

Mitologiczni bohaterowie

Szkoła podstawowa, klasy 5-6.

Konspekt lekcji do wykorzystania na zajęciach podsumowujących, utrwalających wiedzę z mitologii w klasie piątej lub przy powtórzeniu wiadomości w klasie szóstej. Poniższy materiał można wykorzystać zarówno na lekcji stacjonarnej jak i przeprowadzanej w formie zdalnej.

Temat lekcji: Mitologiczni bohaterowie.

Cele lekcji:

- Przypomnienie i utrwalenie wiadomości na temat poznanych postaci mitologicznych bogów i herosów.
- Pobudzenie pasji poznawczych i rywalizacji wśród uczniów.
- Udział uczniów w dyskusji na temat książek, filmów i gier komputerowych inspirowanych mitologią.

Metody pracy:

- pogadanka, dyskusja,
- projekcja filmu,
- burza mózgów,
- quiz.

Formy pracy:

- indywidualna,
- zbiorowa.

Środki dydaktyczne:

- karty pracy ucznia (*Załącznik 1*),
- film *Narodziny świata* dostępny w serwisie internetowym YouTube - <https://www.youtube.com/watch?v=01IHzwLB42g>
- quiz *Mitologiczni bohaterowie*, dostępny pod linkiem: <https://create.kahoot.it/share/mitologiczni-bohaterowie-quiz-dla-klasy-5-6/6ac77930-6145-4b59-a09f-bce5234b1416> ; instrukcja do quizu (*Załącznik 2*)

Przebieg lekcji

ETAPY LEKCJI	CZYNNOŚCI NAUCZYCIELA I UCZNIÓW
Czynności organizacyjne	1. Powitanie uczniów, sprawdzenie obecności. Zapoznanie z tematem i celami lekcji.
I Wstęp	1. Nauczyciel inicjuje rozmowę z uczniami na temat mitologii, mitów i postaci mitologicznych. Chętni uczniowie objaśniają sens zapisanego tematu. 2. Nauczyciel porządkuje wypowiedzi uczniów, a chętni próbują opowiedzieć o początkach świata według wierzeń starożytnych Greków i Rzymian.
II Realizacja	1. Nauczyciel prosi o zapoznanie ¹ się z filmem <i>Narodziny świata</i> , który ilustruje genezę narodzin pierwszych bogów starożytnej Grecji. 2. Uczniowie -po przypomnieniu sobie podstawowych informacji o początkach świata - otrzymują (albo otwierają przesłany przed lekcją dokument) karty pracy <i>Drzewo genealogiczne greckich bogów</i> , samodzielnie je uzupełniają. 3. Nauczyciel inicjuje dyskusję na temat inspiracji mitologicznych pojawiających się we współczesnych książkach, grach komputerowych czy filmach. Swobodne wypowiedzi uczniów. 4. Nauczyciel zwraca się do uczniów o przygotowanie swoich urządzeń mobilnych ² i przedstawia instrukcję quizu <i>Mitologiczni bogowie</i> . 5. Indywidualny udział każdego z ucznia w grze dydaktycznej.
III Podsumowanie	1. Podsumowanie pracy z platformą kahoot. 2. Ocena pracy uczniów na lekcji.

Opracowała: Agata Jaczyńska – PBW w Kielcach Filia w Jędrzejowie

¹ W zależności od metody przeprowadzanej lekcji film można wyświetlić w klasie, udostępnić ekran swojego komputera lub przekazać link do filmiku.

² Urządzenia mobilne (np. tablety bądź telefony) z dostępem do Internetu .



Instrukcja do quizu dostępnego na platformie kahoot.

1. Quiz dostępny jest w trybie *live gone* , czyli z jednym głównym urządzeniem – w tym wypadku z komputerem nauczyciela (tablica interaktywna w klasie lub udostępnionym ekranem nauczyciela dla uczestników lekcji on-line).
2. Na komputerze nauczyciela wyświetlają się pytania, a uczniowie odpowiadają na swoim sprzęcie, najwygodniej za pomocą telefonu z dostępem do Internetu. Uczestnicy wybierają jedną poprawną odpowiedź spośród kilku propozycji lub oznaczają odpowiedź typu Prawda/Fałsz. Na udzielenie odpowiedzi mają 20 lub 30 sekund w zależności od opcji pytania.
3. Quiz dostępny jest na platformie kahoot.com pod linkiem:
<https://create.kahoot.it/share/mitologiczni-bohaterowie-quiz-dla-klasy-5-6/6ac77930-6145-4b59-a09f-bce5234b1416>
4. Po kliknięciu w powyższy link:
 - wybieramy opcję (widoczną w prawym górnym rogu) **Graj jako gość** (chyba, że nauczyciel posiada swoje konto na platformie),
 - następnie także wybieramy **Kontynuuj jako gość**,
 - w kolejnym kroku wybór opcji gry – klikamy **Klasyczny 1:1**,
 - na ekranie nauczyciela załaduje się kod **PIN**, który należy przekazać uczniom z poleceniem wprowadzenia go na stronie **www.kahoot.it**
 - każdy uczeń indywidualnie wprowadza kod PIN na swoim urządzeniu i loguje się pod wybranym przez siebie nickiem lub imieniem i nazwiskiem – zostaje uczestnikiem gry,
 - nauczyciel obserwuje na swoim komputerze dołączających graczy (uczniów); w zależności od metody pracy może udostępnić ekran graczom (lekcja on-line) albo uczniowie obserwują ekran na tablicy interaktywnej w klasie,

- po zalogowaniu się przez wszystkich uczniów nauczyciel uruchamia quiz – klika komendę **Początek** w górnym prawym rogu,

- nauczyciel uruchamia kolejne pytania komendą – **Kolejne** i tak do końca quizu.

Po każdym pytaniu i udzieleniu przez uczniów odpowiedzi wyświetla się klasyfikacja uczestników – tempo i poprawność udzielanych odpowiedzi.

Za zakończenie quizu wyświetla się **Podium**, czyli wskazani zostają zwycięzcy zabawy.