

SCENARIUSZ ZAJĘĆ

Syndrom NPC.

Jesteś graczem czy tylko tłem?

(Lekcja z *Małym Księciem*)

METRYCZKA LEKCJI	
Adresat	7 – 8 kl.
Przedmiot	język polski (moduł filozoficzny), etyka
Tekst kultury	Antoine de Saint-Exupéry, <i>Mały Książę</i> oraz film krótkometrażowy <i>Alike</i>
Zgodność z prawem oświatowym	obecna PP oraz nowa PP z 2026
Wiodący obszar	autorefleksja i tworzenie tożsamości
Czas trwania	90 minut (blok – 2 godziny lekcyjne)

1. ZAGADNIENIA KLUCZOWE I CELE

Problem główny lekcji: Czy dobre życie wymaga świadomych wyborów, czy wystarczy dobrze wykonywać swoją rolę?

Refren lekcji (pytanie powracające): *Czy to jest wybór, czy tylko przyzwyczajenie?*

Cele szczegółowe (efekty uczenia się NPP 2026)

Uczeń:

- wskazuje dowód tekstowy i wyjaśnia, co on mówi o postawie bohatera oraz o sposobie prowadzenia narracji;
- buduje kompetencje komunikacyjne poprzez aktywne słuchanie, parafrazę i jasne formułowanie argumentów w dyskusji;
- rozpoznaje napięcie między obowiązkiem a wolnością oraz potrafi je odnieść do własnych, codziennych wyborów;
- kształtuje tożsamość i sprawczość poprzez autorefleksję nad własnym systemem wartości i wychodzenie z bezrefleksyjnej rutyny (postawy „NPC”).

2. WIDZIALNA KOMPETENCJA I KRYTERIA SUKCESU

(do zapisania na tablicy przed wejściem uczniów do klasy)

Dziś uczyliśmy się:

- czytać tekst *Małego Księcia* tak, żeby lepiej zrozumieć siebie,
- zadawać ważne pytania i aktywnie słuchać innych,
- budować swoją tożsamość przez refleksję nad wyborem.

Tabela do pracy ciągłej na tablicy albo plakat na ścianie

WYBÓR (Świadomość)	PRYZWYCZAJENIE (Autopilot)
(miejsce na notatki na żywo)	(miejsce na notatki na żywo)

Uwaga dla nauczyciela: Nauczyciel na bieżąco parafrazuje wypowiedzi uczniów i zapisuje kluczowe wnioski w tabeli.

Kryteria sukcesu

Na dzisiejszej lekcji dobrze Ci idzie, jeśli:

- wskazujesz dowód tekstowy i wyjaśniasz, co on mówi o bohaterze,
- zadasz pytanie, które łączy zachowanie postaci z książki z naszym dzisiejszym życiem,
- użyjesz jasnego języka argumentacji (np. „Słyszę, że mówisz X, ale z drugiej strony...”),
- potrafisz zmienić zdanie po usłyszeniu racji drugiej grupy,
- zintegrujesz sens literacki z wartościami w projekcie planety.

3. PRZEBIEG ZAJĘĆ (BLOK 90 MINUT)

ETAP I Wejście w temat – tożsamość i wybór (ok. 15 min)

- Prowadzący zajęcia wyświetla film krótkometraży *Alike*, a następnie zarządza 10 sekund ciszy na przemyślenie materiału.
- Uczniowie stają po dwóch stronach sali: „Rutyna jest potrzebna” vs „Rutyna niszczy” i krótko uzasadniają swój wybór na forum.
- Prowadzący zajęcia definiuje pojęcia: *życie świadome* i *życie na autopilocie / NPC (bezrefleksyjne)*. Zaznacza: „Używamy pojęcia NPC wyłącznie jako metafory sposobu działania, nie do oceny drugiego człowieka”. Uświadamia proces: „Sprawczość to ułamek sekundy, w którym się zatrzymujesz i decydujesz. Dziś sprawdzamy własne myślenie”.

- Uczniowie zapisują w zeszycie osobiste pytanie, które narodziło się po filmie, a pod nim pierwsze zdanie osi: „Na początku lekcji myślałem/am, że działanie z przyzwyczajenia to...”
- Uczestnicy podają przykłady codziennych czynności, kategoryzując je na tablicy jako WYBÓR lub PRYZYWYCZJENIE.

ETAP II Czytanie jako myślenie – analiza tekstu i debata (ok. 25 min)

- Uczniowie czytają w ciszy fragment o Latarniku. Zaznaczają jedno słowo kluczowe dla jego życia oraz jedno zdanie udowadniające, że jest automatem LUB działa świadomie.
- Prowokacja. Nauczyciel zadaje pytanie otwarte: „Czy Latarnik w ogóle mógłby przestać robić to, co robi?”. Następnie dodaje: „Zauważcie, że narrator nie mówi wprost, czy Latarnik ma rację – to my musimy to rozstrzygnąć”.
- Minidebata: „Sędzia Myślenia”. Uczniowie dzielą się na dwie grupy, które spierają się o ocenę postawy Latarnika:

Grupa ● : Latarnik to bohater (docenia jego wierność zasadom i poświęcenie).

Grupa ● : Latarnik to automat (krytykuje bezmyślne powtarzanie schematów i brak autorefleksji).

- Zasada debaty: Obowiązek parafrazy przedmówcy („Słyszę, że mówisz...”).
- Sędzia: Wybrany uczeń słucha debaty i wydaje werdykt, wskazując najmocniejszy logicznie argument. Nauczyciel pyta klasę: „Czy najmocniejszy argument oznacza, że mamy rację?”.
- Bezpośrednio po zakończeniu debaty i ogłoszeniu werdyktu dopuszcza się fizyczne przejście na drugą stronę sali osób, u których argumentacja przeciwników wywołała wątpliwości i zmianę zdania.

ETAP III Doświadczenie edukacyjne – „żywa maszyna” (ok. 15 min)

- Działanie dramowe, czyli doświadczenie edukacyjne (NPP). Uczniowie tworzą z ciał „Planetę Latarnika” (powtarzalny mechaniczny ruch i dźwięk).
- Umówiony uczeń niespodziewanie zmienia ruch. System traci równowagę (stop-kłątka). Nauczyciel uogólnia: „To, co się przed chwilą wydarzyło, to moment przejścia od systemu do wyboru”.
- Nauczyciel pyta wyłamanego ucznia o odczucia, a następnie zwraca się do klasy: „Czy łatwiej Wam być trybikiem w idealnej maszynie, czy ryzykować i czasem robić coś po swojemu?”
 - Wersja pogłębiona: „Czy wolelibyście żyć w świecie idealnie uporządkowanym bez wolności, czy w świecie chaotycznym z możliwością wyboru?”

ETAP IV Praca twórcza – Planeta Autentyczności (ok. 20 min)

- Uczestnicy zajęć, podzieleni na zespoły, budują przestrzenną makietę „Planety wolnej od bycia NPC” (z surowców wtórnych) oraz wypełniają Paszport Planety (wymóg formalny zaliczenia, dołączany do makiety):
 - nazwa i motto planety,
 - co jest tu bezwzględnie zabronione i dlaczego?
 - sytuacja, w której dwie wartości zderzają się ze sobą – jak to rozwiążecie?
 - kim staje się człowiek, który żyje na waszej planecie?
- Każda grupa ma 30–40 sekund na pokazanie makiety i przeczytanie jednego, wybranego zdania z Paszportu Planety. Nauczyciel krótko pyta: „Która decyzja przy projektowaniu zasad była dla was najtrudniejsza?”

ETAP V Podsumowanie, transfer wiedzy (ok.15 min)

- Powrót do osi refleksji. Uczniowie dopisują w zeszycie: „Teraz, na koniec lekcji, myślę, że działanie z przyzwyczajenia to...”, a następnie wracają do własnego pytania z Etapu I. Sprawdzają, czy ich myślenie się zmieniło i czy dziś zadaliby to pytanie inaczej.
- Zadanie na jutro: „Żeby nie działać na autopilocie, jutro rano zrobię jedną konkretną rzecz inaczej:

Final (aporia)

Nauczyciel staje przed klasą, upewnia się, że ma uwagę wszystkich, i mówi:

Harari mówi: *Ludzie myślą w historiach – to nasza największa siła i czasem największa słabość.*

Mały Książę widzi, jak łatwo zostać NPC. Ten jeden moment... kiedy wyłączasz autopilota.

A co, jeśli historia, którą odgrywasz codziennie... wcale nie jest twoja?

Uczniowie zostają z problemem do przemyślenia.

4. MATERIAŁY I BIBLIOGRAFIA

Tekst główny

- Antoine de Saint-Exupéry, *Mały Książę*, tłum. Ewa Łozińska-Małkiewicz, Algo, Toruń 2005.

Materiały wideo

- Film krótkometrażowy *Alike* (reż. Daniel Martínez Lara i Rafa Cano Méndez).

Zasoby edukacyjne ZPE (Zintegrowana Platforma Edukacyjna)

- **Główny interaktywny materiał do „Małego Księcia”:**
<https://zpe.gov.pl/b/antoine-de-saint-exupery-maly-ksiaze/P1FqfPs4r>
- **„Oswoić znaczy stworzyć więzy...” (o lisie i przyjaźni):**
<https://zpe.gov.pl/a/oswoic-znaczy-stworzyc-wiezy/DU1hxO8tN>
- **Wersja z nagraniem audio fragmentu książki:** <https://zpe.gov.pl/a/oswoic-znaczy-stworzyc-wiezy/DItPqYohT>
- **„Mały Książę i jego autor” (biogram + dodatkowe konteksty):**
<https://zpe.gov.pl/a/maly-ksiaze-i-jego-autor/DEXNsxOmv>
- **Katalog wszystkich materiałów o „Małym Księciu” na ZPE:**
<https://zpe.gov.pl/szukaj?query=ma%C5%82y+ksi%C4%85%C5%BC%C4%99>