

20 Barok w Europie i w Polsce

WYMAGANIA WYNIKAJĄCE Z PODSTAWY PROGRAMOWEJ

XVII. Europa w XVI–XVII w.

Uczeń:

4) opisuje przemiany w kulturze europejskiej w XVII w.

Uczeń spełnia wymagania określone dla zakresu podstawowego, a ponadto:

4) charakteryzuje sztukę barokową.

XXIII. Ustrój, społeczeństwo i kultura Rzeczypospolitej Obojga Narodów w XVII w.

Uczeń:

4) rozpoznaje dokonania twórców epoki baroku powstałe na terytorium Rzeczypospolitej Obojga Narodów.

Uczeń spełnia wymagania określone dla zakresu podstawowego, a ponadto:

3) charakteryzuje cechy sztuki barokowej i opisuje sarmatyzm jako ideologię i styl życia szlachty w Rzeczypospolitej Obojga Narodów.

CZAS ZAJĘĆ

1 godzina lekcyjna

CELE LEKCJI

Uczeń:

ZNA

- postacie: El Greca, Giovanniego Lorenza Berniniego, Caravaggia, Rembrandta, Petera Paula Rubensa, Diega Velázqueza, Tomasza Dolabelli, Franciszka Leleszyckiego, Daniela Schultza, Miguela de Cervantesa, Jeana Baptiste'a Racine'a, Moliera, Jeana de La Fontaine'a, Macieja Kazimierza Sarbiewskiego, Samuela Twardowskiego, Jana Chryzostoma Paska, Marianny Marchockiej, Wacława Potockiego, Wespazjana Kochowskiego, Stanisława Herakliusza Lubomirskiego, Jana Sebastiana Bacha, Georga Friedricha Händla, Antonia Vivaldiego, Claudia Monteverdiego, Kartezjusza, Barucha Spinozy, Francisca Bacona, Johna Locke'a, Thomasa Hobbesa, Johannesa Keplera, Isaca Newtona, Jana Heweliusza
- cechy manieryzmu i baroku
- czas i miejsce rozwoju manieryzmu i baroku
- przykłady baroku w architekturze, rzeźbie, malarstwie, literaturze i muzyce
- europejskich i polskich twórców muzyki barokowej

ROZUMIE

- pojęcia: barok, manieryzm, barok dworski, kalwaria, szlachecki portret trumienny, klasycyzm, opera, racjonalizm, empiryzm, *tabula rasa*, liberalizm, umowa społeczna, rewolucja naukowa, sarmatyzm
- rolę królów i rodów magnackich w rozwoju sztuki

POTRAFI

- przedstawić okoliczności rozwoju baroku
- wskazać cechy baroku na przykładzie budowli, rzeźby i obrazu
- omówić nowe nurty w filozofii w XVII w.
- scharakteryzować sarmatyzm

I. WPROWADZENIE

Podajemy temat i główny cel lekcji.


II. ROZWINIĘCIE

Prosimy o przypomnienie cech odrodzenia. Zapowiadamy, że na dzisiejszej lekcji uczniowie poznają kolejny styl w sztuce, czyli barok.

Polecamy uczniom lekturę podręcznika *Narodziny baroku* (s. 202–203) i zadajemy pytania:

- › Gdzie i kiedy powstał manieryzm?
- › Czym się charakteryzował ten nurt? (Możemy też poprosić uczniów, aby na podstawie obrazu (m1, s. 202) w podręczniku wskazali cechy manieryzmu).
- › Jakie znaczenie w rozwoju baroku miała kontrreformacja?
- › W których krajach rozwinął się barok?
- › W których krajach barok trwał krótko i dlaczego?

Lekcja zostanie przeprowadzona z zastosowaniem metody stacji. Polega ona na tym, że zespoły podchodzą do ponumerowanych stacji (łącznie ma ich być jedenaście) i rozwiązują znajdujące się na nich zadania. Uczniowie mogą korzystać z podręcznika oraz innych źródeł wiedzy.

Kładziemy na stacjach zadania wydrukowane w kilkunastu kopiach. ▶  Następnie dzielimy klasę na grupy dwuosobowe. Zespoły podchodzą do kolejnych stolików i wykonują zadania.


Na bieżąco sprawdzamy odpowiedzi uczniów i korygujemy je, gdy zajdzie potrzeba. Na koniec tej części lekcji podsumowujemy pracę zespołów.

III. PODSUMOWANIE

Zadajemy uczniom pytania:

- › Jaką rolę odegrali władcy i rody magnackie w rozwoju baroku?
- › Na czym polegała zasada umowy społecznej?
- › Jaka była różnica między racjonalizmem a empiryzmem?

METODY KONTROLI

Dzielimy klasę na cztery grupy, a następnie gramy w grę planszową dostępną na stronie flippity.net. ►  Informujemy uczniów o zasadach i rozpoczynamy grę.

Zasady gry planszowej

Każda grupa wybiera pionek. Następnie przedstawiciele kolejnych grup wykonują rzuty kostką (klikając w nią myszką) i przesuwają pionki na planszy o liczbę wyrzuconych oczek. Jeśli pionek zatrzyma się na polu z literą „i”, grupa musi kliknąć w tę literę i odpowiedzieć na ukazane na ekranie pytanie. Jeśli nie odpowie poprawnie, cofa pionek o tyle samo pól. Jeśli zespół udzieli poprawnej odpowiedzi, pozostaje na tym polu. Każda grupa może skorzystać – ale tylko trzy razy w czasie gry – z kart dodatkowej szansy umieszczonych pod znakiem zapytania. Kartę tę wybiera się poprzez kliknięcie „?” tuż po przeczytaniu pytania. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza dotrze do mety.

PRACA DOMOWA

Wykonaj polecenie 2 z podręcznika (s. 212).