



# Totalitaryzmy i demokracja

## Opis aktywności

W tym materiale znajdziesz narzędzia, które możesz wykorzystać do omówienia z uczennicami i uczniami tematu systemów totalitarnych i demokratyzacji w XX wieku.

**Pierwsza część to „Doświadczenie”, czyli gra „Zakazane słowa”,** która pozwoli klasie poznać postacie historyczne związane z totalitaryzmami i demokracją. Będą to zarówno osoby powszechnie znane, jak i mniej rozpoznawalni bohaterowie i bohaterki. **Druga część – „Historytelling” – to wirtualna oś czasu** stworzona w oparciu o metodę digital storytelling. Oś prezentuje najważniejsze wydarzenia związane z historią totalitaryzmów i demokratyzacji w XX wieku 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 na temat totalitaryzmów i demokratyzacji możesz zrealizować krok po kroku zgodnie z naszą propozycją. Na ich przeprowadzenie potrzebne Ci będą **dwie godziny lekcyjne** (najlepiej jedna po drugiej). Możesz też wykorzystać poszczególne aktywności niezależnie, dostosowując je do potrzeb swoich i klasy.

## Doświadczenie

(45 minut)

# Zakazane słowa

### Winston Churchill

Brytyjski polityk, mąż stanu, mówca, strateg, pisarz i historyk, malarz, dwukrotny premier Zjednoczonego Królestwa, laureat literackiej Nagrody Nobla.

Wielka Brytania, premier, cygaro, Fulton

## Gra: Zakazane słowa

### Zakazane słowa

#### Cel

Celem gry „Zakazane słowa” jest odgadnięcie jak największej liczby postaci historycznych związanych z totalitaryzmem i demokracją w Europie i szerzej – na świecie w XX wieku. Wygrywa drużyna, która zdobędzie najwięcej punktów.

#### Materiały

Karty do gry z postaciami.

#### Przygotowanie

Przed lekcją: wydrukuj karty w formacie A4 i wytnij je

W klasie: rozłóż karty postaci w widocznym miejscu. Podziel klasę na drużyny – zdecyduj, ile osób powinno być w każdym zespole (mogą to być pary albo cztero- czy pięcioosobowe grupy)

#### Zasady

Klasa pracuje w grupach. Uczniowie i uczennice będą opowiadać o postaciach historycznych, uważając, by nie użyć zakazanych słów, które dotyczą tych osób. Niektóre postacie – oznaczone gwiazdką (\*) – są nieco trudniejsze do odgadnięcia, ale poprawna odpowiedź zostanie nagrodzona dodatkowymi punktami. Zapoznaj klasę z zasadami gry:

#### 1. Losowanie karty

Każda grupa losuje ze stosu jedną kartę. Znajduje się na niej imię i nazwisko postaci oraz krótka notatka, kim była ta osoba. Grupa znajdzie tam też kilka kluczowych dla tej postaci słów, których nie może użyć w opowieści.

#### 2. Szukanie informacji (10 minut)

Po wylosowaniu kart następuje etap poszukiwania informacji. Poproś uczniów i uczennice, aby dowiedzieli się jak najwięcej o wybranej postaci. Mogą wykorzystać wszystkie dostępne materiały: smartfony, oś czasu, książki, podręczniki, internet.

#### 3. Prezentacja i zgadywanie postaci

Każda grupa po kolei prezentuje swoją postać, a pozostałe zespoły zgadują, kto to jest. O postaci może opowiadać jedna lub kilka osób z grupy. Przypomnij młodzieży, że podczas prezentacji nie wolno używać zakazanych słów. Możesz poprosić jedną osobę z każdego zespołu o dopilnowanie, aby ta zasada była przestrzegana. Podkreśl, że krótka prezentacja obejmuje dwa–trzy zdania o postaci i że może zawierać informacje niejednoznaczne, aby utrudnić przeciwnikom i przeciwniczkom odgadnięcie.

#### 4. Zadawanie pytań

Po prezentacji nadchodzi czas na pytania. Każda zgadująca grupa może zadać tylko jedno pytanie (zamknięte lub otwarte) w rundzie. Zespół prezentujący może szukać odpowiedzi w dostępnych materiałach. To samo dotyczy innych osób – podczas zadawania pytań mogą prowadzić poszukiwania, aby odgadnąć prezentowaną postać.

## Punkty

**3 punkty** = odgadnięcie postaci

**5 punktów** = odgadnięcie postaci z gwiazdką \*

**1 punkt** = pytania dodatkowe (dla grupy prezentującej)

**1 punkt** = zakazany wyraz (po 1 punkcie dla wszystkich grup zgadujących)

Jeśli żadna z grup nie zgadnie, o jakiej postaci mowa, przechodzimy do kolejnej rundy pytań. Liczba rund zależy od czasu, jaki możecie poświęcić na grę.

## Punktacja

- Grupa, która jako pierwsza odgadnie, jaką postać opisuje zespół prezentujący, otrzymuje 3 punkty.
- Grupa, która zgadnie postać z karty, na której jest gwiazdka (\*), zdobywa 5 punktów.
- Grupa, która prezentuje postać, otrzymuje 1 punkt, jeśli przeciwnicy i przeciwniczki nie zgadną od razu, o kim mowa, i będą musieli zadać dodatkowe pytania.
- Jeśli w prezentacji użyto zakazanego słowa, karta wypada z gry, a grupa prezentująca nie zdobywa punktu. Pozostałe drużyny otrzymują po jednym punkcie (bez konieczności zadawania pytań lub zgadywania).

## Podsumowanie gry

Po zakończeniu gry porozmawiajcie o tym, czego w jej trakcie doświadczyli uczniowie i uczennice. Na początku spytaj, które osoby z kart już znali, a o których słyszeli po raz pierwszy. Możesz krótko omówić postacie, nawiązując do wydarzeń na osi czasu. Następnie przejdź do głębszej dyskusji na temat gry.

## Przykładowe pytania, które możesz zadać:

- Czego nauczyliście i nauczyłyście/ dowiedzieliście i dowiedzieliście się podczas gry?
- Które postacie są związane z procesami demokratyzacji, a które z totalitaryzmami? (Możesz użyć kart z gry podczas przyporządkowywania postaci do poszczególnych systemów).
- Jakie prawidłowości zauważacie, analizując zestaw osób występujących na kartach?
- Czyjej perspektywy tu nie ma? Zastanówcie się, dlaczego brakuje właśnie takiej perspektywy. Kto pisał historię? Dlaczego w grze i w podręcznikach historii jest tak mało postaci kobiecych lub przedstawicielek i przedstawicieli mniejszości?
- Czy Waszym zdaniem, kiedy rozmawiamy o totalitaryzmach i demokratyzacji, warto byłoby uwzględnić perspektywę „zwykłych” obywateli i obywaterek lub grup mniejszościowych? Czy nasz ogląd sytuacji byłby inny, gdybyśmy spojrzeli i spojrzeli na te tematy z ich perspektywy?

---

## Historytelling

(20–25 minut)

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

## Oś czasu o totalitaryzmach i demokratyzacji



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 zapoznać się z najważniejszymi faktami dotyczącymi totalitaryzmów i demokratyzacji w XX wieku. Na osi znajdziecie kluczowe wydarzenia, począwszy od 1918 roku, czyli od zakończenia I wojny światowej, kiedy to w Europie (zwłaszcza środkowej) rozpadł się utrwalony przez wieki system rządów dynastycznych. Oś kończy się w roku 2004, kiedy dziesięć krajów (dawniej niedemokratycznych) wstąpiło do Unii Europejskiej.

### Z osi czasu można korzystać 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 refleksję nad tym, jak totalitaryzmy i proces demokratyzacji wpłynęły na dzisiejszą Europę. 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:

- Gdzie współcześnie możemy zobaczyć pozostałości po historycznych systemach totalitarnych?
- Jakie były przyczyny kryzysu demokracji w XX wieku? Dlaczego niektórzy ludzie popierali obalenie demokracji lub reagowali na nie obojętnie? Czy podobne zjawiska mogą się wydarzyć również teraz albo w przyszłości?
- Czy systemy totalitarne istnieją dziś w Europie lub na świecie? Jeżeli tak, to gdzie?
- Czy dzisiejszej Europie grozi totalitaryzm?
- Jakie postawy przyjmowano wobec demokracji i totalitaryzmu dawniej, a jak jest współcześnie?
- Co może wpływać na przyjęcie przez daną osobę określonej postawy wobec totalitaryzmu?
- Jakie elementy biografii postaci, z którymi zetknęliście się na zajęciach, zostały zmitologizowane przez propagandę?
- Jaką rolę mogą dziś odgrywać fake newsy w kształtowaniu pozytywnego lub negatywnego wizerunku osoby zajmującej się polityką?

### (CC BY-SA 4.0)

Materiał powstał w ramach programu Cyfrowa Historia prowadzonego przez Fundację Szkoła z Klasą we współpracy z Asocjación Smileundo 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 jakiegokolwiek wykorzystanie informacji zawartych w publikacji.