

Teresa Kosyra-Cieślak

PRZESZŁOŚĆ TO DZIŚ



średniowiecze
i renesans

**Materiały multimedialne. CD-ROM.
Poradnik metodyczny**



I. Wprowadzenie



Teksty multimedialne na lekcjach języka polskiego czy wiedzy o kulturze są we współczesnej metodyce ważnym elementem treści nauczania. Uczniowie powinni nabyć umiejętności ich interpretowania oraz dostrzegania specyfiki ich tworzywa. Takie dzieła nie zawsze są łatwo dostępne na lekcji, zwłaszcza że proces kształcenia wymaga często specyficznego ich doboru.

CD-ROM *Przeszłość to dziś. Średniowiecze i renesans* zawiera przemyślany i celowy wybór dzieł sztuki tych epok – przeważa malarstwo, ale znajdziemy tu także fotografie rzeźb i budowli oraz fragmenty utworów muzycznych, teatralnych i filmowych. Korespondują one z materiałem zaprezentowanym w podręcznikach Krzysztofa Mrowcewicza (i w programie *Przeszłość to dziś*) i są metodycznie sfunkcjonalizowane – skomentowane i obudowane ćwiczeniami. Pozwalają uczniowi pogłębić rozumienie epoki poprzez samodzielną pracę z programem.

Sz szczególnie cenne i godne podkreślenia jest to, iż dzieła sztuki przedstawione w podręczniku zyskują na ekranie komputera zupełnie nową, interaktywną oprawę (o wiele lepszą jakość reprodukcji, możliwość śledzenia szczegółów itp.). Jako przykład można przywołać choćby takie obrazy, jak *Święty Hieronim w pracowni* Jana van Eycka czy *Taniec śmierci* Bernta Notkego.

W pierwszym z nich, o wiele większym i wyraźniejszym niż w podręczniku, można powiększać niektóre elementy, co unaocznia na konkretnych przykładach, na czym polega alegoryczność sztuki średniowiecza, oraz czym jest alegoryczne czytanie dzieła. Także nastawienie interpretacyjne jest tu inne niż w podręczniku, w którym zarówno obraz, jak i komentarz nawiązują głównie do hagiografii (eksponując postać świętego, który poświęcił się służbie Bożej).

Drugi z przywołanych obrazów, cykl *Taniec śmierci* Notkego, znakomicie pokazuje, czym był średniowieczny motyw *danse macabre* – zmusza bowiem ucznia do aktywnego oglądania dzieła poprzez udział w grze komputerowej, polegającej na kojarzeniu elementów cyklu z fragmentami *Rozmowy mistrza Polikarpa ze Śmiercią*. Uzmysławia w ten sposób, na czym

polegał uniwersalizm sztuki średniowieczna, i w jaki sposób ten sam motyw realizował się w różnych dziedzinach sztuki.

W części renesansowej CD-ROM-u jest podobnie – *Sianokosy* Bruegla, które w podręczniku (s. 29) opatrzone są zaledwie dwoma pytaniami, wzbogacono komentarzem, który dobrze ukierunkowuje odpowiedź na pytanie, czy wizja natury u Bruegla jest bliższa Rejowi czy Kochanowskiemu. Skomentowane zostało także np. *Miasto idealne* Piera della Franceski (w podręczniku zamieszczone bez żadnego komentarza). Zwięzła interpretacja obrazu Dürera *Widok Val d'Arco* pozwoli zaś uczniowi zrozumieć, na czym polega renesansowy charakter tego pejzażu.

Materiał z płyty nie powtarza zatem treści podręcznikowych, lecz przywołuje je, by oświetlić z innej strony i pogłębić ich odczytanie. W ten sposób autorzy programu zapobiegają szufladkowaniu wiedzy (mechanicznemu kojarzeniu pewnych dzieł z określonymi tematami).

Można też przywołać przykład poszerzenia treści o materiał nieistniejący w podręczniku – ekran *Przeciw śmierci – nagrobki* z części renesansowej, w którym oprócz fotografii zamieszczono interaktywne ćwiczenie dydaktyczne (*Pomniki nieśmiertelnej sławy*), polegające na porównaniu dwóch nagrobków – późnośredniowiecznego i renesansowego. Umiejętnie wkomponowane w strukturę lekcji, może ono odgrywać różnorodne role w aktywnym i samodzielny zdobywaniu wiedzy oraz umiejętności przez uczniów. Uczy ich pogłębionej analizy i porównawczej interpretacji dzieła sztuki. Pokazuje, jak w sztuce średniowiecza i renesansu wyrażano różne wizje Boga, człowieka i świata, a tym samym różne światopoglądy.

W tym miejscu warto zwrócić uwagę na zastosowane w programie różne **strategie czytania obrazów** (określenie Zenona Urygi). Już samo **udostępnianie** dobrze reprodukowanych dzieł, wyrazistych, z możliwością przybliżania i powiększania wybranych elementów, jest zaletą, ponieważ uruchamia wyobraźnię ucznia. Jednak w materiale płyty zastosowano przede wszystkim strategię **objaśniania** dzieł sztuki przez narratora – kompetentnego znawcę tematu. Jest to objaśnianie ukierunkowujące odczytywanie obrazu na te jego elementy, które egzemplifikują jakąś tendencję, zjawisko czy też właściwość wynikającą z kontekstu epoki. Należy podkreślić, że owe komentarze, choć nierzadko obszernie, nie są całościowymi, obszernymi analizami dzieła sztuki, lecz zawsze oświetlają je z określonego punktu (zgodnie z celami i tematem modułu edukacyjnego, w którym zostały osadzone).

Najwartościowszą strategią jest **uczenie umiejętności odczytywania** obrazu. Taką umiejętność uczeń zdobywa, aktywnie pracując z dziełem i wykonując ćwiczenia. Jest to na ogół „polonistyczne” czytanie dzieł sztuki, które prowadzi do zauważania związków między literaturą a innymi dziełami sztuki. Taką strategię realizują przywoływane już elementy programu – alegoryczna interpretacja Św. *Hieronima w pracowni* oraz ćwiczenie *Pomniki nieśmiertelnej sławy*.

*

Praca z płytą, oddziałując na różne zmysły i uruchamiając wyobraźnię ucznia, odkrywa zupełnie nową jakość uczenia się i odmienny od tradycyjnego sposób poznawania materiału. Program będzie odpowiadał uczniom o różnych systemach reprezentacji zmysłowej i uruchamiał różne typy inteligencji. Cała część wykładowa istnieje tu w dwojakiej postaci: tekstu napisanego i czytanego przez lektora, co odpowiada zarówno wzrokowcom, jak i słuchowcom. Program wykorzystuje też interaktywność i możliwości nieliniarnej konstrukcji treści, co nie tylko jest ułatwieniem dla uczniów „kinestetyczno-emocjonalnych”, ale również sprawia, że proces uczenia się ma charakter **konstruktywistyczny** (w takim sensie, że uczeń w dużym stopniu sam decyduje o tym, w jakim porządku i czasie zdobywa wiedzę i umiejętności). Do nauczyciela należy natomiast zbudowanie sytuacji problemowych, które zobligują ucznia do przetwarzania materiału płyty.

Na koniec podkreślmy, że teksty multimedialne (zwłaszcza przekazywane za pomocą internetu lub programów interaktywnych) są dziś nieodzownym elementem edukacji, tak

jak są elementem naszego życia społecznego i porozumiewania się między ludźmi. Poruszanie się w dzisiejszym świecie znaków kultury (a tego przecież uczymy!) wymaga wprowadzania na lekcji różnych typów tekstów – także tych wielotworzywowych i niewerbalnych. Warto nadmienić, iż powinny one zawsze funkcjonować w procesie kształcenia dwojako – zarówno jako kontekst dzieł literackich, jak i autonomiczny tekst do odczytania. Tylko tak bowiem będziemy mogli zrealizować wszystkie cele edukacyjne stawiane w podstawach programowych.



II. Układ treści



Na CD-ROM-ie znajdujemy różne teksty kultury, starannie dobrane i sfunkcjonalizowane wobec struktury wiedzy, którą tu odnajdujemy. Tę strukturę przedstawia mapa płyty. Z tego poziomu możemy przechodzić bezpośrednio do wybranych modułów i fragmentów, co ułatwia nawigację.

Materiał odpowiadający mniej więcej pierwszej części podręcznika zgrupowany jest na płycie w dwóch obszernych modułach – *Świat średniowieczny* oraz *Człowiek renesansu*. W pierwszym odnajdziemy nieco nawiązań do Biblii (przez pryzmat recepcji sztuki średniowiecznej), zaś w drugim trochę nawiązań do antyku. Obie części zawierają bardzo dużo materiału, który można wykorzystywać na wielu jednostkach tematycznych, obduwując je dyskusjami, ćwiczeniami, odniesieniami do innych treści nauczania.

Każdy z modułów dzieli się na kilka rozdziałów (tematów), autonomicznych wobec siebie, te zaś z kolei na mniejsze części (ekrany). Tak posegmentowany materiał bardzo łatwo poddaje się samodzielnej pracy ucznia, który może śledzić wykład, sporządzając notatki, streszczenia, budując plany odtwórcze – a tym samym przejrzystą i logiczną strukturę wiedzy, dobrze korespondującą z treściami z podręcznika. Dzięki temu uczeń pracujący samodzielnie z płytą nie tylko zdobędzie wiedzę o różnych aspektach kultury średniowiecza czy renesansu, ale także będzie zdobywał kompetencje samokształceniowe, np. jak czytać wykład (lub go słuchać) ze zrozumieniem i dla zdobycia wiadomości, jak sporządzać notatki, jak szukać potrzebnych informacji i je przetwarzać. Każdy element na płycie, w zależności od wkomponowania w sytuację dydaktyczną i polecenia, które ukierunkuje pracę, pozwoli osiągnąć różne cele szczegółowe.

Obrazy zawarte w poszczególnych rozdziałach i podrozdziałach są dostępne (wraz z komentarzami i najczęściej w większym formacie) również z poziomu *Indeksu obrazów*. Niezależnie od modułów tematycznych są zebrane także gry i ćwiczenia edukacyjne. Dla nauczyciela, który chce włączyć do lekcji niektóre tylko elementy programu z płyty, jest to znaczne ułatwienie.





III. Jak pracować z płytą?

Od strony technicznej istnieją co najmniej trzy sposoby wykorzystania programu:

- nauczyciel za pomocą projektora multimedialnego prezentuje wybrane fragmenty programu, uczniowie wspólnie zabierają głos, dyskutują itp.
- uczniowie w pracowni komputerowej siedzą przy stanowiskach w dwu- lub trzyosobowych grupach (zazwyczaj komputerów w pracowni jest mniej niż uczniów w klasie) i wykonują zadania; jeśli nauczyciel pracuje w sieci (co nie jest warunkiem koniecznym) – ma wówczas dodatkowo możliwość śledzenia pracy uczniów, zapisywania wyników ćwiczeń itp.
- uczeń pracuje z programem indywidualnie, w czasie pozalekcyjnym, np. w ramach zadania domowego przegląda jakiś fragment płyty, wyciąga wnioski, zapisuje swoje obserwacje, a następnie prezentuje je na lekcji (wariant do zastosowania w tych, coraz rzadszych przypadkach, gdy ani komputer ani projektor nie są dostępne na lekcji).

Warto tu zaznaczyć, że metodyka projektowania i prowadzenia zajęć przy wykorzystaniu narzędzi interaktywnych (programów komputerowych czy internetu) jest dziedziną otwartą. Funkcjonalność hipertekstów we wszelkich postaciach wiąże się z różnymi modelami nauczania-uczenia się. Praca ucznia z programem komputerowym jest sama w sobie ważną strategią nauczania (taka strategia wpisana jest w samą ideę programu komputerowego), która powinna zostać uzupełniona o przemyślaną przez nauczyciela, wspierający **system oceniania** zadań wykonywanych przez uczniów (co częściowo tylko ułatwia możliwość pracy w sieci i zarządzania pracą uczniów przez nauczyciela).

Tak więc nawet wówczas, gdy nauczyciel chce wykorzystać program komputerowy jako alternatywę dla tradycyjnej lekcji, opierającej się na komunikacji nauczyciela i uczniów (lub uczniów między sobą, gdy pracują w małej grupie zadaniowej), nie powinien poprzestać na udostępnieniu uczniom stanowisk pracy, lecz podać im zadania (finalne i cząstkowe) oraz określić kryteria oceny poziomu wykonania tych zadań. To samo dotyczy wykorzystania płyty w pracy domowej uczniów (powinni poznawać materiał i wykonywać ćwiczenia dydaktyczne itp. – lecz zawsze celowo, tzn. po to, by coś ustalić, zapisać, zbadać, a potem w określonej formie przekazać).

W praktyce jednak najczęściej mamy do czynienia z realizacją zajęć szkolnych **metodami mieszanymi** – częściowo tradycyjnie (wykład, heureka, praca w grupach zadaniowych, dyskusja, rozwiązywanie problemów itp.), częściowo z wykorzystaniem programu komputerowego za pośrednictwem dostępnego sprzętu. Pamiętajmy jednak, że **metoda powinna być zawsze adekwatna do zaplanowanych celów lekcji – ogólnych i szczegółowych**. Wprowadzenie interaktywnych elementów edukacyjnych powinno być starannie przemyślane, a nauczyciel winien postawić sobie pytania:

- Jakie treści nauczania zrealizować za pomocą metod tradycyjnych, a jakie za pomocą programu komputerowego?
- Jak wyznaczyć cele dydaktyczne dla tego typu zajęć (zwłaszcza że materiał z płyty może posłużyć do realizacji różnych celów, w zależności od tego, jaką sytuację dydaktyczną zbudujemy i jakie zadania postawimy uczniom)?





IV. Wyznaczanie celów szczegółowych

CD-ROM częściowo poszerza cele szczegółowe, które wynikają z programu nauczania i planu wynikowego realizacji materiału języka polskiego „Przeszłość to dziś”, ale przede wszystkim pozwala osiągać te cele **lepiej i skuteczniej**.

Przykładowo – omawiając *Rozmowę mistrza Polikarpa ze Śmiercią*, pokażemy uczniom zamieszczony na płycie cykl *Taniec śmierci* Bernta Notkego (w podręczniku jest tylko jeden obraz) i zaproponujemy ćwiczenie *Upiorny komiks*. Uczniowie dokładnie określą, kogo porównują do tańca kościotrupy, a następnie dopasują fragmenty utworu literackiego do odpowiednich części malowidła. Będzie to okazja do dyskusji nad znaczeniem i funkcją motywu tańca śmierci, poprzedzona uważnym poznaniem obrazu i fragmentów utworu.

Cele operacyjne, które możemy osiągnąć, wykorzystując ten materiał:

Uczeń

- określa, czym jest taniec śmierci jako motyw w sztuce
- rozpoznaje przedstawicieli średniowiecznego społeczeństwa ukazanych na poszczególnych obrazach cyklu
- odnajduje analogie między obrazem tańca śmierci w wierszu i malarstwie (dopasowuje fragmenty utworu do właściwych części obrazu)
- wyjaśnia, jaka była funkcja motywu tańca śmierci w sztuce średniowiecza
- wskazuje, jakimi środkami artystycznymi została przedstawiona idea tańca śmierci w malarstwie, a jakimi w literaturze
- dostrzega groteskę w obu dziełach
- określa, jakimi środkami wyraża się groteska w literaturze, a jakimi w malarstwie

Jednak tylko niektóre z tych celów można osiągnąć, przestając jedynie na reprodukcji fragmentu całego cyklu z podręcznika, choć odnaleźć je można w wymaganiach przedstawionych w planie wynikowym w części odnoszącej się do tego elementu programu. Dopiero wykorzystanie gry edukacyjnej pozwoli te cele skonkretyzować i odnieść do celowo dobranego, dostępnego materiału.

Dla porównania poniżej cytuję wyimek planu wynikowego, odnoszącego się do lektury *Rozmowy mistrza Polikarpa ze Śmiercią*. Te wymagania, które możemy przełożyć na konkretne cele operacyjne wynikające z wykorzystania materiału płyty wyróżniono pogrubioną czcionką:

Wymagania na poziom podstawowy Uczeń:	Wymagania dodatkowe na poziom rozszerzony Uczeń:
<ul style="list-style-type: none">■ parafrazuje tekst fragmentu utworu (znajduje współczesne odpowiedniki form archaicznych)■ wskazuje w utworze i wyjaśnia archaizmy leksykalne, fonetyczne, słowotwórcze, fleksyjne, znaczeniowe, składniowe■ wskazuje w utworze cechy dialogu jako gatunku średniowiecznej literatury moralistycznej■ wyjaśnia, czym był średniowieczny motyw tańca śmierci (<i>danse macabre</i>); interpretuje przedstawienie tego motywu w wybranych dziełach sztuki■ odnajduje motyw tańca śmierci w <i>Rozmowie mistrza Polikarpa ze Śmiercią</i>■ wskazuje w <i>Rozmowie...</i> przejawy komizmu sytuacyjnego, komiczną degradację obrazu śmierci, wymieszanie grozy i śmieszności■ wyjaśnia pojęcie „eschatologia” (wie, jakie zagadnienia obejmuje ta nazwa)■ poprawnie posługuje się terminami: teocentryzm, alegoria, utwór dydaktyczno-moralizatorski, dialog, taniec śmierci	<ul style="list-style-type: none">■ dostrzega w wierszu elementy dydaktyczno-moralizatorskie, a także ludyczne i komiczne■ wskazuje w utworze elementy satyry społecznej oraz efekty groteskowe■ na podstawie <i>Rozmowy...</i> oraz wybranych dzieł sztuki (np. drzeworytów Holbeina) wnioskuje, jak w średniowieczu pojmowano śmierć■ *wspólnie z kolegami przygotowuje inscenizację fragmentu utworu (w wersji uwspółcześnionej językowo)

Podajmy jeszcze jeden przykład – z modułu *Człowiek renesansu*.

W części *Człowiek i natura* znajdziemy pejzaż Albrechta Dürera *Widok Val d'Arco*. W podręczniku obraz ten umieszczony jest w sąsiedztwie informacji o cechach stylu klasycznego i skomentowany dwoma zdaniami, w których mowa o modzie na studia pejzażowe na północy Europy i o wrażliwości autora na piękno przyrody. Natomiast na płycie pejzaż Dürera (znacznie większy i bardziej wyrazisty) opatrzone wykładem interpretacyjnym, nawiązującym do renesansowego pojmowania świata, a towarzyszący mu fragment dzieła *O godności i wspaniałości człowieka* Gianozza Manettiego podkreśla związek renesansowego widzenia natury (świata) z renesansową koncepcją godności człowieka. Omawiany element lekcji (obraz Dürera i fragment rozprawy Manettiego) będzie przydatny zarówno na lekcji poświęconej klasycyzmowi (pojmowanemu jako prąd w sztuce i światopogląd), jak i na lekcji wprowadzającej, ukazującej nowe, renesansowe spojrzenie na świat i miejsce w nim człowieka, a tym samym nowe zadania sztuki tej epoki.

Oto przykładowe cele operacyjne, które można osiągnąć, pracując z tą częścią CD-ROM-u (nauczyciel wybiera te elementy, które nawiązują do głównego tematu lekcji):

Uczeń

- opisuje obraz i interpretuje przedstawioną na nim wizję natury
- na podstawie obrazu Dürera wskazuje różnice między średniowiecznym a renesansowym pojmowaniem natury (i ukazywaniem jej w sztuce)
- wyjaśnia, na czym polega klasycystyczny charakter pejzażu Dürera (odnajduje na obrazie cechy stylu klasycznego)
- na przykładzie obrazu Dürera wyjaśnia, dlaczego malarstwo pejzażowe jest świadectwem nowego stosunku do natury
- na podstawie obrazu Dürera i fragmentu rozprawy Manettiego wyjaśnia, jakie są miejsce i rola człowieka w harmonii świata
- wskazuje podobieństwa w przedstawianiu natury w pejzażu Dürera i *Hymnie* Jana Kochanowskiego



V. Planowanie pracy z CD-ROM-em



Nauczyciel może pracę z programem na lekcjach zaplanować na dwa sposoby:

- postępować zgodnie z porządkiem przyjętym na płycie (w dużym stopniu zbieżnym z układem podręcznika) – wtedy poszczególnym rozdziałom (elementom programowym) odpowiada określony komponent multimedialny (Tabela 1.)
- swobodnie, zgodnie z zamysłem lekcji, wybierać i komponować elementy z płyty, dowolnie przyporządkowując fragmenty wykładu, dzieła i ćwiczenia treściom programowym (Tabela 2.).

Drugi wariant jest poniekąd wpisany w lekcje na płycie, gdyż np. rozdziały *Alegoryzm* (z modułu *Świat średniowieczny*) oraz *Wobec śmierci i wieczności* (z modułu *Człowiek renesansu*) mają charakter przekrojowy i wiążą się z treściami różnych części podręcznika.

Oczywiście, warto zauważyć, że układ materiału na płycie ma swoją własną strukturę. Na przykład, aby zapoznać uczniów z teocentrycznym charakterem epoki średniowiecza, można na lekcji wprowadzającej wykorzystać dwa rozdziały – zarówno *Śmierć i zaświaty*, jak i *Rola Kościoła*. Są tak skonstruowane, że pozwalają także na samodzielną pracę uczniów. Cechami programu komputerowego są alinearność i hipertekstualność, pozwalające swobodnie konstruować ogniwa lekcji, określać kolejność nauki, powtarzanie niektórych elementów itp.

Tabela 1.

Rozdział z podręcznika	Element lekcji z płyty	Przykładowe sposoby wykorzystania płyty
ŚREDNIOWIECZE		
<i>Czas modlitwy</i>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Rola Kościoła: <i>Kościół i władza</i> <i>Kościół i wiedza</i> 	1. Uczniowie zapoznają się z materiałem z płyty przed lekcją (praca samodzielna), a potem relacjonują np. na lekcji wprowadzającej lub podsumowującej epokę. Tematy: Rola Kościoła w średniowieczu. Augustynizm i tomizm jako główne systemy filozoficzne epoki. Hierarchiczna wizja świata w sztuce średniowiecza. 2. Na lekcji uczniowie pracują z płytą. Mają za zadanie wypisać z wykładu argumenty i przykłady świadczące o teocentrycznym charakterze epoki
<i>W kręgu ideałów: władca, rycerz, dama</i>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Rycerz: <i>Rycerz wzorcowy</i> <i>Krucjata</i> <i>Zakony rycerskie</i> 	Uczniowie na lekcji pracują z programem w małych grupach. Na podstawie wykładu zespoły charakteryzują wzorzec osobowy rycerza chrześcijańskiego i tło polityczno-społeczne, na którym ów wzorzec się wykształcił. Przedstawiają dzieła sztuki, wyrażające idee rycerskie.
<i>Śmierć i zaświaty</i>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Śmierć i zaświaty: <i>Wyobrażenia o życiu pozagrobowym</i> <i>Artes bene moriendi</i> <i>Taniec śmierci</i> 	Lekcja łącząca metody tradycyjne z wykorzystaniem elementów z płyty prezentowanych za pomocą projektora. Uczniowie interpretują utwory literackie i dzieła sztuki (kontekst: Huizinga). Omawiają dydaktyczno-moralizatorski, ale i groteskowy charakter dzieł. Temat: Średniowieczne wyobrażenia śmierci w literaturze i sztuce.
RENEANS		
<i>Renesansowa koncepcja godności człowieka</i>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Nauka i rozum: <i>Wynalazek druku</i> <i>Szkolnictwo</i> <i>Wielkie odkrycia.</i> <i>Mikołaj Kopernik</i> 	Uczniowie poznają materiał z płyty przed lekcją (praca samodzielna), a potem relacjonują go na lekcji wprowadzającej epokę. Temat: Nowe prądy umysłowe i postawy w epoce renesansu.

		<p>Można też zaproponować uczniom przygotowanie takiego wprowadzenia podczas lekcji – na podstawie CD-ROM-u i podręcznika, przydzielwszy zespołom pracującym przy stanowiskach komputerowych różne zagadnienia, np.:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nowe prądy filozoficzne i ożywienie umysłowo-artystyczne. 2. Wynalazek druku. 3. Szkolnictwo. 4. Wielkie odkrycia. Mikołaj Kopernik.
<i>Człowiek i świat</i>	<p>■ Człowiek i natura: Świat – boskie dzieło sztuki Natura piękna i pożyteczna Piękno renesansowe Ciało Muzyka</p> <p>■ Nauka i rozum: Szkolnictwo Wielkie odkrycia. Mikołaj Kopernik</p> <p>■ Bóg renesansu: Renesansowe wyobrażenia Boga</p>	<p>Lekcja syntezująca na temat renesansowej wizji człowieka i świata oraz ich wzajemnych relacji. Uczniowie pracują z programem komputerowym w małych grupach. Ich zadaniem jest zapoznanie się z treścią rozdziału z płyty i opracowanie następujących zagadnień (inne polecenie dla każdej grupy):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Renesansowe obrazy natury w sztuce. 2. Renesansowa koncepcja piękna i jej wyraz w sztuce. 3. Wartość świata materialnego w kulturze renesansu. 4. Klasycyzm jako styl i jako światopogląd – na przykładach konkretnych utworów literackich, malarstwa i muzyki. <p>Materiał można też poszerzyć o elementy innych rozdziałów z płyty (wskazane obok), formułując do nich dodatkowe zadania, np.:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Przyczyny i skutki renesansowej ciekawości świata. 6. Renesansowe wyobrażenia Boga. <p>Kwestią kluczową jest, by każde z prezentowanych zagadnień zawierało interpretacje i komentarze konkretnych dzieł sztuki (znalezione na płycie i opracowane samodzielnie).</p>
<i>Obywatelska i patriotyczna refleksja renesansu</i>	<p>■ Jednostka i państwo: Rzeczpospolita marzeń Powinności władców i obywateli Parlamentaryzm</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Samodzielna praca uczniów w domu – przygotowanie krótkiego referatu, poszerzającego wiedzę o elementy wykraczające poza treść programowe (np. komentarze dotyczące <i>Odprawy posłów greckich</i> czy też sugerowane w ćwiczeniu zamieszczonym na płycie zestawienie poglądów Kochanowskiego i Machiavellego na prawa i obowiązki władców). 2. Lekcja łącząca metody tradycyjne z wykorzystaniem elementów z płyty prezentowanych za pomocą projektora lub na ekranach komputerowych (interpretacja obrazu <i>Miasto idealne</i> oraz ćwiczenie – polemika Kochanowskiego z Machiavellim).

Rozdziały modułu *Człowiek renesansu* są w mniejszym (niż *Świat średniowieczny*) stopniu przypisane rozdziałom podręcznikowym, dlatego można je wprowadzać na różnych etapach realizacji programu. Na przykład rozdział *Ciało*, zawierający m.in. reprodukcje obrazów ukazujących piękno kobiecego ciała mogą odpowiadać treści kilku rozdziałów podręcznika:

- *Renesansowa koncepcja godności człowieka* (jako przykład nowego spojrzenia na doczesną, materialną sferę życia)
- *Człowiek i świat* (odkrycie nowego wymiaru piękna, klasycyzm jako styl w sztuce)
- *W teatrze życia codziennego* (piękno kobiecego ciała, miłość).

Podobnie jest w rozdziale *Bóg renesansu*, który wiąże się z treściami następujących części podręcznika:

- teksty towarzyszące *Hymnowi* Jana Kochanowskiego (rozdział *Człowiek i świat*)
- fraszki o niepokojach renesansowych (rozdział *Wobec zagadki losu i nieuchronności śmierci*)
- motyw reformacji oraz nowej, inspirowanej antykiem formy religijności człowieka renesansu (rozdział *Człowiek i świat*).

W rozdziale *Wobec śmierci i wieczności* znajdziemy zaś nawiązania do toposu nieśmiertelności twórcy (łącznie się z podręcznikowym rozdziałem *Renesansowa koncepcja godności człowieka*) oraz do *Trenów* (z rozdziałem *Wobec zagadki losu i nieuchronności śmierci*)

Wskazane trzy rozdziały mają charakter syntezujący i można je zaproponować uczniom właśnie przy lekcjach podsumowujących i powtórzeniowych. Wykład (czytany przez lekto-

ra), ilustrowany przykładami dzieł, cytatai z utworów literackich i interpretacjami dzieł sztuki – to także wzór dla młodzieży, jak budować własną prezentację.

Wykorzystując ten wzorzec, uczniowie mogą przygotować własne referaty i wystąpienia syntezujące materiał, również w postaci prezentacji w programie PowerPoint, na przykład na następujący temat:

- ▶ Portret renesansowego artysty w poezji i sztuce epoki. (Przygotuj logiczną, przejrzystą prezentację zagadnienia, zawierającą funkcjonalnie zinterpretowane utwory literackie i obrazy. Możesz wzorować się na rozdziałach z modułu *Człowiek renesansu*).

Tabela 2.

Rozdział z podręcznika	Element lekcji z płyty	Przykładowe sposoby wykorzystania płyty
ŚREDNIOWIECZE		
<i>Czas modlitwy</i>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Rola Kościoła: Interpretacja obrazu van Eycka <i>Fontanna życia</i> 	Odwzorowanie hierarchicznego porządku świata w malarstwie – komponent lekcji ukazującej idee hierarchii i pośrednictwa (por. także: <i>Bogurodzica</i> , filozofia św. Tomasza z Akwinu)
<i>W kręgu ideałów: święci</i>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Alegoryzm: Interpretacja obrazu van Eycka <i>Św. Hieronim w pracowni</i> 	Samodzielne przygotowanie prezentacji w domu i przedstawienie jej na lekcji poświęconej wzorcowi osobowemu świętego asce-ty . Kontekst literatury hagiograficznej. Wykazanie parenetycznego charakteru literatury (<i>Legenda o św. Aleksym</i>) i sztuki (ten i inne obrazy przedstawiające świętych). Alegoryczny charakter sztuki średniowiecza.
<i>W kręgu ideałów: władca, rycerz, dama</i>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Rycerz: Interpretacja obrazu Ucella <i>Św. Jerzy</i> ■ Alegoryzm: Poszukiwanie świętego Graala 	Praca w grupach podczas lekcji – sporządzenie słownika alegorii średniowiecznych. Temat: Etos rycerza średniowiecznego i jego odwzorowanie w sztuce. Wykorzystanie umiejętności odczytywania alegorii średniowiecznych do interpretacji innych obrazów i utworów literackich (scena śmierci Rolanda, fragment romansu rycerskiego <i>Percewal na zamku Graala</i>). Przedstawienie toposu błędnego rycerza i jego interpretacji. Samodzielne rozbudowanie gry zamieszczonej na płycie (Jakie inne przygody może spotkać rycerz na swej drodze?).
<i>Śmierć i zaświaty</i>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Śmierć i zaświaty: <i>Artes bene moriendi</i> Interpretacja obrazu Boscha <i>Śmierć skąpca</i> Fragment moralitetu Mikołaja z Wilkowiecka 	Lekcja na temat funkcjonowania motywu śmierci w kulturze średniowiecza – łączy metody tradycyjne z wykorzystaniem elementów z płyty prezentowanych za pomocą projektora. Nauczyciel w odpowiednich momentach prezentuje treść wykładu (lektor), interpretację obrazu oraz fragment spektaklu. Treści te pełnią funkcję kontekstów, ukazujących powszechność motywu śmierci w średniowieczu i jego związek z teocentrycznym charakterem epoki.
RENEANS		
<i>Renesansowa koncepcja godności człowieka</i>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Wobec śmierci i wieczności: <i>Śmierć i sława</i> <i>Przeciw śmierci – nagrobki</i> 	Lekcja poświęcona toposowi <i>exegi monumentum</i> w kulturze renesansu – dwuczęściowa. Część pierwsza to praca z programem komputerowym. Uczniowie zapoznają się z treścią wskazanych rozdziałów, odpowiadają na pytania oraz wykonują zadanie <i>Pomniki nieśmiertelnej sławy</i> (porównują nagrobki średniowieczny i renesansowy). W punktach formułują wnioski na temat sposobu pojmowania śmierci (i przedstawiania jej w sztuce). Część druga to praca z podręcznikiem – interpretacja <i>Pieśni XXIV</i> Jana Kochanowskiego lub interpretacja porównawcza tej pieśni i ody <i>Exegi monumentum</i> Horacego.

Człowiek i świat	<ul style="list-style-type: none"> ■ Człowiek i natura: <i>Świat – boskie dzieło sztuki</i> ■ Bóg renesansu: <i>Renesansowe wyobrażenie Boga</i> 	<p>Lekcja poświęcona interpretacji <i>Hymnu Jana Kochanowskiego</i>. Uczniowie pracują w grupach przy stanowiskach komputerowych. We wskazanych momentach:</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ zapoznają się z komentarzem do <i>Hymnu</i> (a po słowach „wiersz składa się z ciągu obrazów” samodzielnie wypisują te obrazy);
		<ul style="list-style-type: none"> ■ idąc za sugestią komentarza, określają, jakie wcielenia Boga są zawarte w utworze ■ wykonują ćwiczenie dydaktyczne <i>Renesansowe wyobrażenia Boga</i>, a następnie dzielą się spostrzeżeniami.
Człowiek i świat	<ul style="list-style-type: none"> ■ Człowiek i natura: Obrazy skomentowane w rozdziałach <i>Natura piękna i pożyteczna</i> oraz <i>Piękno renesansowe</i> 	<p>Lekcja poświęcona <i>Żywotowi człowieka poczciwego Mikołaja Reja</i>. Na podstawie interpretacji obrazów Bruegla <i>Sianokosy</i> i Dürera <i>Widok Val d’Arco</i> uczniowie przedstawiają różne spojrzenia na naturę w sztuce renesansu. Szukają w podręczniku i na płycie innych przykładów. Odnoszą właściwe do utworu Reja i wyjaśniają, na czym polega podobieństwo w literackim i malarskim przedstawianiu natury.</p>
Człowiek i świat	<ul style="list-style-type: none"> ■ Człowiek i natura: <i>Piękno renesansowe</i> – interpretacja pejzażu Dürera 	<p>Lekcja na temat klasycystycznego pojmowania piękna. Praca domowa po lekcji, na której zostały omówione cechy klasycyzmu renesansowego:</p> <p>Zapoznaj się z komentarzem z płyty do obrazu Dürera <i>Widok Val d’Arco</i> i wypisz (w punktach), na czym polega jego klasycystyczny charakter. W podobny sposób zinterpretuj inne pejzaże renesansowe z podręcznika (lub znalezione w internecie).</p>
Człowiek i świat	<ul style="list-style-type: none"> ■ Człowiek i natura: <i>Ciało</i> (kobiety na obrazach Botticellego, Giorgione i Tycjana, Correggia i Rafaela) 	<p>Praca w grupach – lekcja na temat renesansowego obrazu człowieka. Uczniowie pracują z programem i wykonują polecenie:</p> <p>Zapoznaj się z interpretacjami wskazanych obrazów i fragmentami rozprawy Manettiiego <i>O godności i wspaniałości człowieka</i> (podręcznik, s. 34), a następnie określ, czym różni się sposób postrzegania człowieka w renesansie od wizji średniowiecznej.</p>
Obywatelska i patriotyczna refleksja renesansu	<ul style="list-style-type: none"> ■ Jednostka i państwo: <i>Powinności władców i obywateli</i> 	<p>Uczniowie zapoznają się z treścią rozdziału z płyty, a następnie, wykorzystując zamieszczone tam komentarze i ćwiczenie, układają polemikę między Kochanowskim i Machiavellim, którą po upływie wyznaczonego czasu przedstawiają w klasie. Prezentacja ma charakter konkursowy.</p>





VI. Budowanie sytuacji dydaktycznych

(1)

Jako przykład pierwszego sposobu wykorzystywania programu *Przeszłość to dziś. Średniowiecze i renesans* niech posłużą treści zawarte w module *Rola Kościoła* korespondujące z pierwszym rozdziałem podręcznika (*Czas modlitwy*). Materiał tej części płyty, składający się z dwóch wątków tematycznych (*Kościół i władza* oraz *Kościół i wiedza*), może posłużyć jako **wprowadzenie do epoki średniowiecza**, gdyż ukazuje tło polityczno-społeczne i kulturowe, obrazujące teocentryczny charakter epoki. Uczniowie (wszyscy bądź zgłaszający się lub wybrani przez nauczyciela) mają samodzielnie zapoznać się z materiałem rozdziału, sporządzić notatki i na lekcji przedstawić go w klasie. Nauczyciel powinien ukierunkować pracę uczniów odpowiednimi pytaniami i wskazówkami. Mogą one szczegółowo wyznaczać treści dydaktyczne, gdy nauczyciel chce precyzyjnie wyznaczyć uczniom obszary wiedzy do zgłębienia (nacisk na aspekt informacyjny, rzeczowy), np.:

Proszę zapoznać się z treścią rozdziału *Rola Kościoła* i przygotować zwięzłe i pełne odpowiedzi na następujące pytania:

- ▶ Jaka była rola Kościoła w budowaniu cywilizacji europejskiej po upadku Imperium Rzymskiego?
- ▶ O czym świadczyła walka cesarstwa z papieżem i jak wpłynęła na filozofię i sztukę?
(tu należy omówić:
 - ideę Państwa Bożego św. Augustyna
 - sposoby ukazania władzy ziemskiej i duchowej w malarstwie – na przykładzie obrazów Simona Martiniego *Św. Ludwik koronujący Roberta Andegaweńskiego* oraz Jana van Eycka *Fontanna życia*)
- ▶ Jakie elementy symboliczne i alegoryczne zawarte w omawianych obrazach ukazują relacje między władzą świecką i duchowną?
- ▶ Jakie były najważniejsze założenia filozofii św. Augustyna i św. Tomasza?
- ▶ Na czym polegał dydaktyczno-moralizatorski charakter sztuki średniowiecza (na przykładzie konkretnych obrazów)? Jakże ważne i charakterystyczne dla średniowiecza wartości ilustrują te obrazy?

Jeżeli jednak nauczyciel chciałby, aby uczniowie skoncentrowali się bardziej na technice czytania ze zrozumieniem, sporządzania notatek i przygotowywania wystąpienia, może podać zagadnienie ogólnie, natomiast ściślej wyznaczyć sposób prezentacji (nacisk na rozwijanie umiejętności samokształceniowych), np.:

Proszę zapoznać się z treścią rozdziału *Rola Kościoła* i na jego podstawie omówić wpływ Kościoła na kulturę średniowiecza. Prezentacja powinna trwać 10–15 minut i zawierać:

- ▶ przejrzyste wypunktowane najważniejsze zagadnienia, ułatwiające słuchaczom sporządzenie notatek
- ▶ interpretację przykładowych dzieł sztuki, ukazujących najważniejsze cechy i idee średniowiecza
- ▶ nawiązania do wydarzeń historycznych.

Wiedzę z płyty można poszerzyć o samodzielnie znalezione informacje i przykłady (np. omówienie innych dzieł sztuki związanych z prezentowanym tematem).

(2)

Inny sposób wykorzystania płyty to zajęcia w pracowni komputerowej. Przy jednym stanowisku siedzą po 2–3 osoby, które wspólnie opracowują odpowiedzi na podane pytania szczegółowe, np. takie jak w pierwszym przykładzie powyżej.

W zależności od tempa pracy uczniów i innych ich możliwości, zadania mogą być skromniejsze, tj. bardziej uszczegółowione i precyzyjniej wyznaczające czynności. Na przykład zadaniem zespołu może być interpretacja obrazów ukazujących relacje między władzą duchowną i świecką, obudowana bardzo precyzyjnymi pytaniami sprawdzającymi. Oto proponowane pytania wspomagające interpretację obrazu Martiniego Św. Ludwik koronujący Roberta Andegawęńskiego:

W jaki sposób obraz ukazuje relacje pomiędzy władzą duchową i świecką? Aby odpowiedzieć na pytanie, zastanów się:

- ▶ Jak wyglądają i jak zachowują się postacie na omawianym obrazie?
- ▶ Jakie elementy symbolizują godności św. Ludwika?
- ▶ Jaka jest symbolika dwóch koron?
- ▶ Dlaczego postacie różnią się wielkością?
- ▶ Jaką funkcję pełni kontrast w postawie i zachowaniu postaci?

Prezentacja efektów pracy powinna być spójną, uporządkowaną i ciągłą wypowiedzią, zawierającą odpowiedzi na wszystkie pytania szczegółowe.

Jest to metoda pracy w małych grupach zadaniowych. Zespoły otrzymują od nauczyciela pytania na kartach, czas pracy z komputerem jest określony (np. 20 minut), tak by uczniowie zdążyli przedstawić prezentacje, które są oceniane. Sposób prezentacji i kryteria oceny zostają przedstawione na początku lekcji (lub na kartach pracy).

Przy tej formie pracy – w odróżnieniu od sposobu pierwszego, gdy uczeń pracuje samodzielnie z programem w domu – uczniowie uczą się współpracy w zespole, a nauczyciel obserwuje ich działania, może odpowiadać na pytania, ukierunkowywać pracę. Grupy mogą wykonywać to samo zadanie (np. gdy nauczycielowi zależy, aby wszyscy dokładnie zapoznali się z treścią określonego rozdziału), mogą też otrzymać różne zadania szczegółowe, a dopiero prezentacja pracy poszczególnych zespołów da całościowy obraz zagadnienia.

Przykładem niech będzie lekcja na temat wzorca osobowego średniowiecznego rycerza i jego oddziaływania na sztukę. Zespoły uczniów otrzymują różne zadania, wcześniej jednak powinni zapoznać się z materiałem z rozdziału *Rycerz*, obejrzeć przedstawione w nim dzieła sztuki i wykonać ćwiczenie *Poszukiwanie św. Graala*. Przykładowe zadania dla grup:

- ▶ **Grupa 1.** Omówcie kontekst polityczno-społeczny, który wpłynął na ukształtowanie się średniowiecznego rycerstwa i jego systemu wartości. W tym celu zapoznajcie się z treścią rozdziału *Rycerz*, uważnie przeczytajcie zawarte w nim teksty (wysłuchajcie wykładu) i obejrzyjcie dzieła sztuki. Wybierzcie potrzebne Wam informacje (także z podręcznika ze s. 128).
- ▶ **Grupa 2.** Przedstawcie wzorzec idealnego rycerza średniowiecznego. Na czym polegał etos rycerski i jak wyrażał się w sztuce? Aby odpowiedzieć na to pytanie, zapoznajcie się z treścią rozdziału *Rycerz*, uważnie przeczytajcie zawarte w nim teksty (wysłuchajcie wykładu) i obejrzyjcie dzieła sztuki. Wybierzcie potrzebne Wam informacje (także z podręcznika ze s. 128 oraz fragment artykułu A. W. Labudy ze s. 154 zawierający interpretację sceny śmierci Rolanda).
- ▶ **Grupa 3.** Jaki związek z etosem rycerskim miały krucjaty i zakony rycerskie? Jak oddziaływały na różne dziedziny sztuki? Aby odpowiedzieć na pytania, zapoznajcie się z treścią rozdziału *Rycerz*, uważnie przeczytajcie zawarte w nim teksty (wysłuchajcie wykładu) i obejrzyjcie dzieła sztuki. Wybierzcie potrzebne Wam informacje (także z podręcznika ze s. 128–129).
- ▶ **Grupa 4.** Dlaczego rycerze średniowieczni poszukiwali świętego Graala? Omówcie ten i inne elementy alegoryczne związane ze stanem rycerskim. W tym celu zapoznajcie się z treścią rozdziału *Rycerz* i wybierzcie potrzebne Wam informacje, a także wykonajcie ćwiczenie *Poszukiwanie św. Graala* zamieszczone na płycie. Wykorzystajcie też informacje zawarte w podręczniku na s. 129–132 oraz fragment artykułu A. W. Labudy ze s. 154 zawierający interpretację sceny śmierci Rolanda.

Wybierając taki model lekcji, warto konstruować **zadania problemowe**, złożone i twórcze, wymagające od uczniów wykonania wielu czynności – poszukiwania wiadomości z różnych źródeł, kojarzenia ich i przetwarzania. Prezentacje powinny być okazją do tworzenia własnych tekstów o logicznej, przejrzystej strukturze i wyrażeniu wyartykułowanych wnioskach. CD-ROM zawiera ćwiczenia i gry dydaktyczne, które dają możliwość aktywnego zapoznawania się z materiałem, a następnie wykorzystywania zdobytych w ten sposób umiejętności i wiadomości do innych zadań (samodzielnych interpretacji dzieł o podobnych cechach i podobnej konwencji artystycznej). Program **uczy zatem zastosowania zdobytej wiedzy i przyswojonych umiejętności w nowych sytuacjach** (zgodnie z cyklicznymi modelami uczenia się). Oto dwa przykłady:

Przykład 1. Uczniowie najpierw zapoznają się z zawartą na płycie w rozdziale *Kościół i władza* interpretacją obrazów przedstawiających władzę (Simona Martiniego *Św. Ludwik koronujący Roberta Andegaweńskiego* oraz Jana van Eycka *Fontanna życia*), a następnie próbują samodzielnie odczytać obrazy przedstawiające św. Augustyna (Vittore Carpaccia) i św. Tomasza z Akwinu (Francesca Trainiego) i odnaleźć w nich te same cechy malarstwa średniowiecznego (symbolika uporządkowania wertykalnego i horyzontalnego kompozycji, postawa, strój i wielkość postaci, barwy itp.). Drugie zadanie wykracza poza treści zawarte na płycie, rozbudowuje je – jest sprawdzianem umiejętności zdobytych dzięki pracy z programem. Oczywiście proponowane ćwiczenie może stanowić ogniwo różnych lekcji (np. Teocentryczny charakter epoki średniowiecza – wprowadzenie; Augustynizm i tomizm jako główne systemy filozoficzne średniowiecza; Alegoryczny charakter literatury i sztuki średniowiecza).

Przykład 2. Zapoznanie się z interpretacją obrazu Jana van Eycka *Św. Hieronim w pracowni* i alegorycznymi znaczeniami niektórych ukazanych tam przedmiotów, które dzięki możliwościom techniki komputerowej można powiększać i przybliżać, ukierunkowuje odczytanie obrazu *Wizja św. Augustyna* Vittore Carpaccia. Można na nim odnaleźć te same alegorie (księgi, instrumenty naukowe, pióro, odłożone symbole władzy – pastorał i tiara, złożone u stóp Chrystusa zmartwychwstałego). Znając już ich znaczenia i wykorzystując słownik alegorii z podręcznika (np. by sprawdzić znaczenia przypisywane psu), uczeń może pokusić się o zbudowanie spójnej interpretacji obrazu.

A oto kilka innych przykładów zastosowania tego modelu lekcji (praca w małych grupach zadaniowych):

Lekcja poświęcona alegorycznemu charakterowi sztuki średniowiecza (zadania dla różnych grup):

- ▶ **Grupa 1.** Wykonaj zamieszczone na płycie ćwiczenie *Poszukiwanie św. Graala*. Wypisz znalezione w nim przykłady alegorii średniowiecznych. Uzupełnij nimi *Szkolny teaurus średniowiecznych alegorii* z podręcznika (s. 132), a następnie wykorzystaj ten słownik do interpretacji znaczeń alegorycznych we wskazanych utworach literackich i dziełach sztuki (np. *Dama z jednorożcem i lwem* – s. 132, fragmenty *Tristana i Izoldy* – s. 135–137). Na koniec wyjaśnij, na czym polegał alegoryczny charakter sztuki średniowiecza.
- ▶ **Grupa 2.** Zapoznaj się z zamieszczoną na płycie interpretacją obrazu *Św. Hieronim w pracowni* Jana van Eycka, zwróć szczególną uwagę na alegoryczne znaczenia wskazanych elementów dzieła. Następnie, wykorzystując zdobyte wiadomości, spróbuj dokonać interpretacji *Zwiastowania* Rogiera van der Weydena (s. 132). W podsumowaniu wyjaśnij, na czym polegał alegoryczny charakter sztuki średniowiecza.
- ▶ **Grupa 3.** Zapoznaj się z zamieszczoną na płycie interpretacją obrazu Paola Ucella *Św. Jerzy* oraz wykonaj ćwiczenie dydaktyczne *Poszukiwanie św. Graala*. Następnie, wykorzystując zdobyte informacje o średniowiecznych znaczeniach alegorycznych, spróbuj dokonać interpretacji zamieszczonego w podręczniku fragmentu [*Percewal na zamku Graala*]. W podsumowaniu wyjaśnij, na czym polegał alegoryczny charakter sztuki średniowiecza.

(Uwaga! Jeśli zadań jest zdecydowanie mniej niż grup, można zastosować metodę grup kontrolnych: po dwa zespoły wykonują to samo zadanie, a przed prezentacją uzgadniają odpowiedzi i przedstawiają je wspólnie).

Lekcja poświęcona wzorcowi osobowemu rycerza średniowiecznego

(Wszystkie grupy wykonują to samo zadanie, a prezentacja ma charakter konkursowy.):

- ▶ Zapoznaj się z interpretacją obrazu Paola Ucella *Św. Jerzy* oraz wykonaj ćwiczenie dydaktyczne *Poszukiwanie św. Graala*. Następnie, wykorzystując zdobyte informacje o średniowiecznych znaczeniach alegorycznych, spróbuj dokonać interpretacji zamieszczonego w podręczniku fragmentu [*Percewal na zamku Graala*]. Wyjaśnij, jak we wskazanych dziełach (i we wzorcu średniowiecznego rycerza) przejawia się teocentryczny charakter kultury średniowiecza.

Lekcja poświęcona średniowiecznym wyobrażeniom śmierci

(zadania dla różnych grup):

- ▶ **Grupa 1.** Zapoznaj się z zamieszczoną na płycie w rozdziale *Śmierć i zaświaty* interpretacją *Sądu Ostatniego* Hansa Memlinga oraz fragmentem widowiska *Historyja o chwalebnym Zmartwychwstaniu Pańskim* Mikołaja z Wilkowiecka. Wskaż obecne w obu dziełach ważne dla epoki średniowiecza idee. Opisz, jak zostały one przetworzone w różnych dziedzinach sztuki (uwzględnij odmienną ich twórczość).
- ▶ **Grupa 2.** Wykonaj zamieszczone na płycie ćwiczenie *Upiorny komiks*, a następnie określ, jakie ważne dla epoki średniowiecza idee wyrażają *Rozmowa mistrza Polikarpa ze Śmiercią* i malowidło *Taniec śmierci* Bernta Notkego oraz jakimi środkami artystycznymi zostały przedstawione.
- ▶ **Grupa 3.** Zapoznaj się z zamieszczoną na płycie interpretacją *Śmierci skąpcza* Hieronima Boscha, a następnie odnieś ją do *Rozmowy mistrza Polikarpa ze Śmiercią*. Wskaż podobieństwa i różnice przesłania ideowego i kształtu artystycznego obu dzieł.
- ▶ **Grupa 4.** Na podstawie zamieszczonego w podręczniku fragmentu *Jesieni średniowiecza* Johana Huizingi (s. 153–154) wymień trzy motywy tworzące średniowieczny wizerunek śmierci, a następnie przyporządkuj im odpowiednie dzieła sztuki przywołane w rozdziale *Śmierć i zaświaty* płyty CD-ROM. Przedstaw interpretację tych dzieł.

(3)

Trzecim sposobem wykorzystania CD-ROM-u w procesie dydaktycznym jest lekcja „kombinowana” („mix”), łącząca elementy tradycyjne (metoda problemowa, dyskusja, heureka itp.) z dłuższymi lub krótszymi fragmentami z płyty.

Przykładem takiego użycia może być zamieszczony na końcu niniejszego poradnika scenariusz lekcji: *Jak dawni twórcy odczytywali wielką księgę świata, czyli alegoryzm w literaturze i sztuce średniowiecza*.





VII. Zastosowania pozalekcyjne. Prezentacje maturalne.

Innym godnym polecenia sposobem wykorzystania płyty jest wykorzystanie jej przez uczniów przy powtarzaniu materiału. CD-ROM zawiera bowiem wiedzę ujętą w sposób syntetyczny, porządkujący i holistyczny. Ukazuje powiązania między różnymi dziedzinami sztuki, sytuując je w kontekście kultury epok. Sygnalizuje także najważniejsze wątki tematyczne każdej epoki. Sposób przedstawienia materiału na płycie (poza gramami dydaktycznymi i poleceniami) może natomiast stanowić doskonałą inspirację lub wsparcie przy przygotowywaniu prezentacji maturalnej. Składa się na to kilka elementów:

- przejrzysta, logiczna segmentacja treści poszczególnych modułów, w której wypunktowane są najważniejsze zagadnienia
- tekst wykładu – treściwy, syntetyczny, zwarty
- odwoływanie się do konkretnych utworów literackich – nie streszczanych, lecz interpretowanych pod kątem omawianego zagadnienia
- funkcjonalna interpretacja dzieł sztuki (dobry przykład, jak wykorzystać materiał ilustracyjny, zwłaszcza w tematach z drugiego obszaru, tj. *Związki literatury z innymi dziedzinami sztuki*)
- funkcjonalne wykorzystanie kontekstów (np. historycznego, filozoficznego itp.).

CD-ROM *Średniowiecze i Renesans* może więc posłużyć jako środek dydaktyczny, wspierający umiejętność konstruowania własnej prezentacji wskazanego zagadnienia, związanego z literaturą i sztuką epoki. Decyduje o tym zarówno jego zawartość merytoryczna, jak i jego „poetyka” (porządek, sposób ujęcia tematu, prezentowanie i komentowanie utworów literackich i dzieł sztuki). Bardzo dobrym przykładem tego, jak funkcjonalnie włączyć obraz dzieła sztuki w tok wypowiedzi, jest np. *Św. Hieronim w pracowni* van Eycka, będący ilustracją alegoryzmu w średniowiecznej sztuce. Komentarz akcentuje tu tylko niektóre elementy – mianowicie te, które pokazują właśnie alegoryczny charakter dzieła i pomagają zbudować jego interpretację. Inny przykład, ilustrujący, jak te same idee wyrażano w różnych dziedzinach sztuki, to malowidło *Taniec śmierci* Bernta Notkego, do którego fragmentów użytkownik dopasowuje właściwe cytaty z *Rozmowy mistrza Polikarpa ze Śmiercią*. Uczeń może rozwinąć ten pomysł i, wykorzystując to ćwiczenie, wykazać także obecność groteski w obu dziełach. Jeszcze inny przykład to porównanie światopoglądów dwóch epok zilustrowane przykładami nagrobków (na płycie w formie gry, ćwiczenia, zadania dla ucznia – w prezentacji może zaistnieć jako komentarz interpretacyjny).

Można więc – za pomocą CD-ROM-u – ćwiczyć przygotowanie referatów i innego typu wystąpień już w klasie pierwszej, polecając uczniom opracowywanie na podstawie materiałów z płyty zagadnień szczegółowych, związanych z omawianymi epokami, np.:

- ▶ **Alegoryczny charakter sztuki średniowiecza.** Zanalizuj wybrane utwory literackie i dzieła sztuki (wg rozdziału *Alegoryzm* oraz przykładów dzieł sztuki zamieszczonych w innych rozdziałach modułu *Świat średniowieczny*).
- ▶ **Wzorce osobowe w literaturze i sztuce średniowiecza.** Zinterpretuj wybrane dzieła (wg rozdziału *Rycerz*, obrazów przedstawiających świętych – Hieronima, Augustyna, Tomasza oraz Jerzego, a także – jako kontekst – informacji z pozostałych rozdziałów podejmujących temat życia jako drogi).
- ▶ **Człowiek wobec życia i śmierci w literaturze i sztuce średniowiecza i renesansu.** Wskaż różnice, analizując wybrane dzieła. (wg rozdziałów poświęconych śmierci w modułach średniowiecznym i renesansowym, a także informacji z innych rozdziałów podejmujących temat stosunku do ciała oraz pojmowania miejsca człowieka w świecie).

Oczywiście byłoby wskazane, by do przykładów znalezionych na płycie uczeń dodał własne, a komentarze rozbudował lub uzupełnił o inne elementy (jak w przykładzie z *Tańcem śmierci* Notkego).

CD-ROM może się zatem stać doskonałą pomocą także dla maturzystów, przygotowujących prezentację maturalną. Oto kilka tematów, przy których materiał z płyty będzie dobrze służył:

- ▶ Symbol i alegoria jako sposób mówienia o rzeczywistości. Analiza i interpretacja wybranych utworów literackich i dzieł sztuki.
- ▶ Motyw tańca w utworach literackich i filmach. Przedstaw różne jego ujęcia i funkcje na podstawie wybranych przykładów. (patrz: taniec śmierci)
- ▶ Motyw snu w literaturze i sztuce. Przedstaw różne jego ujęcia i funkcje na podstawie wybranych przykładów. (patrz: rozdział *Wobec śmierci i wieczności*)
- ▶ Motyw anioła w literaturze i sztuce. Przedstaw różne jego ujęcia w wybranych dziełach i zanalizuj przywołane przykłady.
- ▶ Porównaj funkcjonowanie motywu artysty w literaturze i sztuce różnych epok, odwołując się do wybranych przykładów. (patrz: moduł *Człowiek renesansu*, rozdziały *Bóg renesansu* oraz *Śmierć i sława*).



VIII. Scenariusz lekcji



Temat: Jak dawni twórcy odczytywali wielką księgę świata, czyli alegoryzm w literaturze i sztuce średniowiecza

Cele lekcji

Uczeń:

- wyjaśnia terminy: alegoria, sens alegoryczny
- odnajduje przykłady alegorii w sztuce średniowiecza (na wskazanych obrazach oraz we fragmencie opowieści o Percewale)
- odczytuje alegoryczny sens omawianych obrazów
- wyjaśnia, dlaczego rycerz średniowieczny poszukiwał Graala
- z pomocą słownika alegorii (z podręcznika Krzysztofa Mrowcewicz dla klasy I *Przeszłość to dziś*, cz. 1, s. 132) interpretuje alegoryczne znaczenie opowieści o wizycie Percewala na zamku Graala.

Środki dydaktyczne

- fragment [*Percewal na zamku Graala*] Chrétiena de Troyes i odnoszące się do niego informacje (podręcznik Krzysztofa Mrowcewicz dla klasy I *Przeszłość to dziś*, cz. I, s. 129–132)
- dzieła sztuki reprodukowane w podręczniku wraz z komentarzami: Paolo Ucello, *Św. Jerzy* (s. 129); Hans Memling, *Portret młodzieńca* (s. 129); Rogier van der Weyden, *Zwiastowanie* (s. 132); *Dama z jednorożcem i lwem* (s. 132); Jan van Eyck, *Św. Hieronim w pracowni* (s. 117)
- CD-ROM *Przeszłość to dziś. Średniowiecze i renesans*, moduł *Średniowiecze*, rozdziały *Rycerz* oraz *Alegoryzm*
- komputer lub laptop i projektor multimedialny

Metody i techniki

- praca z programem multimedialnym, heureka, praca w małych grupach.

W zależności od warunków w szkole:

- uczniowie pracują z programem przy stanowiskach komputerowych w małych grupach, po 3–4 osoby, realizują zadania wskazane przez nauczyciela, a następnie głośno relacjonują wyniki swojej pracy;
- nauczyciel wykorzystuje projektor multimedialny, a uczniowie wspólnie komentują poszczególne elementy programu na forum klasy, odpowiadają na postawione pytania, dyskutują itp.

W pierwszym przypadku dominującą metodą jest praca w grupach zadaniowych, w drugim – heureka i dyskusja.

Kluczowe pojęcia

alegoria, alegoryzm, rycerz średniowieczny

Czas

2 godziny

Uwagi dotyczące przebiegu lekcji

Uczniowie wcześniej w domu czytają uważnie tekst [*Percewal na zamku Graala*] i uczą się go opowiadać.

Przebieg lekcji

1. Wprowadzenie

Uczniowie przyglądają się obrazowi Jana van Eycka *Święty Hieronim w pracowni* i określają, co on przedstawia. Z łatwością powinni odczytać sens literalny: święty siedzi w swej pracowni, przy stole, u stóp ma lwa, czyta księgę.

Teraz nauczyciel informuje, że sztukę średniowiecza należy odczytywać w specjalny sposób, gdyż posługuje się ona motywami symbolicznymi i alegorycznymi, tzn. posiadającymi dodatkowe znaczenie, uniwersalne, inne niż dosłowne. Znaleźć je można także na obrazie van Eycka. Dzięki możliwościom programu multimedialnego *Przeszłość to dziś. Średniowiecze i renesans* wybrane elementy obrazu można powiększyć i przybliżyć. Te elementy to: **księga, pióro, klepsydra, naukowe instrumenty, karafka, pomarańcza, lew**. Nauczyciel informuje, że są to alegorie, tzn. **symboliczne motywy poddające się jednoznaczemu przekładowi** i prosi o taki przekład.

Uczniowie, opierając się na własnej wiedzy, próbują określać alegoryczne znaczenie poszczególnych przedmiotów, a następnie wiązać je w całość, będącą wykładnią obrazu.

Następnie nauczyciel prezentuje znaczenia i interpretację alegoryczną obrazu z płyty CD-ROM. Uczniowie porównują ją z własnymi hipotezami, oceniają ich trafność.

2. Część zasadnicza

■ I. Praca z programem komputerowym. Lektor odczytuje zamieszczony w programie wykład o alegorycznym charakterze sztuki średniowiecza.

■ II. Nauczyciel podaje temat, uczniowie zapisują go w zeszytach.

■ III. Uczniowie na podstawie podręcznika utrwalają wiadomości o średniowiecznych alegoriach, zapisują notatkę w zeszytach, podkreślając takie cechy alegorii, jak jednoznaczność i konwencjonalność.

Następnie próbują wskazywać i odczytywać motywy alegoryczne na obrazie van der Weydena *Zwiastowanie* oraz na tkaninie *Dama z jednorożcem i lwem*. W tym celu posługują się zamieszczonym obok *Szkolnym tezaurusem (słownikiem) średniowiecznych alegorii*.

Nauczyciel zwraca uwagę, że znaczenia poszczególnych elementów powinny ułożyć się w całość i ich interpretacja uzależniona jest także od kontekstu, czyli od tego, jak znaczenia alegoryczne łączą się ze sobą w dziele. Chodzi więc o to, aby z poszczególnych elementów ułożyć całość, zgodną z religijną wykładnią (tak jak na obrazie przedstawiającym św. Hieronima).

■ IV. Aby pogłębić umiejętność odczytywania znaczeń alegorycznych, uczniowie uruchamiają zamieszczoną na CD-ROM-ie grę dydaktyczną *Poszukiwanie św. Graala*.

Najlepiej byłoby, gdyby pracowali na różnych komputerach w małych grupach lub w parach (wtedy można wyłonić zwycięzcę); jeśli nie jest to możliwe, klasa wspólnie proponuje odpowiedzi, a nauczyciel wybiera uzgodniony zespołowo wynik i sprawdza, czy był trafny. Jeśli nie – uczniowie odpowiadają ponownie.

W obu wypadkach uczniowie zapisują w zeszytach alegoryczne znaczenia różnych motywów, jakie pojawiły się w grze:

smok – szatan, zło

serce – miłość

pies, królik – żądze cielesne

róża – czysta miłość, Matka Boża

jednorożec – czystość, dziewictwo

szary kolor, bosa stopy – pokuta

pelikan – ofiara Chrystusa

bluszcz – wierność, przyjaźń, niezniszczalne przywiązanie

Teraz uczniowie mogą uzupełnić odczytanie alegorycznego sensu sceny z tkaniny *Dama z jednorożcem i lwem* z XV w., zwracając uwagę na obecność królików, psów i innych zwierząt (żądze cielesne, pokusy, zawiść) i wytłumaczyć sens osłonięcia postaci błękitnym (niebo, duchowość) namiotem.

■ V. Klasa uważnie odczytuje wyjaśnienia na temat świętego Graala zamieszczone na końcu gry (pogłębiają one notkę podręcznikową). Można też zwrócić uwagę na zmianę motywu muzycznego, stanowiącego tło dźwiękowe gry – przywołuje on podniosły, religijny nastrój, podczas gdy wcześniejszy motyw kojarzył się raczej z obrazem rycerza na koniu.

Gra *Poszukiwanie św. Graala* wprowadza nas w temat rycerstwa średniowiecznego, przy czym wzorzec rycerza oparty jest także na fundamencie wiary, cnót chrześcijańskich i systemu wartości związanego z **teocentryzmem** epoki.

Na podstawie informacji z podręcznika (*Roland, Topos błędnego rycerza, Krucjaty, czyli wyprawy krzyżowe*) oraz programu komputerowego uczniowie wyjaśniają, dlaczego rycerze średniowieczni poszukiwali Graala. Podkreślają zawarty w tym motywie sens religijny i związek **etosu rycerskiego** z wiarą chrześcijańską.

■ VI. **Patronem stanu rycerskiego jest święty Jerzy**. Dlatego teraz przedmiotem pracy uczniów będzie obraz **Paola Ucella**. Na podstawie zgromadzonych do tej pory wiadomości na temat średniowiecznych alegorii odnajdują na obrazie elementy symboliczne, odczytują ich alegoryczne znaczenie i próbują zbudować interpretację:

Święty Jerzy – rycerz w zbroi na **białym** (czystość, niewinność) koniu zabija **smoka** (szatan, zło, grzech) długą **włócznią** (miłość, ofiara Chrystusa). W tle obrazu widać **błękit** nieba (duchowość, zbawienie) i **biel** skały, a smok wyraźnie wyszedł z **czarnej** (niewiara, grzech) jaskini, w której miał siedzisko.

Święty Jerzy uratował księżniczkę więzioną przez smoka. Postać kobieca, o **białej** twarzy i **biało-niebieskich** szatach, wyraźnie sugeruje niewinność, czystość dziewicy, jednak w jej stroju, podobnie jak w uprzęży konia, zwracają uwagę ostre akcenty **czerwieni**. Czyżby oznaczały władzę, jaką niewinność i czystość ma nad wszystkim, co złe i grzeszne?

Nauczyciel prezentuje komentarz do tego obrazu zamieszczony w programie komputerowym (moduł *Świat średniowieczny*, rozdział *Rycerz*, ekran *Rycerz wzorcowy*). Uczniowie zwracają uwagę na elementy, których nie zauważyli sami (głowa smoka-gada jest przyciskana do ziemi, w dół symbolika układu wertykalnego, góra–dół, symbolika zbroi rycerza *tarza wiary, hełm zbawienia, miecz ducha*). W podsumowaniu podkreśliliśmy, że męstwo rycerza sprawdza się w jego walce z siłami zła i grzechu.

■ VII. Uczniowie sięgają do tekstu **Chrétiena de Troyes [Percewal na zamku Graala]**, streszczają i opowiadają przedstawioną tu historię. Wykorzystując wiadomości zamieszczone w ramkach na s. 130, lokalizują postacie i wydarzenia przedstawione w poznanym fragmencie. Określają m.in.:

- jakie jest pochodzenie cyklu arturiańskiego i z jakiego kręgu kulturowego się on wywodzi,
- kim jest Król Rybak, który czeka na uleczenie,
- kim jest Percewal i jakie jest jego miejsce w drużynie króla Artura,
- co symbolizuje Okrągły Stół.

■ VIII. Teraz uczniowie pracują w małych grupach (utworzonych, aby wykonać to ćwiczenie lub złożonych z osób pracujących dotychczas przy komputerach).

Ich zadaniem jest odkrycie alegorycznego sensu opowiedzianych tu wydarzeń. W tym celu uczniowie muszą odszukać w tekście motywy alegoryczne, odczytać ich znaczenie i połączyć je w całość. Powinni wykorzystać *Szkolny tezaurus (słownik) średniowiecznych alegorii*, a także swoją wiedzę o symbolice góry–dołu, liczb, kolorów itp. wyniesioną z wcześniejszych lekcji.

Mogą także wypełnić tabelę pomocniczą. Oto jej przykładowe zapisy:

	Motywy symboliczne znalezione w tekście	Ich sens alegoryczny
Pan zamku	siedzi na łożu, nie może powstać, ale na widok Percewala nieco się unosi	symbolika układu wertykalnego góra–dół; dół symbolizuje cielesność, ziemskość, unoszenie się to powstawanie z grzechów
	włosy całkowicie białe, ale nakryte czarną czapką z czerwonym obramowaniem	czystość, niewinność, ale „przykryta” grzechami; król nie jest całkiem niewinny, ale cierpi z powodu swoich grzechów i pragnie się z nich podnieść
	purpurowa szata	władza
Wygląd sali	czworokątna, są 4 słupy, mogłoby się zagrzać 400 ludzi	liczba 4 – jest liczbą Kościoła i wiary, jest liczbą ramion krzyża, są 4 Ewangelie, 4 cnoty kardynalne itp.
Miecz	z tęgiej stali,	symbol stanu rycerskiego, a także: honoru, wiary, siły duchowej
	dar jasnowłosej panny	czystość
	są takie tylko 3	symbolika liczby 3 wskazuje na doskonałość, ale także prowadzi do Trójcy Świętej
Włócznia	lśni srebrzyście	ofiara Chrystusa, miłość
	kropla krwi perli się na żelźcu	męczeństwo, miłość
Świecznik	złocisty	światło wiary, świętość, blask boskości
	świec co najmniej 10	symbolika liczby 10 (pełnia, doskonałość)
Panna	bardzo piękna	piękno dziewicy oznacza piękno duchowe
Graal	jasność spływa na komnat	świętość, boskość, światło wiary
	z czystego złota	świętość
	wysadzany drogimi kamieniami	cnoty
Stół	plyta z kości stoniowej z jednego kawałka na hebanowych kozłach, obrus – niezwyklej białości	trwałość, niewzruszoność, czystość, stałość, bezgrzeszność
Przed ucztą	obmycie rąk wodą	oczyszczenie z grzechów

Powiązanie tych znaczeń doprowadzi do odkrycia, że tekst opowiada o uczcie duchowej, komunii świętej, uczestnictwie w ofierze Chrystusa, do której mogą przystąpić jedynie cnotliwi i bezgrzeszni, a drogą do udziału w tej uczcie (czyli do osiągnięcia świętości) jest postępowanie zgodne z etosem stanu rycerskiego.

Uczniowie przypominają, czym był **etos rycerski** (na podstawie np. znanej im z gimnazjum *Pieśni o Rolandzie*), **jakie cnoty i postawy składały się na ideał rycerza średniowiecznego**. Można w tym celu wykorzystać wykład zawarty na CD-ROM-ie (moduł *Świat średniowieczny*, rozdział *Rycerz*, ekran *Rycerz wzorcowy*).

Podkreślamy związek tego wzorca z teocentrycznym charakterem epoki, wiarą chrześcijańską i jej wartościami. Wskazujemy na analogię z wzorcem świętego (celem jego życia także jest zbawienie).

3. Zamknięcie lekcji

Uczniowie analizują obraz Hansa Memlinga *Portret młodzieńca*. Zastanawiają się, jaka jest droga życiowa przedstawionej osoby: ręce złożone w modlitewnym geście i otwarta księga wskazują na podążanie drogą świętości, drogą Chrystusa, jednak w prawym górnym rogu dostrzegamy obraz przedstawiający rycerza na białym koniu.

Nauczyciel pozwala na swobodne wypowiedzi, pod warunkiem że zawierają one uzasadnienie odwołujące się do alegorii średniowiecznych i wcześniej uzgodnionych wniosków (m.in.: wzorzec rycerza to jeden ze średniowiecznych ideałów świętości).



Redakcja: Szymon Szytk

Korekta: Ingeborga Jaworska-Róg

Projekt graficzny: Agata Pieńkowska

©© Wydawnictwo Piotra Marciszuka STENTOR

Warszawa 2007