



# Zimna wojna

## Opis aktywności

W tym materiale znajdziesz narzędzia, które możesz wykorzystać do omówienia z uczniami i uczennicami tematu zimnej wojny.

**Pierwsza część to „Doświadczenie”, czyli gra „Historie z życia codziennego”,** która pozwoli klasie poznać życie zwykłych ludzi w czasie zimnej wojny po obu stronach żelaznej kurtyny. **Druga część – „Historytelling” – to wirtualna oś czasu** stworzona w oparciu o metodę digital storytelling. Oś prezentuje najważniejsze wydarzenia związane z zimną wojną w Europie i na świecie. **Ostatnia część – „I co z tego wynika?” – pokazuje, jak możecie zintegrować wiedzę** zdobytą podczas wcześniejszych aktywności i pogłębić rozumienie wpływu wydarzeń historycznych na współczesność.

W każdej z części znajdziesz propozycje wykorzystania aktywności w pracy z uczniami i uczennicami.

Zajęcia o zimnej wojnie możesz zrealizować krok po kroku, zgodnie z naszą propozycją. Na ich przeprowadzenie będą Ci potrzebne **dwie godziny lekcyjne** (najlepiej jedna po drugiej). Możesz też wykorzystać poszczególne aktywności niezależnie, dostosowując je do potrzeb swoich i klasy.

## Doświadczenie (45 minut)



## Gra: Historie z życia codziennego

### Cel

Celem ćwiczenia jest poznanie przez klasę codziennego życia w czasach zimnej wojny. Zadaniem uczennic i uczniów będzie stworzenie, a następnie przedstawienie historii wylosowanej postaci. W tej części lekcji oprócz odgrywania ról (role playingu) ważna będzie umiejętność pracy w grupie oraz wyszukiwania informacji, kreatywność i empatia.

### Materiały

- Karty gry: Rola, Sytuacja osobista, Wydarzenie historyczne, Przedmiot
- Arkusze z „Formami opowieści”

### Przygotowanie

Przed lekcją: wydrukuj w formacie A4 i wytnij:

- dwustronnie karty gry – jeśli możesz, wydrukuj je w kolorze
- jednostronnie arkusze z „Formami opowieści”

W klasie: przygotuj cztery stosy kart i podziel klasę na grupy po trzy–pięć osób

### Zasady

- Celem jest stworzenie jak najciekawszej historii z wykorzystaniem wylosowanej formy opowieści.
- Przy tworzeniu historii trzeba wziąć pod uwagę: rolę, sytuację osobistą, wydarzenie historyczne i przedmiot, które znajdują się na wylosowanych kartach.
- Uczniowie i uczennice będą mieli 25 minut na przygotowanie się i 3 minuty na prezentację.
- Uczennice i uczniowie mogą korzystać z osi czasu, a także z internetu, podręcznika i innych źródeł.

### 1. Losowanie kart

- Każda grupa losuje cztery karty, po jednej z każdej kategorii.
- Następnie, korzystając z „Form opowieści” wybiera, w jaki sposób chce przekazać historię.

### 2. Przygotowanie opowieści (25 minut)

Praca w grupach. Możesz konsultować pomysły uczniów i uczennic i służyć im radą.

### 3. Prezentacja opowieści (3 minuty)

Zespoły przedstawiają wyniki swojej pracy. Przed każdą prezentacją spytaj grupę, co wylosowała (jaką rolę, sytuację osobistą, wydarzenie historyczne oraz przedmiot).

Wskazówka: Jeśli masz dużą klasę, pracuj w grupach po cztery–pięć osób, żeby wystarczyło czasu na przedstawienie wszystkich historii.

---

### Możliwe modyfikacje

- Pozwól wymienić jedną z wylosowanych kart, jeśli nie odpowiada grupie.
- Część kart jest pusta. Młodzież może wymyślić własne role, sytuacje, „Formy opowieści” itd. Ty też możesz wypełnić puste karty, dopasowując je „do polskich realiów” (np. dodając przedmiot, który był często używany lub popularny w czasie zimnej wojny).
- Grę można przeprowadzić w formie odwróconej lekcji. Szczególnie polecamy to podczas zajęć online. Na koniec lekcji podziel uczniów i uczennice na grupy i poproś o wylosowanie kart. Na ich podstawie zespoły przygotowują w domu historie i prezentują je na kolejnej lekcji. Dzięki temu będziecie mieli więcej czasu na omówienie opowieści i dyskusję wokół nich.

### Omówienie gry

Po zakończeniu gry zaproś do rozmowy o tym, czego w jej trakcie doświadczili uczniowie i uczennice. Jeśli omawiane historie wzbudziły emocje, porozmawiajcie o nich. To również moment, aby zapytać uczniów i uczennice, co zapamiętali z gry i czego się podczas niej nauczyli.

### Przykładowe pytania, które możesz zadać:

- Czy łatwo było wcielić się w rolę Waszej postaci i stworzyć jej historię? Dlaczego tak/nie?
- Jakie trudności napotkaliście i napotkaliście podczas pracy?
- Czego dowiedzieliście i dowiedzieliście się o życiu codziennym w okresie zimnej wojny?
- Co z dzisiejszej perspektywy wydaje się Wam niezrozumiałe, a co zaskoczyło Was najbardziej?
- Co było dla Was najciekawsze w tym zadaniu?

---

## Historytelling

(20–25 minut)

Oś czasu znajdziesz pod tym linkiem:  
<https://dighist.eu/pl/timeline/coldwar>

## Oś czasu o zimnej wojnie

To czas na uporządkowanie wiedzy oraz wyjaśnienie wydarzeń i procesów, wokół których koncentrowała się gra. Wykorzystaj do tego oś czasu. Pozwoli ona uczniom i uczennicom poznać najważniejsze fakty dotyczące zimnej wojny. Oś zawiera kluczowe wydarzenia związane z tym tematem, począwszy od zakończenia II wojny światowej w Europie aż do 1993 roku – ratyfikacji Traktatu z Maastricht, który powołał do życia Unię Europejską, jaką znamy. Wydarzenia są podzielone na te dotyczące krajów po zachodniej stronie żelaznej kurtyny i te po stronie wschodniej.

### Przygotowaną przez nas oś czasu możesz wykorzystać na kilka sposobów:

- Może ona pomóc klasie uzupełnić wiedzę. Podczas omawiania gry i opowiadania o poruszanych w niej zagadnieniach możesz potraktować oś jako wsparcie – obejrzyjcie wspólnie zamieszczone tam materiały.



- 
- Możesz ją wskazać uczniom i uczennicom jako narzędzie do samodzielnego wykorzystania, np. podczas przygotowania do sprawdzianu – osoby mogą samodzielnie eksplorować wydarzenia przedstawione na osi. W tym przypadku warto wcześniej zaprezentować klasie to narzędzie.
  - Możesz ją wykorzystać podczas kolejnych lekcji, nawiązując do omawianych wydarzeń, lub potraktować jako podsumowanie omawianej części materiału.
- 

## I co z tego wynika?

(20–25 minut)

Na zakończenie zajęć proponujemy podsumowanie – odniesienie zimnej wojny do współczesności. Podczas refleksji warto wrócić do wniosków z gry i odwołać się do teorii zawartej na osi czasu. Możesz przeprowadzić dyskusję na forum klasy albo zaproponować uczniom i uczennicom pracę w grupach.

### Przykładowe pytania, które warto zadać:

- Jak wyglądałoby życie bohaterów i bohaterek gry, a także nasze, gdyby zimna wojna się nie zakończyła?
- Jak wyglądałoby życie tych postaci współcześnie? Czy i co by się zmieniło w ich sytuacji?
- Co zostało udoskonalone od czasów zimnej wojny? Czy wynikiły z niej jakieś korzyści? Jeśli tak, to jakie? Czy dziś żyje nam się lepiej lub łatwiej?
- Czy zimna wojna naprawdę się skończyła? Czy dziś nadal lub ponownie obserwujemy ją w niektórych miejscach (np. w Korei lub między Chinami a USA)?
- Czy według Was skutki podziału świata w czasie zimnej wojny są widoczne do dziś (np. między państwami w Europie)?
- Czy Waszym zdaniem istnieją jakieś związki między zimną wojną a wojną w Ukrainie?

**(CC BY-SA 4.0)**

Materiał powstał w ramach programu Cyfrowa Historia prowadzonego przez Fundację Szkoła z Klasą we współpracy z Asociación Smilemundo i King Baudouin Foundation, dzięki finansowaniu Komisji Europejskiej ze środków programu Erasmus+.

Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może zostać pociągnięta do odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie informacji zawartych w publikacji.

