



# Echinusy i abakusy. Architektura antycznej Grecji – style architektoniczne i typy świątyń

Piotr Herla

## Scenariusz lekcji

Poradnik metodyczny do programu nauczania historii sztuki  
dla III etapu edukacyjnego (liceum ogólnokształcące i technikum)

opracowany w ramach projektu:

„Tworzenie zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego w zakresie rozwoju umiejętności uniwersalnych dzieci i uczniów oraz kompetencji kluczowych niezbędnych do poruszania się na rynku pracy”

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach  
Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2022



Redakcja merytoryczna: Marcin Pełka  
Redakcja językowa i korekta: Eduexpert sp. z o.o.  
Projekt graficzny i projekt okładki: Eduexpert sp. z o.o.  
Redakcja techniczna i skład: Eduexpert sp. z o.o.

Weryfikacja i odbiór niniejszej publikacji: Ośrodek Rozwoju Edukacji w Warszawie

w ramach projektu: *Weryfikacja i odbiór zestawów narzędzi edukacyjnych wspierających proces wychowania przedszkolnego i kształcenia ogólnego w zakresie rozwoju umiejętności uniwersalnych dzieci i uczniów oraz kompetencji kluczowych niezbędnych do poruszania się na rynku pracy*

dofinansowanego ze środków Funduszy Europejskich w ramach Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój, 2.10 Wysoka jakość systemu oświaty

Warszawa 2022

Ośrodek Rozwoju Edukacji  
Aleje Ujazdowskie 28  
00-478 Warszawa  
[ore.edu.pl](http://ore.edu.pl)



Publikacja jest rozpowszechniana na zasadach wolnej licencji Creative Commons –  
Użycie niekomercyjne 4.0 Polska (CC-BY-NC).  
[creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pl)

**Temat zajęć:**

Echinusy i abakusy. Architektura antycznej Grecji – style architektoniczne i typy świątyń

**Poziom edukacyjny:**

szkoła ponadpodstawowa

**Klasa, czas trwania zajęć:**

I, 45 minut

**Cele ogólne:**

- rozwój wiedzy, zapoznanie się z przykładami architektury greckiej;
- poznanie greckich porządków architektonicznych i ich chronologii;
- poznanie form świątyń greckich;
- poznanie pojęć związanych z architekturą grecką;
- rozwijanie kompetencji kluczowych: społecznych i w zakresie uczenia się, świadomości i ekspresji kulturalnej, cyfrowych.

**Cele operacyjne****Uczeń:**

- rozumie związane z tematem pojęcia;
- rozpoznaje porządki architektoniczne w sztuce starożytnej Grecji;
- przedstawia chronologię poszczególnych okresów w kulturze starożytnej Grecji;
- analizuje wygląd świątyni greckiej i główne jej typy;
- posługuje się wcześniej poznanymi pojęciami do analizy dzieł architektury greckiej;
- rozpoznaje dzieła architektury greckiej.

**Metody, techniki i formy pracy:**

- metoda odwróconej klasy;
- dyskusja;
- quiz;
- praca w grupach;
- praca manualna;
- praca z materiałem ilustracyjnym.

**Środki dydaktyczne:**

- tablica multimedialna/projektor;
- komputer;
- zasoby internetowe;
- reprodukcje cyfrowe;
- aplikacja do rozwiązywania quizu na smartfony;
- klocki (w formie walców i prostopadłościanów z których można ułożyć uproszczone formy świątyń).

Materiały pomocne w przygotowaniu zajęć można odnaleźć online na Zintegrowanej Platformie Edukacyjnej (ZPE), np.: *W służbie bogów – architektura klasycznej Grecji* (dostęp: 9.09.2022).

## OPIS PRZEBIEGU ZAJĘĆ

Są to zajęcia z zastosowaniem metody odwróconej klasy. Na poprzednich zajęciach uczniowie otrzymali zadanie do wykonania w domu – mieli zebrać, korzystając z zasobów internetowych, po 5 pojęć dotyczących architektury greckiej, które są dla nich najmniej zrozumiałe, zapoznać się z przygotowanym wcześniej przez nauczyciela materiałem zdjęciowym prezentującym różne typy budowli greckich, w tym wiele typów świątyń i różne style architektoniczne. Uczniowie powinni przed zajęciami zainstalować na swoich telefonach aplikację Kahoot.

### Część wstępna

- Nawiązanie kontaktu z uczniami, czynności organizacyjne. Wprowadzenie zasad porządkujących wspólną pracę (praca w spokoju, koncentracja na zadaniu, szacunek dla innych).
- Przedstawienie tematu zajęć przez nauczyciela. Przedstawienie planu lekcji, omówienie, „co będziemy dzisiaj robić” (czego uczniowie się dzisiaj nauczą, czego dowiedzą, jakie umiejętności posiadają).
- Nauczyciel prosi uczniów o wyjęcie smartfonów i uruchomienie aplikacji Kahoot!
- Za pomocą projektora multimedialnego pokazuje kod, który uczniowie wprowadzają u siebie, i rozpoczyna serię ok. 15 pytań. Pytania przygotowane są wcześniej, zawierają ilustracje w postaci zdjęć. Pytania związane są z pojęciami występującymi w architekturze greckiej, np. „ W jakim stylu jest kolumna, którą widzisz?”; „Jak nazywa się podpora w kształcie postaci kobiecej?”; „Jaką formę ma ta świątynia?”.
- Spośród wyświetlanych odpowiedzi uczniowie każdorazowo wybierają jedną, ich zdaniem właściwą.
- Na koniec nauczyciel wyświetla anonimowe wyniki quizu. Pyta uczniów o stopień trudności, biorąc pod uwagę materiały, z którymi mieli się zapoznać w domu.
- Następnie uczniowie podają przygotowane przez siebie pojęcia, nauczyciel zapisuje je na tablicy, od razu dzieląc je wstępnie ze względu na tematykę i zgodność z tematem zajęć.
- Nauczyciel poznaje indywidualne oczekiwania uczniów odnośnie do tematu lekcji, jakie mają pytania, czego chcieliby się na dany temat dowiedzieć (zwiększenie motywacji i zaangażowania).
- Poinformowanie, co uczniowie wyniosą z zajęć.

### Część właściwa

- Uczniowie pracują w kilku grupach. Nauczyciel prosi uczniów o wzięcie zestawu drewnianych klocków, składających się z walców (reprezentujących kolumny) i wydłużonych prostopadłościanów (reprezentujących ściany).
- Nauczyciel wyświetla za pomocą projektora rzuty poziome form świątyń greckich.
- Uczniowie mają 3 min. na ułożenie przydzielonego im planu. Powinny to być formy prostsze – tolos, świątynia w antach, prostylos...
- Nauczyciel prosi grupy o krótkie omówienie wykonanego zadania. Następnie prezentuje bardziej złożone formy świątyń. Omawia chronologię okresów sztuki greckiej, na przykładzie modeli 3D, porządku architektoniczne i niejasne dla uczniów – zapisane wcześniej – pojęcia związane z architekturą, uzupełniając o istotne, które przez uczniów zostały pominięte.

## Część podsumowująca

- Uczniowie raz jeszcze wykonują quiz za pomocą aplikacji Kahoot. Nauczyciel wyświetla wyniki i podsumowuje zajęcia, udziela pochwał, zwraca też uwagę na braki konieczne do uzupełnienia. Wyjaśnia sposoby zapamiętywania trudnych pojęć. Uczniowie mówią o wszystkich ważnych obserwacjach, dzielą się wrażeniami z lekcji. Jak było? Co było trudne w tym zadaniu?
- Uczniowie podają przykłady zastosowania nabytej wiedzy i podsumowują zajęcia – co im się podobało, co nie podobało.

## Komentarz metodyczny

- Można skorzystać z innych aplikacji quizowych lub z tradycyjnych metod przeprowadzenia quizu, np. rozdając uczniom wcześniej przygotowane karty, na których zaznaczać będą swoje odpowiedzi. Jeśli w klasie są uczniowie słabowidzący lub niewidomi pytania i możliwe odpowiedzi można odczytywać a uczniowie mogą wskazywać prawidłowe odpowiedzi na palcach dłoni.
- W razie braku klocków można zamienić je na elementy płaskie np. wycięte z kartonu, jednak zdecydowanie lepiej sprawdzą się klocki (jako forma przestrzenna). Dzięki pracy z przestrzennymi elementami i układaniu miniaturowych konstrukcji uczniowie lepiej niż w przypadku prezentacji planów schematów zapamiętają plany antycznych świątyń.
- Czas poświęcony na poszczególne części zajęć należy dostosować do dynamiki klasy.
- Podczas zajęć należy zwrócić uwagę na możliwe udogodnienia przebiegu zajęć dla dzieci z specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE) i w razie potrzeby skorygować ich przebieg. Jeśli uczeń w grupie nie jest w stanie – ze względu na deficyty (np. ruchowe) – wspólnie z innymi tworzyć z klocków formy świątyni, można wprowadzić do grup osobę „architekta”. Będzie ona nadzorowała pracę „budowniczych”. Uczniowie niewidomi również mogą uczestniczyć w budowie – współpraca w grupie będzie polegać na dawaniu im wskazówek co do sposobu układania elementów.
- Uczniowie aktywni i szczególnie uzdolnieni mogą być wskazani przez nauczyciela do pomocy uczniom wykazującym się deficytem uwagi lub słabiej uczących się (nauczanie wzajemne).

**Piotr Herla** – absolwent Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach na kierunku malarstwo – dyplomowa praca pisemna z historii sztuki na temat „Fałszerstwo w sztuce”. Absolwent SWPS na kierunku User Experience Design/Product Design. W latach 2002–2006 asystent stażysta w pracowni druku płaskiego – litografii profesora Józefa Budki. Zawodowo zajmuje się przygotowaniem identyfikacji wizualnej i ilustracji oraz animacją. Współpracuje przy projektach edukacyjnych, tworzeniu materiałów dla edukacji. Prowadził warsztaty dla dzieci, młodzieży i dorosłych. Współpracuje przy projekcie „Psychologia edukacyjna” oraz tworzeniu materiałów dla grupy edukacyjno-szkoleniowej Sokrates.