



**Dofinansowane przez
Unię Europejską**

Projekt Erasmus+ „Rozwijanie wybranych kompetencji kluczowych uczniów na lekcjach i w działalności pozalekcyjnej szkoły” NR 2024-1-PL01-KA220-SCH-000247484/2

SCENARIUSZ LEKCJI POKAZOWEJ REALIZOWANEJ W RAMACH PROJEKTU ERASMUS+

PRZEDMIOT: Język polski

KLASA: 6

CZAS REALIZACJI: 45 min.

NAUCZYCIEL: Justyna Breivė

NAZWA SZKOŁY: Szkoła Podstawowa im. św. Faustyny Kowalskiej w Rzeszy

TEMAT LEKCJI: Z wizytą na Olimpie - wśród greckich bogów.

CELE KSZTAŁCENIA- WYMAGANIA OGÓLNE:(PODSTAWA PROGRAMOWA)

- poznawanie wybranych mitów greckich jako źródeł wiedzy o świecie i wartościach;
- kształcenie kompetencji kulturowych oraz rozumienie tekstów kultury (mitologii);
- rozwijanie umiejętności pracy zespołowej i kreatywnego myślenia;
- posługiwanie się zdobytymi wiadomościami w działaniach praktycznych.

TREŚCI NAUCZANIA-WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE: (PODSTAWA PROGRAMOWA)

UCZEŃ POTRAFI:

- wyjaśnić, czym jest mit i mitologia;
- rozpoznać postacie mitologiczne i ich atrybuty;
- rozpoznać mity greckie na podstawie ilustracji;
- wskazać związki frazeologiczne pochodzące z mitologii;
- zastosować wiedzę w działaniach twórczych.

KOMPETENCJE KLUCZOWE KSZTAŁCONE PODCZAS LEKCJI:

- kompetencje cyfrowe;
- kompetencje osobiste, społeczne i w zakresie uczenia się;
- kompetencje w zakresie świadomości i ekspresji kulturalnej.

METODY PRACY:

- praca w grupie;
- metoda aktywizująca (łączenie elementów);
- metoda ćwiczeniowa (rozwiązywanie zadań interaktywnych w Wordwall, LearningApps, Kahoot).
- metoda skojarzeń (obraz – mit).

ŚRODKI DYDAKTYCZNE:

- tablica interaktywna;
- prezentacja Genially;
- zadania multimedialne (LearningsApps, Wordwall, Kahoot);
- zestawy ilustracji i kart (bogowie + atrybuty);
- karty pracy / mazaki / kleje.

PRZEBIEG LEKCJI:

1. WPROWADZENIE (5 min.)

- Powitanie i przedstawienie tematu lekcji.
- Sformułowanie celów (nauczyciel wyświetla na tablicy).
- Uczniowie nadają swoim grupom nazwy inspirowane bogami lub bohaterami mitologii greckiej.

2. CZĘŚĆ GŁÓWNA (33 min.):

• Przypomnienie pojęć mitologicznych

Nauczyciel wyświetla slajd z podstawowymi pojęciami: mit, mitologia, atrybut, politeizm, monoteizm.

- **Uzupełnianie tekstu z lukami**

Nauczyciel wyświetla przygotowany tekst w Genially i czyta go na głos, zatrzymując się przy lukach. Uczniowie podają brakujące słowa.

<https://app.genially.com/editor/680d405e912e790ca8158eb7>

- **Film edukacyjny – „Bogowie greccy”**

Krótki film edukacyjny jako utrwalenie wiedzy (wyświetlony przez nauczyciela).

- **Dopasowywanie atrybutów do bogów (praca w grupach)**

Każda grupa otrzymuje kartki z rysunkami postaci i atrybutów – dopasowuje imiona bogów (Załącznik 1).

Nauczyciel wyświetla ćwiczenie w **LearningApps**.

<https://learningapps.org/watch?v=pogzanqfn25>

Uczniowie porównują wyniki z własnymi dopasowaniami – samodzielnie lub wspólnie z grupą oceniają poprawność swoich odpowiedzi.

- **„Bogowie i ich współczesne zawody” – Wordwall.**

Nauczyciel uruchamia ćwiczenie na Wordwall, uczeń wykonuje je na tablicy.

<https://wordwall.net/pl/resource/91641894/bogowie-i-ich-nowoczesne-zawody>

- **Rozpoznawanie mitów na podstawie ilustracji**

Nauczyciel wyświetla obrazki (skrzydła, ogień, labirynt itd.) i pyta uczniów, z jakim mitem się kojarzą.

Uczniowie oglądają ilustracje, podają tytuł mitu albo imię bohatera, który ich zdaniem pasuje do przedstawionej sceny. Wyjaśniają, skąd znają dane elementy i dlaczego łączą je z konkretnym mitem.

- **Tworzenie firmy mitologicznej**

Uczniowie wymyślają nazwę firmy, profil działalności, slogan reklamowy i rysują logo (Załącznik 2).

Nauczyciel po zakończeniu zadania zaprasza chętnych uczniów do krótkiego zaprezentowania swojego projektu przed klasą.

- **Frazeologizmy mitologiczne – praca z przedmiotami.**

Nauczyciel prezentuje przedmioty: złote jabłko, kamień, nić, pięta, koń.

Uczniowie przyporządkowują do nich frazeologizmy i wyjaśniają ich znaczenie.

3. PODSUMOWANIE I EWALUACJA (7 min.):

- **Quiz Kahoot** – sprawdzenie wiedzy w formie zabawy.

- **Skala bogów – ewaluacja lekcji:**

Nauczyciel rozdaje kartki z oceną 1–5 i nazwą mitologicznej postaci.

Uczniowie wybierają kartkę i pokazują, jak oceniają lekcję:

- 5 – Herakles: super siła i energia!
- 4 – Atena: mądrze i ciekawie.
- 3 – Hermes: szybko zleciało.
- 2 – Hades: coś było niejasne.
- 1 – Syzyf: trudna do przejścia.

Nauczyciel dziękuje uczniom za aktywny udział.

BIBLIOGRAFIA:

- prezentacja Genially (opracowanie własne)
- film edukacyjny: „Bogowie greccy”, YouTube
- ćwiczenia interaktywne: Wordwall, LearningApps, Kahoot
- załączniki: załącznik 1, załącznik 2.

OPINIA NAUCZYCIELA METODYKA:

Lekcja przeprowadzona przez panią Justynę Breivè została bardzo dobrze przygotowana pod względem merytorycznym, metodycznym i organizacyjnym. Scenariusz zajęć pt. „*Z wizytą na Olimpie – wśród greckich bogów*” wpisuje się w założenia podstawy programowej języka polskiego i skutecznie rozwija kluczowe kompetencje uczniów, szczególnie w zakresie świadomości kulturowej, pracy zespołowej oraz korzystania z nowoczesnych narzędzi cyfrowych.

Zajęcia są dynamiczne, różnorodne i dostosowane do wieku uczniów klasy szóstej. Wykorzystanie atrakcyjnych form pracy (praca grupowa, ćwiczenia interaktywne w Wordwall i LearningApps, elementy grywalizacji w Kahoot) oraz środków multimedialnych znacząco wpłynęło na zaangażowanie uczniów i skuteczność nauczania. Szczególnym atutem lekcji jest umiejętna integracja treści mitologicznych z elementami współczesności (np. ćwiczenie „Bogowie i ich współczesne zawody”), co czyni temat bliskim uczniom i pobudza ich kreatywność.

Na uwagę zasługuje również jasno określony cel lekcji, logiczna struktura zajęć.

Wniosek:

Scenariusz lekcji został opracowany bardzo profesjonalnie, z uwzględnieniem wymagań podstawy programowej, nowoczesnych metod nauczania oraz potrzeb uczniów. Zajęcia są dobrze zróżnicowane, angażujące i rozwijające różne kompetencje kluczowe. Oceniam scenariusz jako wartościowy i godny polecenia do wykorzystania w pracy dydaktycznej zarówno na lekcjach języka polskiego, jak i w projektach międzynarodowych.

Lilija Ogint

ZATWIERDZENIE PRZEZ DYREKTORA SZKOŁY:

Scenariusz otrzymał pozytywną ocenę – akceptuję do realizacji.

ZAŁĄCZNIK 1

Apollo



Zeus



Hermes



Posejdon



Artemida



Demeter



Hades



203.Hera



Hefajstos



Helios



Atena



Afrodyta



ZAŁĄCZNIK 2

Zadanie: Otwórz mitologiczną firmę!

Wyobraź sobie, że otwierasz firmę, której nazwa inspirowana jest mitologią grecką.

Wymyśl:

- 1. Nazwę firmy:** związaną z mitologiczną postacią lub przedmiotem.
- 2. Czym się zajmuje:** (np. jedzenie, podróże, sport, kosmetyki, ochrona, technologie...)
- 3. Slogan reklamowy** – hasło, które zachęci klientów!
- 4. Narysuj logo** - obrazek, znak graficzny, który reprezentuje daną firmę, markę, produkt lub usługę.

