

Vana-Kreeka nädal

31. märts 2023

Autorid
Grete Kärmas ja
Maret Puna

Põlva Koolis leiab aset enneolematu rännak antiikaega.



Pildil on Ateena akropolil asuv Parthenon - Athena tempel.

Vana-Kreeka nädal on tore nädal, kus Põlva Kooli 6. klasside õpilased saavad ühe nädala jooksul aktiivselt osaleda erinevates ettevõtlikkust soosivates tegevustes nii ühes, teises

kui kolmandas ainetunnis, nii kodus kui kaugemal. Projekti on kaasatud erinevate ainetate õpetajad ning oma ala eksperdid, kes juhendavad õpilasi nii tunnis kui ka väljaspool

ainetundi õppekäigul. Õpilasi suunatakse iseseisvalt, aga ka grupis infot otsima, uurima, arutlema, võrdlema ja seoseid nägema. Projekti lõppedes peaks

õpilased olēma antiigist läbiimbunud ja omama laia arusaama Vana-Kreeka saavutuste mõjust tänasele Euroopa ühiskonnale ja kultuurile.

Projekti andmed, eesmärgid, väljundid

Klass: 6. klass

Õppeained ja ainevaldkonnad: sotsiaalne (ajalugu, ühiskonnaõpetus); keel ja kirjandus (eesti keel ja kirjandus); võõrkeeled (inglise keel); matemaatika, loodusained (geograafia, füüsika); kunstained (kunst ja muusika); tehnoloogia (käsitöö ja kodundus, tööõpetus); kehaline kasvatus; informaatika.

Teema: Valitsemine, kultuur ja eluolu Antiik-Kreekas.

Praktilise töö koostajad: Grete Kärmas ja Maret Puna (Põlva Kool)

Kasutatud allikad: ?

Eesmärgid: 1) uued teadmised antiigist, 2) Antiigi ja tänapäeva seostamine/võrdlemine, 3) õppida läbi praktilise tegevuse ja rollimängu, 4) teooria ja praktika sidumine, 5) koostööoskuse arendamine, 6) suhtlusoskuse arendamine, 7) probleemi lahendamise oskuse arendamine, 8) erinevate ainevaldkondade ja nähtuste seostamine.

Õpiväljundid: 1) Õpilane tunneb antiigi ja Kreeka seotud mõisteid, nimesid ja nimetusi, kasutab neid kontekstis. 2) Õpilane tunneb traditsioone, mis pärinevad antiigist, näeb antiigi saavutuste mõju tänapäevas. 3) Õpilane suudab julgeb aktiivselt osaleda mängulises või praktilises tegevuses. 4) õpilane suudab juhiste järgi töötada, meisterdada, probleeme lahendada. 5) Õpilane hindab koostööd, on võimeline vastutama grupi ees ja jagama ülesandeid. 6) Õpilane hindab häid suhteid kaaslastega, on viisakas nii koolis kui väljaspool kooli. 7) Õpilane suudab lahendada erinevaid kompleksülesandeid ja praktilisi ülesandeid. 8) Õpilane seostab erinevaid õppeaineid omavahel ja õppesisu reaalse eluga.

TULEM in action

Tunneme rolle ja püstitame eesmäärke! (sissejuhatav ajalootund)

Varasemad teadmised

1. Õpilased täidavad paaristööna töölehe (15 min) (Näidisküsimused: Kus asub Kreeka? Mida tead Kreekast? Kus oled kohanud Kreeka tähti? Kas oled Kreekas käinud? Kas tead, mida tähendavad poliitika, demokraatia, komöödia, tragöödia, olümpia, tempel, filosoofia, teoreem jne).

2. Mõistekaardi koostamine (15 min) töölehtede põhjal (õpetaja suunab, annab vihjeid, kannab andmed kaardile) - coggle.it.

Õppe-eesmärgid ja väljundid

1. Arutelu (10 min)

* Näeme seoseid erinevate õppeainete vahel - mis tundides on juttu Kreekast, kasutatakse Kreeka sümboleid või mõisteid?

* Näeme seoseid mineviku ja tänapäeva vahel - millised saavutused, leiutised, traditsioonid on Antiik-Kreekast

tänapäeva jõudnud?

* Õpime uusi sõnu ja fakte, tutvume ajaloo sündmuste ja isikutega ajaloos

* Loo ise õppevahendeid, teeme praktilisi asju, mängime läbi olukordi

* Teeme koostööd ja suhtleme omavahel

Rollide ja ülesannete jagamine

1. Alateema määramine igale 6. klassile (1 min):

1) Poliste valitsemine

2) Kreeka teadus

3) Kaunid kunstid

4) Käsitöö ja argipäev

5) Kehakultuur

2. Rollide jagamine igas klassis (4 min) - random team generator.

Aristokraadid, välismaa kaupmehed, perenaised, käsitöölised, talupojad, orjad

Oraator
kõnelemas



Usaldame vastutust ja teeme koostööd! (löiming teiste ainetega, 1-2 tundi)

Ettevalmistav meeskonnatöö õpetajate juhendamisel

Ühiskonnaõpetus: erinevate ühiskonnagruppide rollid (kodanikud koos õiguste ja kohustustega, mittekodanikud jm rollid) - iga grupp täidab oma lahtri koondtabelis.

Eesti keel: Kreeka päritolu võõrsõnad ja mõisted, nende õigekiri ja tähendus - iga grupp saab 2-3 mõistet ja tutvustab neid klassile, kirjutab tahvlile.

Kirjandus: Kuulsaimad Kreeka kirjandusteosed, eeposed, müüdid, teater - iga grupp saab tutvumiseks ja tutvustamiseks ühe kuulsaloo (nt loomismüüt, Ilias, Odüsseia, Heraklese vägiteod vms)

Inglise keel: Kangelaste, müütide, mõistete inglise keelsed nimetused - iga grupp tegeleb ühe valdkonnaga, leiab vasted ja tutvustab teistele.

Matemaatika: Kreeka matemaatikute teoreemid ja Kreeka sümboolid - igale grupile tööleht sümboolitega, teoreemi tõestus (õpilastel tuleb matemaatiku nimetus leida).

Geograafia: Kreeka asukoht, antiiksed linnad ja tänapäeva linnad/piirkonnad, pildid Kreeka

loodusest/maastikust - iga grupp koostab ülevaate ja esitluse mingist piirkonnast.

Füüsika: Kreeka astronoomid, geofüüsikud, tehnikateadlased jt - ristsõna lahendamine grupis interneti abiga.

Kunst: Vaasimaali tehnikad, realistlik kujutamiseviis, proportsioonid - igal grupil on joonistustunnis oma teema (Kreeka sambatüübid, riietus ja rõivadisain, alasti inimese realistlik kujutamine, mustafiguuriline maal, punasefiguuriline maal, Kreeka mustrid ja ornamendid).

Muusika: Kreeka muusikainstrumentid ja rahvamuusika - kuulamine, muljed/emotsioonide kirjeldamine, kujutluspildi kirjeldus, pillirühma äraarvamine.

Käsitöö: riie valmistamine (kitoon ja peplos), ehete valmistamine (nahast helmestega punutised), savi voolimine ja põletamine - iga grupp valib materjalid ja õpetaja juhendab edasi.

Kodundus: Kreeka salat, toidud Kreeka jogurti ja oliiviõliga, viigimarjamagustoit jt - kõik grupid valivad näiteks kolmest roast ühe, mida valmistavad.

Tehnoloogia: müntimine, kilbi valmistamine, puidust purjeka valmistamine - õpetaja jagab õpilased kolmeks ning jagab igale grupile ülesande.

Kehaline kasvatus: Ühes tunnis tutvustatakse pentatloni (staadionijooks, kettaheide, kaugushüpe, odavise, maadlus) erinevatele gruppidele erinevates punktides rotatsiooni korras. Teises tunnis täidetakse tööleht olümpiamängude kohta ja proovitakse kilbijooksu.

Iseseisev töö, iga õpilase panus ühistöösse

Igas ainetunnis toimub töö gruppides. Õpilased jagavad õpetajate juhendamisel omavahel alaülesanded. Toimuvad grupiarutelud. Mõnes tunnis (nt matemaatikas, geograafias, füüsikas) lahendatakse grupi peale üks koondülesanne, milleks on tööleht, ristsõna või esitlus. Mõnes tunnis on lähenemine individuaalsem ning igal õpilasel valmib praktiline töö (käsitöö, kunst, tehnoloogia). Keeltes ja kirjanduses saab mõisted, nimetused, lugude tegelased jm samuti grupi õpilaste vahel ära jagada, et igaüks saaks ühistöösse panustada.

TULEM in action

Rakendame teadmisi, laiendame pilti



Tartu Ülikooli kunstimuuseumi interjäär

Lõimume eluga! (ajalootund külalisega)

Kohtumine ekspertidega

Tunni alguses toimub videoloeng (15 min) ekspertidega (ajaloolased, loodusteadlane, teatri- või kirjandusteadlane jne), kes selgitavad klassidele oma valdkonna või uurimisala seost Antiik-Kreekaga.

Teadmiste ja oskuste seostamine eluga

1. Antiik vs tänapäev. Vastavalt alateemale, mis ühele või teisele klassile määrati, toimub ajurünnak ja posterite koostamine gruppides (30 min).

1) Poliste valitsemine - millised on sarnasused tänapäeva valitsemise ja poliitikaga, millised on erinevused?

2) Kreeka teadus - millised Kreekast pärit teadmised maailma kohta ning teadus- ja tehnikasaavutused on kasutusel tänapäeval ning mis elualadel ja ametites neid kasutatakse?

3) Kaunid kunstid - võrdle antiikseid etenduskuuste (teater, muusikapeod) tänapäevase teatri, laulupidude ja muu meelelahutusega.

4) Käsitöö ja argipäev - milliseid oskusi ja võimeid arendasid oskusainetes ning kuidas rakendada neid argielus?

5) Kehakultuur - võrdle antiikseid spordivõistlusi ja -alasisid tänapäevaste spordivõistlustega. Mis on muutunud olümpiamängude juures?

Evime kogemust! (rollimäng õppekäigul)

Oskuste ja teadmiste praktiline rakendamine muuseumi töötubades

Toimub 6. klasside väljasõit Tartu Ülikooli kunstimuuseumisse. Tartu Ülikooli peahoone on austusavalduseks antiikarhitektuurile. Kogu õpilasgrupp jaotatakse kaheks. Üks grupp läheb linnaekskursioonile (tutvub peahoonega, püüab leida linnapildis antiikarhitektuuri tunnuseid ning muid viiteid antiigile nt Emajõe Ateena jne), teine grupp läheb muuseumisse. Hiljem grupid vahetuvad. Muuseumisse võetakse kaasa rollimängu tarbeks oskusainetes valminud esemed.

Kunstimuuseumis toimub kogude tutvustus (15 min), seejärel jagunevad õpilased lähtuvalt rollidest ning toimub 4 paralleelset töötuba (20 min):

1) Rahvakoosolek agoraal - valimised, hääletamine (osa aristokraate, osa käsitöölisi, osa talupoegi)

2) Agoraa turupäeval - kauplemine, uudiste vahetamine (välismaa kaupmehed, osa talupoegi, perenaised)

3) Käsitöökoda - paberist nukukude ja antiiksete ehitiste (tempel, teater) valmistamine, värvimine (osa käsitöölisi, osa orje).

4) Kool - Kreeka tähtedega loo kirjutamine mõne muuseumieksponaadi kohta (pedagoogidest orjad, osa aristokraate).

Mõõdame mõju! (kokkuvõttev ajalootund)

Toimub õpitu analüüs lähtuvalt eesmärkidest ja õpiväljunditest.

1. Õpilased täidavad virtuaalse tagasisideküsitluse (15 min).

2. Seejärel toimub arutelu lähtuvalt iga klassi alateemast, õpilaste rollidest ja projektitegevustest (15 min).

3. Kvantitatiivsete andmete analüüs küsitluse põhjal ja tulemuste seletamine/tõlgendamine (15 min).

Viimases tunnis antakse hinnang kogu projektile, hinnatakse tulemusi õpilaste personaalsel, meeskondlikul ja väärtusloome tasanditel. Arutatakse, mis läks hästi ja mida annaks teisiti teha.