

INNOWACJA PEDAGOGICZNA

„Narodziny historii jako nauki”

Autor innowacji: xxx

Wędrzyn 10.09.2022r.

Tytuł innowacji: „Narodziny historii jako nauki”

Rodzaj innowacji: metodyczna autor: xxx

Realizatorzy: Uczniowie klasy V

Czas trwania innowacji: IX 2022 r. – II 2023r.

Koszt innowacji: bez dodatkowych kosztów finansowych

Miejsce wdrożenia innowacji: Szkoła Podstawowa im. Żołnierza Polskiego w Wędrzynie.

OPIS INNOWACJI

Wstęp :

Innowacja z historii pt. „ Narodziny historii jako nauki” ma za zadanie powtórzenie, usystematyzowanie i utrwalenie wiadomości dotyczących epoki antycznej w niecodzienny aktywizujący sposób. Jej zadaniem jest szerzenie idei badania przeszłości , rozumienia wydarzeń o charakterze przyczynowo – skutkowym oraz korzystanie ze zdobytych umiejętności w życiu codziennym. Historycy działający właśnie w starożytnych Atenach zapoczątkowali naukę zwaną historią. Herodot z Halikarnasu pierwszy opisał historię powszechną w swych Dziejach, Tukidydes w Wojnie peloponeskiej dał przykład racjonalistycznej i uporządkowanej historiografii, wolnej od interwencji sił nadprzyrodzonych w tok ludzkich dziejów.

II. Zasady i warunki wprowadzenia innowacji

Uczniowie klas V podczas lekcji historii przyswajają materiał dotyczący historii starożytnej według podstawy programowej. No zakończenie tej epoki historycznej przyprowadzony zostaje konkurs w którym biorą udział uczniowie całej klasy V. Dzieli się on na część teoretyczną i praktyczną. Uczniowie po otrzymaniu pytania i poprawnej odpowiedzi uzyskują 2 pkt., jeśli nie znają odpowiedzi, pytanie przechodzi na innego ucznia z klasy za 1pkt. Po serii pytań przeprowadzane są konkurencje sportowe takie jak; - zrywanie oliwek - podkopy pod mury miejskie - zapasy - mumia - wyścigi rydwan - najlepsze przebranie (postać z czasów starożytnych) i charakterystyk postaci. Wygrana konkurencji sportowej - 5 pkt. dla ucznia. Każda uczeń klasy przygotowuje afisze, plakaty i hasła reklamowe za co przyznawane jest od 0 – do 5 pkt. Konkurs przeprowadza nauczyciel historii. Uczniowie biorący udział w części teoretycznej uzyskują oceny celujące. Reszta uczniów biorących udział w konkursie decyzją nauczyciela może zostać oceniona w zależności od zaangażowania.

III. Sposób realizacji :

Zajęcia programowe wg tematów:

1. Miasta-państwa Mezopotamii 2
2. W Egipcie faraonów
3. W starożytnym Izraelu
4. Cywilizacja Indii i Chin
5. Od hieroglifów do alfabetu Starożytna Grecja
6. Demokratyczne Ateny
7. Sparta i wojny z Persami
8. Bogowie i mity 4. Kultura starożytnej Grecji
9. Imperium Aleksandra Wielkiego
10. Starożytny Rzym 1. Ustrój starożytnego Rzymu
11. Imperium Rzymskie
12. Życie w Wiecznym Mieście
13. Dokonania starożytnych Rzymian
14. Początki chrześcijaństwa

Zajęcia programowe wg zagadnień

I. Cywilizacje starożytne.

- 1) porównuje koczowniczy tryb życia z osiadłym i opisuje skutki rewolucji neolitycznej;
- 2) lokalizuje w czasie i przestrzeni cywilizacje Starożytnego Wschodu (Mezopotamii, Egiptu i Izraela) oraz cywilizacje starożytnej Grecji i Rzymu;
- 3) charakteryzuje strukturę społeczeństwa i system wierzeń w Egipcie, Grecji i starożytnym Izraelu, wyjaśnia różnicę pomiędzy politeizmem a monoteizmem;
- 4) umiejscawia w czasie i porównuje system sprawowania władzy oraz organizacje społeczeństwa w Egipcie, Atenach peryklejskich i Rzymie;
- 5) opisuje postawy społeczeństw starożytnych wobec niewolników i ludów podbitych;
- 6) charakteryzuje najważniejsze osiągnięcia kultury materialnej i duchowej świata starożytnego w różnych dziedzinach: filozofii, nauce, architekturze, sztuce, literaturze;
- 7) umiejscawia w czasie i przestrzeni narodziny oraz rozprzestrzenianie się chrześcijaństwa.

IV. Cele innowacji

Celem nadrzędnym innowacji jest: zachęcić i motywować uczniów do refleksji na temat czasów minionych i ich wpływie na obecną sytuację w Europie. Wzbudzenie zainteresowania w poszukiwaniu wiedzy ukrytej w źródłach historycznych. Uczeń odróżnia przeszłość, teraźniejszość i przyszłość; posługuje się podstawowymi określeniami czasu historycznego: epoka, okres p.n.e., okres n.e., tysiąclecie, wiek, rok; oblicza upływ czasu między wydarzeniami historycznymi; umieszcza procesy, zjawiska i fakty historyczne w czasie oraz porządkuje je i ustala związki przyczynowe i skutkowe; dostrzega zmiany w życiu politycznym i społecznym oraz ciągłość w rozwoju kulturowym podniesienie jakości wiedzy o antyku, - swobodne posługiwanie się terminologią dotyczącą historii starożytnej, - zachęcanie do głębszych badań nad czasami starożytnymi oraz budowy własnego warsztatu pracy, - kształtowanie u uczniów postawy naukowca, badacza, - przygotowanie uczniów wdrażania kolejnych epok historycznych

V. Metody i formy

uczniowie:

- zdobywają wiedzę w sposób kreatywny,
- wykorzystują możliwości jakie daje poszukiwanie przebrania (stroju) z czasów antyku - umożliwienie przeniesienia w czasie w trakcie realizacji konkursu,
- uczą się w niecodzienny sposób zdobywać wiedzę oraz nowe umiejętności, - są aktywizowani do poszukiwania materiałów, informacji spoza podstawy programowej w różnych źródłach

VI. Efekty innowacji

Opanowana, usystematyzowana, szeroka wiedza w dziedzinie antyku. Umiejętność wykorzystania jej w życiu codziennym, rozumienie genealogii i terminologii, kultury, tradycji starożytnej.

VII. Ewaluacja

1. Kartkówki sprawdzające przyswojone informacje (historia, j. polski),
2. Sprawdziany rozdziałowe – podsumowujące (historia, j. polski),
3. Przygotowywanie strojów epokowych oraz zebranie informacji na temat prezentowanych postaci (konsultacje z nauczycielami, omawianie i opracowywanie krótkich biografii, konstruowanie rekwizytów, atrybutów).
4. Konkurs wiedzy o antyku pt. „Narodziny historii jako nauki” dla uczniów klasy V (zaprezentowanie zebranych wiadomości, materiałów, nauka przez zabawę, współpracę ale i rywalizację