Również na ziemi występują linie pola magnetycznego, prowadzące od jednego bieguna do drugiego i liczące około 20 tysięcy kilometrów długości. Magnes sztabkowy i igła kompasu zachowują się w tym gigantycznych, choć dość stałym polu magnetycznym jak opiłki żelaza – układają się, więc wzdłuż linii pola magnetycznego. Igła kompasu wskazuje przy tym zawsze kierunek południe – północ. Niestety do końca nie wiadomo jak powstaje pole magnetyczne Ziemi. Pewną rolę odgrywają potężne prądy elektryczne w jądrze ziemi, które zbudowane są z półpłynnego niklu i żelaza.<sup>3</sup>



## 12. Pożegnanie

Proś, aby dzieci usiadły w okręgu na podłodze. W tym momencie powtórz najważniejsze informacje z dwóch części zajęć. Uczestnicy mogą także wypowiedzieć się, co im się podobało w dzisiejszych zajęciach; co szczególnie zapamiętali oraz co chcieliby zmienić. Kiedy uporządkujecie już wszystkie wiadomości, tak jak zawsze zakończcie spotkanie.

Uczniowie razem z prowadzącym stają w kręgu. Odchylają ręce do tyłu oraz łapią się za biodra zacieśniając tym samym stworzone koło. Pochylając się do przodu z całych sił krzyczą:

*Już zajęcia są skończone,  
Każdy idzie w swoją stronę.  
Lecz niedługo się widzimy,  
Nową wiedzę zgromadzimy!*

PS. Nie zapomnijcie równie energicznie wykrzyknąć także nazwy grypy!

<sup>3</sup> Eksperymenty – Księga młodych odkrywców; Kothe, R., (2010), wyd. Debit, Katowice; str. 77



**KARTY PRACY UCZNIĄ**  
**SCENARIUSZ 11**  
**TEMAT ZAJĘĆ: L JAK LOKOMOTYWA**

Odkrycie: .....

Odkrywca: .....

Rok odkrycia: .....

**Ćwiczenie 1.**

Odsłaniaj na kilka sekund poszczególne okienka i staraj się zapamiętywać, gdzie znajdują się wybrane cyfry. Następnie zasłoń dłonią całą lewą kostkę i spróbuj uzupełnić luki w kostce po prawej stronie.

48	12	10
21		13
87	16	38


**Ćwiczenie 2.**

Zaznacz zegar, na którym przedstawiona została najwcześniejsza i najpóźniejsza godzina, a następnie narysuj lustrzane odbicie jednego z nich.





### Ćwiczenie 3.

Jak najszybciej postaraj się odnaleźć dwa obrazki, które spośród wszystkich tych przedstawionych poniżej są do siebie najbardziej podobne.



### Ćwiczenie 4.

Twoim zadaniem jest udoskonalenie sanek. Na podstawie przedstawionych poniżej wyrazów zastanów się, co można z tych obiektów zapożyczyć i wykorzystać do ich zmodyfikowania.

Porcelanowy dzbanek .....

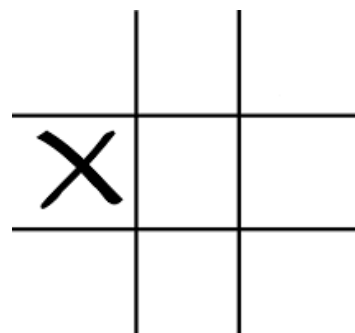
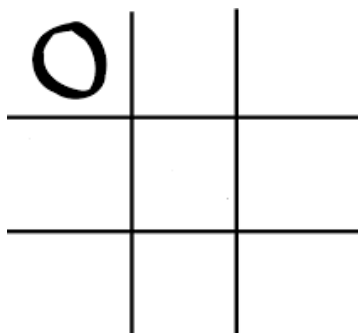
Rękawice bokserskie .....

Hamak .....

Maszynka do golenia .....

### Ćwiczenie 5.

Rozegraj z kolegą lub koleżanką dwie rundy popularnej gry „kółko i krzyżyk”.





### Ćwiczenie 5.

Za chwilę będziesz mieć okazję stworzyć oryginalny i niepowtarzalny akronim. W prostokącie przedstawionym poniżej zapisz pionowo swoje imię. Następnie do każdej litery dopisz charakteryzującą Cię cechę lub umiejętność. Pamiętaj, że jeśli twoje imię rozpoczyna się na K, to pierwszą cechą powinna być np. komunikatywność itd.

### Ćwiczenie 6.

Przeczytaj tekst a następnie odpowiedz na pytania znajdujące się poniżej.

#### Historia prawdziwego Robinsona Crusoe

Z pewnością wszyscy znają powieść „Przypadki Robinsona Crusoe” autorstwa Daniela Defoe. Książka opowiada o losach młodego marynarza-rozbitka Robinsona Crusoe, który trafia na bezludną wyspę i stara się na niej przetrwać. Mało, kto jednak wie, że pierwowzorem Robinsona Crusoe był szkocki marynarz Alexander Selkirk. Pozostawiony na bezludnej wyspie Más a Tierra spędził na niej aż cztery lata.

Alexander Selkirk urodził około 1676 roku w szkockiej wiosce Lower Largo. By siódmym syna Johna Selcraiga, szewca i garbarza. Już w dzieciństwie Selkirk uchodził za nieposłusznego i kłótliwego, co przysparzało mu kłopotów w rodzinnych stronach. Selkirk wyruszył pierwszy raz w morze w 1695 roku w wieku 19 lat. Był uzdolniony w przedmiotach ścisłych, co spowodowało, że został wkrótce cenionym nawigatorem na okrętach korsarskich. Awanturniczy charakter Selkirka sprawił, że Szkot przez kilka kolejnych lat parął się



korsarstwem na polinezyjskich wodach Pacyfiku. Korsarze jednak w przeciwieństwie do zwykłych piratów, podczas wojen byli najemnikami, wspomagającymi regularne floty walczących państw.

Niedługo po tym Selkirk wrócił do Anglii, jako doświadczony żeglarz i znalazł nowego pracodawcę. W 1703 roku dołączył do korsarskiej wyprawy kapitana Williama Dampiera. W skład ekspedycji wchodziły dwa żaglowce. Na jednym z nich stanowisko nawigatora otrzymał Selkirk. Żaglowiec wypłynął z Anglii. Dampier chciał okrążyć leżący na krańcu Ameryki Południowej przylądek Horn i dotrzeć na Pacyfik, aby tam łupić bogate, hiszpańskie statki. Jednak przylądek ten to Mount Everest żeglarzy, tylko nielicznym udawało się go opłynąć. Cinque Ports trzy razy usiłował pokonać straszliwe wiatry wiejące w tym rejonie. Niestety, co trzeci marynarz chorował na szkorbut, dlatego część załogi zmarła. Bunt wisiał na włosku, ale żądny łupów Dampier, nie licząc się ze zdaniem załogi, parł dalej. Po wielomiesięcznej i trudnej podróży, z powodu różnicy zdań pomiędzy dowódcami okrętów, jednostki rozdzieliły się.

Selkirk natychmiast pożałował swojej decyzji, lecz był zbyt uparty, aby odmówić. Tuż przed ostatecznym odpłynięciem Cinque Ports, Szkot próbował jednak gonić galeon wzywając załogę do powrotu. Wołania oraz prośby okazały się bezskuteczne i Alexander Selkirk został pozostawiony samemu sobie na bezludnej wyspie. Zostawiono mu jedynie muszkiet i niewielką ilość prochu, nóż, podstawowe narzędzia ciesielskie, cyrkiel nawigacyjny, odzież, linę, tytoń, parę książek oraz Pismo Święte. Jak się okazało potem przecucia Selkirka był słuszne, gdyż Cinque Ports zatonął niespełna miesiąc później, tracąc większość swej załogi, jednak Szkot nie mógł wtedy o tym wiedzieć.

Przez pierwsze miesiące Selkirk nie opuszczał plaży, poszukując pożywienia oraz wypatrując statku, który mógłby go uratować. Samotność i cierpienie szybko dały mu się we znaki, trafiły go również wyrzuty sumienia. Szkot żywił się głównie skorupiakami wyrzucanymi na brzeg oraz niewielkimi rybami. Niestety nie mógł znieść smaku mięsa, dopóki nie przyzwyczał się do braku soli. Brak soli oraz chleba odczuwał najdotkliwiej. Selkirk zastanawiał się nawet nad popełnieniem samobójstwa, ale w końcu przełamał apatię i uwierzył, że walka o przetrwanie ma sens, postanowił przeprowadzić się w głąb wyspy.

Wewnątrz wyspy Szkotowi żyło się łatwiej, głównie ze względu na dostępność pożywienia. Dzikie kozy zapewniły rozbitkowi mięso i mleko, którego wcześniej mu brakowało. Z kolei dzikie odmiany rzepy, kapusty i czarnego pieprzu pozwoliły mu urozmaicić jadłospis. Musiał jednak nieustannie wykorzystać swoją wiedzę i spryt, aby rozwiązywać bieżące problemy oraz przetrwać. Gdy nocami atakowały go wygłodniałe szczury, Selkirk złapał i udomowił dzikie koty, by chroniły go przed napastnikami.





Podczas pobytu na wyspie widział wiele statków płynących, ale tylko dwa z nich zakotwiczyły. Jeden z nich był hiszpańskim okrętem. Pewnego razu został jednak dostrzeżony przez hiszpańskich żeglarzy, którzy otworzyli do niego ogień i zaczęli go ścigać. Szkot uciekł, aby uniknąć pojmania rozbitek ukrywał się w różnych częściach wyspy. Jak sam opowiadał, gdyby to byli Francuzi, poddałby się, ale w ręce Hiszpanów nie chciał się dostać. Wolał już na następne lata zostać na wyspie.<sup>4</sup>

[601]

- 1. Czego najbardziej brakowało Alexandrowi Selkirkowi podczas pobytu na bezludnej wyspie?**
  - a. Najbardziej brakowało mu rodziny i znajomych.
  - b. Najbardziej brakowało mu domowego jedzenia oraz mięsa.
  - c. Najbardziej brakowało mu chleba i soli.
  - d. Najbardziej brakowało mu ubrań i obuwia.
  
- 2. Dlaczego przedstawiony w tekście Alexander Selkirk chciał popełnić samobójstwo?**
  - a. Marynarz chciał popełnić samobójstwo, ponieważ myślał, że nigdy już nie wydobędzie się z wyspy.
  - b. Marynarz chciał popełnić samobójstwo, ponieważ bardzo tęsknił za swoją dziewczyną.
  - c. Marynarz chciał popełnić samobójstwo, ponieważ miał halucynacje.
  - d. Marynarz chciał popełnić samobójstwo w imię żeglarskiego honoru.
  
- 3. Jak myślisz, czy mieszkanie na bezludnej wyspie może mieć jakieś pozytywne strony? Odpowiedź krótko uzasadnij.**

.....

.....

.....

.....

.....

---

<sup>4</sup> <https://historiamniejznanaizapomniana.wordpress.com/2016/02/07/alexander-selkirk-historia-prawdziwego-robinsona-crusoe/>





**SKRYPT DLA NAUCZYCIELA**  
**SCENARIUSZ 11**  
**TEMAT ZAJĘĆ: L JAK LOKOMOTYWA**

*Czas trwania zajęć przewidziany został na dwie jednostki lekcyjne.  
Grupą docelową są uczniowie w wieku od 9 do 13 lat  
uczęszczający na zajęcia z efektywnej nauki.*

**Cele dydaktyczne:**

**A. Uczeń potrafi:**

- Uczeń potrafi wykonywać ćwiczenia wprowadzające do efektywnej nauki;
- Uczeń potrafi brać udział w ćwiczeniach aktywizujących związanych z rozgrzewką ruchowo-umysłową;
- Uczeń potrafi powiedzieć, czym są akronimy i akrostychy;
- Uczeń potrafi rozwiązywać problemy twórcze z przy pomocy techniki słów przypadkowych;
- Uczeń potrafi wykonywać ćwiczenia związane z treningiem efektywnego czytania;
- Uczeń przy pomocy kostek do gry potrafi wykonywać ćwiczenia rozwijające pamięć wzrokową;
- Uczeń potrafi opowiedzieć historię wynalezienia i opatentowania lokomotywy;
- Uczeń potrafi wykonać doświadczenie opisane w scenariuszu oraz podaje płynące z niego wnioski;
- Uczeń potrafi podejmować aktywność twórczą;
- Uczeń potrafi myśleć w sposób oryginalny i innowacyjny;
- Uczeń potrafi wyrażać i uzasadniać własne zdanie;
- Uczeń potrafi pracować samodzielnie oraz w grupie.

**B. Uczeń zna/ uczeń wie:**

- Uczeń wie, na czym polega trening efektywnej nauki;



Uczeń wie, jakie reguły ułatwiają szybkie czytanie oraz czytanie ze zrozumieniem;

Uczeń wie, czym są akronimy oraz akrostychy;

Uczeń wie, na czym polega technika słów przypadkowych;

Uczeń wie, jak przy pomocy kostek do gry można ćwiczyć refleks oraz pamięć wzrokową;

Uczeń wie, jak wynaleziono i opatentowano lokomotywę;

Uczeń wie, jakie wnioski płyną z doświadczenia przeprowadzonego na zajęciach;

Uczeń wie, jak wyglądają ćwiczenia aktywizujące związane z rozgrzewką ruchowo-umysłową;

Uczeń wie, jak efektywnie pracować w grupie.

### **C. Postawy ucznia:**

Uczeń dzięki przygotowanym ćwiczeniom rozwija postawę otwartości dla zdobywania wiedzy;

Uczeń dzięki opisanym eksperymentom rozwija postawę dociekliwości naukowej;

Uczeń dzięki zadaniom twórczym rozwija postawę tolerancji dla nieszablonowych i oryginalnych rozwiązań;

Uczeń dzięki ćwiczeniom grupowym rozwija postawę akceptacji i szacunku dla pomysłów innych uczestników zajęć;

### **Przy pomocy proponowanego scenariusza będziesz mieć okazję do:**

Stworzenia możliwości zintegrowania się uczestników zajęć;

Kształcenia umiejętności czytania ze zrozumieniem;

Poprawiania tempa czytania oraz szerokości pola widzenia;

Prezentowania technik efektywnej nauki;

Przedstawiania metod skutecznego zapamiętywania;

Ćwiczenia pamięci błyskotliwej oraz wzrokowej;

Pobudzania myślenia problemowego oraz innowacyjnego;



Rozwijania wyobraźni twórczej;  
Prezentowania ciekawych i prostych eksperymentów chemicznych lub fizycznych;  
Stosowania ćwiczeń relaksacyjnych oraz dramowych;  
Kształcenia umiejętności pracy w grupie.

### **Umiejętności, którą ułatwią Ci prowadzenie zajęć:**

Umiejętność posługiwania się synkretycznymi metodami efektywnej nauki;  
Umiejętność posługiwania się wiedzą z zakresu procesu twórczego i myślenia dywergencyjnego;  
Umiejętność modyfikowania proponowanego materiału w zależności od indywidualnych potrzeb i wieku grupy, z którą pracujesz;  
Umiejętność monitorowania postępów dziecka;  
Umiejętność prowadzenia dyskusji grupowej;  
Umiejętność opowiadania historii w sposób narracyjny;  
Umiejętność przeprowadzenia opisanego w scenariuszu doświadczenia.

### **Wykaz środków dydaktycznych niezbędnych realizacji scenariusza:**

<b>Ćwiczenia aktywizujące:</b>	Opaski na oczy; Książki; Kartki A4; Flamastry;
<b>Eksperyment:</b>	Trzy drewniane paliki (długości około 30 cm); Taśma klejąca; Sznurek; Kompas; Magnes sztabkowy