KRIIPIVAD MÜÜDID

Tunnikavad

**I rühm**

**Achilleus ja Patroklos**

**Tunni teema:**

Achilleus ja Patroklos, müüdi algupärane vorm ja selle jäljed hilisemates kultuuritekstides.

**Õpitulemused:**

* 1. Tunni lõpuks õpilane tunneb Trooja sõja müüti ja olulisemaid tegelasi.
  2. Tunni lõpuks suudab õpilane mõista Achilleuse ja Patroklose suhte erinevaid

tõlgendusviise ja loob enda arvamuse.

* 1. Tunni lõpuks õpilased mõistavad, miks müüdid ja nende tundmine on tänasel päeval oluline kultuuriruumis orienteerumiseks.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tunni osad | Tegevuste kirjeldused | Tegevusele kuluv aeg | Õpetaja tegevus | Õpilaste tegevus |
| Ettevalmistus  Sissejuhatus   * Tähelepanu haaramine * Häälestus (eesmärgipüstitus, motiveerimine) * Eelteadmiste väljaselgitamine * Vajaminevate teadmiste kordamine | Kogunemine ja tunni alustamine. Algteadmiste kontrollimine. | 7 min | Tutvustame kes me oleme ja miks me tundi anname. Anname õpilastele väga üldise ülevaate trooja sõjast et eelteadmisi käivitada. | Õpilased kuulavad lühikokkuvõtet ja  meenutavad oma teadmisi müütidest. |
| II Põhiosa   * Tagab tunni eesmärgi täitmise | Sissejuhatus videosse ning video vaatamine. | 28 min  13 min kirjeldus  15 min video | Põhjalikum kirjeldus trooja sõjast ja Achilleuse müüdist kasutades tahvli peal tehtud joonist mida saab jooksvalt uuendada. Pika kirjelduse jooksul peab kindlasti ära mainima teemad mis esinevad viktoriinis, aga ei esine videos.  Õpetaja annab õpilastele ette olulised sündmused trooja sõja müüdis, aga vales järjekorras, õpilased peavad sündmused õigesse järjekorda panema.  Peale seda kirjeldust näitab õpetaja videot. | Õpilased peavad panema trooja sõja sündmuseid õigesse järjekorda ja  kuulama Trooja sõja kokkuvõtet. |
| III Lõpetav osa   * Tunni kokkuvõte, eesmärgi kontroll * Tagasiside * Kodutöö | Arutelu videos püstitatud teemal.  Kinnistav ülesanne. | 10 min | Õpetaja jagab õpilased gruppidesse ja selgitab arutelu teemat. Kas õpilased eelisatavad pikka ja rahulikku elu või arvavad et lühike ja suursugune elu on parem.  Tunni lõpuks tehakse Kahoot viktoriin et kinnistada tunnis saadud teadmisi.  Kodutööks palume täita tagasisidevormi. | Õpilased peavad neljastes gruppides  arutelu etteantud teema kohta ja  väljendavad oma arvamust.  Õpilased osalevad Kahooti  viktoriinis. |

**II rühm**

**Kuningas Oidipus**

**Tunni teema:**

Kuningas Oidipus, müüdi algupärane vorm ja selle jäljed hilisemates kultuuritekstides.

**Õpitulemused:**

* 1. Tunni lõpuks õpilane tunneb kuningas Oidipuse müüti ja olulisemaid tegelasi.
  2. Tunni lõpuks suudab õpilane mõista Oidipuse müüdi tõlgendusviise ja loob enda arvamuse.
  3. Tunni lõpuks õpilased mõistavad, miks müüdid ja nende tundmine on tänasel päeval oluline kultuuriruumis orienteerumiseks.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tunni osad | Tegevuste kirjeldused | Tegevusele kuluv aeg | Õpetaja tegevus | Õpilaste tegevus |
| Ettevalmistus  Sissejuhatus   * Tähelepanu haaramine * Häälestus (eesmärgipüstitus, motiveerimine) * Eelteadmiste väljaselgitamine * Vajaminevate teadmiste kordamine | Kogunemine ja tunni alustamine.  Tutvustus projekti ning meie uuritud teemasse, eesseisva tunni ülesehituse tutvustus. | 2 min  2 min | Õpetaja alustab tunniga ja meenutab, mida on eelnevalt teema kohta õpitud. | Õpilased tutvuvad eesootava tunni ülesehitusega, annavad tagasisidet varem õpitu kohta. |
| II Põhiosa   * Tagab tunni eesmärgi täitmise | Sissejuhatus videosse ning video vaatamine.  Videos nähtu kordamine Kahoot programmi abil. | 25 min | Õpetaja käivitab video, vastab küsimustele ning käivitab pärast Kahoot võistluse. | Õpilased vaatavad videot ning võistlevad Kahoot keskkonnas. |
| III Lõpetav osa   * Tunni kokkuvõte, eesmärgi kontroll * Tagasiside * Kodutöö | Kokkuvõttev arutelu videos püstitatud teemal.  Koduse ülesande jagamine. | 10 min | Õpetajad teevad kokkuvõtte tunni kohta ning vastavad õpilaste küsimustele. Õpetaja tutvustab tagasiside küsimustikku. | Õpilased kuulavad sisulist kokkuvõtet ning esitavad küsimusi. |

**Prometheus**

**III rühm**

**Tunni teema:**

Prometheus, müüdi algupärane vorm ja selle jäljed hilisemates kultuuritekstides.

**Õpitulemused:**

* 1. Tunni lõpuks õpilane tunneb Prometheuse müüti ja olulisemaid tegelasi.
  2. Tunni lõpuks suudab õpilane mõista Prometheuse müüdi erinevaid tõlgendusviise ja loob enda arvamuse.
  3. Tunni lõpuks õpilased mõistavad, miks müüdid ja nende tundmine on tänasel päeval oluline kultuuriruumis orienteerumiseks.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tunni osad | Tegevuste kirjeldused | Tegevusele kuluv aeg | Õpetaja tegevus | Õpilaste tegevus |
| Ettevalmistus  Sissejuhatus   * Tähelepanu haaramine * Häälestus (eesmärgipüstitus, motiveerimine) * Eelteadmiste väljaselgitamine * Vajaminevate teadmiste kordamine | Kogunemine ja tunni alustamine. Sissejuhatus videosse. | 10 min | Õpetaja alustab tunniga ja meenutab, mida on eelnevalt teema kohta õpitud. Palub õpilastel juba video vaatamise ajal hilisemale arutelu teemale mõelda. | Õpilased meenutavad ja jagavad oma varasemaid teadmisi teema kohta. |
| II Põhiosa   * Tagab tunni eesmärgi täitmise | Video vaatamine.  Videos nähtu kordamine. Kahoot. | 25 min | Kahooti läbiviimine.  Kahooti ja video kohta tekkinud küsimustele vastamine. | Õpilased vaatavad videot ning osalevad Kahootis. |
| III Lõpetav osa   * Tunni kokkuvõte, eesmärgi kontroll * Tagasiside * Kodutöö | Arutelu videos püstitatud teemal.  Koduse ülesande jagamine. | 10 min | Õpetaja jagab õpilased gruppidesse (4) ja selgitab arutelu teemat: „Kas Prometheus vääris oma karistust?“ Kaks gruppi otsivad karistust pooldavaid argumente ja kaks gruppi otsivad argumente, mis on karistuse vastu.  Viib läbi arutelu.  Teeb rühmatööst kokkuvõtte.  Selgitab kodutöö sisu: vaadata uuesti videot ja täita küsimustik; täita tagasiside küsimustik. | Õpilased jagunevad gruppidesse ja arutlevad etteantud teemal. Jagavad arutelu tulemusi.  Õpilased kuulavad õpetaja antud koduseülesande selgitusi. |

**IV rühm**

**Meduusa**

**Tunni teema:**

Meduusa, müüdi algupärane vorm ja selle jäljed hilisemates kultuuritekstides.

**Õpitulemused:**

* 1. Tunni lõpuks õpilane tunneb Meduusa müüti ja olulisemaid tegelasi.
  2. Tunni lõpuks suudab õpilane mõista Meduusa müüdi erinevaid

tõlgendusviise ja loob enda arvamuse.

* 1. Tunni lõpuks õpilased mõistavad, miks müüdid ja nende tundmine on tänasel päeval oluline kultuuriruumis orienteerumiseks.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Tunni osad | Tegevuste kirjeldused | Tegevusele kuluv aeg | Õpetaja tegevus | Õpilaste tegevus |
| Ettevalmistus  Sissejuhatus   * Tähelepanu haaramine * Häälestus (eesmärgipüstitus, motiveerimine) * Eelteadmiste väljaselgitamine * Vajaminevate teadmiste kordamine | Kogunemine ja tunni alustamine.  Arutelu teemal, mis on müüt ja mütoloogia, et tekitada arutelu.. | 10 min | Õpetaja alustab tunniga ja meenutab, mida on eelnevalt teema kohta õpitud. | Õpilased tervitavad õpetajat.  Ütlevad, mis on nende jaoks müüdid ja milliseid müüte nad tunnevad ja mida nad teavad Meduusast. |
| II Põhiosa   * Tagab tunni eesmärgi täitmise | Powerpoint slaidid „Mütoloogia ja müüdid“ (lisatud Moodle’isse): mütoloogia üldiselt, kes uurivad ja miks, uus mütoloogia, müüdi tüübid  Sissejuhatus videosse ning video vaatamine.  Videos nähtu kordamine. | 25 min | Õpetaja tutvustab mõisteid ’müüt’ ja ’mütoloogia’.  (Vt. Lisas esituse slaidid)  Õpetaja juhatab video sisse. Pärast video vaatamist juhib tähelepanu kasutatud allikatele. Õpetaja küsib õpilastelt, mis oli nende jaoks videos kõige meeldejäävam. Õpetaja juhatab sisse Kahooti. | Õpilased  kuulavad õpetaja seletusi.  Mälumäng Kahootis: kõik mängivad individuaalselt, palume neil mängule registreeruda oma nimega, kui keegi oma nimega osa võtta ei taha, siis võib ka varjunimega; mainime ka, et mõnes küsimuses võib olla mitu õiget vastust. |
| III Lõpetav osa   * Tunni kokkuvõte, eesmärgi kontroll * Tagasiside * Kodutöö | Arutelu videos püstitatud teemal.  Koduse ülesande jagamine. | 10 min | Õpetaja jagab õpilased gruppidesse ja selgitab arutelu teemat. | Õpilased arutlevad grupis õpetaja välja pakutud teemal.  Õpilased kuulavad õpetaja jagatud ülesannet. |

Lisamaterjalid

III RÜHM

**LÜNKTEKST**

Prometheus, kelle nimi tähendab kreeka keeles .....................................................oli üks suurtest titaanidest. Titaanid olid Kreeka mütoloogias.........................................., kes valitsesid maailma enne kui Olümpose jumalad, eesotsas Zeusiga, selle võimu neilt haarasid. Peitnud luud rohke rasva kihi alla, valis Zeus jumalatele ohverdamiseks.......................................................mis tähendas, et liha jäi inimestele söömiseks. Karistuseks selle pettuse eest, peitis Zeus surelike eest..............................., mille Prometheus siis inimestele tagasi varastas. Selle hinnaks ja inimkonna karistamiseks lõi Zeus naise,..............................................., ja saatis ta Epimetheuse juurde, kes Prometheusi hoiatustest hoolimata, naisega abiellus. Pandoraga tuli kaasa aga laegas, mis vallandas maailma kõik..................................................... Zeus käskis Epimetheusel oma venna, Prometheuse, Kaukaasias mäe külge naelutada, peale mida saatis ta kotka iga päev sööma Prometheuse.................................., mis siis iga öö tervenes. Nii on läbi aegade sümboliseerinud Prometheusi ‘kingitus’ ühtlasi ka inimeste vajadust töötada................................................................................ Inimliku leidlikkuse eeskujuna ja surelike kannatuste sümbolina kehastab ta inimese seisundi...................................ja.......................................

IV RÜHM

**Viktoriin:**

1. Millise riigi ranniku lähedal saarel elasid gorgod?

Liibanon

Liibüa

Lesotho

1. Kes neist uurivad mütoloogiat?

Etnoloogid

Geoloogid

Juristid

1. Millises filmis on üks tegelastest Medusa?

Titaanide kokkupõrge (Clash of the Titans)

Psühho (Psycho)

Marukoerad (Reservoir Dogs)

Tasujad (The Avengers)

1. Mida tegi Athena Medusa peaga?

Kasutas lahingus vaenlaste kivistamiseks

Viskas merre nümfidele

Pani oma templiseinale

Kinnitas oma turvisele

1. Mitu õde oli Medusal?

Kolm

Üks

Kaks

Tal ei olnud ühtegi õde

1. Kelle neist Perseus päästis?

Hermes

Andromeda

Athena

Atlas

1. Milline neist on alusmüüt?

Romulus ja Remus

Heraklese vägitööd

Daidalos ja Ikaros

Titaanide heitlus

1. Millised ühiskondliku liikumise esindajad seostavad end Medusa tegelaskujuga?

Feministid

Hipid

Anarhistid

LGBT+ kogukond

1. Kes Vana-Kreeka suurmeistritest kajastavad Medusat oma teostes?

Aristoteles

Hesiodos

Sokrates

Ovidius

1. Medusa oli Vana-Kreeka mütoloogias:

surelik jumalus

1. Mida tähendab „gorgo“?

julmus

hirmus

kaitsja

1. Kes hüppas välja Medusa kaelast?

Sfinks

Chrysaor

Pegasos

Hüdra

1. Kes on Medusa feministide jaoks?

ohver

ilu sümbol

võrdõiguslikkuse sümbol

naiseliku raevu sümbol

1. Millised Vana-Kreeka jumalad on Medusa looga seotud?

Zeus

Poseidon

Hermes

Aphrodite

1. Millise loomaga on Medusat filmides seostatud?

madu

skorpion

ämblik

varaan

1. Mis tekkisid poeet Ovidiuse järgi Medusa kivistava pilgu tulemusel?

vetikad

meritähed

korallid

merisiilid

1. Milline mäestik tekkis Medusa kivistava pilgu tõttu?

Andid

Atlas

Alpid

Apenniinid

1. Nimeta mõni Medusat kujutanud renessansi/barokiajastu kunstnik.

Böcklin

Caravaggio

Rossetti

Rubens

Kõikide rühmade tagasiside küsimustik

1. Mis Vana-Kreeka mütoloogiat käsitleva tunni juures kõige rohkem meeldis?
2. Milline Kreeka mütoloogia tegelane on Sinu arvates kõige huvitavam? Miks?
3. Mis jäi videoesseest kõige eredamalt meelde?
4. Kas tunnis saadud teave muutis Sinu ettekujutust käsitletud mütoloogilisest tegelasest? Kui jah, siis kuidas?
5. Kas Sinu meelest on müüdid olulised ja elujõulised? Miks? Too mõni näide.