

13 Osiągnięcia starożytnych Rzymian

WYMAGANIA WYNIKAJĄCE Z PODSTAWY PROGRAMOWEJ

I. Cywilizacje starożytne. Uczeń:

5) charakteryzuje najważniejsze osiągnięcia kultury materialnej i duchowej świata starożytnego w różnych dziedzinach: nauce, prawie, architekturze, sztuce, literaturze.

CELE LEKCJI

Uczeń:

ZNA

- przykłady rozwiązań architektonicznych stosowanych przez Rzymian,
- postacie: Wergiliusza, Horacego, Owidiusza.

ROZUMIE

- pojęcia: Forum Romanum, bazylika, łuk architektoniczny, akwedukt, kopuła, Panteon, łuk triumfalny, termy, amfiteatr, igrzyska, gladiator, amfiteatr Flawiuszów (Koloseum), cyrk, Circus Maximus, łacina, języki romańskie,
- znaczenie dróg w starożytnym Rzymie.

POTRAFI

- opisać wygląd Forum Romanum,
- scharakteryzować osiągnięcia starożytnego Rzymu,
- wyjaśnić, do czego służyły termy i amfiteatry,
- wyjaśnić, do czego służyły cyrki,
- wyjaśnić, do czego służyły akwedukty,
- przedstawić sposób budowy akweduktu,
- wyjaśnić, w jaki sposób Rzymianie budowali drogi,
- zinterpretować sformułowanie: *Wszystkie drogi prowadzą do Rzymu*,
- przedstawić dokonania wybitnych przedstawicieli literatury rzymskiej,
- dostrzec na przykładzie prawa rzymskiego wpływ starożytności na współczesność,
- dostrzec na przykładzie łaciny wpływ starożytności na współczesność.

CZAS ZAJĘĆ

2 godziny lekcyjne.

I. Wprowadzenie

Podajemy temat i cele lekcji.

Prosimy uczniów o przypomnienie, jak się nazywało najważniejsze miejsce w Atenach. Zachęcamy ich, aby wymienili budowle, które znajdowały się na Akropolu.

Informujemy, że centralnym miejscem Rzymu było Forum Romanum.

II. Rozwinięcie

Zapisujemy na tablicy hasło: *Forum Romanum*. Prosimy uczniów o wykonanie mapy mentalnej (materiały dla nauczyciela), która pozwoli znaleźć odpowiedź na pytanie:

- Co w wyglądzie Rzymu świadczyło o wielkości i świetności starożytnego państwa rzymskiego? ► PDF

Uczniowie czytają fragment podrödziału *Forum Romanum* (s. 70) i analizują znajdującą się tam ilustrację.

W kolejnej części lekcji proponujemy rozegranie dwuetapowej gry dydaktycznej (materiały dla nauczycieli) *Sekrety Wiecznego Miasta*. Dzielimy klasę na cztery grupy i wyjaśniamy zasady gry.

Instrukcja

1. Grupy I i II czytają fragment podrödziału *Forum Romanum* (s. 71), a grupy III i IV – podrödział „*Wszystkie drogi prowadzą do Rzymu*” (s. 74).

2. Po upływie wyznaczonego czasu (ok. 10 minut) rozgrywamy trzy rundy, podczas których grupy odpowiadają na pytania dotyczące wybranych osiągnięć starożytnego Rzymu ► PDF.

3. Za każdą prawidłową odpowiedź każda grup otrzymuje cztery puzzle. Wszystkie puzzle utworzą ilustracje ukazujące dwie budowle związane ze starożytnym Rzymem ► PDF.


4. Wygrywa ten zespół złożony z dwóch grup, który odpowiedział na wszystkie pytania i jako pierwszy poprawnie ułożył swoje ilustracje. Po zakończeniu pierwszego etapu przekazujemy pozostałe puzzle grupom przegranym i prosimy o ułożenie z nich obrazków.

Wyjaśniamy, że drugi etap gry będzie dotyczył tych budowli, które są widoczne na ilustracjach. Uczniowie będą mieli za zadanie przygotować reklamy zachęcające do odwiedzenia term (grupa I), amfiteatru (grupa II) i cyrku (grupa III). Reklama powinna zawierać informacje dotyczące przeznaczenia tych budowli i różnych form rozrywek, jakich mogli się w nich spodziewać Rzymianie.

Grupa IV będzie miała za zadanie przygotowanie krótkiej prezentacji na temat budowy i przeznaczenia akweduktów. Prezentacja powinna być poparta prostym modelem ukazującym zasadę działania akweduktu (komentarz do lekcji).

O wygranej decydować będzie jakość wykonania i forma przekazu zastosowana w reklamie term, amfiteatru i cyrku oraz w prezentacji dotyczącej akweduktu.

Po prezentacjach wszystkich grup zachęcamy uczniów do wykonania ćwiczenia 2 (zeszyt ćwiczeń, s. 30–31).

W krótkim opisie przypominamy uczniom organizację państwa rzymskiego. Zwracamy uwagę na rolę i znaczenie przepisów prawnych i wyjaśniamy, że są one przykładem wpływu cywilizacji rzymskiej na współczesność. Następnie rozdajemy karty pracy  i wspólnie z uczniami rozwiązujemy znajdujące się tam zadanie.

W kolejnej części zajęć prezentujemy dokonania Wergiliusza, Horacego i Owidiusza w dziedzinie literatury. Informujemy uczniów, że w tej dziedzinie Rzymianie wzorowali się na wcześniejszych osiągnięciach Greków i do literatury niewiele nowego wnieśli.

Zwracamy uwagę na znaczenie i wpływ łaciny na kształtowanie się języków europejskich, w tym również języka polskiego.

III. Podsumowanie

Przypominamy uczniom użyte w tytule gry dydaktycznej sformułowanie *Wieczne Miasto*. Wyjaśniamy, że właśnie w ten sposób mieszkańcy Rzymu nazywali swoje miasto. Następnie inicjujemy dyskusję (materiały dla nauczyciela) wokół pytania:

- Dlaczego Rzym nazywamy Wiecznym Miastem?

Metody kontroli

Ćwiczenie 1 (zeszyt ćwiczeń, s. 29).

Praca domowa

Ćwiczenie 3 (zeszyt ćwiczeń, s. 31).

Materiały dla nauczyciela

Mapa mentalna

Jest to metoda polegająca na graficznym przedstawieniu zagadnienia z wykorzystaniem pojęć, symboli, haseł i zwrotów kojarzących się uczniowi z danym zagadnieniem. Mapa mentalna pomaga w zebraniu i uporządkowaniu najistotniejszych informacji, w określeniu istniejących między nimi związków i zależności oraz w usystematyzowaniu uzyskanej przez ucznia wiedzy. Może też pełnić funkcję notatki zawierającej najważniejsze informacje z lekcji.

Przebieg pracy

1. Nauczyciel dzieli klasę na grupy i każdej z nich przekazuje materiały potrzebne do wykonania mapy.
2. Następnie przedstawia zagadnienie do omówienia lub formułuje problem do rozwiązania. Uczniowie zapisują w centralnej części mapy słowo (pojęcie kluczowe).
3. Uczniowie w grupach przygotowują swoje skojarzenia z podanym słowem (pojęciem) w formie haseł, rysunków lub symboli, a następnie porządkują je i umieszczają na mapie w taki sposób, aby ukazać istniejące między nimi związki i zależności.

4. Grupy prezentują wykonane przez siebie mapy.

5. Nauczyciel podsumowuje pracę grup i ocenia zaprezentowane mapy.

Gry dydaktyczne

Jest to metoda pozwalająca na opanowanie nowej lub powtórzenie posiadanej wiedzy w formie zabawy. Ponieważ każda gra opiera się na określonych regułach i zasadach, których należy przestrzegać, oddziałuje ona na ucznia również wychowawczo.

Do najbardziej popularnych gier dydaktycznych należą:

- quiz,
- kalambury,
- bingo.

Dyskusja

Metoda polegająca na wymianie zdań lub poglądów na dany temat między nauczycielem a uczniami lub między uczniami. Punktem wyjścia dyskusji jest odmiennosc stanowisk osób (obozów) biorących w niej udział, natomiast jej celem – znalezienie rozwiązania, które będzie możliwe do zaakceptowania przez wszystkie strony uczestniczące w dyskusji.

Stosowanie tej metody umożliwia porządkowanie, systematyzowanie i utrwalanie zdobytej wiedzy, a także wzbogacanie jej o nowe elementy. Ponadto pozwala ona na doskonalenie umiejętności budowania dłuższej wypowiedzi ustnej, uczy właściwej argumentacji, obrony własnego stanowiska oraz krytycznego myślenia. Z kolei aspekt wychowawczy dyskusji polega na budowaniu odpowiednich relacji między rozmówcami – liczenia się z opinią drugiej osoby, uznawania argumentów strony przeciwnej, jeśli są słuszne, czy lepszego rozumienia innych.

Duże znaczenie dla właściwego przebiegu dyskusji ma prowadząca ją osoba. Do jej zadań należy zaproponowanie zasad, na jakich odbywać się będzie wymiana poglądów, egzekwowanie tych zasad, kierowanie przebiegiem dyskusji, udzielanie głosu uczestnikom, podsumowanie pojawiających się ustaleń oraz sformułowanie ostatecznych wniosków.

Zasady poprawnie prowadzonej dyskusji:

- nieprzerywanie sobie wypowiedzi,
- wzajemne słuchanie się uczestników,
- przestrzeganie określonych ram czasowych wypowiedzi,
- atakowanie problemu, a nie przeciwnika,
- dopuszczanie do głosu innych uczestników.

Komentarz do lekcji

Aby ułatwić grupie IV wykonanie zadania, możemy przygotować wcześniej elementy, które posłużą do stworzenia modelu akweduktu (np. pojemniki na wodę, plastikowa rurka, tektura do wykonania innych elementów akweduktu).