

Projekt edukacyjny „Z wizytą na Olimpie”

Projekt edukacyjny „Z wizytą na Olimpie” przeznaczony jest do realizacji dla drugiego etapu edukacyjnego, tj. klas 4 -6 szkoły podstawowej. Zawiera on wybrane treści z podstawy programowej w zakresie następujących przedmiotów: języka polskiego, historii i plastyki.

Konstrukcja projektu umożliwia uczniom podejmowanie twórczych działań, kształtuje wyobraźnię historyczną, plastyczną, uczy zespołowego rozwiązywania problemów, ćwiczy sprawność językową oraz rozbudza zainteresowania dotyczące wierzeń starożytnych Greków.

Cele projektu:

1. Poszerzanie i utrwalanie wiedzy na temat mitologii.
2. Współdziałanie w zespole i rozwiązywanie problemów w sposób twórczy.
3. Integrowanie zespołów klasowych i ponadklasowych.
4. Wykazanie się znajomością treści poznanych mitów.
5. Kształtowanie wyobraźni historycznej, plastycznej, umiejętności kojarzenia i łączenia faktów.
6. Wymiana doświadczeń między nauczycielami, bloku przedmiotów humanistycznych.
7. Popularyzacja osiągnięć plastycznych uczniów.
8. Kształcenie umiejętności wyjaśniania znaczenia związków frazeologicznych.
9. Bogacenie słownictwa;
10. Kształcenie umiejętności oceny postaci na podstawie jej postępowania, czynów, zachowania;
11. Kształcenie umiejętności formułowania zwięzłych odpowiedzi.
12. Rozbudzanie wrażliwości estetycznej uczniów w oparciu o tematykę konkursu.

Poziom wiekowy uczniów: V klasy szkoły podstawowej

Zadania

Numer grupy	Tytuł zadania	Opis	Uwagi
1.	Drzewo genealogiczne bogów greckich	Uczniowie w dowolnej formie przygotowują drzewo genealogiczne bogów greckich. Prezentacja zadania obejmuje ciekawe omówienie zadania. Czas prezentacji ok. 2 minut. Ocenie podlegają wrażenia artystyczne i wkład pracy, zaprezentowanie zadania.	
2.	Bogowie na wybiegu	Uczniowie przygotowują przebrania i niezbędne rekwizyty, kojarzące się z daną postacią. Podczas podsumowania kolejno pojawiają się na scenie i prezentują krótko sylwetkę wybranego boga. Czas prezentacji około 1 minuta na jedną postać. Ocenie podlegają wrażenia artystyczne i wkład pracy (kostiumy, rekwizyty i zaprezentowanie postaci).	5a – Zeus, Hera, Hermes 5b – Posejdon, Hades, Demeter 5c – Hestia, Hefajstos, Ares 5d – Apollo,

			Atena, Artemida
3.	Inscenizacja mitu	Uczniowie przygotowują scenki dotyczące poznanych mitów. Ocenie podlegają wrażenia artystyczne i wkład pracy (kostiumy, rekwizyty i elementy scenografii). Czas prezentacji około 3 – 4 minut. Uwaga! Istnieje możliwość wyboru innego mitu oprócz przydzielonych.	5a – „Mit o Korze i Demeter” 5b – „Mit o Syzyfie” 5c – „Mit o Prometeuszu” 5d – „Mit o Dedalu i Ikarze”
4.	Gra planszowa	Celem pracy długoterminowej będzie gra planszowa o tematyce mitologicznej. Praca może dotyczyć wybranego mitu lub różnych zagadnień i postaci związanych z mitologią. Gra powinna składać się z : - planszy, - instrukcji do gry, - potrzebnych rekwizytów wg pomysłu ucznia i potrzeb gry (np. kostka, pionki, karty z pytaniami itp.) Czas prezentacji około 2 minut. Oceniany będzie pomysł, zgodność z tematem, oryginalność, estetyka.	
5.	Reklama	Uczniowie przygotowują scenki reklamowe lub plakaty, spot reklamowy zachęcające do skorzystania z usług wylosowanej firmy. Czas prezentacji około 2 minut. Oceniany będzie pomysł, zgodność z tematem, oryginalność, estetyka. Uwaga! Istnieje możliwość wyboru tematu oprócz przydzielonych.	5a – Salon sukni ślubnych „Afrodyta” 5b – Szkoła pływania „Posejdon” 5c – Fabryka nici „Ariadna” 5d – Apteka „Asklepios”
6.	Mitologiczne frazeologizmy we współczesnym języku	Uczniowie w dowolnej formie (piosenka, wierszyk, opowiadanie, scenka, filmik) prezentują wykorzystanie mitologizmów w języku współczesnym. Czas prezentacji około 2 minut. Oceniany będzie pomysł, zgodność z tematem, oryginalność.	
7.	Mityczne potwory	Uczniowie wykonują rzeźby mitycznych stworzeń oraz przedstawiają ich wygląd oraz funkcje. Materiał dowolny (plastelina, masa solna, surowce wtórne), wielkość przynajmniej 20 centymetrów. Czas prezentacji około 2 minut. Oceniany będzie pomysł, zgodność z tematem, oryginalność.	5a – Scylla 5b – Cerber 5c – Erynie 5d – Syreny
DODATKOWO MILE WIDZIANE: - przygotowanie elementów wyróżniających zespoły klasowe i haseł dopingujących poszczególne zespoły.			

Osoby odpowiedzialne: wychowawcy klas, nauczyciele poloniści, historycy i plastycy.