



FORNTIDEN – VEGA Undervisningssekvens

Ämne: Att förstå antikens tid – egyptisk kultur.

Ämne(n): Historia

Ålder/Betyg: 12+

Kort beskrivning av VR/AR-spelen i detta scenario:

MOZAIK 3D (AR/VR) Mozaik3D-mobilapplikationen är ett verktyg för att utforska mer än 1200 pedagogiska 3D-scener och videor, interaktiva aktiviteter och spel med hjälp av en smartphone eller surfplatta.

Interaktiva pedagogiska scener som är relaterade till historia, teknik, fysik, matematik, biologi, kemi, geografi och bildkonst gör inlärningsupplevelsen till ett äventyr. De flesta av våra 3D-scener innehåller berättarröst, inbyggda animationer, såväl som etiketter, roliga animerade aktiviteter och andra visuella element. Genom att skapa ett gratis användarkonto kan du öppna fem pedagogiska 3D-scener gratis varje vecka.

3D-scenerna finns på flera språk, vilket också erbjuder en utmärkt möjlighet att lära sig och öva på språk.



DISCOVER EGYPT (VR) Utforska de antika egyptiska ruinerna för att se vad de kan ha att säga om livet och kulturen i tidiga civilisationer. 1323 f.Kr.: en tid då Egypten är en erkänd världsmakt. Det är den unge ledaren, kung Tutankhamon har gått bort och begravd i vad som skulle bli en av de största ikonerna i det antika Egypten. Graven är full av skatter och artefakter som symboliserar den antika egyptiska kulturen. Århundraden senare avslöjas graven av den brittiske arkeologen Howard Carter, och nu kan du också utforska graven. Se dig omkring och lär dig mer om dess innehåll Discover Mode, eller ta alla skatter innan tiden rinner ut i Treasure Hunt.



COSPACEEDU(AR) CoSpaces Edu är en app som används i skolor runt om i världen och låter barn enkelt skapa sitt eget virtuella innehåll. CoSpaces Edu fungerar helt enkelt som en webbplats i webbläsaren men också som en mobil- och surfplatta-app. Låt eleverna bygga, koda och utforska sina egna skapelser i VR eller AR, samtidigt som de visar sina lärdomar och utvecklar viktiga digitala färdigheter.

Att skapa i CoSpaces Edu är en enkel dra och släpp-process som använder en mängd olika skapande funktioner inklusive 3D-objekt, byggstenar, blockbaserad kodning och mycket mer. CoSpaces Edus visuella kodningsspråk CoBlocks är idealiskt för unga kodare och en bra introduktion till logiskt tänkande. Lärare kan följa sina elevers arbete och till och med observera det i realtid online från sin klass i avsnittet "Studenter". Lärare får automatiskt tillgång till sina elevers uppgifter samt alla CoSpaces som skapats i Free Play.



Introduktion till scenariot

Denna sekvens handlar om antika civilisationer. Vi använder oss av den egyptiska civilisationen i denna sekvens. En del av sekvensen är ett projekt där vi kommer att skapa ett eget VR museum. Med hjälp av en enfaferande och samarbetande modeller kommer eleverna att utföra uppgifter av forskning och slutsatser av den information som behövs för att skapandet museet. Syftet är att arbeta på djupet med en uråldrig civilisation, i denna sekvens, den egyptiska civilisationen och lära sig mer om den.

Den egyptiska civilisationen är en traditionell period, allmänt använd i periodiseringen av mänsklighetens historia, definierad av utvecklingen av de första civilisationerna som hade skrift, så kallade "historiska civilisationer". Det har traditionellt sett varit den första perioden av den egentliga historien, som börjar med skriftspråkets uppkomst och föregås av förhistorien. Vissa periodiska scheman anser att det finns ett stadium som kallas "protohistoria", mellan förhistoria och den antika tidsåldern, definierad av de första civilisationerna utan skrift.

Under antiken uppstod och utvecklades hundratals stora civilisationer runt om på alla kontinenter, av vilka många ledde till produkter, institutioner, kunskap och värden som fortfarande finns kvar idag, från Sumer (4:e årtusendet f.Kr.) och det antika Egypten, genom de antika vediska civilisationerna i Indien, det antika Kina, det antika Grekland och Rom, det akemenidiska riket i Persien, det antika Sydamerika, bland många andra.

Syftet är att arbeta på djupet med en uråldrig civilisation som den egyptiska civilisationen och att lära sig mer om den.

Studenterna kommer att få en möjlighet att få en visuell uppfattning om hur allt fungerar tillsammans och de kommer att kunna behålla motivationen. Denna uppgift kan enkelt anpassas till alla elever.

Lärandemål:

Eleverna kan:

- Förstå levnadssätt i forntida civilisationer. Specifikt Forntida Egypten
- Lär känna Egyptens samhälle
- Lär känna Egyptens jordbruk
- Lär känna Egyptens kultur
- Lär känna kläderna
- Lär känna religionen i Mesopotamien och Egypten
- Skapa ett AR-museum om det antika Egypten
- Sök 3d-modeller på internet
- Arbeta med EcoSpacesEdu och Augmentative Class att utveckla digitalt innehåll

Ett urval av lärandemål från den spanska läroplanen

ESO:s historia läroplan är organiserad i olika block. I det här fallet tillhör innehållet block 4: Historia.

- De första civilisationerna: Mesopotamien och Egypten.
- Föreställningar relaterade till historisk tid: kronologiska ramar (miljoner år, tusentals år, århundraden), konventionella sätt att representera tid, varaktighet, samtida konventionella sätt att representera tid, varaktighet, samtidighet, förändring och succession

När det gäller de utvärderingskriterier som följer detta innehåll, de är som följer.

- Särskilj olika tidsramar i förhistoria och antiken för de viktigaste förändringsprocesserna genom att välja skalan på tidslinjen som används för att representera dem och visa varaktigheten och samtidigheten av de viktigaste förändringsprocesserna. skalan på tidslinjen som används för att representera dem och visa varaktighet och samtidighet av dessa processer på en eller flera tidslinjer. dessa processer på en eller flera historiska tidslinjer och kartor.

Detta bedömningskriterium är relaterat på kompetensnivå till sociala och medborgerliga kompetenser och till kompetensen att lära sig att lära.

När det gäller prestationsindikatorerna relaterade till innehållet är de:

- Särskilj olika tidsramar i förhistoria och antiken relaterade till de viktigaste förändringsprocesserna (hominisering, bildandet av de första agrara samhällena och forntida imperier) när du väljer skala på tidslinjen (hundratusentals år, tusentals år, århundraden, etc.) brukade representera dem.
- Upprättar kedjor av orsaker och konsekvenser för att förklara förändringarna som ledde till bildandet av tidiga mänskliga samhällen av jägare och samlare, jordbrukssamhällen, uppkomsten av religioner, skapandet av de första staterna och imperiet eller de grekiska och romerska expansionerna.

[Länk till grunderna för läroplanen för den grundläggande utbildningen, Historia](#)

[Formativ bedömning](#)

Huvuddelen av sekvensen (antal lektioner):

Del ett

två lektioner /45 min

Antal elever: Längd (beräknad tid/antal lektioner):

- 24 elever (2 elever/grupp)
- Två lektioner: 2 arbetsdagar x 45 min

Förutsättningar (nödvändigt material och onlineresurser):

- Minst 15 mobiler eller surfplattor (beroende på antalet elever eller grupper)
- Installera och ladda ner MOZAIK3D
- Skapa gratis konton för MOZAIK3D
- APP TRAILER
<https://www.youtube.com/watch?v=VoaWX6-WFcU>
- HUR MAN ANVÄNDER OCH INSTALLERA MOZAIK3D
<https://www.youtube.com/watch?v=U93cA9V10kg>

Innan programmet börjar (förberedande arbete för läraren):

- Läraren kommer att introducera antika civilisationer i klassen. Dedikera en lektion till introduktionen av innehållet med audiovisuellt material som animationsvideor, dokumentärer, interaktiva spel etc.
 - Inne i ABU SIMBEL
 - <https://www.youtube.com/watch?v=UrsxgJE4UXo>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=xVf5kZA0HtQ>
- Lär dig hur grundläggande funktioner fungerar och hur du använder kontrollerna i appen (gör en manual till kontrollerna om eleverna inte har använt dem tidigare)
- Skapa en uppgift i Google classroom med projektbeskrivning och mål (samma uppgift för tre lektioner)

Allt material eleverna behöver ingår i uppgiften
- Dela in eleverna i par
- Gör nödvändiga förberedelser med datorer

Under lektionen visualiserar eleverna innehållet i följande videor:

- https://www.youtube.com/watch?v=8_Tbv7anqXk
- <https://www.youtube.com/watch?v=DovySvtHDgg>

Använd mobiler eller surfplattor med Cardboard , ladda ner MOZAIK3D, studenter indelade i par för att täcka alla ämnen. En enhet av varje par:

MOZAIK30 gruppguide (cardboard) om t.ex. dessa ämnen:

- EGYPTISKA PYRAMIDER
- EGYPTISKA GUDAR
- EGYPTISKT HUS AV FORNTIDEN
- JORDBRUK I NILDALLEN
- KLÄDER I EGYPTEN
- TEMPLET ABU SIMBEL

Avslutning i slutet av i slutet av lektionen

- Vad lärde du dig som du inte visste innan?
- Välj ett ämne att utvecklas på djupet med ditt team: jordbruk, kläder, mat, vardagsliv,...
- Sök och samla information och material om ämnet
- Hur fungerar samarbetet i din grupp?
- Valfritt, förbered en affisch om ämnet du valt

Del 2

Antal elever: Längd (beräknad tid/antal lektioner):

- 24 elever (4 elever/grupp)
- Två lektioner: 2 x 45 min

Förberedelser (nödvändigt material och onlineresurser):

- HTC DEVICE eller OCULUS QUEST ansluten till dator
- STEAM ACCOUNT
- DISCOVR EGYPT VR-spel nedladdat

Innan programmet börjar (förarbete för lärare):

- <https://www.youtube.com/watch?v=xVf5kZA0HtQ>
- Lär dig hur grundläggande funktioner fungerar och hur du använder kontrollerna (gör en manual för kontrollerna om eleverna inte har använt dem tidigare)
 - HUR MAN INSTÄLLER HTC VIVE
<https://www.youtube.com/watch?v=Wy94FrtIP-g>
 - HUR MAN ANVÄNDER discoVR Egypt
https://www.youtube.com/watch?v=So_1dioAsUM
- Skapa en uppgift i Google classroom med projektbeskrivning och mål (samma uppgift för tre lektioner)

Allt material eleverna behöver ingår i uppgiften

- Dela in eleverna i grupper om max 4 elever/grupp

Förberedelser

Skapa olika kategorier: jordbruk, religion och gudar, kultur, utrustning, kläder, pyramider, social status

Eleverna bör utforska Tomb och hitta alla VIKTIGA NYCKELPUNKTER. De bör skapa en ORDLISTA över termer som visas i DISCOVER.

Eleverna ska välja ett ämne och de ska förbereda en affisch och presentera för de andra grupperna.

Om det finns extra tid kan eleverna:

Utforska de tre rummen i King Tuts antika egyptiska grav med HTC Vive för att se vad de kan ha att säga om livet och kulturen i tidiga civilisationer 1323 f.Kr.: en tid då Egypten är en erkänd världsmakt. Dess unge ledare, kung Tutankhamon, har gått bort och begravts i vad som kommer att bli en av de största ikonerna i det antika Egypten. Graven är full av skatter och artefakter som symboliserar Fortida egyptisk kultur.

Århundraden senare avslöjas graven av den brittiske arkeologen Howard Carter, och nu kan du också utforska graven.

Se dig omkring och lär dig mer om dess innehåll i **Discovery Mode**, eller ta alla skatter innan tiden tar slut i **Treasure Hunt**.



Del 3

Antal elever: Längd (beräknad tid/antal lektioner):

- 24 elever (4 elever/grupp)
- Två lektioner: 2 x 45 min

Förkunskaper (nödvändigt material och onlineresurser):

- En dator per elevgrupp
- Gratis EcoSpacesEdu-konto
- Surfa på Internet för att hitta egyptiska 3D-modeller

Innan programmet börjar (förberedande arbete för lärare):

- Läraren bör förstå hur EcoSpaceEdu fungerar:
 - HUR MAN ANVÄNDER ECOSPACESEDU
<https://www.youtube.com/c/CoSpacesEdu>
 - TUTORIAL
<https://www.youtube.com/watch?v=KnP4iBlqs44>
 - LADDA NER MODELLER FRÅN THINGIVERSE OCH LADDA UPP I TINKERCAD
<https://www.youtube.com/watch?v=ChszmeRV72w>
 - Skapa en uppgift i Google classroom med projektbeskrivning och mål (samma uppgift under tre lektioner)
- Allt material eleverna behöver ingår i uppgiften
- Dela in eleverna i grupper om max 4 elever/grupp

Förberedelser

Skapa ett AR-museum på skolan om egyptisk kultur. Alla elever kommer att delta och välja olika ämnen och hitta 360- och 3D-modeller.

Sätt upp paneler med affischer som utarbetats av eleverna

Skapa olika kategorier: jordbruk, religion och gudar, kultur, enheter, Kläder, pyramider, social status

Ladda ner 3D-modeller från Thingiverse, FreeCAD, TurboSquid repositories

Använda EcoSpacesEdu och/eller Augmentative Class create betyg

Använda EcoSpacesEdu för att förbereda MUSEUM

Alla skolor kan besöka vårt AR Museum.

Lektion 4

Antal elever: Längd (uppskattad tid/antal lektioner):

- 24 elever (2 elever/grupp)
- En lektion : 1 arbetsdagar x 45 min

Förberedelser:

INTRODUKTION TILL VRCHAT

<https://www.youtube.com/watch?v=L-qtmSIH3nM>

BESÖK ANTIKMUSEUM

<https://www.youtube.com/watch?v=rXADNLLo6DY>

Antik museum besök

Det handlar om att besöka Ancient Museum-världen i VRCHAT i OCULUS QUEST eller DESK COMPUTER.

De måste identifiera det största antalet forntida civilisationer. Efter besöket kommer de att svara på en kort enkät med 10-12 frågor om utställningarna i museet.