

# 29 Konstytucja 3 maja

## WYMAGANIA WYNIKAJĄCE Z PODSTAWY PROGRAMOWEJ

XVI. Rzeczpospolita w dobie stanisławowskiej. Uczeń:

3) sytuuje w czasie obrady Sejmu Wielkiego oraz uchwalenie Konstytucji 3 maja; wymienia reformy Sejmu Wielkiego oraz najważniejsze postanowienia Konstytucji 3 maja

## CELE LEKCJI

Uczeń:

### ZNA

- daty: 1788, 1790, 3 maja 1791,
- postaci: Stanisława Staszica, Stanisława Małachowskiego,
- programy stronnictw politycznych istniejących w Rzeczpospolitej,
- ramy czasowe obrad Sejmu Wielkiego,
- najważniejsze reformy Sejmu Wielkiego,
- najważniejsze postanowienia Konstytucji 3 maja.

### ROZUMIE

- pojęcia: stronnictwo królewskie, stronnictwo magnackie, stronnictwo patriotyczne, Sejm Wielki (Czteroletni), Ustawa rządowa, Straż Praw,

### POTRAFI

- scharakteryzować sytuację polityczną Rzeczpospolitej w przededniu Sejmu Wielkiego,
- scharakteryzować stosunek Rosji i Prus do Rzeczpospolitej,
- przedstawić okoliczności zwołania sejmu walnego,
- opowiedzieć o przebiegu obrad Sejmu Wielkiego,
- przedstawić okoliczności, w jakich doszło do uchwalenia Ustawy rządowej,
- porównać ustrój Rzeczpospolitej przed 3 maja 1791 r. i po tej dacie,
- wyjaśnić, jakie zmiany wprowadziła Konstytucja 3 maja,
- ocenić znaczenie Konstytucji 3 maja jako próby ratowania Rzeczpospolitej.

## CZAS ZAJĘĆ

2 godziny lekcyjne.

## I. Wprowadzenie


Prosimy uczniów o przypomnienie okoliczności, w jakich Stanisław August Poniatowski został władcą Polski, a także o scharakteryzowanie panowania tego króla, ze szczególnym uwzględnieniem jego dokonań na polu oświaty i kultury.

Podajemy temat i formułujemy cele lekcji.

## II. Rozwinięcie

Przypominamy uczniom, że – mimo zależności króla Polski od władczyni Rosji – największym pragnieniem Stanisława Augusta Poniatowskiego było zreformowanie i umocnienie państwa. Okazją do realizacji tego celu stał się sejm, który rozpoczął obrady w 1788 r. i – jak się później okazało – działał przez następne cztery lata.

Informujemy, że w kolejnej części zajęć przeprowadzimy symulację (materiał dla nauczyciela) prac uczestników Sejmu Wielkiego. Uczniowie będą odgrywać role przedstawicieli trzech stronnictw, które wzięły udział w obradach sejmu mającego zająć się rozwiązaniem najważniejszych problemów państwa polskiego.

Ustawiamy ławki według ustalonego schematu ►  i wyznaczamy dodatkowo dwie osoby, które będą odgrywać role króla i marszałka sejmu.

Rozdajemy poszczególnym grupom instrukcje ► .

### Grupa I


Jesteście przedstawicielami stronnictwa królewskiego. Zapoznajcie się z fragmentem podrozdziału *Rzeczpospolita po I rozbiorze* (s. 204) i ustalcie, na czym wam zależy oraz czy możliwa jest współpraca z innym stronnictwem.

### Grupa II

Jesteście przedstawicielami stronnictwa magnackiego. Zapoznajcie się z fragmentem podrozdziału *Rzeczpospolita po I rozbiorze* (s. 204) i ustalcie, na czym wam zależy oraz czy możliwa jest współpraca z innym stronnictwem.

### Grupa III

Jesteście przedstawicielami stronnictwa patriotycznego. Zapoznajcie się z fragmentem podrozdziału *Rzeczpospolita po I rozbiorze* (s. 205) i ustalcie, na czym wam zależy oraz czy możliwa jest współpraca z innym stronnictwem.

Po upływie wyznaczonego czasu każde ze stronnictw otrzymuje zestaw czterech schematów kart kołowych ►  (materiał dla nauczyciela).

Wyjaśniamy, na czym polega praca tą metodą, i prosimy zespoły, aby zapoznały się z problemami sformułowanymi na kartach, a następnie uzupełniły kolejne kroki, które doprowadzą do rozwiązania problemu. Zaznaczamy też, że w trakcie pracy możliwe są – o ile uczniowie uznają to za uzasadnione – konsultacje między grupami.

Uczniowie pracują w grupach, po czym prezentują efekty swojej pracy na mównicy sejmowej. Każdą prezentację kończy dyskusja (materiał dla nauczyciela) nad sformułowaną propozycją i głosowanie za jej przyjęciem bądź odrzuceniem.

Po zakończeniu ostatniego głosowania polecamy uczniom zapoznać się z fragmentem podrzdziału *Nowy ustrój Rzeczypospolitej* (s. 208) w celu ustalenia, czy wybrane przez nich rozwiązania są zgodne z rzeczywistością historyczną.

Informujemy uczniów, że wymienione w tym podrzdziale rozwiązania stały się częścią dokumentu, który nazywamy Konstytucją 3 maja.

Wyjaśniamy, czym jest konstytucja, a następnie, korzystając z fragmentu podrzdziału *Uchwalenie Konstytucji 3 maja* (s. 207) oraz ilustracji (s. 209), przedstawiamy okoliczności jej uchwalenia.

Dzielimy klasę na 4-osobowe grupy, rozdajemy im plansze do pokera kryterialnego (materiał dla nauczyciela) ► PDF i karty do gry ► PDF. Wyjaśniamy, że zadaniem zespołów będzie ustalenie, które z działań podejmowanych w czasach rządów Stanisława Augusta Poniatowskiego miały największe znaczenie w walce o zreformowanie i umocnienie państwa.

Po upływie wyznaczonego czasu zespoły przedstawiają swoje propozycje.

### III. Podsumowanie

Inicjujemy krótką rozmowę, w której prosimy uczniów o ocenę znaczenia Konstytucji 3 maja jako próby ratowania państwa polskiego.

#### Metody kontroli

Ćwiczenia 2 i 4 (zeszyt ćwiczeń, s. 94, 95).

#### Praca domowa

Ćwiczenie 3 (zeszyt ćwiczeń, s. 95).

#### Materiały dla nauczyciela

##### Karta kołowa

Jest to technika, za pomocą której można twórczo, krok po kroku, rozwiązywać problemy. Przy pracy tą techniką wykorzystuje się karty zawierające koło podzielone na ćwiartki. Każda ćwiartka to kolejny etap na drodze do rozwiązania problemu.

Przebieg

1. Nauczyciel dzieli klasę na grupy, formułuje problem do rozwiązania i rozdaje schematy karty kołowej.
2. Uczniowie diagnozują problem, określając, co w danej sytuacji, zjawisku, procesie jest niezadowolającego, co przeszkadza bądź uniemożliwia osiągnięcie stanu oczekiwanego.
3. Uczniowie ustalają przyczyny takiego stanu rzeczy.
4. Poszczególne grupy poszukują możliwych rozwiązań i proponują działania, które można podjąć, aby dać sobie radę z problemem.
5. Grupy ustalają, które propozycje rozwiązań i działań są wykonalne i przyniosą najlepsze efekty. Następnie wspólnie omawiają rozwiązanie problemu na podstawie zgromadzonych informacji.



## Symulacja

Symulacja jest formą gry dydaktycznej odtwarzającej rzeczywistość. Uczniowie, grając określone role, mają za zadanie zrozumieć proces, w którym uczestniczą. Symulacja opiera się na scenariuszu będącym uproszczoną wersją rzeczywistości historycznej. Powinien on być szczegółowy i określać czas, miejsce oraz okoliczności symulowanych wydarzeń, ramy odtwarzanej rzeczywistości i niezbędne realia (rekwizyty, stroje itp.).

### *Przebieg*

1. Nauczyciel wybiera wydarzenie, które będzie przedmiotem symulacji, po czym opracowuje scenariusz, określa czas i miejsce akcji oraz potrzebne rekwizyty. Na podstawie scenariusza sporządza też instrukcje dla uczniów.
2. Nauczyciel określa wiedzę i doświadczenie uczniów, niezbędne do przeprowadzenia symulacji. Jeśli uzna za konieczne uzupełnienie tej wiedzy, rozdaje uczniom dodatkowe materiały.
3. Uczniowie przygotowują się, a następnie przeprowadzają symulację. Nauczyciel odgrywa rolę obserwatora oraz rozjemcy – w wypadku zaistnienia konfliktów między uczniami.
4. Po zakończeniu symulacji nauczyciel wraz z całą klasą analizuje symulowane wydarzenie, a także zbiera i porządkuje wiedzę uzyskaną podczas odgrywania ról przez uczniów.

## Dyskusja

Metoda polegająca na wymianie zdań lub poglądów na dany temat między nauczycielem a uczniami lub między uczniami. Punktem wyjścia dyskusji jest odmiennosc stanowisk osób (obozów) biorących w niej udział, natomiast jej celem – znalezienie rozwiązania, które będzie możliwe do zaakceptowania przez wszystkie strony uczestniczące w dyskusji.

Stosowanie tej metody umożliwia porządkowanie, systematyzowanie i utrwalanie zdobytej wiedzy, a także wzbogacanie jej o nowe elementy. Ponadto pozwala ona na doskonalenie umiejętności budowania dłuższej wypowiedzi ustnej, uczy właściwej argumentacji, obrony własnego stanowiska oraz krytycznego myślenia. Z kolei aspekt wychowawczy dyskusji polega na budowaniu odpowiednich relacji między rozmówcami – liczenia się z opinią drugiej osoby, uznawania argumentów strony przeciwnej, jeśli są słuszne, czy lepszego rozumienia innych.

Duże znaczenie dla właściwego przebiegu dyskusji ma prowadząca ją osoba. Do jej zadań należy zaproponowanie zasad, na jakich odbywać się będzie wymiana poglądów, egzekwowanie tych zasad, kierowanie przebiegiem dyskusji, udzielanie głosu uczestnikom, podsumowanie pojawiających się ustaleń oraz sformułowanie ostatecznych wniosków.

*Zasady poprawnie prowadzonej dyskusji:*

- nieprzerywanie sobie wypowiedzi,
- wzajemne słuchanie się uczestników,
- przestrzeganie określonych ram czasowych wypowiedzi,
- atakowanie problemu, a nie przeciwnika,
- dopuszczanie do głosu innych uczestników.

### **Poker kryterialny**

Jest to dydaktyczna gra planszowa polegająca na rywalizacji zespołów uczniowskich, podczas której uczestnicy poddają dyskusji argumenty i dokonują hierarchizacji faktów w ramach ustalonych wcześniej reguł. Zastosowanie tej metody pozwala kształcić umiejętność dyskusji, uzasadniania własnego wyboru, uczy też porządkowania informacji i podejmowania decyzji drogą negocjacji i kompromisu.

*Przebieg*

1. Nauczyciel ustala temat gry, podaje jej reguły i dzieli klasę na zespoły.
2. Uczniowie otrzymują plansze do gry wraz z zestawem kart z hasłami dotyczącymi tematu gry.
3. Uczeń rozpoczynający grę wybiera ze swojego zestawu kartę z hasłem, które według niego jest najważniejsze, i kładzie ją na planszy z kryteriami pierwszorzędnymi. Po nim czynność tę powtarzają kolejni gracze. Taka sama procedura obowiązuje przy ustalaniu kryteriów drugo- i trzeciorzędnych.
4. Podczas gry może nastąpić wymiana kart na poszczególnych polach planszy, pod warunkiem jednak, że gracz, który się na to zdecyduje, poprawnie uzasadni swoją decyzję, a na wymianę zgodę wyrazi cała grupa.
5. Karty usunięte z planszy wracają do właściciela.
6. Grę wygrywa uczeń, który jako pierwszy umieści na planszy wszystkie swoje karty.
7. Przedstawiciele poszczególnych grup podają kryteria, które zostały uznane jako pierwszorzędne, i uzasadniają swoją decyzję.