

## Program zajęć

w projekcie:

# **SKARBIEC WIEDZY,**

czyli

*nietypowy kurs języka łacińskiego i kultury antycznej dla  
nastolatków  
oraz zajęcia wspomagające dla ich rodziców.*

### **Cel główny projektu**

Głównym celem projektu jest podniesienie i rozwijanie kompetencji społecznych i językowych nastolatków w wieku 11-15 lat poprzez nauczanie języka łacińskiego i kultury antycznej z uwzględnieniem recepcji tej kultury w czasach późniejszych w rozmaitych dziedzinach nauki (nauki ścisłe, przyrodnicze, humanistyczne i społeczne). Różnorodność tematyczna zajęć pozwoli nastolatkom pragnącym poszerzać swoje horyzonty zaspokoić ciekawość otaczającego ich świata na wielu płaszczyznach, zainspiruje ich do twórczego myślenia, rozwinie zainteresowania i pomoże określić własne predyspozycje, nie tylko językowe. Dzięki zajęciom prowadzonym zarówno przez naukowców i ekspertów związanych z Uniwersytetem Gdańskim, jak i inne pomorskie centra nauki i instytucje kultury młodzież zyska niecodzienną możliwość integracji ze środowiskiem akademickim i kulturalnym miasta Gdańska. Z kolei poznanie języka łacińskiego, ściśle związanego poprzez uwarunkowania historyczno-kulturowe z greką, pozwoli w sposób praktyczny



pokazać powiązania z językami nowożytnymi i rozbudzi w nich chęć uczenia się i komunikacji.

## Wstęp:

Strona | 2

Działania edukacyjne przedstawione w programie są skierowane do trzech grup odbiorczych:

- grupa A – nastolatki w wieku 11-15 lat;
- grupa B – nastolatki w wieku 11-12 lat;
- grupa C – rodzice nastolatków zakwalifikowanych do grupy B.

W zależności od grupy odbiorczej na te działania składają się:

- grupa A – dwa spotkania warsztatowo-konferencyjne (Kampus UG – Gdańsk-Oliwa);
- grupa B – trzydzieści trzy spotkania kursowe (Kampus UG – Gdańsk-Oliwa; PAN Biblioteka Gdańska; Centrum *Hevelianum*; Muzeum Narodowe w Gdańsku, Muzeum Gdańska; Teatr Szekspirowski);
- grupa C – trzy zajęcia wspomagające dla rodziców (Kampus UG – Gdańsk-Oliwa).

## **GRUPA A – SPOTKANIA WARSZTATOWO-KONFERENCYJNE**

### **Spotkanie warsztatowo-konferencyjne I**

### **Antyk, kosmos i przyroda. Na tropach Greków i Rzymian**

### **w przestrzeni kosmicznej i innych miejscach,**

### **w których nikt się ich nie spodziewa**

(nauki przyrodnicze)

**Czas trwania:** 6 x 45 min. (łącznie z przerwami: 345 min.) – Kampus UG.



**Ogólny opis:** Spotkanie skierowane jest do dużej liczby uczestników (do 100 osób) w wieku 11-15 lat. Składa się na nie 6 warsztatów tematycznych (każdy po 45 min.): warsztaty z historii nauki antycznej, chemii, biologii, astronomii, oceanografii (z podziałem na 3 jednakowe liczebnie grupy) i topografii ziem nadbałtyckich w starożytności (z podziałem na 3 jednakowe liczebnie grupy). Dzięki interaktywnym wykładom, prezentacjom multimedialnym, pokazom i eksperymentom oraz grom edukacyjnym młodzież będzie miała możliwość zapoznania się z dziedzictwem nauki starożytnych Greków i Rzymian nieustannie rozwijanym przez naukowców w różnych okresach i w różnych miejscach. Tematyka tych warsztatów związana będzie nie tylko z osiągnięciami dawnych gdańszczan (od XVII w.), ale również z aktualną działalnością Uniwersytetu Gdańskiego, jednej z największych placówek naukowych na Pomorzu.

### **Historia nauki – Wielcy uczeni świata antycznego**

Spotkanie przybliży sylwetki wybranych uczonych, których dokonania stały się kamieniem milowym dla współczesnej nauki (Ptolemeusz, Archimedes, Witruwiusz), poprzez osobisty kontakt z nimi.

### **Chemia – Co chemia zawdzięcza gigantom, tytanom i innym herosom?**

W czasie warsztatów zostanie zaprezentowane i wyjaśnione pochodzenie nazw wielu substancji i pierwiastków chemicznych, a więc i ich symboli, z mitologii i języków antycznych poprzez rozmaite eksperymenty chemiczne i prezentacje.

### **Biologia – Inteligentne rośliny Linneusza**

Podczas interaktywnego wykładu zostanie zaprezentowanych kilkanaście gatunków niezwykłych roślin odkrytych przez jednego z największych biologów, Karola Linneusza, żyjącego w XVIII w. w Szwecji. Uczestnicy poznają łacińskie nazwy tych roślin i ich arcyciekawe zachowania.



## Astronomia – Zodiak Heweliusza

Wraz z Janem Heweliuszem wyruszymy w podróż po ekliptyce, podczas której przyjrzymy się zodiakom z perspektywy horoskopu, mitologii i astronomii. Gdański astronom uważał bowiem, że należy iść śladami starożytnych: „Jeśli pierwsi ze wszystkich postrzegaczy i wszyscy ci, którzy zakładali katalogi gwiazd stałych i pisali o gwiazdach, zaraz na początku wszystkie gwiazdy tak ponazywali i jeśli dostrzegali wgłębienie nieba, to my, następcy, dobrze byśmy zrobili, trzymając się ich śladów.” A może przy okazji odpowiemy sobie na pytanie, czy na pewno mamy tylko 12 gwiazdozbiorów zodiakalnych.

Strona | 4

## Oceanografia – Skarby *Maris Baltici*

Poprzez autorską grę edukacyjną opartą na rebusach i kalamburach uczestnicy zyskają możliwość zweryfikowania i utrwalenia swojej wiedzy w zakresie nauk o morzu, a szczególnie o Morzu Bałtyckim i jego mieszkańcach.

## Topografia ziem nadbałtyckich w starożytności

Uczniowie będą mieli okazję zapoznać się z wiedzą starożytnych o terenach leżących nad Morzem Bałtyckim, czyli o bursztynowym szlaku. Nad ujście Wisły udadzą się jako członkowie niebezpiecznej wyprawy rzymskiego ekwity Publiusza Viatora.

### Efekty:

Uczestnik warsztatów:

- zna pochodzenie nazw wybranych pierwiastków, związków chemicznych, gwiazdozbiorów i roślin związanych z antykiem;
- zna dokonania uczonych, które odegrały znaczącą rolę w historii światowej nauki (Jan Heweliusz, Karol Linneusz);
- potrafi wymienić osiągnięcia kilku uczonych starożytnych (Ptolemeusz, Archimedes, Witruwiusz);
- rozumie rolę i oddziaływanie antyku na współczesny świat, szanuje przeszłość;



- rozwija swoją pasję poznawania świata i chęć praktycznego zastosowania zdobytych wiadomości;
- rozwija umiejętności współdziałania i komunikacji w grupie rówieśniczej.

## Spotkanie warsztatowo-konferencyjne II

### Wolny dzień na Olimpie. Gry i zabawy nie tylko językowe

(nauki humanistyczne)

**Czas trwania:** 6 x 45 min. (łącznie z przerwami: 345 min.) – spotkanie plenerowe na terenie Kampusu UG.

**Ogólny opis:** Spotkanie skierowane jest do dużej liczby uczestników (do 100 osób) w wieku 11-15 lat, którzy przeniosą się do świata bogów grecko-rzymskich i poprzez autorskie gry i zabawy będą wypełniać zadania na miarę herosów antycznych.

Uczestnicy zostaną podzieleni na 10 drużyn. Pod przewodnictwem jednego z bogów antycznych (Jowisza, Junony, Neptuna, Plutona, Cerery, Wulkana, Wenus, Diany, Apollina i Merkurego) będą rywalizować między sobą o palmę pierwszeństwa. Członkowie każdej grupy będą musieli wykazać się umiejętnościami:

- a) sprawnościowymi (gry ruchowe);
- b) intelektualnymi (gry logiczne);
- c) kreatywnością artystyczną.

Wszystkie gry i zabawy będą osadzone w tematyce mitologii Greków i Rzymian. Młodzież zyska możliwość poznania, sprawdzenia i poszerzenia swojej wiedzy tak z zakresu najpopularniejszych mitów, jak i tych mniej znanych – związanych z konkretnymi postaciami bóstw, z ich atrybutami i domenami.

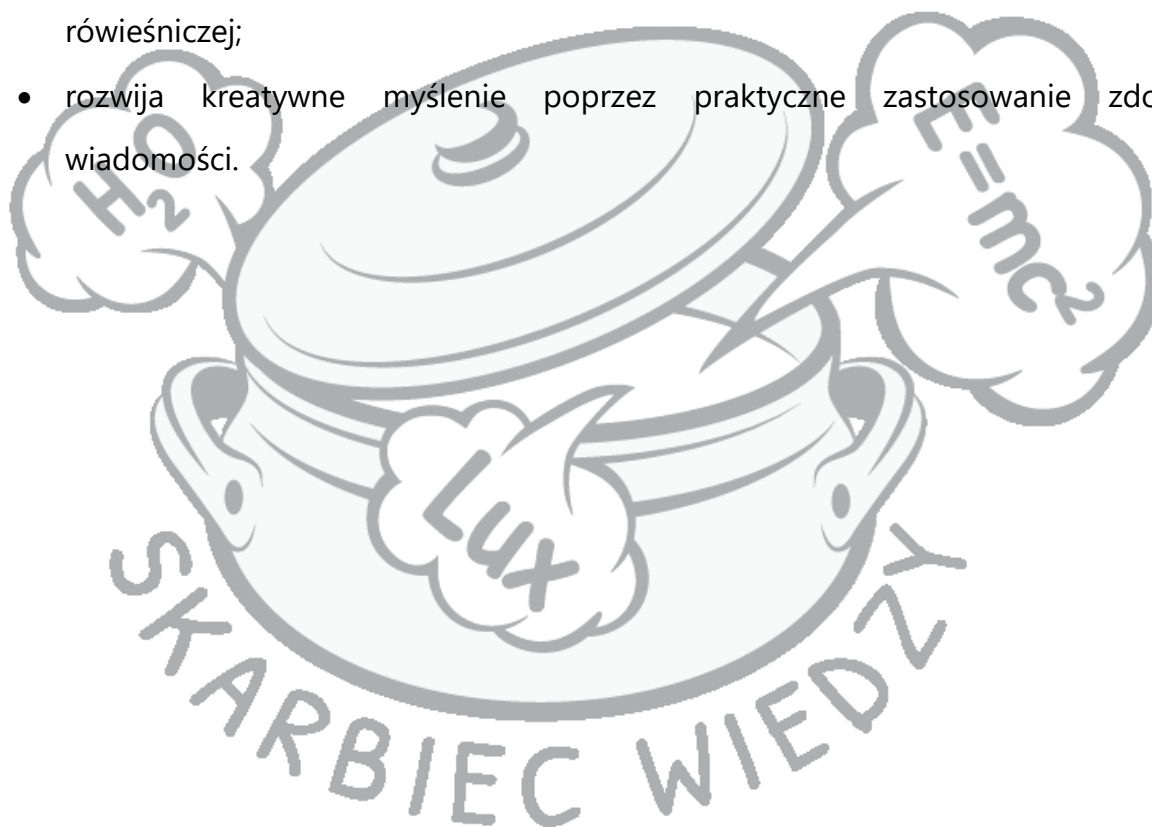
Wszystkie te działania mają na celu rozwijanie kreatywności i wyobraźni uczestników, poprawią również umiejętność pracy w grupie.



## Efekty:

Uczestnik warsztatów:

- zna imiona bogów, ich atrybuty oraz związane z tymi bóstwami mity;
- potrafi określić pola działalności bóstw antycznych i opisać, jak funkcjonują owe postaci we współczesnej kulturze masowej i wysokiej;
- rozwija swoje zainteresowania mitologią i kulturą grecko-rzymską;
- rozwija i doskonali swoje umiejętności współdziałania i komunikacji w grupie rówieśniczej;
- rozwija kreatywne myślenie poprzez praktyczne zastosowanie zdobytych wiadomości.



## **GRUPA B – ZAJĘCIA KURSOWE**

### **Szczegółowy opis poszczególnych modułów zajęć:**

#### **Moduł I: Zobacz, jak wiele wiesz, ile potrafisz**

**Czas trwania i miejsce:** 2 spotkania (2 x 135 min.) – Kampus UG – Wydział Filologiczny.

#### **Cele szczegółowe:**

- uświadomienie siły oddziaływania języka łacińskiego i greckiego na współczesne języki, przede wszystkim na język polski i angielski;
- zapoznanie z alfabetem łacińskim;
- wpływ kultury antycznej na rozwój współczesnej cywilizacji Europy;
- poszukiwania śladów kultury grecko-rzymskiej w otaczającym nas świecie.

#### **Zagadnienia kulturowe:**

- *Imiona i nazwiska rzymskie.*
- *Zapóżyczenia z łaciny i greki w języku polskim, ale i w innych.*

#### **Zagadnienia gramatyczno-leksykalne:**

- alfabet łaciński;
- rzeczowniki i przymiotniki łacińskie.

#### **Moduł II: Geografia**

**Czas trwania i miejsce:** 3 spotkania (3 x 135 min.) – Kampus UG – Wydział Filologiczny; PAN Biblioteka Gdańska.

#### **Cele szczegółowe:**

- wprowadzenie mitów związanych z nazwą kontynentu europejskiego i podróżowaniem w starożytności;
- rozwijanie umiejętności korzystania i interpretowania map i fotografii;
- propagowanie poczucia wartości europejskiego dziedzictwa kulturowego oraz naszej „małej ojczyzny”, czyli Gdańska.

#### **Zagadnienia kulturowe:**



- *Świat starożytnych Rzymian. Od mitów do wiedzy.*
- *Wszystkie drogi prowadzą do Rzymu. Mityczni podróżnicy. Hic sunt leones. O dawnej kartografii.*
- *Wędrówka Odyseusza.*

### Zagadnienia gramatyczno-leksykalne:

- czas teraźniejszy czasownika;
- podstawowe słownictwo z zakresu geografii.

## Moduł III: Mitologia i religia

**Czas trwania i miejsce:** 3 spotkania (1 x 135 min.; 2 x 90 min.) – Kampus UG – Wydział Filologiczny; Muzeum Narodowe w Gdańsku.

### Cele szczegółowe:

- świat bogów i półbogów grecko-rzymskich;
- poznawanie kulturowego dziedzictwa naszej „małej ojczyzny”, czyli Gdańska;
- przedstawienie instytucji muzeów jako miejsc spędzania wolnego czasu i poszerzania swojej wiedzy.

### Zagadnienia kulturowe:

- *W świecie bogów. Boskie drzewo genealogiczne.*
- *Historie z życia Herkulesa – miedzioryty Heinricha Aldegrevera z Muzeum Narodowego w Gdańsku.*
- *Przyjęcie na Olimpie. Mity w sztuce.*

### Zagadnienia gramatyczno-leksykalne:

- podstawowe słownictwo z zakresu mitologii i wybrane związki frazeologiczne.

## Moduł IV: Astronomia i matematyka.

**Czas trwania i miejsce:** 5 spotkań (2 x 135 min.; 2 x 90 min.; 1 x 180 min.) – Kampus UG – Wydział Filologiczny; Centrum *Hevelianum*; Kampus UG – Wydział Matematyki, Fizyki i Informatyki.





**Cele szczegółowe:**

- pochodzenie nazw planet i gwiazdozbiorów;
- rzymski sposób liczenia;
- odczytywanie liczb zapisanych cyframi rzymskimi;
- podstawowe wiadomości o geometrii w starożytności;
- poznanie kalendarza rzymskiego.

**Zagadnienia kulturowe:**

- *Starożytna kosmografia.*
- *Planetarium. Zodiak Heweliusza.*
- *Liczebniki rzymskie. Kalendarz rzymski.*
- *Geometria w starożytności. Bryły platońskie.*
- *Krótką historią kryptografii i szyfrów wojskowych Juliusza Cezara.*

**Zagadnienia gramatyczno-leksykalne:**

- nominativus;
- liczebniki rzymskie od 1 – 1000;
- podstawowe słownictwo z zakresy astronomii i geometrii;
- łacińskie nazwy dni, miesięcy, pór roku.

**Moduł V: Chemia.**

**Czas trwania i miejsce:** 3 spotkania (1 x 135 min.; 2 x 90 min. – podział na dwie grupy) – Kampus UG – Wydział Filologiczny; Wydział Chemii.

**Cele szczegółowe:**

- właściwości substancji i przebieg prostych procesów chemicznych;
- związek właściwości różnorodnych substancji z ich zastosowaniami i ich wpływem na środowisko naturalne;
- podstawowe zasady ochrony środowiska;
- związek między właściwościami substancji a ich budową chemiczną;
- rozwiązywanie prostych problemów chemicznych;



- stosowanie poprawnej terminologii;
- obliczenia dotyczące praw chemicznych.

#### Zagadnienia kulturowe:

- *Barwny świat starożytnych. Alchemicy gdańscy i ich dociekania.*
- *Chemiczne dziedzictwo antyku.*
- *W pracowni alchemika.*

#### Zagadnienia gramatyczno-leksykalne:

- accusativus;
- łacińskie nazwy kolorów.

### Moduł VI: Kuchnia rzymska.

**Czas trwania i miejsce:** 1 spotkanie (1 x 180 min.) – Kampus UG – Wydział Filologiczny.

#### Cele szczegółowe:

- poznanie tajników kuchni rzymskiej;
- poznanie zasad rzymskiego *savoir-vivre'u*;
- zastosowanie przepisów rzymskich w praktyce.

#### Zagadnienia kulturowe:

- *Rzymskie smakołyki.*

#### Zagadnienia gramatyczno-leksykalne:

- ablativus;
- słownictwo związane z jedzeniem, np. warzywa, owoce, potrawy.

### Moduł VII: Architektura i przestrzeń miejska.

**Czas trwania i miejsce:** 3 spotkania (3 x 135 min.) Kampus UG – Wydział Filologiczny; Gdańsk-Śródmieście.

#### Cele szczegółowe:

- przykłady budownictwa rzymskiego;
- topografia miasta rzymskiego;



- poznanie w terenie charakterystycznych obiektów, których tradycja sięga czasów antycznych, i decydujących o atrakcyjności naszej „małej ojczyzny”, czyli Gdańska.

#### Zagadnienia kulturowe:

- *Budowle i budownictwo antyczne.*
- *Pamiętny dzień w Pompejach.*
- *Tropem antyku po Gdańsku.*

Strona | 11

#### Zagadnienia gramatyczno-leksykalne:

- przyimki;
- genetivus;
- podstawowe słownictwo z zakresu architektury.

### Moduł VIII: Historia i społeczeństwo.

**Czas trwania i miejsce:** 3 spotkania (2 x 90 min.; 1 x 135 min.) – Muzeum Gdańska; historyczne centrum Gdańska – ul. Długa i Długi Targ.

#### Cele szczegółowe:

- podstawowe mity dotyczące założenia Rzymu;
- elementy wyposażenia Dworu Artusa nawiązujące do antyku;
- motywy antyczne w gdańskiej idei sprawowania władzy;
- różnice pomiędzy administracją rzymską a gdańską.

#### Zagadnienia kulturowe:

- *Mity założycielskie Rzymu. Tradycja i historia.*
- *Gdańsk i król. Między monarchią a republiką.*
- *Śladami królów – spacer po Gdańsku.*

### Moduł IX: Biologia i oceanografia.

**Czas trwania i miejsce:** 5 spotkań (2 x 135 min.; 3 x 180 min.) – Kampus UG – Wydział Filologiczny; Wydział Biologii; Wydział Oceanografii i Geografii w Gdyni.

#### Cele szczegółowe:



- podstawowe mity dotyczące flory i fauny;
- zapoznanie z ogólną historią botaniki i zoologii;
- wprowadzenie w systematykę łacińskich nazw roślin i zwierząt;
- poznawanie ekosystemu Morza Bałtyckiego na przykładzie Zatoki Gdańskiej.

**Zagadnienia kulturowe:**

- *Rzymskie czworonogi i nie tylko.*
- *Zeus faber, Parnassius Apollo – pochodzenie nazw zwierzęcych.*
- *W pachnącym arboretum.*
- *Od Teofrasta do Linneusza.*
- *Vita in Mari Baltico.*

**Zagadnienia gramatyczno-leksykalne:**

- dativus;
- przysłowki;
- podstawowe słownictwo związane z zoologią, botaniką i oceanografią;
- wybrane mity związane z florą i fauną.

**Moduł X: Teatr.**

**Czas trwania i miejsce:** 5 spotkań (1 x 135 min.; 3 x 180 min.; 1 x 270 min.) – Kampus UG – Wydział Filologiczny; Teatr Szekspirowski.

**Cele szczegółowe:**

- zapoznanie z dziejami teatru od antyku po Szekspira;
- poznawanie procesu przygotowywania sztuk teatralnych – efekty specjalne, charakteryzacja;
- przygotowanie i odegranie wybranej sztuki teatralnej.

**Zagadnienia kulturowe:**

- *Za kurtyną antycznego teatru.*
- *William Szekspir i jego teatr.*
- *Chemia teatru.*



- *Teatr od kuchni – przygotowanie do wystawienia sztuki teatralnej.*
- *Spektakl teatralny.*

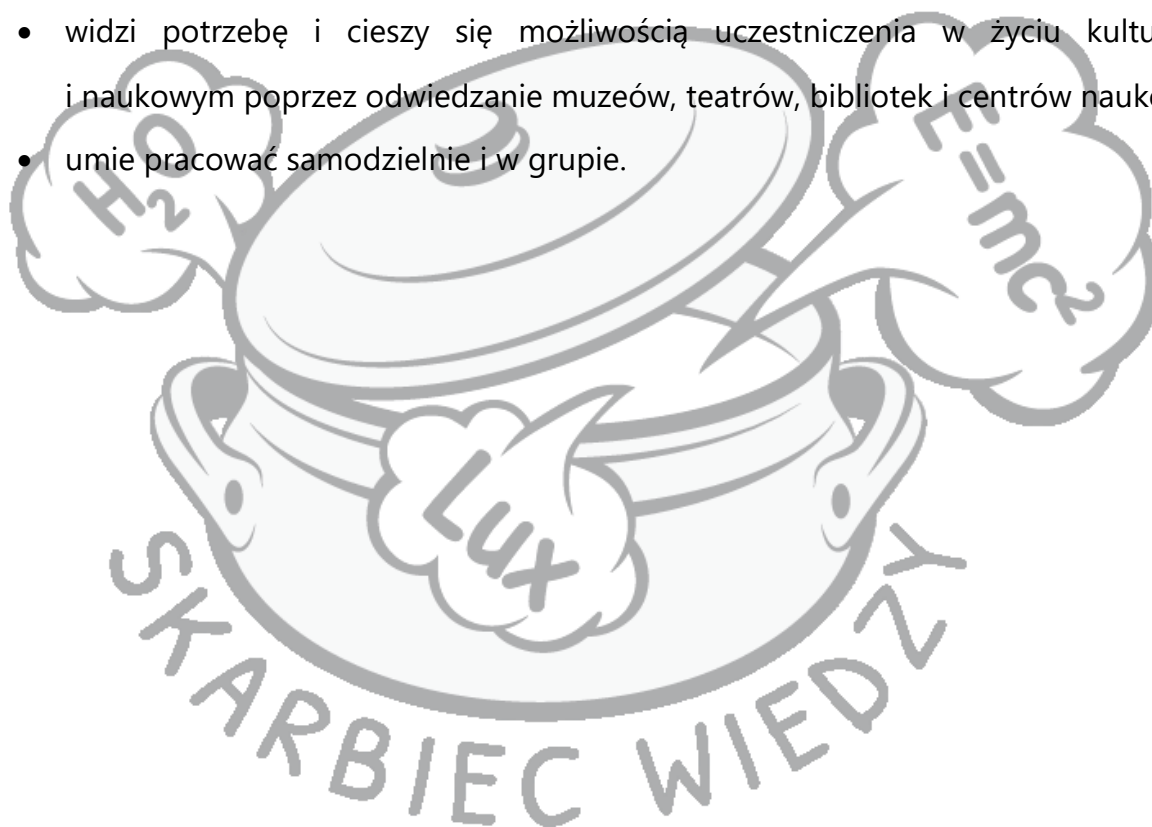
### **Zagadnienia gramatyczno-leksykalne:**

- od antycznych masek do emotikonów;
- słownictwo z zakresu teatrologii.

### **Efekty końcowe:**

- zna alfabet łaciński i zasady czytania po łacinie;
- zna wybrane zagadnienia gramatyczne: czas teraźniejszy czasownika; odmianę rzeczowników i przymiotników; liczebniki; przysłówki; przyimki;
- zna wybrane związki frazeologiczne związane z antykiem;
- zna pochodzenie nazw wybranych pierwiastków i związków chemicznych;
- zna etymologię wybranych nazw roślin i zwierząt;
- zna podstawowe słownictwo z zakresu: geografii, mitologii, astronomii, geometrii, chemii, kulinariów, architektury, botaniki, zoologii, oceanografii i teatrologii;
- dostrzega powiązania języków nowożytnych z językiem łacińskim i greckim;
- rozróżnia bogów i herosów greckich i rzymskich;
- zna wybrane mity, np. o porwaniu Europy, o wędrowce Odyseusza, o wyprawie Argonautów, o pracach Heraklesa, o Perseuszu i Andromedzie, o Romulusie i Remusie, o Narcyzie i Hiacyncie;
- dostrzega wpływ kultury antycznej na otaczający go świat;
- dostrzega ciągłość nauki od starożytności przez wieki późniejsze (Jan Heweliusz, Karol Linneusz, William Szekspir);
- dostrzega różnice między tradycją a przekazem historycznym;
- ma świadomość wartości europejskiego dziedzictwa kulturowego oraz naszej „małej ojczyzny”, czyli Gdańska, na przykładzie sylwetek uczonych i osób dla Gdańska zasłużonych, np. Jana Bernarda Bonifaccia, Jana Heweliusza, Bartłomieja Schachmanna;

- rozpoznaje budowle typowe dla antyku w Gdańsku;
- potrafi wymienić elementy kultury antycznej funkcjonującej w historycznym Gdańsku;
- zna geografie świata starożytnego;
- zna poszczególne etapy przygotowywania sztuki scenicznej;
- ma podstawową wiedzę o dziejach teatru;
- prezentuje nabyte w trakcie kursu umiejętności podczas przedstawienia teatralnego;
- widzi potrzebę i cieszy się możliwością uczestniczenia w życiu kulturalnym i naukowym poprzez odwiedzanie muzeów, teatrów, bibliotek i centrów naukowych;
- umie pracować samodzielnie i w grupie.



## **GRUPA C – ZAJĘCIA WSPOMAGAJĄCE DLA RODZICÓW**

### **Cele ogólne:**

- zapoznanie i integracja lokalnej społeczności z ośrodkiem akademickim;
- zapoznanie ze sposobem dostrzegania i rozumienia potrzeb emocjonalnych i intelektualnych dzieci;
- rozwój kompetencji w zakresie motywowania dzieci.

Strona | 15

### **Warsztaty I:**

**Czas trwania:** 2 x 45 min.

**Temat spotkania:** Wspieranie dzieci w rozwiązywaniu problemów, motywowanie do nauki i osiągnięcia sukcesów.

### **Opis ogólny:**

- omówienie zagadnień, jak wspólnie z dzieckiem radzić sobie z trudnościami w nauce i związanymi z nimi emocjami;
- poszukiwanie odpowiedzi na pytanie, czy każda motywacja ma taką samą wartość.

### **Warsztaty II**

**Czas trwania:** 3 x 45 min.

**Temat spotkania:** Rozwój kompetencji w zakresie rozumienia potrzeb emocjonalnych dzieci.

### **Opis ogólny:**

- praca nad rolą rodziców we wspieraniu dzieci, by radziły sobie z własnymi uczuciami;
- akceptowanie uczuć swoich dzieci;
- co zamiast karania?



## Warsztaty III

**Czas trwania:** 3 x 45 min.

**Temat spotkania:** Rozwój kompetencji w zakresie rozumienia potrzeb intelektualnych dzieci.

Strona | 16

### **Opis ogólny:**

- rozwijanie zainteresowań, predyspozycji i zdolności dzieci w wieku 11-15 lat;
- zachęcanie do samodzielności;
- czy może się dziecku nic nie chcieć?

