

**INNOWACJA PEDAGOGICZNA  
Z JĘZYKA POLSKIEGO  
„MOTYWY I INSPIRACJE ANTYCZNE  
W POEZJI I DRAMACIE”**

**Autor innowacji:**

dr Marzena Forma

**Technikum Nr 7 w CKZiU w Sosnowcu**

**Tytuł innowacji:**

„Motywy i inspiracje antyczne w poezji i dramacie”

**Czas realizacji:**

01.09.2022 r. – 23.06.2023 r.

**Miejsce realizacji:**

Technikum Nr 7 w CKZiU w Sosnowcu

Klasa 1Tb

**Innowacja dotyczy nowatorskich rozwiązań:**

programowo-metodyczna

**W chwili wdrożenia innowacja obejmuje:**

wybrane oddziały

Motto:

*Mitologia nie uczy moralności opartej na zakazie, grzechu i winie, lecz moralności opartej na wartościach.*

Jean-Pierre Vernant

*Umysłowość europejska, nawracając wielokrotnie do starożytności, zawsze szukała i znajdowała w kulturze klasycznej to, co odpowiadało istocie jej własnej epoki.*

Johann Huisinga

## **1. RODZAJ INNOWACJI I OPIS:**

Innowacja z języka polskiego „Motywy i inspiracje antyczne w poezji i dramacie” jest innowacją programowo-metodyczną i polegać będzie na wprowadzeniu zmian w procesie nauczania – uczenia się w zakresie stosowania nowych metod i form pracy z uczniem oraz prezentacji materiału. Jej zadaniem będzie również powtórzenie, uzupełnienie, rozszerzenie, usystematyzowanie i utrwalenie wiadomości dotyczących epoki antycznej z wykorzystaniem metod aktywizujących. Jest to propozycja rozszerzenia oferty edukacyjnej w szkole, wyjścia naprzeciw zainteresowaniom uczniów, a tym samym wzbogacenie wiedzy i umiejętności z zakresu literatury antycznej, sztuki teatralnej, filozofii i religii greckiej.

Kultura i sztuka starożytnej Grecji stanowią kolebkę cywilizacji europejskiej. Mitologia jest więc źródłem wartości, świadectwem zainteresowań starożytnych Greków człowiekiem i jego problemami. Określa zasady moralne, ukazuje normy postępowania oraz porusza problematykę ponadczasową. Kim jesteśmy? Skąd pochodzimy? Jaki jest sens życia? Dokąd pójdziemy po śmierci? Mitologia odtwarza nasze lęki, marzenia, wątpliwości, nadzieje, a pytania przez nią stawiane pozostają wiecznie aktualne. W mitach utrwalone zostały pierwsze wzory ludzkich postaw i zachowań (np. czułość matki – Demeter). Nauka traktuje te pierwowzory jako archetypy, czyli pradawne wyobrażenia, które tkwią w świadomości zbiorowej każdej zbiorowości.

Zaplanowane działania w ramach realizacji innowacji będą okazją do poznania znaczenia mitologii dla ludzi antyku oraz zbadania historii wpływu antyku na kształtowanie europejskiej (w tym polskiej) kultury (np. etymologiczne powiązania nazw miejscowych, stosowane środki stylistyczne w retoryce, w warstwie leksykalnej języka motywowanej mitologicznie). Związki frazeologiczne o mitologicznej proveniencji, które wciąż obecne są w języku polskim, określa się mianem mitologizmów. Natomiast filozofia antyczna stanowi rdzeń kultury europejskiej, źródło najbardziej podstawowych pytań, problemów, pojęć, które przyczyniły się do rozwoju nauki, techniki, ukształtowały sztukę, religię, późniejsze systemy prawne i polityczne. Kultura antyczna po dziś dzień stanowi dla wielu twórców wspaniałe źródło inspiracji i odwołań do mitologii starożytnych. Także literatury staropolskiej nie można rozumieć bez znajomości mitów greckich. Ich funkcje były w różnych okresach literackich zmienne; szczególnie ważną rolę odgrywały mity w epoce renesansu w XVI w. i w wieku XVIII, kiedy to odżywały normy estetyczne antyku. Zadaniem innowacji jest wyposażenie uczniów w wiadomości i umiejętności, które pozwolą im na dostrzeżenie i odczytanie bogatego „pejzażu” odwołań mitologicznych i motywów antycznych w twórczości pisarzy i poetów następných epok literackich, w szczególności w dorobku polskich twórców renesansowych, doby romantyzmu, czy współczesności (Jan Kochanowski, Adam Mickiewicz, Zbigniew Herbert, Czesław Miłosz).

## **2. ZAKRES I CZAS WPROWADZANEJ INNOWACJI:**

Innowacja obejmie uczniów klasy IB Technikum nr 7 Projektowania i Stylizacji Ubioru w CKZiU, realizujących przedmiot język polski na poziomie rozszerzonym. Czas realizacji innowacji obejmie okres od września 2022 r. do czerwca 2023 r.

### 3. CELE INNOWACJI:

- usystematyzowanie i utrwalenie wiedzy na temat bohaterów mitów greckich;
- zapoznanie uczniów z kulturą i tradycją antyczną;
- odkrywanie wpływu antyku na współczesną kulturę europejską, zwłaszcza polską; dostrzeganie antycznych źródeł cywilizacji i kultury;
- kształcenie umiejętności syntetycznego rozpoznawania zjawisk historycznoliterackich i kulturowych na przestrzeni dziejów oraz ich wpływu na kulturę współczesną;
- rozwijanie umiejętności rozpoznawania twórczych nawiązań między tekstami kultury (korespondencji sztuk) na przestrzeni epok (konteksty i kontynuacje);
- umiejętność wyjaśniania związków kultury europejskiej, zwłaszcza polskiej, z kulturą antyczną;
- przygotowanie uczniów do wdrażania kolejnych epok literackich;
- wzbogacenie wiedzy ogólnej i słownictwa;
- rozbudzenie zainteresowania filozofią, sztuką, teatrem;
- znajomość wybranych nurtów, kierunków i szkół filozoficznych;
- kształtowanie szacunku wobec dorobku przeszłych pokoleń;
- doskonalenie tworzenia wypowiedzi ustnych – wyrażania opinii, poglądów, sądów, argumentowania;
- przygotowanie uczniów do olimpiad, konkursów regionalnych i międzyszkolnych;
- promowanie czytelnictwa;
- uatrakcyjnienie sposobu nauczania i uczenia się;
- rozwijanie umiejętności korzystania z różnorodnych źródeł informacji – nowoczesnych technologii;
- rozwijanie pasji i zainteresowań uczniów;
- zwiększenie motywacji do nauki języka polskiego;
- wdrażanie uczniów do samodzielności w procesie uczenia;
- kształtowanie kreatywności i umiejętności twórczego myślenia;
- rozbudzenie wrażliwości na wartości etyczne, poznawcze, estetyczne;
- wprowadzanie nowoczesnych metod nauczania poza systemem klasowo-lekcyjnym, metody projektów edukacyjnych w celu wykształcenia umiejętności niezbędnych we współczesnym, zglobalizowanym świecie;
- propagowanie aktywnych metod pracy np. drama, sketchnoting, quizy, aktywny opis;
- kształcenie kompetencji kluczowych: porozumiewania się w języku ojczystym, kompetencji matematycznych, umiejętności uczenia się, kompetencji społecznych i obywatelskich, świadomości i ekspresji kulturowej zgodnie z Europejskimi ramami odniesienia, które odnoszą się do nabywania przez obywateli Unii Europejskiej Kompetencji kluczowych uczenia się przez całe życie;
- porządkowanie informacji (hierarchizowanie, wartościowanie, scalanie, syntetyzowanie) w celu budowania spójnego obrazu świata.

### 4. PRZEWIDYWANE EFEKTY:

Uczeń:

- wymienia przedstawicieli kultury i sztuki starożytnej Grecji i ich dzieła;
- charakteryzuje strukturę społeczeństwa i system wierzeń w Grecji; wyjaśnia różnicę pomiędzy politeizmem a monoteizmem;



- charakteryzuje najważniejsze osiągnięcia kultury materialnej i duchowej świata starożytnego w różnych dziedzinach: filozofii, nauce, architekturze, sztuce, literaturze;
- zna związki frazeologiczne pochodzące z mitologii; wyjaśnia ich znaczenie;
- zna treści mitów greckich ujętych w podstawie programowej;
- wymienia najważniejszych bogów greckich i ich atrybuty;
- dostrzega motywy i nawiązania mityczne we współczesnych tekstach kultury;
- tworzy poprawne pod względem stylistycznym, kompozycyjnym i logicznym wypowiedzi pisemne i ustne na wskazany temat;
- zna i rozpoznaje środki stylistyczne charakterystyczne dla twórców antycznych i ich naśladowców;
- bierze udział w olimpiadach i konkursach z języka polskiego;
- dostrzega konteksty historyczne, biograficzne, filozoficzne;
- radzi sobie w sytuacjach porażki i sukcesu;
- sprawnie wykorzystuje internet i narzędzia multimedialne;
- korzysta z różnych źródeł informacji;
- samodzielnie tworzy notatki z lektur i prezentuje je na forum klasy.

## **5. SPOSÓB REALIZACJI:**

Program innowacji został opracowany z myślą o uczniach, którzy chcą przypomnieć i poszerzyć swoje wiadomości na temat przewidzianych w podstawie programowej mitów oraz tekstów kultury wywodzących się z antyku, jak również rozwijać swoje zainteresowania czytelnicze. Zajęcia będą prowadzone głównie z wykorzystaniem komputera, tablicy multimedialnej i Internetu. Uczniowie zaprezentują swoje umiejętności i talenty w prezentacjach multimedialnych, pracach literacko-plastycznych oraz konkursie wiedzy mitologicznej.

### **Planowane formy i metody pracy:**

Realizacja innowacji będzie opierała się na:

- zbiorowym i indywidualnym czytaniu fragmentów mitów przewidzianych w podstawie programowej (praca z tekstem źródłowym);
- metodach aktywizujących: tworzeniu lapbooków, sketchnotingu, notatek graficznych, quizów, map mentalnych, aktywnego opisu, pracy grupowej, udział w debacie, dramie;
- projekcji audiobooków i adaptacji filmowych;
- uczestniczeniu w warsztatach;
- udziale w konkursach tematycznych;
- poza tym będzie stosowana metoda utrwalania wiadomości, powtarzania, sprawdzania (wybrane ćwiczenia z arkuszy egzaminacyjnych, filmy, prezentacje).

Stosowane **formy pracy** to: praca zbiorowa i indywidualna – jednolita i zróżnicowana.

## 6. MONITOROWANIE I EWALUACJA INNOWACJI:

Podstawowym celem ewaluacji innowacyjnej jest weryfikacja i modyfikacja programu innowacyjnego. Narzędziami sprawdzającymi i badającymi zmiany między osiągnięciami końcowymi a początkowymi będą obserwacje uczniów, ich zaangażowanie w zajęcia, jak również analiza wytworów: lekturowniki, plakaty, lapbooki, prezentacje, wyniki osiągnięte w konkursach oraz opinie uczniów. W celu uzyskania informacji o efektywności zrealizowanej innowacji zostanie przeprowadzona ankieta wśród uczniów. Analiza wyników ankiety, przeprowadzonych rozmów oraz bieżące wyniki pracy uczniów pozwolą ocenić stopień realizacji zamierzonych celów. Wnioski przedstawione zostaną w formie sprawozdania/raportu ewaluacyjnego na posiedzeniu Rady Pedagogicznej podsumowującym pracę szkoły w danym roku szkolnym oraz na zebraniu zespołu humanistycznego.

## 7. EFEKT (PRODUKT) KOŃCOWY INNOWACJI:

Na zakończenie innowacji odbędzie się konkurs „W świecie mitów greckich”. Produktem finalnym innowacji będą również plakaty, lapbooki, notatki stworzone przez uczniów.

## 8. BIBLIOGRAFIA:

- M. Adamczyk, B. Chrzastowska, J.T. Pokrzywiak, *Starożytność-oświecenie*, Warszawa 1999.  
M. Cytowska, H. Szelest, *Historia literatury starożytnej*, Warszawa 2007.  
M. Piquemal, *Bajki filozoficzne. Świat mitologii*, Warszawa 2016.  
J. Parandowski, *Mitologia*, Warszawa 2020.  
S. Stabryła, *Mały leksykon mitologii greckiej i rzymskiej*, Kraków 2006.

## 9. PROGRAM NAUCZANIA

TEMAT	LICZBA GODZIN	PROCEDURY OSIĄGANIA CELÓW	MIEJSCE REALIZACJI
<b>POCZĄTKI ŚWIATA, POCZĄTKI SŁOWA</b>			
1. Główne problemy filozofii greckiej. Przegląd stanowisk filozoficznych.	1	Praca z tekstem źródłowym. Prezentacja.	Sala lekcyjna
2. Wszystko było poezją, czyli o wspólnej kolebce epiki i liryki.	1	Recytacja, praca ze słownikiem.	Sala lekcyjna
3. Świat na scenie. Komedia, siostra tragedii.	1	Praca z tekstem źródłowym, prezentacja, drama.	Sala lekcyjna
4. Historia teatru. Od Tespisa do Szekspira, czyli dzieciństwo i młodość teatru i dramatu.	1	Filmy edukacyjne. Prezentacja.	Sala lekcyjna
5. Mityczne światu początki. Mity a baśń – różnice i podobieństwa.	1	Praca w grupie, dyskusja.	Sala lekcyjna

6.Mitologia starożytnej Grecji – sposób na opisanie świata.	1	Filmy edukacyjne, sketchnoting, quiz.	Sala lekcyjna
7.Rozwój architektury, zabytki, miejsca kultu religijnego. Jaką funkcję pełniła wyrocznia w Delfach? Kim były Mojry?	1	Filmy edukacyjne. Warsztaty.	Dom Oświatowy przy Bibliotece Śląskiej w Katowicach
<b>BOHATEROWIE MITÓW GRECKICH</b>			
8.Panteon bogów greckich. Kim byli bogowie z Olimpu?	1	Prezentacja multimedialna. Drama. Quiz.	Sala lekcyjna
9.Miłość i śmierć w micie.	1	Prezentacja multimedialna.	Sala lekcyjna
10.Wizerunek kobiety w mitach.	1	Sketchnoting, mapa mentalna, plakat.	Sala lekcyjna
11.Środki poetyczne charakterystyczne dla poezji antycznej.		Praca z tekstem źródłowym. Praca grupowa.	
12.Mitologiczne archetypy.	1	Debata. Burza mózgów. Prezentacja.	Sala lekcyjna
13.Potwory mitologiczne.	1	Filmy edukacyjne.	Sala lekcyjna
<b>MITOLOGIA – ŹRÓDŁO INSPIRACJI</b>			
14.Frazeologia – tradycja i współczesność.	1	Praca ze słownikiem.	Sala lekcyjna
15.Mitologia grecka jako źródło inspiracji artystycznej.	1	Analiza różnych źródeł informacji (podręcznik, strony www, słowniki).	Sala lekcyjna
16.Mityczne motywy wędrownie.	1	Analiza różnych źródeł informacji (podręcznik, strony www, słowniki).	Sala lekcyjna
17.Motyw labiryntu.	1	Analiza różnych źródeł informacji (podręcznik, strony www, słowniki).	Sala lekcyjna
18.Współczesne nawiązania do antyku w literaturze.	1	Praca z tekstem źródłowym.	Sala lekcyjna
19.Mit inspiracją dla artystów teatralnych.	1	Filmy edukacyjne. Plakat.	Sala lekcyjna
20.Motywy mitologiczne we współczesnych filmach.	1	Filmy edukacyjne.	Sala lekcyjna
<b>Razem</b>	<b>20 godzin</b>		

10. Założenia innowacyjne były wcześniej publikowane – nie.

*dr Marzena Forma*