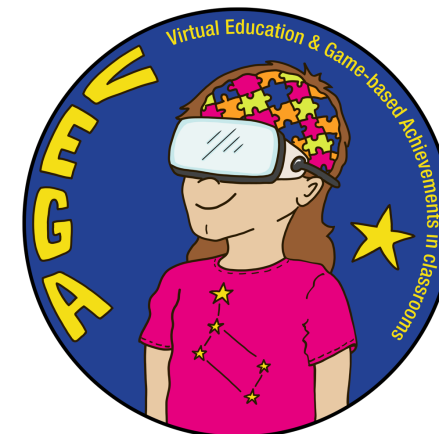


Poznaj dwa cuda świata w VR - Scenariusz zajęć VEGA



Temat: Geografia i historia: Uczniowie poznają dwa z cudów świata, zbierają informacje o miejscach, zwiedzają, fotografują i odkrywają.

Temat(y): Machu Picchu w Peru i Antarktyda

Wiek / klasa: 13+ / klasa 8+

Wprowadzenie do scenariusza

Uczniowie odwiedzają albo Antarktydę, albo Machu Picchu. Te dwa miejsca są znanymi miejscami na świecie. Uczniowie podróżują jako odkrywcy i fotografowie National Geographic. Po odwiedzeniu jednego z tych miejsc w VR muszą zebrać informacje o miejscu, które odwiedzili, i wykonać na jego temat zadania, które następnie przekazują nauczycielom w Google Classroom. Uczniowie na zmianę używają komputera i okularów VR do zbierania informacji. Projekt ten można łatwo dostosować do potrzeb wszystkich uczniów, wykonując prostsze i/lub trudniejsze zadania.



Krótki opis gry VR w tym scenariuszu:

W aplikacji jesteś odkrywcą National Geographic, odkrywasz dwa najszlachetniejsze miejsca na świecie.

Antarktyda: Uczniowie wyruszają na ekscytującą wyprawę odkrywczą, podczas której podróżują kajakiem wśród gór lodowych i dzikiej przyrody. Wspinają się do ogromnych jaskiń lodowych z pomocą czekanów i muszą przetrwać zamieć w poszukiwaniu zaginionej kolonii pingwinów cesarskich.



Machu Picchu: Uczniowie zwiedzają cyfrową rekonstrukcję starożytnego miasta Inków. Poznają ich ojczyznę i sposób życia. Poznają też rytuały Inków, oglądają mumie, alpaki i wiele innych. Uczniowie odtwarzają zdjęcia zrobione przez Hiramę Bingham, kiedy odkrył miasto Inków.

Bycie fotografem dla magazynu National Geographic sprawia, że uczniowie mogą odkrywać świat, nie wychodząc z klasy.

[Tutaj znajdziesz grę](#)

Efekty kształcenia:

Uczeń potrafi

- Poznać i doświadczyć dwóch cudów świata
- Dowiedzieć się czegoś o Antarktydzie, dzięki przyrodzie i pięknie środowiska naturalnego
- Poznać miasto Machu Picchu, jego środowisko i dziką przyrodę
- Doświadczyć rzeczy, których nigdy wcześniej nie doświadczyli
- Korzystać z nowoczesnych technologii w nauce

Wybrane efekty uczenia się z islandzkiego programu nauczania

- Uczniowie wzmacniają swoją zdolność do rozumienia i postrzegania środowiska na różne sposoby.
- Uczniowie mają możliwość poszerzania i pogłębiania swojego świata doświadczeń.
- Uczniowie rozwijają umiejętność odpowiedzialnego korzystania z różnych mediów i pomocy w poszukiwaniu informacji i wsparcia w nauce.
- Uczniowie potrafią w pełni wykorzystać możliwości różnych urządzeń technicznych w sposób efektywny i celowy.
- Uczniowie wykazują się znajomością i krytycznym spojrzeniem na okresy, wydarzenia, postaci, powiązania kulturowe i procesy rozwojowe w różnych czasach, do których odwołuje się dyskurs publiczny.
- Uczniowie zastanawiają się nad różnymi aspektami, które ukształtowała historia, takimi jak środowisko naturalne, organizacja społeczna i ruchy społeczne.
- Badają, przedstawiają w uporządkowany sposób i argumentują matematycznie, wykorzystując obiektywne dane, informacje i technologie.
- Rozwiązują problemy pojawiające się w życiu codziennym i w środowisku, z wykorzystaniem arytmetyki mentalnej, programów komputerowych i obliczeń pisemnych.

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

- 16 uczniów
- 4 lekcje po 60 min każda

Wymagania wstępne (niezbędne materiały i zasoby internetowe):

- Okulary VR z National Geographic
- Dobry internet
- Komputery
- iPad z aplikacją Book creator

Przed rozpoczęciem programu (prace przygotowawcze nauczyciela):

- Zapoznanie się z grą National Geographic
- Zapewnienie wystarczająco dużo miejsca dla osób grających w okularach VR
- Sprawdzenie, czy gra National Geographic jest dostępna we wszystkich okularach VR
- Utworzenie opisu projektu w Google Classroom i udostępnienie go uczniom
- Zdobywanie wiedzy o Antarktydzie i Machu Picchu

Główna część scenariusza (ilość lekcji):
Część pierwsza (cztery lekcje 4 x 60min)

Lekcje 1 - 4

- Wyjaśnienie projektu uczniom
- Uczniowie poznają cuda świata poprzez VR w National Geographic
- Uczniowie **wybierają**, czy chcą zdobyć informacje o Antarktydzie czy o Machu Picchu. Uczniowie wybierają 4 z 6 zadań, nad którymi będą pracować
 - **Antarktyda**
 - Zrób pokaz slajdów o Antarktydzie, temperaturze, pogodzie i dzikich zwierzętach
 - Oszacuj, ile kosztuje taka wyprawa.
 - Stwórz książkę w programie Book Creator o pingwinach cesarskich i ich sposobie życia.
 - Przygotuj broszurę Canva zawierającą cały sprzęt potrzebny do spędzenia nocy w namiocie na Antarktydzie oraz informacje o tym, na co należy uważać.
 - Prowadź dziennik swoich doświadczeń z podróży. Wykorzystaj zdjęcia zrobione podczas podróży, aby odświeżyć swoje wspomnienia.
 - Napisz jeden artykuł dla National Geographic z tekstem i zdjęciami, który ukaże się w następnym numerze.
 - **Machu Picchu**
 - Zrób pokaz slajdów o Machu Picchu, odpowiedz na pytania: gdzie to jest, z czego słynie to miejsce? Dlaczego Machu Picchu jest w niebezpieczeństwie? Co można tam znaleźć?
 - Stwórz książkę w programie Book Creator o lamach.
 - Wybierasz się na pieszą wędrówkę do Machu Picchu, stwórz w Canvie broszurę o tej wyprawie, o tym, czego potrzebujesz, jak długo trwa wyprawa i jak musisz się przygotować.
 - Oszacuj, ile kosztuje taka wyprawa.
 - Podczas wyprawy do Machu Picchu jesteś fotografem National Geographic. Po drodze usłyszysz o stylu życia Inków, dowiesz się więcej o ich stylu życia i podzielisz się swoimi doświadczeniami.
 - Przygotuj artykuł dla National Geographic o Hiramie Binghamie z tekstem i zdjęciami, który ukaże się w następnym numerze.

Dyskusja z uczniami po każdej lekcji

- Jak przebiega realizacja projektu?
- Czy wszyscy rozumieją, na czym polega projekt i do czego ma służyć?
- Czy macie wystarczająco dużo czasu na jego realizację?
- Czy wszyscy wiedzą, gdzie można znaleźć informacje dotyczące projektu?

Czego nauczyli się uczniowie - ocena

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 wykończenie bardzo dobre.	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.
Samoocena	Bardzo duży wysiłek włożony w samoocenę	Duży wysiłek włożony w samoocenę	Dość duży wysiłek włożony w samoocenę	Niewielki wysiłek włożony w samoocenę	Brak wysiłku włożonego w samoocenę