

Guió didàctic
Educació secundària



Un dia a l'antiga Grècia



Schola
Didàctica Activa, S.L

C. Guadiana, 24 local. 08014 Barcelona
scholactiva@scholactiva.com
www.scholactiva.com

Un dia a l'antiga Grècia

La gesta de l'antiga Grècia va ser la creació de la polis; amb ella naixia l'estructura econòmica permanent del mercat i també la idea de participació ciutadana en la seva vida política, el que anomenem democràcia. Per altra banda, aquesta estructura estatal navegava amb fermesa sobre les bases d'unes creences religioses i d'una cultura que l'havia d'impulsar.

La navegació i la recerca de nous territoris va dur els grecs a diferents punts de la Mediterrània, entre ells Catalunya, on van construir una nova ciutat per comerciar amb els grups autòctons, que poc a poc, es van anar impregnant de la seva manera de fer. Gregues són les primeres grans ciutats com Empúries, i grec, és també un dels ingredients que constitueix el tarannà de la nostra cultura. Aquest taller és un viatge a aquell món que ens ajuda a entendre una mica més el nostre.

Què cal saber abans de fer l'activitat?

- Saber situar cronològicament la civilització grega.
- Saber situar geogràficament Grècia i les colònies gregues.
- Tenir nocions sobre mitologia grega.

Objectius

- Identificar els principals edificis grecs.
- Analitzar l'urbanisme grec.
- Apropar-se a la mitologia grega.
- Enumerar les parts d'una casa grega.
- Distingir els edificis d'un oracle.
- Analitzar els productes de comerç.
- Exposar les conclusions a les que arriba cada grup de treball.
- Constatar els elements de la nostra cultura heretats dels grecs.
- Habituar-se a l'estudi científic d'un període històric.
- Respectar el patrimoni històric.

Competències bàsiques

Convivre i habitar el món

- Situar etapes i fets de la història personal per entendre el pas del temps.
- Descriure canvis i continuïtats.
- Plantejar preguntes.
- Identificar evidències i treure conclusions.
- Participar en un treball col·lectiu a l'aula.

Competències comunicatives

- Expressar idees i organitzar informacions.
- Comunicar idees i informacions de forma oral.



- Utilitzar vocabulari adequadament.

Competències metodològiques

- Plantejar preguntes que siguin objecte d'investigació.
- Utilitzar habilitats per al tractament de la informació.
- Contrastar informacions a partir de documentacions diverses.
- Utilitzar el pensament crític i creatiu per a l'anàlisi d'informació.

Competències personals

- Buscar els fonaments de la seva identitat.
- Aplicar projectes personals de manera responsable i creativa.
- Desenvolupar habilitats personals que afavoreixin les relacions interpersonals.

Continguts

- Enunciació de preconceptes a través de la projecció audiovisual.
- Organització del treball de grup.
- Manipulació de maquetes.
- Observació de material didàctic.
- Manipulació de reproduccions arqueològiques.
- Lectura de documents de l'època.
- Exposició de conclusions a través de la discussió i de la recerca realitzada.

Conceptes

- El territori grec.
- La polis.
- El funcionament de la ciutat-estat grega.
- L'habitatge en el context urbà grec.
- Les activitats econòmiques gregues.
- El sistema social.
- La religió.
- L'oracle.
- Les xarxes comercials.

Activitats d'aprenentatge

- Amb la projecció d'un audiovisual copsarem els preconceptes dels alumnes.
- Divisió del grup-classe en quatre grups de recerca, cadascun dels quals investigarà els següents temes: la polis, l'habitatge, l'oracle i la mitologia i el comerç.
- Amb la lectura de documents ens introduïrem en la manera de pensar i en l'estructura de la societat grega.
- Amb l'ajut de la maqueta d'una ciutat s'analitzarà l'estructura urbanística i els edificis principals.
- Gràcies a la maqueta d'una casa s'estudiarà la vida quotidiana d'un habitant d'Atenes.

- Amb la maqueta d'un oracle ens apropem a l'estructura religiosa i mitològica grega.
- Mitjançant les reproduccions arqueològiques s'entrarà en contacte amb la colonització comercial grega.

Temps i necessitats

El temps total del taller és de tres hores.

És necessari un canó de projecció i un ordinador.

