



**Spolufinancovaný  
Európskou úniou**

**Projekt Erasmus+ „Rozvíjanie vybraných kľúčových kompetencií žiakov na vyučovacích hodinách a v mimoškolskej činnosti školy” Č. 2024-1-PL01-KA220-SCH-000247484/2  
SCENÁR UKÁZKOVEJ HODINY REALIZOVANEJ V RÁMCI PROJEKTU ERASMUS+**

**PREDMET:** Polski jazyk

**TRIEDA:** 6. ročník

**ČAS REALIZÁCIE:** 45 min.

**UČITEĽ:** Justyna Breivė

**NÁZOV ŠKOLY:** Základná škola sv. Faustyny Kowalskej v Rzeszy

**TÉMA HODINY:** Na návšteve na Olympe – medzi gréckymi bohmi.

**CIELE VZDELÁVANIA – VŠEOBECNÉ POŽIADAVKY (ŠTÁTNY VZDELÁVACÍ PROGRAM):**

- spoznávanie vybraných gréckych mýtov ako zdrojov poznania sveta a hodnôt;
- rozvíjanie kultúrnych kompetencií a porozumenie kultúrnym textom (mytológií);
- rozvíjanie schopnosti tímovej práce a kreatívneho myslenia;
- používanie získaných vedomostí v praktickej činnosti.

**OBSAH VYUČOVANIA – KONKRÉTNE POŽIADAVKY (ŠTÁTNY VZDELÁVACÍ PROGRAM):**

**ŽIAK DOKÁŽE:**

- vysvetliť, čo je mýtus a mytológia;
- rozpoznať mytologické postavy a ich atribúty;
- rozpoznať grécke mýty na základe ilustrácií;
- uviesť frazeologizmy pochádzajúce z mytológie;
- použiť vedomosti v tvorivej činnosti.

**KĽÚČOVÉ KOMPETENCIE ROZVÍJANÉ POČAS HODINY:**

- digitálne kompetencie;
- osobné, sociálne a kompetencie na učenie sa;
- kompetencie v oblasti kultúrneho povedomia a vyjadrovania.

**VYUČOVACIE METÓDY:**

- skupinová práca;
- aktivizujúca metóda (spájanie prvkov);
- cvičebná metóda (riešenie interaktívnych úloh v Wordwall, LearningApps, Kahoot);
- metóda asociácií (obraz – mýtus).

**VYUČOVACIE POMÔCKY:**

- interaktívna tabuľa;
- prezentácia Genially;
- multimediálne úlohy (LearningsApps, Wordwall, Kahoot);

- súbory ilustrácií a kariet (bohovia + atribúty);
- pracovné listy / fixky / lepidlá.

## **PRIEBEH HODINY:**

### **1. ÚVOD (5 min.)**

- Privítanie a predstavenie témy hodiny.
- Formulovanie cieľov (učiteľ zverejní na tabuli).
- Žiaci si dajú svojim skupinám názvy inšpirované bohmi alebo hrdinami gréckej mytológie.

### **2. HLAVNÁ ČASŤ (33 min.):**

- Pripomenutie mytologických pojmov

Učiteľ zverejní snímku so základnými pojmami: mýtus, mytológia, atribút, polyteizmus, monoteizmus.

- Dopĺňovanie textu s medzerami

Učiteľ zobrazí pripravený text v Genially a číta ho nahlas, pričom sa zastavuje pri medzerách. Žiaci dopĺňajú chýbajúce slová.

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

- Vzdelávacie video – „Grécki bohovia“

Krátko vzdelávacie video na upevnenie vedomostí (premieta ho učiteľ).

- Priradovanie atribútov k bohom (práca v skupinách)

Každá skupina dostane papiere s kresbami postáv a atribútov – priraduje mená bohov (Príloha 1).

Učiteľ zobrazí cvičenie v LearningApps.

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

Žiaci porovnávajú výsledky s vlastnými priradeniami – samostatne alebo spolu so skupinou hodnotia správnosť svojich odpovedí.

- „Bohovia a ich súčasné povolania“ – Wordwall.

Učiteľ spustí cvičenie vo Wordwall, žiak ho vykoná na tabuli.

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

- Rozpoznávanie mýtov na základe ilustrácií

Učiteľ zobrazí obrázky (krídla, oheň, labyrint atď.) a pýta sa žiakov, s ktorým mýtom sa im spájajú.

Žiaci si prezerajú ilustrácie, uvádzajú názov mýtu alebo meno hrdinu, ktorý podľa nich zodpovedá zobrazenej scéne. Vysvetľujú, odkiaľ poznajú dané prvky a prečo ich spájajú s konkrétnym mýtom.

- Tvorba mytologickej firmy

Žiaci vymýšľajú názov firmy, profil činnosti, reklamný slogan a kreslia logo (Príloha 2).

Učiteľ po ukončení úlohy pozýva dobrovoľníkov, aby stručne predstavili svoj projekt pred triedou.

- Frazologizmy z mytológie – práca s predmetmi.

Učiteľ predstaví predmety: zlaté jablko, kameň, niť, päta, kôň.

Žiaci priradujú k nim frazeologizmy a vysvetľujú ich význam.

### **3. ZHRNUTIE A HODNOTENIE (7 min.):**

- Kvíz Kahoot – overenie vedomostí formou zábavy.
  - Bohovská škála – hodnotenie hodiny:
- Učiteľ rozdá kartičky s hodnotením 1–5 a názvom mytologickej postavy. Žiaci si vyberú kartičku a ukážu, ako hodnotia hodinu:
- 5 – Herakles: super sila a energia!
  - 4 – Aténa: múdre a zaujímavé.
  - 3 – Hermes: rýchlo to ubehlo.
  - 2 – Hádes: niečo bolo nejasné.
  - 1 – Sifyfos: ťažké na zvládnutie.
- Učiteľ poďakuje žiakom za aktívnu účasť.

### **BIBLIOGRAFIA:**

- prezentácia Genially (vlastné spracovanie)
- vzdelávacie video: „Grécki bohovia“, YouTube
- interaktívne cvičenia: Wordwall, LearningApps, Kahoot
- prílohy: Príloha 1, Príloha 2

### **NÁZOR METODIKA:**

Hodina realizovaná pani Justynou Breivé bola veľmi dobre pripravená z obsahového, metodického aj organizačného hľadiska. Scenár hodiny s názvom „Na návšteve na Olympe – medzi gréckymi bohmi“ zodpovedá cieľom štátneho vzdelávacieho programu slovenského jazyka a efektívne rozvíja kľúčové kompetencie žiakov, najmä v oblasti kultúrneho povedomia, tímovej práce a využívania moderných digitálnych nástrojov.

Hodina je dynamická, rozmanitá a prispôsobená veku žiakov šiestej triedy. Využitie atraktívnych foriem práce (skupinová práca, interaktívne cvičenia vo Wordwall a LearningApps, prvky gamifikácie v Kahoot) a multimediálnych prostriedkov výrazne ovplyvní zapojenie žiakov a efektivitu učenia.

Zvlášť oceňujem šikovné prepojenie mytologických prvkov so súčasnosťou (napr. cvičenie „Bohovia a ich súčasné povolania“), ktoré robí tému bližšou žiakom a podnecuje ich tvorivosť. Za zmienku stojí aj jasne definovaný cieľ hodiny a logická štruktúra.

### **Záver:**

Scenár hodiny bol vypracovaný veľmi profesionálne, so zohľadnením požiadaviek vzdelávacieho programu, moderných vyučovacích metód a potrieb žiakov. Hodina je dobre rozvrhnutá, podnetná a rozvíja rôzne kľúčové kompetencie. Hodnotím scenár ako hodnotný a odporúčam ho na využitie vo vyučovaní slovenského jazyka aj v medzinárodných projektoch.

**Lilija Ogint**

### **SCHVÁLENIE RIADITEĽOM ŠKOLY:**

Scenár dostal kladné hodnotenie – schvaľujem na realizáciu.

## Príloha 1

**Apollón**



**Zeus**



**Hermes**



**Poseidón**



**Artemis**



**Déméter**



**Hádes**



**Héra**



**Hefaistos**



**Hélios**



**Aténa**



**Afroditá**



**Úloha: Založ si mytologickú firmu!**

Predstav si, že si zakladáš firmu, ktorej názov je inšpirovaný gréckou mytológiou.

Vymysli:

1. **Názov firmy:** inšpirovaný mytologickou postavou alebo predmetom.
2. **Čím sa firma zaoberá:** (napr. jedlo, cestovanie, šport, kozmetika, ochrana, technológie...)
3. **Reklamný slogan** – veta, ktorá priláka zákazníkov!
4. **Nakresli logo** – obrázok, grafický znak, ktorý reprezentuje danú firmu, značku, produkt alebo službu.