Jak przeprowadzić cykl – wskazówki dla nauczyciela

Przygotowanie

- Wydrukuj karty pracy 1–4 i powtórkę dla każdego ucznia, a sprawdzian (grupy A i B) – osobno. Uczniowie znają cały album przed lekcją 1.
- Na lekcjach 1–3 potrzebny jest jeden egzemplarz albumu na parę.
- Komiks jest chroniony prawem autorskim, dlatego karty zawierają własne opisy, a nie kadry ani dymki z albumu. Nie kopiuj kadrów na karty pracy.
- W lekcji 4 uczniowie rysują własne, proste obrazki – nie przerysowują postaci z albumu.

Fakty – na co uważać

- Jaga to ciotka Kokosza i żona Łamignata; żoną Mirmiła jest Lubawa.
- Nie pytaj o szczegóły zakończenia ani o skład wyprawy na Łysą Górę – opracowania podają je różnie. Serial animowany zmienia fabułę; liczy się album.

Ocenianie

- Karty pracy służą do ćwiczenia i informacji zwrotnej.
- Sprawdzian A/B trwa 40 minut: elementy komiksu (zadania 1, 4), bohaterowie (2, 3), fabuła i komizm (5, 6), opowiadanie z dialogiem (7). W zadaniu 7 sprawdzaj przede wszystkim zapis dialogu i zgodność bohaterów z komiksem.

PIERWSZA ŁAWKA

LEKCJA 1 Z 4 · KAJKO I KOKOSZ. SZKOŁA LATANIA W KLASACH 5–6: KOMIKS NA LEKCJI POLSKIEGO

Jak czytać komiks? Kadr, dymek, onomatopeja

Pytanie lekcji: Jak można opowiedzieć historię prawie bez słów? Lekcja 1 z 4. Uczniowie znają cały album. To lektura obowiązkowa klas IV–VI.



Przedmiot	Język polski
Klasa	klasy 5–6
Cykl	*Kajko i Kokosz. Szkoła latania* w klasach 5–6: komiks na lekcji polskiego – lekcja 1 z 4
Temat lekcji	**Jak czytać komiks? Kadr, dymek, onomatopeja**
Czas	45 minut
Metody	rozmowa wstępna, słowniczek komiksu na tablicy, praca z albumem w parach, dźwiękowa zagadka z onomatopejami, jedno zdanie na karteczce na koniec lekcji
Formy pracy	praca z całą klasą, praca w parach, praca indywidualna
Środki dydaktyczne	egzemplarze albumu (po jednym na parę), karta pracy 1, karteczki na odpowiedź na koniec lekcji

Cel ogólny

Poznanie cech komiksu jako tekstu kultury i odczytywanie historii opowiedzianej obrazem i słowem.

Cele operacyjne – uczeń po lekcji:

- Uczeń wymienia i nazywa elementy komiksu: kadr, dymek, ramkę narratora, onomatopeję.
- Uczeń wyjaśnia, jak komiks łączy słowo i obraz, by opowiedzieć historię.
- Uczeń odczytuje z wybranej strony albumu, kto mówi, co czuje i co słychać.
- Uczeń porównuje komiks z opowiadaniem i wskazuje dwie różnice.

Podgląd • Pierwsza Ławka

Cele w języku ucznia

- Nazwę elementy komiksu.
- Wyjaśnię, jak komiks opowiada historię.
- Odczytam z kadru, kto mówi i co czuje.
- Powiem, czym komiks różni się od opowiadania.

Wymagania z podstawy programowej

- **I.2.7** – charakteryzuje komiks jako tekst kultury; wskazuje charakterystyczne dla niego cechy
- **I.2.8** – rozumie swoistość tekstów kultury przynależnych do: literatury, teatru, filmu, muzyki, sztuk plastycznych i audiowizualnych
- **III.1.1** – uczestniczy w rozmowie na zadany temat

Źródło: podstawa programowa z 2017 r. w brzmieniu z 2024 r. (Dz.U. 2024 poz. 996) – obowiązuje w klasach 5–8 w roku szkolnym 2026/2027.

Kryteria sukcesu

- Potrafię nazwać **cztery** elementy komiksu.
- Potrafię podać **trzy** onomatopeje i powiedzieć, jaki dźwięk naśladują.
- Potrafię wskazać w albumie, kto mówi w dymku i jak to poznać.
- Potrafię podać **dwie** różnice między komiksem a opowiadaniem.

DO PRZECZYTANIA KLASIE – „JAK ZBUDOWANY JEST KOMIKS”

Jak zbudowany jest komiks (opis własny do przeczytania klasie, ok. 1 minuty)

Komiks opowiada historię za pomocą obrazków ułożonych po kolei. Każdy obrazek to kadr. Kadry czytamy tak jak tekst: od lewej do prawej i z góry na dół.

Słowa bohaterów są w dymkach. Dymek z ogonkiem wskazuje, kto mówi. Myśli często pokazuje dymek w kształcie chmurki.

Krótkie zdania narratora stoją w ramce u góry albo u dołu kadru. Mówią na przykład, gdzie i kiedy dzieje się akcja.

Dźwięki zapisuje się wyrazami, które je naśladują, np. łup, trach, bęc. To onomatopeje. Ruch pokazują kreski za postacią, a złość albo zdziwienie – mina, gest i znaki nad głową.

Opis napisany do tego cyklu – to nie jest fragment komiksu (utwór jest chroniony prawem autorskim).

PIERWSZA ŁAWKA

Słowniczek na tablicę

- **kadr** – jeden obrazek w ramce;
- **plansza** – cała strona komiksu;
- **dymek** – miejsce na słowa albo myśli bohatera;
- **ramka narratora** – krótka informacja od opowiadającego;
- **onomatopeja** – wyraz, który naśladuje dźwięk (bęc, trach, łup);
- **znaki ruchu i uczuć** – kreski za postacią, gwiazdki po uderzeniu, kropelki potu.

Dźwiękowa zagadka

Czytaj na głos, a uczniowie zgadują, co się stało: **bęc** (ktoś upadł) · **trach** (coś pękło) · **chrup** (ktoś coś je) · **szszsz** (wiatr, lot na miotle) · **łup** (uderzenie).

Uwaga na fakty – ściąga dla nauczyciela

- Jaga to **ciotka Kokosza** i **żona Łamignata** – nie matka Kajka ani żona Mirmiła.
- Żoną Mirmiła jest **Lubawa**; sprzeciwia się jego wyprawie na Łysą Górę.
- Do nauki latania namawia Mirmiła **Hegemon**, wódz zbójcerzy – chce wywabić kasztelana z grodu. Źródła różnie opisują, czy robi to osobiście, czy przez wysłannika, dlatego nie pytaj o szczegóły tej sceny.
- Czarodziejską **fujarkę** dostaje od Jagi **Łamignat** – dodaje mu siły.
- Nie pytaj o szczegóły zakończenia, skład wyprawy na Łysą Górę ani o rolę Kaprala – źródła podają je różnie. Uczniowie mogą je opowiadać, jeśli pokażą kadr w swoim egzemplarzu.

Przebieg lekcji

Czas	Faza	Co robi nauczyciel	Co robią uczniowie
0–6 min	Wprowadzenie: historia bez słów	• Rysuje na tablicy trzy puste prostokąty obok siebie. Pyta: „Jak w trzech obrazkach pokazać, że ktoś próbował latać i spadł?”. • Podaje temat, pytanie lekcji i kryteria sukcesu.	• Proponują: rozbieg, lot, upadek z wyrazem „bęc”. • Zapisują temat w zeszycie.
6–14 min	Jak zbudowany jest komiks – opis	• Czyta opis „Jak zbudowany jest komiks” z karty pracy. Zapisuje na tablicy słowniczek z dodatku. • Poleca wykonać zadanie 1.	• Śledzą tekst i podkreślają nazwy elementów komiksu. • Wykonują zadanie 1 i sprawdzają je w parach.
14–26 min	Szukamy w albumie	• Prosi pary, by otworzyły album na dowolnej planszy z lekcją latania u Jagi i wskazały: kadr, dymek, ramkę	• Wskazują elementy palcem i nazywają je.

		narratora, onomatopeję, znak ruchu. • Pyta: „Po czym poznajecie, kto mówi? Skąd wiecie, że bohater się złości albo boi?”.	• Odpowiadają: po ogonku dymka; po minie, geście, kropelkach potu lub znakach nad głową.
26–33 min	Dźwiękowa zagadka	• Odczytuje onomatopeje z dodatku. Pyta, co się wydarzyło. Poleca wykonać zadanie 2.	• Zgadują dźwięki i wymyślają własne onomatopeje. • Wykonują zadanie 2.
33–40 min	Komiks a opowiadanie	• Pyta: „Co w opowiadaniu opisuje narrator, a co w komiksie widzimy na obrazku?”. Poleca wykonać zadania 3 i 4.	• Podają różnice: w komiksie wygląd i miny widać, w opowiadaniu trzeba je opisać; w komiksie mowa jest w dymkach, a w opowiadaniu w dialogu po myślnikach. • Wykonują zadania 3 i 4.
40–45 min	Podsumowanie i ewaluacja	• Wraca do pytania lekcji. Prosi o dokończenie na karteczce: „Komiks opowiada historię za pomocą…”.	• Dokańczają zdanie i oddają karteczki.

Typowe trudności uczniów

- Uczniowie mylą kadr z planszą. Reakcja: kadr to jeden obrazek, plansza – cała strona z wieloma kadrami.
- Uczniowie nazywają onomatopeją każdy wykrzyknik (np. „ojej”). Reakcja: onomatopeja naśladuje dźwięk; „ojej” wyraża uczucie.

Ewaluacja lekcji

- Karteczki pokażą, czy uczniowie łączą w komiksie słowo i obraz.
- Zadanie 1 sprawdza wiedzę, zadanie 2 – zastosowanie, zadania 3 i 4 – zrozumienie.
- Czy każda para wskazała w albumie wszystkie elementy?

Karta pracy do lekcji 1

Jak czytać komiks? Kadr, dymek, onomatopeja

13 pkt
RAZEM

Imię i nazwisko ..... Data ..... Wynik: ..... / 13 pkt

Pamiętaj: Kadr to jeden obrazek, dymek to słowa bohatera, bęc to onomatopeja.

1 Przeczytaj opis sceny z lektury. Wykonaj zadania. ___ / 4 pkt

Jak zbudowany jest komiks*

Komiks opowiada historię za pomocą obrazków ułożonych po kolei. Każdy obrazek to kadr. Kadry czytamy tak jak tekst: od lewej do prawej i z góry na dół.

Słowa bohaterów są w dymkach. Dymek z ogonkiem wskazuje, kto mówi. Myśli często pokazuje dymek w kształcie chmurki.

Krótkie zdania narratora stoją w ramce u góry albo u dołu kadru. Mówią na przykład, gdzie i kiedy dzieje się akcja.

Dźwięki zapisuje się wyrazami, które je naśladują, np. łup, trach, bęc. To onomatopeje. Ruch pokazują kreski za postacią, a złość albo zdziwienie – mina, gest i znaki nad głową.

* Opis napisany na potrzeby cyklu na podstawie komiksu Janusza Christy „Kajko i Kokosz. Szkoła latania". To nie jest fragment komiksu.

1.1 Połącz nazwę z opisem. Wpisz litery w kratki. ___ / 4 pkt

1. kadr	a) wyraz, który naśladuje dźwięk
2. dymek	b) jeden obrazek w ramce
3. ramka narratora	c) krótka informacja od opowiadającego
4. onomatopeja	d) miejsce na słowa bohatera

1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____

2 Przyporządkuj wyrazy. Wpisz je do właściwej kolumny tabeli. ___ / 6 pkt

bęc ojej trach hurra chrup fuj

Onomatopeja (dźwięk)	Wyraz uczucia

LEKCJA 2 Z 4 · KAJKO I KOKOSZ. SZKOŁA LATANIA W KLASACH 5–6: KOMIKS NA LEKCJI POLSKIEGO

Mirmił chce latać – świat przedstawiony i fabuła „Szkoły latania”

Pytanie lekcji: Dlaczego marzenie Mirmiła mogło zgubić cały gród? Lekcja 2 z 4.



Przedmiot	Język polski
Klasa	klasy 5–6
Cykl	*Kajko i Kokosz. Szkoła latania* w klasach 5–6: komiks na lekcji polskiego – lekcja 2 z 4
Temat lekcji	**Mirmił chce latać – świat przedstawiony i fabuła „Szkoły latania”**
Czas	45 minut
Metody	mapa grodu na tablicy, czytanie opisu fabuły, układanie pasków z wydarzeniami w parach, sortowanie: realistyczne – fantastyczne, jedno zdanie na karteczce na koniec lekcji
Formy pracy	praca z całą klasą, praca w parach, praca indywidualna
Środki dydaktyczne	egzemplarze albumu, koperty z paskami wydarzeń (dodatek), karta pracy 2

Cel ogólny

Ustalenie miejsca akcji, bohaterów i kolejności wydarzeń komiksu oraz rozpoznanie elementów fantastycznych.

Cele operacyjne – uczeń po lekcji:

- Uczeń określa miejsce akcji i wymienia bohaterów komiksu.
- Uczeń układa najważniejsze wydarzenia w kolejności i wyjaśnia, co wynika z planu Hegemona.
- Uczeń odróżnia elementy realistyczne od fantastycznych.
- Uczeń tworzy plan wydarzeń w punktach.

Cele w języku ucznia

- Powiem, gdzie dzieje się akcja i kto w niej występuje.
- Ułożę wydarzenia po kolei.
- Odróżnię to, co mogłoby się zdarzyć, od tego, co czarodziejskie.
- Napiszę plan wydarzeń.

Wymagania z podstawy programowej

- **I.1.1** – omawia elementy świata przedstawionego, wyodrębnia obrazy poetyckie w poezji
- **I.1.2** – rozpoznaje fikcję literacką; rozróżnia elementy realistyczne i fantastyczne w utworach
- **I.1.7** – opowiada o wydarzeniach fabuły oraz ustala kolejność zdarzeń i rozumie ich wzajemną zależność
- **III.2.3** – tworzy plan odtwórczy i twórczy tekstu

Źródło: podstawa programowa z 2017 r. w brzmieniu z 2024 r. (Dz.U. 2024 poz. 996) – obowiązuje w klasach 5–8 w roku szkolnym 2026/2027.

Kryteria sukcesu

- Potrafię podać miejsce akcji i **pięciu** bohaterów.
- Potrafię ułożyć **pięć** wydarzeń we właściwej kolejności.
- Potrafię wyjaśnić, dlaczego Hegemon namawia Mirmiła do nauki latania.
- Potrafię podać **dwa** elementy fantastyczne z komiksu.

PIERWSZA ŁAWKA

DO PRZECZYTANIA KLASIE – „MIRMIŁ CHCE LATAĆ”

Mirmił chce latać (opis własny do przeczytania klasie, ok. 1 minuty)

W grodzie Mirmiłowo rządzi kasztelan Mirmił. Woje Kajko i Kokosz pilnują grodu. Gród chcą zdobyć zbójcerze, którymi dowodzi Hegemon.

Na początku historii Łamignat, mąż czarownicy Jagi, skarży się, że brakuje mu sił. Jaga daje mu czarodziejską fujarkę, która dodaje siły.

Po nieudanym ataku Hegemon wymyśla podstęp. Zachęca Mirmiła do nauki latania i do wyprawy do szkoły latania na Łysej Górze. Liczy na to, że kasztelan wyjedzie, a gród zostanie bez obrony. Mirmił zapala się do latania, ale jego żona Lubawa sprzeciwia się wyprawie.

Pierwsze lekcje latania Mirmił bierze u Jagi, ciotki Kokosza. Jaga jest czarownicą i uczy go latać na miotle. Próby kończą się upadkami.

Gdy Mirmił wyrusza na Łysą Górę, zbójcerze napadają na gród, ale zostają odparci.

Opis napisany do tego cyklu – to nie jest fragment komiksu (utwór jest chroniony prawem autorskim).

PASKI DO KOPERT (POTNIJ, POMIESZAJ)

1. Jaga daje Łamignatowi czarodziejską fujarkę.
2. Hegemon podstępem namawia Mirmiła do nauki latania.
3. Mirmił bierze lekcję latania u Jagi i upada.
4. Mirmił wyrusza na Łysą Górę do szkoły latania.
5. Pod nieobecność kasztelana zbójcerze napadają na gród i zostają odparci.

Kolejność powyżej jest prawidłowa.

Uwaga na fakty

- Jaga to **ciotka Kokosza** i **żona Łamignata** – nie matka Kajka ani żona Mirmiła.
- Żoną Mirmiła jest **Lubawa**; sprzeciwia się jego wyprawie na Łysą Górę.
- Do nauki latania namawia Mirmiła **Hegemon**, wódz zbójcerzy – chce wywabić kasztelana z grodu. Źródła różnie opisują, czy robi to osobiście, czy przez wysłannika, dlatego nie pytaj o szczegóły tej sceny.
- Czarodziejską **fujarkę** dostaje od Jagi **Łamignat** – dodaje mu siły.
- Nie pytaj o szczegóły zakończenia, skład wyprawy na Łysą Górę ani o rolę Kaprala – źródła podają je różnie. Uczniowie mogą je opowiadać, jeśli pokażą kadr w swoim egzemplarzu.

LEKCJA 4 Z 4 · KAJKO I KOKOSZ. SZKOŁA LATANIA W KLASACH 5–6: KOMIKS NA LEKCJI POLSKIEGO

Twórczo: moja historyjka obrazkowa z dialogiem

Pytanie lekcji: Jak z pomysłu zrobić historię, którą chce się czytać? Lekcja 4 z 4. Uczniowie wybierają: scenariusz historyjki w czterech kadrach (rysunek prosty, ludziki z kresek) albo opowiadanie z dialogiem.



Przedmiot	Język polski
Klasa	klasy 5–6
Cykl	*Kajko i Kokosz. Szkoła latania* w klasach 5–6: komiks na lekcji polskiego – lekcja 4 z 4
Temat lekcji	**Twórczo: moja historyjka obrazkowa z dialogiem**
Czas	45 minut
Metody	burza pomysłów, zamiana dymku na dialog, pisanie według planu, ocena koleżeńska według listy
Formy pracy	praca z całą klasą, praca indywidualna, praca w parach
Środki dydaktyczne	karta pracy 4, kolorowe kredki (dla wybierających historyjkę obrazkową)

Cel ogólny

Tworzenie własnej historii o bohaterach komiksu w formie scenariusza historyjki obrazkowej albo opowiadania z dialogiem.

Cele operacyjne – uczeń po lekcji:

- Uczeń planuje własną historię: początek, rozwinięcie, zakończenie.
- Uczeń zapisuje dialog w opowiadaniu z poprawną interpunkcją.
- Uczeń zamienia kwestię z dymku na zdanie dialogu i odwrotnie.
- Uczeń ocenia pracę kolegi według listy kryteriów.

CO JESZCZE JEST W ŚRODKU

Kajko i Kokosz. Szkoła latania w klasach 5–6: komiks na lekcji polskiego – cykl 4 lekcji: scenariusze, karty pracy, sprawdzian, powtórka, klasy 5–6

Podgląd pokazał 10 z 33 stron. Pełna wersja: 33 stron A4, PDF do druku i DOCX do edycji.

- plan cyklu i wskazówki dla nauczyciela: jak przygotować i przeprowadzić lekcje oraz jak oceniać
- Lekcja 1 (45 min): Jak czytać komiks?
- Lekcja 2 (45 min): Mirmił chce latać – świat przedstawiony i fabuła „Szkoły latania" – pełny scenariusz (cele, wymagania z podstawy programowej, kryteria sukcesu, przebieg minuta p
- Lekcja 3 (45 min): Z czego się śmiejemy?
- Lekcja 4 (45 min): Twórczo: moja historyjka obrazkowa z dialogiem – pełny scenariusz (cele, wymagania z podstawy programowej, kryteria sukcesu, przebieg minuta po minucie) i karta
- sprawdzian w dwóch grupach (A i B, po 20 pkt) oraz klucz odpowiedzi i zasady oceniania do wszystkich kart.

Kup pełną wersję – plik od razu na e-mail
pierwszalawka.pl/material/cykl-lekcji-jezyk-polski-kajko-i-kokosz-klasy-5-6