



## SCENARIUSZ ZAJĘĆ KOŁA NAUKOWEGO HUMANISTYCZNEGO

### prowadzonego w ramach projektu *Uczeń OnLine*

1. Autor: Dominik Burchard
2. Grupa docelowa: uczestnicy koła humanistycznego
3. Liczba godzin: 2
4. Temat zajęć: **Człowiek – to brzmi dumnie!**
5. Cele zajęć:  
Uczeń:
  - rozumie znaczenie terminów: *starożytność, kultura antyczna, geniusz,*
  - wymienia największe osiągnięcia starożytności w zakresie nauki i sztuki;
  - omawia wpływ wybranych wynalazków i odkryć na jakość życia;
  - wyszukuje w internecie informacje na temat wybitnych postaci i osiągnięć ludzkości,
  - przygotowuje kurs prezentujący wybrane zagadnienia związane z potęgą ludzkiego umysłu;
  - doskonalą technikę edycji kursów na platformie *supermemo.net*.
6. Metody i techniki pracy: metoda problemowa, „burza mózgów”, mapa mentalna, praca na komputerze (wyszukiwanie informacji w internecie, praca na platformie *supermemo.net*).
7. Materiały dydaktyczne: film „Siedem cudów świata starożytnego”; albumy; internet.
8. Literatura: podręcznik do języka polskiego dla klasy pierwszej gimnazjum „Słowa na czasie” wyd. Nowa Era; albumy: „Cuda świata. Skarby ludzkości” Friedmann Bedürftig, „1000 cudów świata” red. M. Gajowa, M. Jatowska.
9. Przebieg zajęć:
  - I. **Wprowadzenie**

Zajęcia rozpoczyna pogadanka wprowadzająca na temat potęgi ludzkiego umysłu, osiągnięć ludzkości i wybitnych postaci. Nauczyciel prezentuje wybrane informacje i zdjęcia z albumów (tytuły podane powyżej).
  - II. **Kogo możemy nazwać geniuszem?**

Uczniowie wyjaśniają kogo możemy nazwać geniuszem, prezentują krótko wybrane postaci i ich osiągnięcia.
  - III. **Co zawdzięczamy starożytności?**

Uczniowie korzystając z podręczników do języka polskiego dla klasy pierwszej „Słowa na czasie”, tworzą mapę myśli, prezentującą najciekawsze osiągnięcia i dorobek czasów starożytnych. Wymieniają przedstawicieli epoki (filozofów, artystów), wynalazki, dzieła sztuki i architektury.

Przykładowa mapa myśli – załącznik nr 1



**IV. „Siedem cudów świata starożytnego” – film dokumentalny**

Uczniowie oglądają film dokumentalny prezentujący siedem słynnych budowli i dzieł sztuki, które Grecy wyróżnili ze względu na wyjątkowe walory artystyczne i niezwykle rozwiązania techniczne. Film prezentuje Piramidę Cheopsa, Wiszące Ogrody Semiramidy w Babilonie, Świątynię Artemidy w Efezie, Posąg Zeusa Olimpijskiego dłuta Fidiasza w Olimpii, Mauzoleum w Halikarnasie, Kolosa Rodyjskiego, Latarnię Morską na wyspie Faros w Aleksandrii.

**V. Omówienie regulaminu konkursu „E-Geniusz”.**

Podsumowanie i utrwalenie zdobytej wiedzy będzie miało formę konkursu w którym biorą udział wszyscy uczestnicy zajęć. Konkurs polega na przygotowaniu najciekawszego kursu, prezentującego wybitne postacie historyczne, twórców różnych dziedzin i ich dzieła, a także największe odkrycia i wynalazki.

Ocenie podlega zarówno estetyka i funkcjonalność wykonania kursu (wykorzystanie multimedialnych, ciekawych ćwiczeń), jak i oryginalność w doborze treści.

Regulamin konkursu „E-Geniusz” – załącznik nr 2

**VI. Przygotowanie materiałów do edycji własnych kursów**

Uczniowie na zajęciach konsultują z nauczycielem dobór prezentowanych w kursie treści i korzystając z internetu, gromadzą materiały (informacje, multimedia).

**VII. Praca na platformie – tworzenie kursów**

Po opracowaniu planu kursu, uczniowie rozpoczynają pracę nad jego edycją. Na zajęciach tylko rozpoczynają pracę, a na wykonanie całego projektu mają 10 dni od daty przeprowadzenia zajęć. W tym czasie konsultują pracę i zgłaszają pytania za pomocą narzędzi dostępnych na platformie (wiadomości, forum).

Wyniki konkursu zostaną ogłoszone najpóźniej dwa dni po jego zakończeniu i będą zaprezentowane na forum grupy.

Nauczyciel przypomina, iż materiały wykorzystane do edycji kursów nie mogą naruszać praw autorskich. Uczniowie nie publikują kursów bez wiedzy i akceptacji opiekuna.

**10. Spostrzeżenia po realizacji:**

Przeprowadzone zajęcia miały na celu utrwalić zdobytą na lekcjach historii, sztuki i języka polskiego wiedzę, dotyczącą kultury antycznej. Ponadto uczniowie mieli



okazje poszerzyć własną wiedzę na temat największych osiągnięć ludzkości i wybitnych postaci ze świata kultury i nauki.

Uczniowie byli zainteresowani prezentowanymi przez opiekuna albumami i z ciekawością obejrzeli film dokumentalny, zawierający ciekawe animacje i rekonstrukcje starożytnych dzieł sztuki architektonicznej.

Atrakcyjnym i mobilizującym aspektem zajęć było zaproponowanie uczniom udziału w konkursie „E-Geniusz”, którego celem było zarówno poszerzenie wiedzy, ale i doskonalenie umiejętności pracy na platformie *supermemo.net* i wykorzystania dostępnych na niej narzędzi.

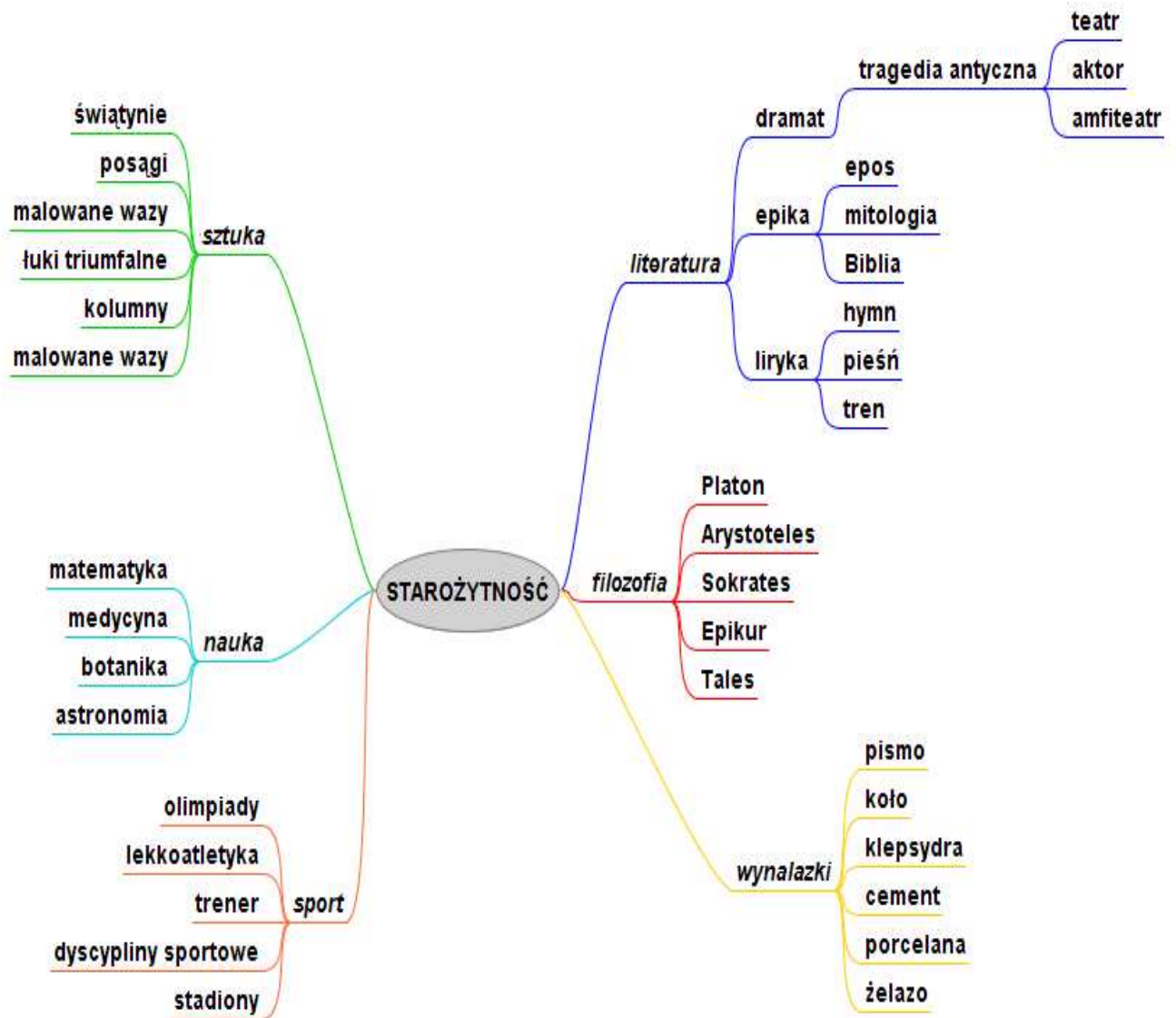
Uczniowie przygotowali ciekawe materiały, które zostały zaprezentowane na następnych zajęciach, a dobór różnorodnych technik i treści pozwolił wszystkim uczniom znacznie poszerzyć wiedzę i umiejętności w edycji kursów.

**Oświadczam, że scenariusz zajęć nie narusza praw autorskich osób trzecich.**

Czytelny podpis.....



**Załącznik nr 1**





## Załącznik nr 2

### Regulamin konkursu „E-Geniusz”

#### I. Cel konkursu:

Konkurs jest formą atrakcyjnego powtórzenia i utrwalenia wiedzy z historii, języka polskiego i sztuki na temat dorobku kultury antycznej. Ponadto poszerza wiedzę uczniów o wybitnych postaciach historycznych, ludziach kultury i nauki, a także o największych osiągnięciach ludzkości w dziedzinie szeroko pojętej sztuki.

Drugim istotnym celem konkursu jest doskonalenie umiejętności uczniów w zakresie pracy na platformie *supermemo.net* i tworzenia własnych kursów.

#### II. Tematyka i zasady konkursu:

Zadaniem uczniów jest przygotowanie atrakcyjnego kursu, który będzie zawierał ekrany informacyjne i ćwiczeniowe, prezentujące następujące zagadnienia:

1. Geniusz – dowolna dziedzina
2. Największe odkrycie w dziejach ludzkości
3. Wynalazek bez którego trudno żyć
4. Artysta o którym wstyd nie wiedzieć
5. Najciekawsza budowla
6. Najbardziej znana postać żyjąca współcześnie
7. Bestseller - najpopularniejsza książka
8. Komu postawiłbyś pomnik w Szprotawie?
9. Patron ulicy w moim mieście
10. Ten film musisz obejrzeć!
11. Niezapomniana melodia
12. Kto to powiedział? Sentencje warte zapamiętania
13. Czy wiesz, że... Oryginalna ciekawostka ze świata nauki



### **III. Zasady oceniania prac**

Uczniowie ocenieni zostają przez nauczyciela po przygotowaniu całego kursu.

Na zajęciach uczniowie wybierają odpowiednie treści, gromadzą materiały i konsultują z nauczycielem dobór materiału. Cały kurs przygotowują, pracując samodzielnie w domu. Na wykonanie pracy mają 10 dni od przeprowadzenia zajęć. W tym czasie konsultują pracę i zgłaszają pytania za pomocą narzędzi dostępnych na platformie (wiadomości, forum).

Punkty przyznawane są za każde z trzynastu zagadnień. Za każde uczeń może otrzymać maksymalnie 15 punktów. Ocenie podlega:

- a) oryginalny dobór treści – 5pkt.
- b) funkcjonalność – 5 pkt.
- c) estetyka wykonania – 5pkt.

Wyniki konkursu zostaną ogłoszone najpóźniej dwa dni po jego zakończeniu i będą zaprezentowane na form grupy.

### **IV. Uwagi końcowe**

Materiały wykorzystane do edycji kursów nie mogą naruszać praw autorskich.

Uczniowie nie publikują kursów bez wiedzy i akceptacji opiekuna.