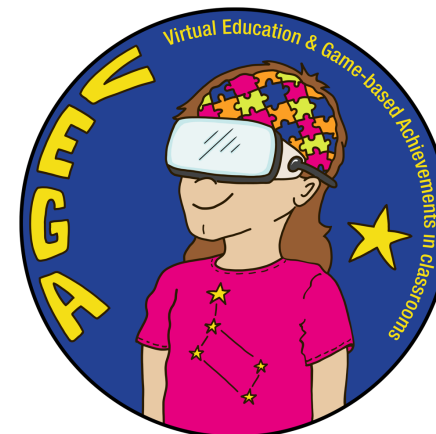




Erasmus+



Geografia/Historia i Informatyka/Wędrówki - Scenariusz zajęć VEGA

Temat: Geografia/historia - Kilka cudów świata. Uczniowie poznają niektóre z największych cudów świata stworzonych przez człowieka, korzystając z wyszukiwarki internetowej i aplikacji VR WANDER.

Przedmiot(-y): Geografia/historia i technologie informacyjne

Wiek/klasa: 12+/ 7+

Wprowadzenie do scenariusza (w tym możliwe zastosowania, alternatywy, zagrożenia i wyzwania):

Słynne zabytki świata - lista kontrolna. Znajdź miasto/miejsce, zrób i zapisz zdjęcie w VR, które nauczyciel otrzyma jako potwierdzenie.

Uczniowie otrzymują listę nazw niektórych ważnych budowli na świecie. Muszą dowiedzieć się czegoś o każdej z nich, wyszukując informacje w Internecie i wypełniając formularz, podając nazwę obiektu, miasto i kraj, w którym się znajduje. Muszą też znaleźć odpowiednie miejsce w aplikacji Wander, zrobić zdjęcie i wysłać je do nauczyciela. Uczniowie na zmianę używają okularów VR i pracują na komputerze.

Puzzling Places to relaksująca aplikacja, w której uczniowie mogą układać puzzle z miejsc, które znaleźli w projekcie - do wykorzystania po zakończeniu pracy nad listą.

Krótki opis [Wander](#) i [Puzzling Places](#):

- **Wander:** Wędruj po świecie dzięki magii VR. Możesz teleportować się niemal w dowolne miejsce na świecie - niezależnie od tego, czy chcesz przejść przez most londyński, przespacerować się po ogrodach Tadź Mahal czy zobaczyć ogrom wielkich piramid egipskich - czeka cię nieograniczona eksploracja! Aplikacja wykorzystuje dane z Google StreetView, ale nie jest oficjalnym produktem Google.
- **Puzzling Places:** Puzzling Places to relaksująca gra logiczna 3D, w której układasz hiperrealistyczne miniatury pięknych miejsc z całego świata. Dzięki prostym zasadom, łatwemu sterowaniu i wygodnemu sposobowi gry Puzzling Places to znakomita rozrywka, którą wciągnie całą rodzinę.

Efekty uczenia się:

- Poznaj niektóre z największych cudów świata stworzonych przez człowieka
- Naucz się korzystać z najnowszych technologii, aby zdobyć informacje na ich temat i zobaczyć je na własne oczy
- Pracuj razem nad projektami, rozwijając w ten sposób umiejętności komunikacji i współpracy

Uczeń potrafi:

- pozyskiwać informacje online
- wykorzystywać najnowsze technologie do poznawania świata
- współpracować z innymi w celu rozwiązywania problemów
- zaprezentować zadanie innym uczniom i nauczycielowi

Podstawa programowa:

- Wzmacnianie zdolności uczniów do rozumienia i postrzegania otoczenia na różne sposoby poprzez poszerzanie i pogłębianie świata ich doświadczeń
- Wykorzystywanie informacji w różnorodny sposób w celu zdobywania i upowszechniania wiedzy
- Kształcenie u uczniów umiejętności odpowiedzialnego korzystania z różnych mediów i pomocy w poszukiwaniu informacji i wsparcia w nauce
- Uczeń potrafi analizować i omawiać informacje zawarte na mapach i budowlach oraz innych rodzajach zdjęć
- Potrafi w pełni wykorzystać możliwości różnych urządzeń technicznych w sposób efektywny i celowy

Liczba uczniów: Czas trwania (szacowany czas/liczba lekcji):

- Praca w parach, tyle par, ile jest dostępnych okularów VR
- Około 5 lekcji, po 60 minut każda

Wymagania wstępne (niezbędne materiały i zasoby internetowe):

- Okulary VR, np. Oculus Quest2 z aplikacjami *Wonder* i *Puzzling Places*
- Dobre połączenie Wifi
- Wprowadzenie do tematu i jasne instrukcje dla uczniów
- Arkusz od nauczyciela z listą kontrolną - w zestawie (Google Classroom)
- Kwestionariusz Kahoot dotyczący cudów świata, o których mowa w scenariuszu - w zestawie (przykładowy [quiz Kahoot](#) po angielsku)

Przed rozpoczęciem programu (prace przygotowawcze nauczyciela):

- Zapoznaj się z projektem i dowiedz się więcej o aplikacji *Wonder*
- Przygotuj prezentację projektu dla uczniów
- Upewnij się, że okulary VR i piloty są w pełni naładowane
- Naucz uczniów, jak korzystać z VR oraz jak zrobić zdjęcie w okularach i wysłać je do nauczyciela (jeśli używasz okularów Oculus Quest, warto utworzyć specjalne konto na Facebooku do nauki, na które uczniowie będą mogli wysyłać zdjęcia w Messengerze)
- Skonfiguruj projekt w Google Classroom (kopia dla każdej pary) i zaproś uczniów (patrz lista struktur na dole programu)
- Podziel uczniów na grupy robocze, pary
- Przygotuj grę quizową Kahoot z elementami z listy (jest dołączona do scenariusza)



Główna część scenariusza (liczba lekcji):

Plan lekcji:

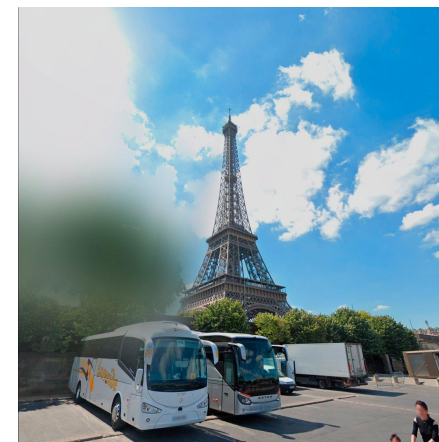
Część pierwsza (dwie lekcje 2 x 60min)

Lekcja 1 i 2

- Wyjaśnienie projektu uczniom
- Informacja od nauczyciela o projekcie, podziale zadań i roli uczniów
- Nauczyciel dzieli uczniów na pary, które pracują razem, po jednym komputerze i jednym urządzeniu VR na parę
- Uczniowie otrzymują okulary VR, wchodzą na stronę Wander i testują aplikację, sprawdzają, jak działa (dobrze jest zacząć od umożliwienia obu uczniom znalezienia ich rodzinnego miasta lub domu)
- Uczniowie logują się do Google Classroom i pobierają dokument roboczy.
- Uczniowie rozpoczynają pracę w parach: uczeń 1 wyszukuje w Internecie pierwszą budowlę z listy, wpisuje wymagane informacje i wypełnia dokument. Uczeń 2 wyszukuje tę samą budowlę w aplikacji Wander, robi zdjęcie w VR i wysyła je do nauczyciela przez Messengera. Uczniowie na zmianę korzystają z komputera i VR.

Podsumowanie pracy z uczniami po dwóch pierwszych lekcjach

- Jak przebiega realizacja projektu i współpraca?
 - Czy wszyscy rozumieją założenia projektu i czemu ma on służyć?
 - Od czego uczniowie chcieliby, aby nauczyciel zaczął następnym razem?
-



Część druga (dwie lekcje 2 x 60 min)

Przygotowanie nauczyciela

- Obejrzyj zdjęcia uczniów na Messengerze i zaznacz, które elementy pochodzą od której pary
- Jak przebiega praca w parach?
- Czy trzeba zmienić plan następnej lekcji?
- Zrób listę aplikacji w VR, które uczniowie będą mogli wybrać po zakończeniu projektu.

Jeśli nauczyciel otrzymał sugestie od uczniów, rozpoczyna lekcję od tych refleksji.

- Uczniowie kontynuują oglądanie struktur z listy i uzupełniają je, dopóki wszyscy nie skończą.
- Ci, którzy uzupełnią listę, na zmianę korzystają z okularów VR i wybierają projekt z listy przygotowanej przez nauczyciela, aplikacji, które zostały pobrane do VR i które nauczyciel chce, aby uczeń wybrał. Na przykład dobrym wyborem jest aplikacja Puzzling Places, która wykorzystuje również niektóre cuda świata.

Podsumowanie z uczniami po drugiej części

- Jaki jest stan realizacji projektu?
- Czy mieliście wystarczająco dużo czasu, aby go dopracować?
- Jak wyglądała praca w parach?



Część trzecia (jedna lekcja 60 min)

Przygotowanie nauczyciela:

Przygotuj [quiz Kahoot](#) dotyczący struktur z listy uczniów.

Lekcja 5

Zakłada się, że wszystkie grupy przesłały do Google Classroom uzupełnioną listę wszystkich struktur, nie przewiduje się dłuższego czasu na tę pracę.

- Dyskusja na forum klasy:
 - Które struktury wydały Ci się najbardziej interesujące i dlaczego?
 - Czy są jakieś struktury, których Twoim zdaniem brakuje na tej liście i dlaczego?
- Druga część lekcji to praca w programie **Kahoot** na temat wybranych wielkich cudów świata.

Na zakończenie projektu nauczyciel przegląda przesłane przez uczniów dokumenty, ocenia ich pracę i przekazuje im informacje zwrotne w Google Classroom.



Nauczyciel ocenia - każdego ucznia


Imię: _____

	Celujący	Bardzo dobry	Dobry	Dostateczny	Niedostateczny
Odpowiedzialność i zainteresowanie	Przyjmuje pełną odpowiedzialność za przedmiot i wykazuje duże zainteresowanie.	Przyjmuje odpowiedzialność za przedmiot i wykazuje zainteresowanie.	Przyjmuje pewną odpowiedzialność za przedmiot i wykazuje zainteresowanie.	Przyjmuje niewielką odpowiedzialności za przedmiot i wykazuje niewielkie zainteresowanie.	Nie przyjmuje odpowiedzialności za przedmiot i nie wykazuje zainteresowania.
Tempo pracy	Aktywność na zajęciach przykładowa	Aktywność na zajęciach dobra	Aktywność na zajęciach dość dobra	Aktywność na zajęciach niewystarczająca	Brak aktywności na zajęciach
Zachowanie	Uczeń zawsze grzeczny i rozważny. Zachowanie godne naśladowania.	Uczeń grzeczny i rozważny. Dobre zachowanie.	Uczeń dość grzeczny i rozważny. Dość dobre zachowanie.	Był dość niegrzeczny i nie okazywał innym uczniom szacunku. Zachowanie niepoprawne.	Był niegrzeczny i nie okazywał innym uczniom szacunku. Zachowanie naganne..
Wiedza i zrozumienie	Bardzo dobra znajomość i zrozumienie tematu.	Dobra znajomość i zrozumienie tematu.	Dość dobra znajomość i zrozumienie tematu.	Niewielka znajomość i zrozumienie tematu.	Brak znajomości i zrozumienia tematu.
Dokumentacja	Wyszukał różne źródła. Źródła są wiarygodne.	Wyszukał dobre źródła i odpowiednie informacje.	Wyszukał kilka źródeł i niewiele informacji.	Wyszukał mało informacji i miał trudności z wyszukiwaniem źródeł i ich przetwarzaniem.	Niewiele wysiłku włożył w poszukiwanie źródeł, a pozyskiwanie i przetwarzanie informacji okazało się bardzo trudne.
Organizacja i wykończenie	Treść jest dobrze zorganizowana, a	Treść jest uporządkowana, a wykończenie dobre.	Treść jest uporządkowana, a wykończenie dość dobre.	Treść nie jest uporządkowana, a wykończenie nie jest dobre.	Układ i wykończenie są złe.


	wykończenie bardzo dobre.				
Samooocena	Bardzo duży wysiłek włożony w samooocenę	Duży wysiłek włożony w samooocenę	Dość duży wysiłek włożony w samooocenę	Niewielki wysiłek włożony w samooocenę	Brak wysiłku włożonego w samooocenę

Kilka cudów świata - lista:


1. Wielki Mur Chiński - Chiny

- a. Miasto:
- b. Opis - jak wygląda?
- c. Zdjęcie z WANDER: 


2. Machu Piccu - Peru

- a. Miasto:
- b. Opis - jak wygląda?
- c. Zdjęcie z WANDER: 


3. Taj Mahal - Indie

- a. Miasto:
- b. Opis - jak wygląda?
- c. Zdjęcie z WANDER: 


4. Chrystus Zbawiciel - Rio de Janeiro

- a. Miasto:
- b. Opis - jak wygląda?
- c. Zdjęcie z WANDER: 

5. Petra - Jordan

- a. Miasto:
- b. Opis - jak wygląda?
- c. Zdjęcie z WANDER: 

6. Chichen Itza - Meksyk

- a. Miasto:
- b. Opis - jak wygląda?
- c. Zdjęcie z WANDER: 

7. Colosseum - Rzym

- a. Miasto:
- b. Opis - jak wygląda?
- c. Zdjęcie z WANDER: ☐

8. Wielka Piramida w Gizie - Egipt

- a. Miasto:
- b. Opis - jak wygląda?
- c. Zdjęcie z WANDER: ☐

9. Stonehenge - Anglia

- a. Miasto:
- b. Opis - jak wygląda?
- c. Zdjęcie z WANDER: ☐

10. Akropol - Grecja

- a. Miasto:
- b. Opis - jak wygląda?
- c. Zdjęcie z WANDER: ☐

11. Hagia Sophia - Turcja

- a. Miasto:
- b. Opis - jak wygląda?
- c. Zdjęcie z WANDER: ☐

12. Angkor Wat - Kambodża

- a. Miasto:
- b. Opis - jak wygląda?
- c. Zdjęcie z WANDER: ☐

13. Moai - Chile

- a. Miasto:
- b. Opis - jak wygląda?
- c. Zdjęcie z WANDER: ☐

14. Timbuktu - Mali

- a. Miasto:
- b. Opis - jak wygląda?
- c. Zdjęcie z WANDER: ☐

15. Alhambra - Hiszpania

- a. Miasto:
- b. Opis - jak wygląda?
- c. Zdjęcie z WANDER: ☐

16. Plac Czerwony - Rosja

- a. Miasto:
- b. Opis - jak wygląda?
- c. Zdjęcie z WANDER: ☐

17. Kiyomizu-dera - Japonia

- a. Miasto:
- b. Opis - jak wygląda?
- c. Zdjęcie z WANDER: ☐

18. Neuschwanstein - Niemcy

- a. Miasto:
- b. Opis - jak wygląda?
- c. Zdjęcie z WANDER: ☐

19. Statua Wolności - USA

- a. Miasto:
- b. Opis - jak wygląda?
- c. Zdjęcie z WANDER: ☐