Projekt MTV - David & Michal Šmídovi

od David ŠMÍD (bambula@students.zcu.cz)

O projektu:

Tento projekt zpracovává opakovací hodinu z předmětu Dějepis za použití moderních technologií a výukových metod. Hodina je naplánována formou "naučné stezky", na které žáci na stanovištích plní postupně úkoly, ze kterých získávají poznatky. Ty na konci hodiny vyhodnotí a zjistí z nich odpověď jaké starověké kultury se hodina týká. Při plnění úkolů se využívají figurky z 3D tiskárny, doplňovací QR kódy, VR brýle a program na barevné klíčování. Cílem hodiny je povzbuzení aktivity žáků, práce s informacemi a spolupráce ve skupině.

Jednotlivá stanoviště a úkoly na nich:

1. 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 správné odpovědi přechází na další stanoviště.
2. 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.
3. Žáci shlédnou s brýlemi na VR neznámý program ze shora uvedeného výběru. Poté popíše, co viděl a pokusí se uhádnout, o co se jedná.
4. Žák si vybere fotografii z výběru a určí, o co se jedná (např. pyramidy v Gíze, hrobka Tutanchamona, chrám Abu Simbel …). Na závěr je vyfotografován a metodou barevného klíčování dostane tuto fotografii jako pozadí. Fotografii potom dostane po vytištění na památku jako odměnu za splnění úkolů.

Popis hodiny

Opakovací hodina bude probíhat formou bojové hry, která bude rozmístěna do jednotlivých stanovišť, které se budou nacházet v různých místnostech/učebnách v prostorech školy. Potřebné pro tyto aktivity jsou také pomůcky, které si rozepíšeme níže.

Potřebné pomůcky:

1. postavičky vytištěné na 3D tiskárně (soubory Egyptian_models.stl, Bastet.stl, Anubis.stl, Horus.stl)
2. zašifrované neúplné QR kódy – viz příloha
3. 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 – zdroj Avantis World Theme Park, Class VR Portal
4. iPad se stativem + aplikace Green Screen by DoInk, fotografie s motivem starověkého Egypta ze zdroje Pixabay.com

Sošky



Soška



Soška



Soška



Metodické listy

Soubory ke stažení