



VÄRLDSKULTURMUSEERNA
THE NATIONAL MUSEUMS OF WORLD CULTURE

ANTI KENS GREKLAND ONLINE

LÄRARHANDLEDNING DIGITALT SKOLPROGRAM MED MUSEIPEDAGOG VIA VIDEOMÖTE

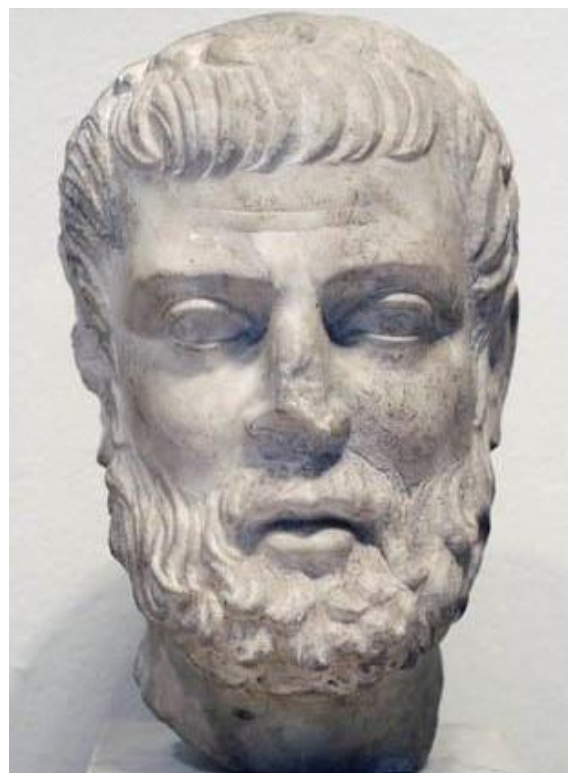
Grundskola åk 7-9, gymnasieskola och vuxenstuderande i ämnena
Historia, SO, Religion, Svenska och Bild

Introduktion

Onlineprogrammet Antikens Grekland Online erbjuder en lärorik och intresseväckande upplevelse främst inom ramen för skolämnet Historia i grundskolans årskurs 7-9, samt gymnasieskolan och vuxenutbildning. Anpassade kopplingar kan även göras till ämnena Svenska, Bild och Religion/ Religionskunskap utifrån teman om litteratur, dramatik, konst, religion och mytologi. Programmet kan levandegöra läroplansanknuten tematik, skapa engagemang och en bas för samtal, och därigenom ligga till grund för ett starkt lärande (se Läroplanskopplingar Antikens Grekland Online). Programmet är digitalt och genomförs utifrån ett videomöte via dator där museipedagogen projiceras på duk i klassrummet och bedriver undervisningen därifrån. Lärarens undervisning kring temat kan fortgå under flera tillfällen och delas upp utifrån strukturen före-under-och efter programmet.

I Världskulturmuseernas samlingar på Medelhavsmuseet finns föremål, arkeologiska lämningar, skulpturer, keramik och redskap från antikens Grekland och Romarriket. Vad de grekiska stadsstaterna var för riken och hur människorna levde sina liv är grunden för programmet där eleverna får lära sig att tolka museiföremål och arkeologiskt källmaterial, och försöka tyda vad och hur de kan berätta om teman som – samhälle, politik, ekonomi, religion, mytologi och krig. Vad berättar två porträttbyster om levnadsförhållandena för män och kvinnor i stadsstaten Athen? Vad berättar en trasig figurin om grekernas religion och alla gudar? Vad berättar en ring om vetenskap, filosofi och synen på kunskap?

Vad menas med antiken? Vad är arkeologi? Under programmet ställs frågor och eleverna får diskutera. Kortfilmer från Världskulturmuseernas digitala lärplattform *Antiken* visas där museiföremål levandegörs och sätts i sin rätta kontext. Spåren efter antikens Grekland listas – såväl tankegods som platser som Parthenontemplet och Athens agora. Under det elevaktiva programmet får eleverna kunskap om stadsstater som Athen och Sparta. Från Perserkrigen, via den klassiska eran, till Alexander den Store och romarnas erövring. Programmet knyter an till plattformen Antiken och kan fungera som en introduktion till ett fortsatt arbete med denna, såväl som en sammanfattning och fördjupning i samband med egen undervisning.



Inför onlineprogrammet

För att eleverna på bästa sätt ska kunna ta sig an museernas utbud kan det vara bra att redogöra för vissa fakta, teman och begrepp, såväl som museerna i sig, inför onlineprogrammet:

Världskulturmuseernas webbsida

[Världskulturmuseerna - Världskulturmuseerna \(varldskulturmuseerna.se\)](http://varldskulturmuseerna.se)

Filmer om Världskulturmuseerna och deras museer och samlingar hittas via:

<https://www.youtube.com/user/varldskulturmuseet>

Inför ett onlineprogram om antikens Grekland är vår rekommendation att i skolundervisningen först ge en introduktion till kulturen och epoken, såväl som andra tidigare historiska kulturer i och kring Medelhavet.

Det finns en möjlighet att via andra onlineprogram och digitala lärresurser ta sig an andra historiska kulturer genom *De tidiga flodkulturerna Online*, *Forntida Egypten Online*, *Romariket Online* samt två av Världskulturmuseernas digitala lärplattformar:

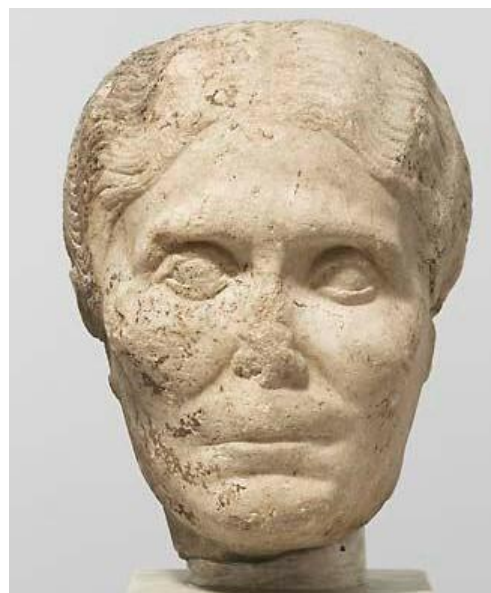
Allt har en historia – föremål och kortfilmer om världens historia, däribland ovan kulturer.

<https://www.varldskulturmuseerna.se/digitala-resurser/skolprogram-online/allt-har-en-historia/>



Antiken – ett omfattande lärmaterial som grundar sig i Medelhavsmuseets samling och den senaste forskningen, uppdelat i teman som Liv & Död, Politik & Samhälle, Religion & Mytologi, Krig & Konflikter, Handel & Ekonomi, Vetenskap & Språk, Litteratur & Dramatik, Konst & Arkitektur, samt Idrott.

[Antiken - Världskulturmuseerna](http://varldskulturmuseerna.se/antiken)



Under onlineprogrammet

Efter att museipedagogen och läraren testat tekniken startar lektionen. Läraren håller en introduktion och lämnar över till museipedagogen som introducerar sig själv, Världskulturmuseerna och programmet.

Inledningen fortsätter med vad som menas med begreppen antiken och arkeologi, samt frågan hur man kan få reda på fakta om antikens Grekland. Eleverna får tolka vad för slags kunskap man kan utröna från två porträttbyster som föreställer en man och en kvinna. Hur levde grekerna i fråga om levnadsstandard, livslängd, hälsa, genus, klass och slaveri? En utflykt görs till Parthenon-templet vid Akropolis där en figurin berättar om gudinnan Athena. Vilka fler gudar fanns det och hur var religionen en ständig del av vardagen? En vas med Herakles-motiv skildrar den rika mytologin och historierna om alla äventyr och hjältar. Vad var det Trojanska kriget? Vilka var Homeros och Akilles? Den grekiska vetenskapen och filosofin och dess banbrytande framsteg listas. Vilka var Sokrates, Platon och Aristoteles?

Jämförelser görs mellan Spartas dubbelkungadöme och Athens demokrati. Hur skiljer sig det politiska systemet från det vi har i Sverige idag? En amfora för frakt av vin beskriver det grekiska handelssystemet och dess kolonier och handelsstationer. Över en spjutspets hittad i Italien får eleverna fundera över tidsperiodens krig och konflikter. Avslutningsvis sker en sammanfattning där spåren från det antika Grekland listas. Möjligheten att ställa frågor finns.

Arbetsuppgifter, frågor och övningar till efter onlineprogrammet

Efter programmet kan elever och lärare arbeta vidare med antiken, de grekiska stadsstaterna, Romarriket och Medelhavsmuseet samling via:

Antiken – en digital lärplattform med massor med teman, texter, bilder, föremål, filmer, kartor, tidslinjer, lärarhandledningar, övningar och arbetsuppgifter.

[Antiken - Världskulturmuseerna](#)

[Upptäck samlingen – använd föremål som källor! - Världskulturmuseerna \(varldskulturmuseerna.se\)](#)



Frågor till onlineprogrammet

Frågorna relaterar till det innehåll som förmedlas av museipedagogen under onlineprogrammet. Arbeta enskilt eller i grupp.



1. Vad menas med begreppet antiken?
Vad menas med arkeologi? Hur kan man få kunskap om äldre historiska kulturer som antikens Grekland?
2. Vilken slags kunskap och information kan man få från ett arkeologiskt föremål/museiföremål? Vilka frågor kan föremålet möjligen besvara?
3. Vad menas med begreppet stadsstat?
Nämn minst två grekiska stadsstater?
4. Hur levde antikens greker i jämförelse med oss? Ta upp begrepp som livslängd, hälsa, genus (män och kvinnor), klass och slaveri.
5. Vad var och är idag Parthenontemplet och Athens agora?
6. Vilka gudar trodde antikens greker på?
Nämn fem gudar med namn och styresområde. På vilket sätt var religionen en del av människors vardag?
7. Vilka var Herakles, Homeros och Akilles?
Vad var det Trojanska kriget?
8. Vilka var Sokrates, Platon och Aristoteles?
Ange några idéer de hade om människan och världen.
9. Lista minst tre ytterligare uppfinningar och idéer som "de gamla grekerna" var först med.
10. Hur skiljer sig vårt demokratiska system med stadsstaten Athens demokrati?
11. Vad var stadsstaten Sparta för ett samhälle?
12. Beskriv det grekiska handelssystemet och de varor som spreds.
13. Vem var Alexander den Store och vad åstadkom han?
14. Berätta om en eller flera av nedanstående konflikter med några meningar:

Perserkrigen
Peloponnesiska kriget
Kriget med romarna
15. Hur lever spåren från antikens Grekland kvar idag?

Massvis med fler övningar, arbetsuppgifter och kunskapsmaterial finns på:

[Antiken - Världskulturmuseerna](#)