

Metodický list k pracovnímu listu – dějepis, opakovací hodina

Předmět	Dějepis
Ročník	6.
Tématický celek	Starověk – orientální despotie
Název	Opakování – starověký Egypt
Klíčová slova	Egypt, náboženství, faraon, mumie, pyramidy, hrobka
Výukový cíl, klíčová kompetence	Procvičení základních znalostí a pojmů ze starověkého Egypta formou naučné stezky a plnění úkolů. Kompetence k učení, komunikativní, sociální a pracovní
Časová dotace	1 vyučovací hodina = 45 minut
Popis úkolu pro žáka	Žáci plní postupně v daném pořadí úkoly, které je posouvají vpřed. Jednotlivá stanoviště a úkoly na nich: a) Žáci mají za úkol pátrat v určeném prostoru (třídě) a hledat ukryté vytištěné sošky. Po nalezení sošky zapíší do výsledkové listiny, co soška představuje a z jakého časového období a země pochází. Po správném zodpovězení odpovědi přechází na další stanoviště. b) Žáci obdrží kvízový QR kód a test k vyřešení. Podle odpovědí vybarví příslušná chybějící políčka QR kódu. V případě správných odpovědí je QR kód vybarven správně a po naskenování (použijí se školní iPady nebo vlastní smartphony) se objeví vyhodnocení. c) Žáci shlédnou s brýlemi na VR neznámý program ze shora uvedeného výběru. Poté popíší, co viděli a pokusí se uhádnout, o co se jedná. d) Žáci si vybere fotografii z nabídky a určí, co je na fotografii (např. pyramidy v Gíze, hrobka Tutanchamona, chrám Abu Simbel ...). Na závěr se vyfotografují a metodou barevného klíčování dostanou tuto fotografii jako pozadí. Fotografie potom dostanou po vytištění na památku jako odměnu za splnění úkolů.

Metodický návod pro učitele	Je vhodné pracovat v menších skupinkách. Učitel působí jako mentor, který usměrňuje jejich práci, vyhodnocuje odpovědi a jejich správnost a řídí jejich pohyb na stanovištích.
Zdroje informací	a) Sošky – www.thingiverse.com b) QR kódy – vlastní zdroj c) Programy VR - Avantis World Theme Park, Class VR Portal (školní licence) d) Fotografie – www.pixabay.com
Pomůcky	Pomůcky: a) postavičky vytištěné na 3D tiskárně (soubory Egyptian_models.stl, Bastet.stl, Anubis.stl, Horus.stl), b) zašifrované neúplné QR kódy, c) brýle na virtuální realitu ClassVR 255/64 Premium Headset + materiály Pyramids of Giza, Court of Ramesses II, Ramesses VI Tomb, Ancient Egyptian Temple, Temple of the Goddess Hathor, d) iPad se stativem + aplikace Green Screen by DoInk, fotografie s motivem starověkého Egypta ze zdroje Pixabay.com.
Hodnocení	Na závěr hodiny provede učitel vyhodnocení aktivity žáků, důraz není kladen na naučené znalosti, ale na aktivitu, práci s informacemi, spolupráci ve skupině. Zároveň žák jako zpětnou vazbu označí na pracovním listě emotikon – jak se mu hodina líbila.