

HISTORIA

Arena Gladiatora

WIEK - OD 8 DO 9 LAT



Przygotujcie się do waszej następnej szkolnej wycieczki... do Starożytnego Rzymu!

► Obszary Poznawcze

- › Zdobywanie wiedzy o starożytnych cywilizacjach oraz o ich wpływie na współczesność.
- › Rozwijanie chronologicznej wiedzy z historii świata.
- › Zrozumienie, że nasza wiedza o przeszłości jest oparta na różnych źródłach.

► Przed Waszą Wycieczką Do Starożytnego Rzymu:

Kim jest Gladiator? Dlaczego oni walczyli? Gdzie walczyli? Każ uczniom zapisać odpowiedzi na te pytania, a innym kolorem źródło tej wiedzy np. film, literatura faktu, telewizja, film dokumentalny. Porozmawiajcie, które z tych źródeł są bardziej wiarygodne i dlaczego.

► Doznanie Zanurzenia Się

Pozwól uczniom zanurzyć się w tym doświadczeniu o Koloseum bez twojej asysty. Po około minucie niezależnej eksploracji wyłącz ekrany zestawów VR używając panelu sterującego nauczyciela, aby uczniowie powrócili do klasy szkolnej. Zbierz pomysły uczniów dotyczące najistotniejszych punktów tej scenarii i "zanurkujcie" ponownie, upewniając się, że przyciągniesz ich uwagę do:

- › Różnych poziomów wewnątrz tej konstrukcji, włączając w to te, które miały być pod ziemią.
- › Co było wybudowane w czasach rzymskich, a co dodane później?

Kolekcja Starożytnego Rzymu

Szukaj tej ikony



Przedmiot

Obszar Poznawczy

HISTORIA

STAROŻYTNY RZYM

Geografia

Siedliska

Język Angielski

Zajęcia Teatralne - Pisanie Dziennikarskie

Projektowanie I Technologia

Ruchome Pojazdy

Nauki Ścisłe

Elektryczność

Plastyka

Kultury

Religia

Chrześcijaństwo

Matematyka

Używanie Rzymskiej Numeracji

Po Sesji ClassVR

Jak czułbyś się będąc gladiatorem? W parach, porozmawiajcie o naszej wizji życia w Starożytnym Rzymie, biorąc pod uwagę, jak dawne to były czasy. Jakie są oryginalne źródła naszej wiedzy? Co pomoga w zbudowaniu obrazu życia w przeszłości?

Dalsze Zajęcia

- › Po zgłębieniu wiedzy na temat Starożytnego Rzymu, stwórz artefakt, który przekazywałby zebrane informacje np. hełm Gladiatora, koło rydwana lub ząb dzikiego zwierzęcia.
- › Stwórzcie karty z wszystkimi danymi dla każdego typu Gladiatora, który walczył w amfiteatrach.
- › Skupcie się na Koloseum jako na budynku i porozmawiajcie o dziedzictwie architektonicznym pozostawionym nam przez Rzymian.
- › Zbudujcie model Koloseum i stwórzcie animację z walką Gladiatorów.
- › Porównajcie Koloseum i inne amfiteatry do stadionów piłki nożnej. Użyj tego porównania, aby pomóc uczniom w rozważaniach nad jego użyciem.

Powiązania Z Programem Nauczania



GEOGRAFIA – Lokalizacja Krajów Na Mapie

Porównaj ze sobą mapy z różnych etapów Cesarstwa i rozpoznaj kraje. Popatrzcie na mapę Rzymskiej Brytanii i zidentyfikujcie kluczowe osady. Dlaczego Rzymianie wybierali te miejsca na osiedlenie się? Czego potrzebujemy w miejscu, gdzie chcemy się osiedlić? Do czego używali oni terenu? Do czego był on używany wcześniej?



MATEMATYKA – Używanie Rzymskiej Numeracji

Zagrajcie w gry liczbowe, takie jak "Liczenie do 21", używając rzymskiej numeracji. Pójdźcie dalej, do rozwiązywania i tworzenia waszych własnych obliczeń.



JĘZYK ANGIELSKI – Pisanie Sprawozdań Dziennikarskich

Przeczytajcie przykłady sportowego dziennikarstwa i użyjcie ich jako inspiracji do napisania artykułu relacjonującego walkę Gladiatorów. Możecie to nagrać jako komentarz sportowy, a inni uczniowie mogą odegrać tę scenę. Odkryjcie etymologię słów, których nadal używamy, a mają one łacińskie korzenie. Połącz to z wiedzą o nazwach miejsc z Geografii.



PROJEKTOWANIE I TECHNOLOGIA – Projekt I Wykonanie

Zaprojektuj, wykonaj i oceń rzymski rydwan z obwodem elektrycznym. Stwórzcie animację poklatkową procesu budowania go, aby lepiej móc ocenić gotowy produkt.



PLASTYKA – Badając Starożytne Techniki

Użyjcie kolorowych, kwadratowych kawałków papieru lub prawdziwych płytek aby stworzyć mozaikę przedstawiającą jakiś aspekt rzymskiego życia.



RELIGIA – Przynależność Religijna

Dlaczego Rzymianie zakazali Chrześcijaństwa w podbitych krajach? Co działo się, gdy ludzie przeciwstawili się rzymskiemu cesarzowi? Dlaczego ludzie dalej wyznawali wiarę chrześcijańską pomimo prześladowań i kar? Stwórzcie diagram "diamentową dziewiątkę" możliwych powodów.

HISTORIA

II Wojna Światowa

WIEK - OD 11 DO 14 LAT



Przygotujcie się do waszej następnej szkolnej wycieczki... w czasie II Wojny Światowej!

► Obszary Poznawcze

- › Zdobyć wiedzy na temat wydarzeń, które doprowadziły do II Wojny Światowej
- › Badanie dowodów, aby wzbudzić empatię dla ludzi z ważnych etapów w historii dziejów
- › Rozwijanie chronologicznego pojmowania kluczowych momentów w historii świata
- › Badanie wpływu konfliktu na politykę i rozwój technologiczny

► Przed Waszą Wycieczką Do Auschwitz I Berlina:

Rozeznaj, co uczniowie już wiedzą o Auschwitz i upewnij się, że zdają sobie sprawę z wielkiego znaczenia tego miejsca, zanim założycie zestawy VR

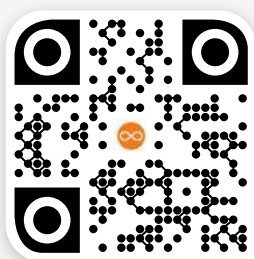
► Doznanie Zanurzenia Się

Pozwól uczniom zanurzyć się w tym doświadczeniu bez twojej asysty . Po około minucie niezależnej eksploracji wyłącz ekrany zestawów VR używając panelu sterującego nauczyciela, aby uczniowie powrócili do klasy szkolnej. Zbierz pomysły uczniów dotyczące najistotniejszych punktów tej scenarii i "zanurkujcie" ponownie, upewniając się, że przyciągniesz ich uwagę do:

- › Torów w Birkenau oraz do samych rozmiarów obozu
- › Odczuć, jakie wzbudzają oba te doświadczenia

Kolekcja Holocaustu

Szukaj tej ikony



Przedmiot

HISTORIA

Język Angielski (Pisanie)

Plastyka

Muzyka

Geografia

Języki Współczesne

Obywatelstwo

Obszar Poznawczy

II WOJNA ŚWIATOWA

Diaries; debates

Artyści; prace o silnym zabarwieniu emocjonalnym

Kompozytorzy - różne instrumenty

Geografia społeczno - ekonomiczna; konflikt

Niemiecki

Political parties

Po Sesji ClassVR

Jak czujesz się po tym doświadczeniu? Jakie pytania masz w związku z Auschwitz? Gdzie można znaleźć Pomnik Holokaustu w Berlinie? Dlaczego jest to ważne?

Dalsze Zajęcia

- › Spróbujcie prześledzić proces dojścia do władzy Adolfa Hitlera. Znajdźcie informacje na temat wielu grup ludności, które ucierpiały w trakcie okresu międzywojennego.
- › Przeprowadźcie dogłębny projekt dotyczący II Wojny Światowej, korzystając z wielu źródeł, aby zrozumieć co wydarzyło się w Wielkiej Brytanii, jak i w innych europejskich krajach, ze szczególnym zwróceniem uwagi na Holokaust.
- › Stwórzcie prezentację na temat brytyjskiej polityki w latach 1939-1949, włączając w to przywództwo Winston'a Churchill'a i stworzenie Państwa Opiekunczego.
- › Stwórzcie wizualną oś czasu przedstawiającą wszystkie technologiczne osiągnięcia od II Wojny Światowej. Opatrzcie ją waszymi komentarzami i opiniami.

Powiązania Z Programem Nauczania



JĘZYK ANGIELSKI (PISANIE) – *Pisanie Pamiętnika*

Przeczytajcie fragmenty z pamiętnika Anny Frank i poprzez dokładną analizę tekstu i dyskusję, zbudujcie obraz jej osobowości, zmieniających się odczuć oraz jej stylu pisania. Po obejrzeniu doświadczenia VR stwórzcie wpis do pamiętnika z perspektywy Anny. Opiszcie moment, kiedy przybywa do obozu. Spróbujcie przyjąć jej sposób oddawania rzeczywistości, podczas próby opisania jej myśli i odczuć w tym czasie.



ART – *Tworzenie Sztuki Inspirowanej Wydarzeniami Historycznymi*

Odwiedźcie ponownie doświadczenie VR pokazujące Pomnik Holokaustu w Berlinie, zaprojektowany przez architekta Peter'a Eisenmana i inżyniera Buro Happold'a. Jaki efekt został osiągnięty? Jak twórcy chcą, aby czuli się zwiedzający ten obiekt? Jak zostało to osiągnięte? Popatrzcie na inne prace zainspirowane Holokaustem np. "Marsz Śmierci (Czechowice - Bielsko) 1945" Jana Hartmana. Rozważ odczucia, jakie wzbudzają te prace i stwórz swoją własną o tej tematyce.



MUZYKA – *Badanie Efektów, Jakie Dają Różne Instrumenty*

Postuchajcie tematu przewodniego z "Listy Schindler'a" podczas doświadczenia VR. Postuchajcie wersji tego utworu na skrzypce i na pianino i stwórzcie wizualną reprezentację dźwięków na pustej kartce, używając różnych kolorów. Który z tych instrumentów lepiej ujmuje emocje, jakie odczuwaliście w trakcie doświadczenia VR? Dlaczego? Użyjcie odpowiedniego słownictwa, aby porozmawiać o różnicach w tonie i barwie dźwięku tych instrumentów, gdy grany jest ten utwór.



GEOGRAFIA – *Geografia Społeczno - Ekonomiczna*

Porozmawiajcie o pojęciu geografii społeczno - ekonomicznej. Zapiszcie swoje pomysły. Weźcie pod uwagę doświadczenia ClassVr i to co widzieliście w ich trakcie. Co to oznaczało? Następnie, poproś uczniów, aby odpowiedzieli na pytanie: "Jaki wpływ miała II Wojna Światowa na geografii społeczno - ekonomiczną?". Rozszerz później to pytanie do: "Jaki wpływ ma konflikt na geografii społeczno - ekonomiczną?".



JĘZYKI ŚWIATA – *Pisanie Listu W Języku Niemieckim*

Wyobraźcie sobie, że piszecie list do domu w języku niemieckim o wycieczce do Polski i Niemiec. Opiszcie wycieczkę i odczucia towarzyszące waszej wizycie w Auschwitz, pobytowi w Niemczech i zwiedzeniu Pomnika Holokaustu w Berlinie.



WIEDZA O SPOŁECZEŃSTWIE – *Rozumienie Polityki*

Spraw, aby uczniowie zrozumieli jak wybierane są partie polityczne w kraju w celu uformowania rządu. Wy tłumacz, że NSDAP (partia nazistowska) również była partią polityczną. Rozważcie, jakimi prawami teraz dysponujemy, które chronią nas od okropności doświadczonych w przeszłości. Jak do tego doszło? Co wydarzyło się w tym kraju w polityce podczas II Wojny Światowej i w czasach powojennych?

PLASTYKA Street Art

WIEK - OD 7 DO 11 LAT



Przygotujcie się do waszej następnej szkolnej wycieczki... na ulice Melbourne!

► Obszary Poznawcze

- › Eksperymentowanie z różnymi mediami
- › Poznanie wspaniałych artystów z historii sztuki
- › Rozważanie czym jest sztuka i badanie różnych źródeł inspiracji

► Przed Waszą Wycieczką... W Świat Street Art!:

Porozmawiajcie o tym, czym jest sztuka. Popatrzcie na niektóre obrazy, aby uczniowie poszerzyli swoje pojęcie sztuki o nowoczesne prace, takie jak na przykład "Niepostane łóżko" Tracy Emin. A co z graffiti? Czy jest to sztuka? Jaki jest cel sztuki? Czy wszystkie prace graffiti są sztuką?

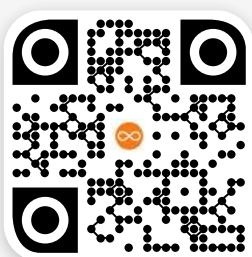
► Doznanie Zanurzenia Się

Pozwól uczniom zanurzyć się w tym doświadczeniu bez twojej asysty . Po około minucie niezależnej eksploracji wyłącz ekrany zestawów VR używając panelu sterującego nauczyciela, aby uczniowie powrócili do klasy szkolnej. Zbierz pomysły uczniów dotyczące najistotniejszych punktów tej scenarii i "zanurkujcie" ponownie, upewniając się , że przyciągniesz ich uwagę do:

- › Kompozycji dzieła sztuki, aby dać wskazówki jak zostało ono wykonane np. szablony
- › Przedmiotu danego obrazu, aby spróbować zauważyć powracające tematy

Kolekcja Street Art

Szukaj tych ikon



Przedmiot

PLASTYKA

Język Angielski (Pisanie)

Wiedza O Spoteczeństwie

Informatyka

Projektowanie I Technologia

Geografia

Matematyka

Obszar Poznawczy

SZTUKA ULICZNA

Debata

Odpowiedzialność

Sztuka cyfrowa

Struktury

Wiedza o orientacji w terenie praca z mapą

Współrzędne

Po Sesji ClassVR

Co zauważyliście? W jaki sposób zostały one stworzone? Co jest główną różnicą pomiędzy przykładami Street Art a Kaplicą Sykstyńską?

Dalsze Zajęcia

- › Popatrz na pracę Banksy'ego i porównaj ją do innych z tego samego nurtu. Miej przygotowane przykłady obrazów, aby uczniowie mogli je posortować do różnych grup. Muszą potem uzasadnić swoje wybory przy grupowaniu ich.
- › Zbadaj użycie szablonów w sztuce lub, jeśli to możliwe, farby w aerozolu, aby zobaczyć różne efekty, które one dają. Eksperymentuj z tworzeniem różnych kolorów i faktur.
- › Popatrz na historię Street Art skupiając się na graffiti, powiązaniach z hip-hopem z lat siedemdziesiątych w Nowym Yorku, włączając w to prace Keith Haring. Pomóż uczniom pojmować to, jako sposób wyrażania swoich odczuć przez artystów wobec życia w samym sercu dużego miasta. Użyj tego jako inspiracji do stworzenia ich własnego obrazu w stylu wybranego przez nich artysty.

Powiązania Z Programem Nauczania

JĘZYK ANGIELSKI (PISANIE) – Organizowanie Debaty I Sporządzenie Z Niej Raportu

Zorganizuj debatę na temat pozytywnego lub negatywnego wpływu Street Art na społeczność. Pozwól uczniom na nieformalną dyskusję w celu ustanowienia ich stanowiska i uformowania pomysłom. Następnie, powinni oni przeprowadzić formalną debatę, używając stosownego słownictwa i przekonującego języka. Jako następstwo tej zbiorowej dyskusji powinien powstać raport w zależności od ich punktu widzenia - zbalansowany lub spolaryzowany w jakimś kierunku. §

WIEDZA O SPOŁECZEŃSTWIE – Prawa I Obowiązki

Odegrajcie scenę z osobą malującą graffiti na prywatnej posesji (używając zmywalnej kredy). Przedyskutujcie stanowiska obu stron. Zastanówcie się dlaczego graffiti uznawane jest za przestępstwo. Jak można rozwiązać tę sytuację? Porozmawiajcie również o wpływie naszych działań na innych ludzi oraz o naszych prawach i obowiązkach obywatelskich.

INFORMATYKA – Tworzenie Strony Internetowej

Stwórzcie stronę z informacjami o graffiti. Musi ona zawierać wiarygodne informacje o historii tej twórczości, ważne linki do stron internetowych i obrazy z całego świata, wstawiony materiał video z powstawania graffiti oraz wiele stron z hipertęczami. Użyj tego zadania aby uczniowie mogli wykazać się wieloma umiejętnościami z tej dziedziny.

ZAJĘCIA PRAKTYCZNO-TECHNICZNE – Zaprojektuj I Stwórz Budynek

Popatrzcie na przykłady Street Art w doświadczeniu VR. Jak ci artyści wybierali swe "płótna"? Zaprojektuj i stwórz model budynku dla artystów, gdzie mogliby wykonywać swoje prace. Musi on posiadać przynajmniej jedną ścianę tworzącą łuk i być również inspiracją dla tych twórców.

GEOGRAFIA – Geografia Społeczno-Ekonomiczna

Popatrzcie na miejsca pokazane w doświadczeniu VR i zlokalizujcie je na mapie. Wyszukajcie miejsce z największą ilością tych prac. Co charakterystycznego możesz zauważyć w tych położeniach? Jakże to są osiedla? Dlaczego jest tam graffiti? Stwórz dokument, który opatrywałby komentarzami mapę lub obrazy tych miejsc, mających dużo graffiti, a jednocześnie szczegółowo odpowiadałby na powyższe pytania.

MATEMATYKA – Współrzędne

Poproś uczniów, aby wybrali prostą literę lub obraz ze Street Art. Narysujcie siatkę współrzędnych na tym elemencie lub natłoczcie na niego siatkę narysowaną na kalce kreślarskiej. Pierwszym krokiem tego wyzwania jest zapisanie współrzędnych dla głównych wyznaczników tego obrazu. Drugim krokiem jest wymienienie się współrzędnymi ze swoim partnerem i zaznaczenie tego nowego zestawu na czystej siatce. Jako dodatkowe zadanie, odbijcie ten obraz na osi Y.

NAUKI ŚCISŁE

Podróż Do Gwiazd

WIEK - OD 3 DO 5 LAT



Przygotujcie się do waszej następnej szkolnej wycieczki... do gwiazd!

► Obszary Poznawcze

- › Zdobywanie wiedzy o świecie, która przekracza dostępne im doświadczenia
- › Zadawanie pytań i szukanie na nie odpowiedzi z osobą dorosłą

► Przed Waszą Wycieczką W Gwiazdy:

Czy patrzyliście wcześniej na nocne niebo? Co widzieliście? Przeczytajcie razem kilka historii o gwiazdach i nocnym niebie ("How to Catch a Star" - "Jak Złapać Gwiazdę", "Zoo in the Sky" - "Zoo na niebie", "Laura's Star" - "Gwiazda Laury"). Co, zdaniem twoich uczniów, jest w kosmosie?

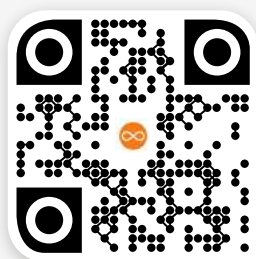
► Doznanie Zanurzenia Się

Pozwól uczniom zanurzyć się w tym doświadczeniu bez twojej asysty . Po około minucie niezależnej eksploracji wyłącz ekrany zestawów VR używając panelu sterującego nauczyciela, aby uczniowie powrócili do klasy szkolnej. Zbierz pomysły uczniów dotyczące najistotniejszych punktów tej scenarii i "zanurkujcie" ponownie, upewniając się , że przyciągniesz ich uwagę do:

- › Pięknych kolorów na niebie.
- › Liczby gwiazd na niebie - nie da się ich nawet policzyć!
- › Wzorów lub schematów, które mogą zauważyć (i być może do Drogi Mlecznej)

Kolekcja Nocnego Nieba

Szukaj tej ikony



Przedmiot

NAUKI ŚCISŁE

Język Angielski

Muzyka

Matematyka

Rozwój Fizyczny

Plastyka

Język Mówiony

Obszar Poznawczy

ZADAWANIE PYTAŃ I ZDOBYWANIE ODPOWIEDZI

Stuchanie historii i ponowne ich opowiadanie

Uczenie się prostych piosenek

Liczenie od tyłu

Dobre ćwiczenia motoryczne

Twórczy collage

Odgrywanie ról na statku kosmicznym

Po Sesji ClassVR

W czasie pracy w małych grupach, zbierz i zapisz słowa, którymi uczniowie opisują, co widzieli (mogą być one potem użyte jako pokaz słownictwa w klasie). Zachęć uczniów do rozmowy o odczuciach, jakie mieliby będąc pomiędzy gwiazdami. Czy widzieli jakieś filmy, których akcja odgrywałaby się w kosmosie? Czy byli kiedykolwiek w planetarium? Czy patrzyli na nocne niebo? Rób powiązania z ich własnymi doświadczeniami.

Dalsze Zajęcia

- › Ułóż pytania dotyczące gwiazd i kosmosu. Poroś, aby uczniowie dołożyli swoje pytania. Pracujcie razem, aby znaleźć na nie odpowiedzi. Stwórz książkę ze szczegółami dotyczącymi tych zagadnień do pracy samodzielnej dla uczniów.

Powiązania Z Programem Nauczania



JĘZYK ANGIELSKI – *Słuchanie Historii I Ponowne Ich Opowiadanie*

Wybierz powiązane tematycznie opowiadanie, odpowiednie dla twoich uczniów do wspólnego, najlepiej kilkakrotnego, odczytania. Stwórz w klasie odpowiednie warunki dla uczniów do ponownego opowiedzenia go. Możesz stworzyć teatrzyk z kukietkami, lub małą scenę z figurkami powiązanymi z opowiadaniem. Możesz nawet zapewnić uczniom papierowe maski do odegrania tej historii.



MUZYKA – *Uczenie Się Prostyh Piosenek*

Rozpocznij od ulubionej piosenki, znanej przez wszystkich uczniów: " Twinkle Twinkle Little Star " ("Migotaj Migotaj Mała Gwiazdeczko "). Śpiewajcie ją razem i odgrywajcie sceny z niej w trakcie dnia. Pracuj z uczniami, aby zaadaptować inne znane piosenki, tak aby ich teksty były o gwiazdach i kosmosie. Możecie przedstawić je innym klasom lub rodzicom!



MATEMATYKA – *Liczenie Od Tytu*

Wprowadź ideę odliczania - do czego ono służy? Czy możemy odliczać przed wystartowaniem do kosmosu? Policzyć ustnie od dziesięciu w tył. Zaprezentuj to potem z przedmiotami i linią z numerami. Daj uczniom możliwość odliczania od dziesięciu lub dwudziestu w tył, używając wielu obiektów, będących przedstawieniem konkretnych liczb. Wyjdźcie na zewnątrz i narysujcie kredą numery i skaczcie do tyłu podczas odliczania.



ROZWÓJ FIZYCZNY – *Dobre Ćwiczenia Motoryczne*

Zapewnij uczniom wiele możliwości rozwoju ich umiejętności motorycznych. Wypróbujcie ręcznie robioną czarną masę z brokatem i pracę z narzędziami- dodajcie do masy koraliki o metalicznym połysku, aby stworzyć sznury gwiazd. Można również użyć kart z dziurkowaniem w kształcie konstelacji gwiazdnych, aby dzieci mogły przekładać sznurówki przez te otwory.



PLASTYKA – *Twórcza Technika Collage*

Użyjcie czarnego papieru jako tła dla waszego nocnego nieba. Używajcie brokatu, cekin, naklejek, białej i srebrnej farby aby dołączyć różne elementy. Zachęć uczniów, aby wracali myślami do doświadczenia VR z obrazem nocnego nieba.



JĘZYK MÓWIONY – *Odgrywanie Ról Na Statku Kosmicznym*

W czasie pracy w małych grupach, zbierz pomysły uczniów dotyczące obszaru do odgrywania ról i stwórzcie go razem w klasie. Gdzie istnieje taka możliwość, zapewnij, tak wiele doznań sensorycznych jak to możliwe - dołącz światła, faktury, muzykę i dźwięki. Zachęcaj do twórczej zabawy i używania języka związanego tematycznie z kosmosem i statkami kosmicznymi. Upewnij się, że w trakcie odgrywania ról uczniowie mogą uzyskać dodatkowe punkty za dobrą pracę.

JĘZYKI ŚWIATA

Znajome Miejsca

WIEK - OD 7 DO 11 LAT



Przygotujcie się do waszej następnej szkolnej wycieczki...
w znane miejsca!

► Obszary Poznawcze

- › Poszerzenie zakresu słownictwa w wybranym języku
- › Opisywanie znanych miejsc z użyciem poprawnego słownictwa
- › Ćwiczenia wymowy i intonacji

► Przed Waszą Wycieczką W Znajome Otoczenie:

Słownictwo z jakiego zakresu już znacie? W jakich sytuacjach byłoby ono użyteczne? Przypomnij, że niekiedy nie możemy przetłumaczyć danego wyrażenia w dosłowny sposób, ale to właśnie sprawia, że języki obce są interesujące.

► Doznanie Zanurzenia Się

Pozwól uczniom zanurzyć się w tym doświadczeniu bez twojej asysty . Po około minucie niezależnej eksploracji, przyciągnij ich uwagę do:

- › Znajomych obiektów, podpowiadając uczniom, aby rozważyli powiązane z nimi słowa.
- › Szczegółów do opisanie danych obiektów np. rozmiaru, koloru.

Użyj przycisku Podglądu, aby zobaczyć doświadczenie, w którym aktualnie są zatopieni twoi uczniowie i wspomnij nazwy danych przedmiotów w wybranym języku. Użyj opcji namierzania uwagi uczniów (focus tracker), aby zobaczyć, czy uczniowie poprawnie zidentyfikowali obiekty, które nazwałaś.

Kolekcja Znanych Miejsc

Szukaj tych ikon



Przedmiot

JĘZYKI ŚWIATA

Język Angielski

Nauki Ścisłe

Plastyka

Muzyka

Geografia

Literatura Angielska

Obszar Poznawczy

ZNANE MIEJSCA

Budowanie zasobów słownictwa

Właściwości materiałów

Badanie faktur

Tworzenie kompozycji

Porównywanie znanych miejsc

Opowiadania ze znajomą sceną

Po Sesji ClassVR

Co widzieliście? Jakie miejsca odwiedziliście? Jakie duże obiekty znajdowały się tam? Jakie małe obiekty tam były? Jakie kolory i kształty zauważyliście?

Dalsze Zajęcia

- › Opisz rzuty ekranu środowiska, w którym właśnie byliście, używając tylko słownictwa w wybranym języku. Jeśli nie jesteś pewien poprawności danego słowa, użyj różnych strategii: opisz ten obiekt słowami, które już znasz np. kształt, kolor, rozmiar etc.; wyszukaj dane słowo w słowniku, zapytaj nauczyciela lub rówieśnika etc.
- › Zagrajcie w "I spy" ("Widzę" - rodzaj gry słownej, gdzie należy nazwać obiekty znajdujące się w zasięgu wzroku. Zaczynamy tę zabawę od zdania: "Widzę coś, co zaczyna się na literę A/jest niebieskie/podskakuje." Druga osoba ma za zadanie odgadnąć, co to za przedmiot.), używając jednego z dostępnych miejsc i mówiąc w wybranym języku. Pamiętajcie o właściwej wymowie i intonacji.
- › Z partnerem odegraj scenę lub napisz scenariusz do niej. Ta scena miałyby się odgrywać w jednym z dostępnych miejsc np. klient pytający o dany przedmiot etc

Powiązania Z Programem Nauczania

JĘZYK ANGIELSKI – Budowanie Zasobów Słownictwa

Wybierz trzy obiekty z danej sceny. Spróbuj pomyśleć o nich w kreatywny sposób i podaj, co najmniej, dwa sposoby odniesienia się do nich, nawiązania do ich przeznaczenia. Zaprezentuj to w twojej książce, aby było łatwiej wrócić do tego pomysłu, używając list, pudełek lub tworząc małe burze mózgów. Podziel się swoimi pomysłami z swoją grupą i zapiszcie najlepsze pomysły.

NAUKI ŚCISŁE – Właściwości Materiałów

Znajdź i zapisz osiem różnych materiałów zauważonych podczas doświadczenia Class VR. Pozostaw miejsce wokół tych słów na stronie. Dopisz do każdego z tych materiałów jego właściwości, używając naukowego słownictwa np. chłonny, twardy, elastyczny, przeźroczysty etc. Porozmawiajcie w grupach, które obiekty są wykonane z tych materiałów. Czy właściwości danego materiału są dostosowane do przeznaczenia danego obiektu?

PLASTYKA – Badanie Faktur

Wybierz jedno miejsce z pokazanych w tej kolekcji doświadczeń VR. Skup się na fakturach, które możesz zauważyć. Zbierz materiały, które dają taki sam efekt, jak faktury widziane w doświadczeniu, nawet jeśli są one w innym kolorze. Zbuduj sekcję z obejrzanym obrazem. Użyj dowolnych narzędzi : farby, pastele, ołówki, kredki etc. aby odtworzyć zaobserwowane efekty i zbudować projekt z mieszanych mediów

MUZYKA – Tworzenie Kompozycji

W grupach, będziecie mieli za zadanie skomponować utwór muzyczny, który oddawałby atmosferę jednego z odwiedzonych miejsc. Na początku, zdecydujcie, jakie odgłosy mogą być obecne w danej scenarii, wybierzcie instrumenty, jaki chcecie oddać oraz główne postacie, które chcecie wprowadzić. Wybierzcie instrumenty, które będą reprezentować każdy z tych elementów. Użyjcie prostych rytmów i melodii, aby uzyskać pożądane dźwięki. Każda część tej kompozycji powinna być wsparta odpowiednimi wyjaśnieniami.

GEOGRAFIA – Porównywanie Znanych Miejsc

Zdecydujcie, gdzie ma miejsce każda z tych scen. Dlaczego? Jakie wskazówki możemy znaleźć? Jakie odpowiedniki tych miejsc wyglądałyby zupełnie inaczej w innym kraju? Dlaczego? Skupcie się na trzech środowiskach zewnętrznych, pokazanych w tej kolekcji: miasto, łąka i targ. Pomyślcie o trzech krajach, w których moglibyśmy zaobserwować te środowiska. Na koniec lekcji, uczniowie powinni podzielić się swoimi odkryciami, włączając w to pomocnicze obrazy.

LITERATURA ANGIELSKA / JĘZYK – Opowiadania Ze Znaną Scenerią

Wybierzcie waszą ulubioną scenerię z doświadczeń VR w tej kolekcji. Zapiszcie, co moglibyście usłyszeć, poczuć i odczuć w tym miejscu. Teraz, odnajdźcie opis miejsca w waszej książce. Zastąpcie kluczowe słowa, aby zmienić oryginalną scenę z książki w miejsce, które właśnie obejrzałeś w VR. Upewnijcie się, że zastąpicie tylko słowa tego samego rodzaju tzn. przymiotnik zastąpicie innym przymiotnikiem.



JĘZYK ANGIELSKI

W Górę, W Górę I W Da!

WIEK - OD 5 DO 7 LAT



Przygotujcie się do waszej następnej szkolnej wycieczki... wysoko nad ziemią!

▶ Obszary Poznawcze

- › Używanie powtórzeń, aby ponownie opowiedzieć i zaadaptować daną historię
- › Pisanie prostych zdań ze znanym słownictwem
- › Właściwe literowanie powszechnie znanych słów

▶ Przed Waszą Wycieczką Balonem Na Ciepłe Powietrze!:

Czy byliście kiedykolwiek na pokładzie samolotu? Jakie odczucia Wam towarzyszyły, kiedy spojrzeliście na dół przez okno? Jak czuliście się w balonie? Jak można to porównać do podróży samolotem? W jaki sposób balony mogą latać? Czy mają skrzydła i silnik?

▶ Doznanie Zanurzenia Się

Pozwól uczniom zanurzyć się w tym doświadczeniu bez twojej asysty . Po około minucie niezależnej eksploracji wyłącz ekrany zestawów VR używając panelu sterującego nauczyciela, aby uczniowie powrócili do klasy szkolnej. Zbierz pomysły uczniów dotyczące najistotniejszych punktów tej scenarii i "zanurkujcie" ponownie, upewniając się , że przyciągniesz ich uwagę do:

- › Co widzicie z balonu? Gdzie lecimy?
- › Co jest wewnątrz kosza balonu na ciepłe powietrze? (palniki, paliwo, przyrządy)
- › wnętrza czaszy balonu (kolorowa część balonu!)

Kolekcja Transportu Powietrznego

Szukaj tej ikony



Przedmiot

JĘZYK ANGIELSKI

Geografia

Nauki Ścisłe

Historia

Matematyka

Wychowanie Fizyczne

Plastyka

Obszar Poznawczy

NARRACJA (POWTÓRZENIA)

Rzeźba terenu

Poznanie zasad działania balonu na ciepłe

Pierwsze balony

Geometria 3d (trójwymiarowa)

Kontrolowane ruchy

Używanie wzorów i koloru

Po Sesji ClassVR

Teraz, gdy już widzieliście wewnątrz balonu, czy wiecie jak unosi się on w powietrzu? Zbierz od klasy listę pomysłów, aby zbadać i przetestować je później. Gdybyś rzeczywiście brał udział w locie balonem, jakie informacje dostarczyłyby Ci twoje zmysły? Co mógłbyś usłyszeć? Co czułbyś w momencie oderwania się balonu od ziemi? Jakie zapachy dotarłyby do Ciebie? Jakie wrażenie odniósłbyś dotykając kosza balonu?

Dalsze Zajęcia

- › Zaplanuj i stwórz obszar odgrywania ról z balonem w twojej klasie! Zbierz pomysły dotyczące tego, co dokładnie będziecie potrzebowali, na podstawie tego, co widzieliście w doświadczeniu VR (spadochron wykorzystywany na zajęciach wychowania fizycznego może być bardzo dobrą imitacją czaszy balonu, jeśli przymocujecie go do sufitu; możecie zrobić liny z papieru krepka, a pudełko z tektury może być wspianiatym koszem).
- › Wymyśl opowiadanie z powtarzającymi się fragmentami na temat podróży balonem, używając zróżnicowanego słownictwa, w zależności od aktualnej tematyki waszych zajęć (jest to doskonały sposób na ćwiczenia dni tygodnia : "W poniedziałek Kuba przeleciał balonem nad ciemnym lasem. We wtorek Kuba przeleciał balonem nad potyskującą rzeką."). Stwórz model zdania w opowiadaniu, z poprawną interpunkcją i literowaniem wyrazów, zanim uczniowie zaadaptują tę konstrukcję, aby stworzyć ich własną narrację.

Powiązania Z Programem Nauczania

GEOGRAFIA – Rzeźba Terenu I Jej Cechy Fizyczne

Popatrzcie na przestrzeń powietrzną nad obszarem dookoła waszej szkoły. Gdybyśmy mogli polecieć balonem nad tym terenem, to co moglibyśmy zobaczyć? Stwórz listę lub mapę obrazkową z etykietkami opisującymi miejsca, takie jak rzeki, wzgórza, góry, lasy czy też linię brzegową.

NAUKI ŚCISŁE – Badając Ideę - Jak Działa Balon Na Ciepłe Powietrze?

Rozpocznij od zebrania pomysłów od uczniów. Dlaczego balon się podnosi? Jak możemy sprawdzić te pomysły? Pracuj z uczniami, aby obmyślić sposób postępowania w tym zadaniu (doskonałym sposobem, aby to zrobić, jest użycie dużych kawałków bibuły do stworzenia podstawowego kształtu balonu, a następnie wykorzystanie suszarki do włosów).

HISTORIA – Ważne Wydarzenia : Pierwszy Balon Na Ciepłe Powietrze

Opowiedz uczniom o braciach Montgolfier i pierwszych lotach balonem we Francji. Przeczytajcie "Gorące powietrze : W większości prawdziwa historia pierwszego lotu Balonem" i poszukajcie więcej informacji online. Użyjcie ich do stworzenia dużej osi czasu na temat historii lotów balonowych lub stwórzcie raport, jak w wiadomościach podawanych w serwisach informacyjnych.

MATEMATYKA – Geometria Trójwymiarowa I Rozwiązywanie Problemów

Podsuj uczniom pomysł użycia klocków i figurek aby stworzyć kosz balonu wystarczająco duży, aby pomieścić 4 figurki. Ile klocków potrzebowali użyć do jego budowy? Jak do tego doszli? Poszerz zakres polecenia poprzez poproszenie uczniów, aby przewidzieli, ile klocków potrzeba na kosz dla 8 figurek? Czy mieli rację? Czy mogą sformułować jakieś ogólne wnioski?

WYCHOWANIE FIZYCZNE – Tworzenie Kontrolowanych Ruchów

Powróćcie myślą do doświadczenia VR i pracy nad różnymi geograficznymi cechami krajobrazu. Daj uczniom polecenie, aby stworzyli stabilne, silne ustawienia ciała, które miałyby być odbiciem niektórych z tych elementów. Na przykład, wygięta figura na ziemi oznacza rzekę; wysoki, spiczasty kształt, to drzewo.

PLASTYKA – Używanie Wzorów I Koloru

Dostarcz każdemu uczniowi szablon w kształcie balonu. Przyjrzyjcie się dokładnie czaszom balonów, ich projektom, wzorom i kolorom. (Użyjcie do tego doświadczenia VR lub innych obrazów.) Zachęć uczniów, aby zaprojektowali ich własne czasze balonów, stosując powtarzający się wzór. Mogą używać farb, metody collage, drukowania, wyplatania z papieru lub innych technik, w zależności od tego, co obecnie występuje na waszych zajęciach.

GOTOWANIE Na Targ

WIEK - OD 7 DO 11 LAT



Przygotujcie się do waszej następnej szkolnej wycieczki... na targi świata!

▶ Obszary Poznawcze

- › Zrozumienie sezonowości i miejsca pochodzenia różnych produktów
- › Ocenianie i tworzenie różnych kombinacji smakowych
- › Rozwinięcie pewnego zakresu technik gotowania

▶ Przed Waszą Wycieczką ... Na Targ Z Żywnością!

Wyobraź sobie stoisko targowe z żywnością. Co spodziewasz się tam zobaczyć? Czy ty uprawiasz rośliny lub znasz kogoś, kto to robi? Co oni uprawiają?

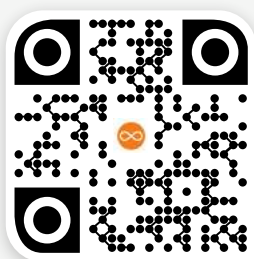
▶ Doznanie Zanurzenia Się

Pozwól uczniom zanurzyć się w tym doświadczeniu bez twojej asysty . Po około minucie niezależnej eksploracji wyłącz ekrany zestawów VR używając panelu sterującego nauczyciela, aby uczniowie powrócili do klasy szkolnej. Zbierz pomysły uczniów dotyczące najistotniejszych punktów tej scenerii i "zanurkujcie" ponownie, upewniając się, że przyciągniesz ich uwagę do:

- › Produktów rolnych wystawionych na targu
- › Jak są one eksponowane? W paczkach? Luzem? Są już gotowe do spożycia?
- › Liczby różnych gatunków i odmian owoców, warzyw, ryb, mięsa; Czy jest więcej odmian tych produktów, niż to co możemy zobaczyć w supermarkecie?

Kolekcja Targów Z Żywnością

Szukaj tych ikon



Przedmiot

GOTOWANIE

Nauki Ścisłe
Wychowanie Fizyczne
Język Angielski
Geografia
Języki
Plastyka/Informatyka

Obszar Poznawczy

JEDZENIE ŚWIATA

Zdrowe Jedzenie
Zdrowie I Ćwiczenie
Teksty Z Instrukcjami
Zagospodarowanie Terenu I Klimat
Zadawanie Pytań
Impresjoniści

Po Sesji ClassVR

Co widzieliście? Czy rozpoznaliście wszystkie produkty, które widzieliście? Jakie potrawy przychodzą Wam na myśl, kiedy widzicie te składniki?

Dalsze Zajęcia

- › Porozmawiajcie o zdrowym, zbalansowanym talerzu z jedzeniem. Co jest tam potrzebne? Jakie są różne grupy żywieniowe i jakie efekty mają one na nasze ciało? Użyjcie tych informacji, aby stworzyć zbalansowany talerz jedzenia, używając tylko składników znalezionych w obejrzanych doświadczeniach VR.
- › Zbadaj potrawy z miejsc pokazanych tam targów z żywnością i rozważ porę, kiedy te zdjęcia zostały zrobione, w celu zrozumienia pojęcia sezonowości. Dowiedz się więcej o potrawach z innych krajów i, w miarę możliwości, spróbuj niektóre z nich.
- › Skosztuj niektóre z pokazanych składników i oceń je pod względem tego, czy są słodkie, słone, gorzkie czy też kwaśne. Użyjcie tych informacji, aby stworzyć danie, które będzie smakowo zbalansowane. Patrząc na technikę przygotowania jedzenia, popatrzcie również na fakturę i świeżość produktów.

Powiązania Z Programem Nauczania



NAUKI ŚCISŁE – *Zdrowe Jedzenie*

Popatrzcie na różne składniki pokazane w doświadczeniu VR i posortujcie je do głównych grup żywieniowych: węglowodanów, białek, nabiału, owoców i warzyw oraz produktów z zawartością tłuszczu i tych stodkich. Zaprojektujcie menu na przyjęcie, używając składników tu zauważonych i upewnijcie się, że każde danie będzie zdrowym, zbalansowanym talerzem z jedzeniem.



WYCHOWANIE FIZYCZNE – *Zdrowie I Ćwiczenie*

Nawiąż do nauki o zdrowym jedzeniu (powyżej), aby zrozumieć wpływ różnych pokarmów na nasze ciało. W jaki inny sposób możemy upewnić się, że utrzymujemy nasz organizm w zdrowiu? Dlaczego poszczególne typy ćwiczeń są dla nas dobre? Każ uczniom zmierzyć ich puls przed energicznym ćwiczeniem fizycznym i podzielić się tym co oni zauważyli. Użyj tego, aby przedyskutować utrzymywanie serca w dobrej kondycji



JĘZYK ANGIELSKI – *Teksty Instruktażowe*

Powróćcie do dania przygotowanego przez was wcześniej. Zapiszcie ten przepis, tworząc tekst instruktażowy, wraz z czasownikami w trybie rozkazującym (polecenie), przymiotnikami i wszystkimi cechami tego typu tekstu. Użyj zdjęć z Twojego gotowania, aby dodać je tutaj przez co twój przepis będzie bogatszy w informacje.



GEOGRAFIA – *Zagospodarowanie Terenu I Klimat*

Dla każdego doświadczenia VR zapiszcie wszystkie produkty rolne, które rozpoznacie i sprawdźcie te, które są wam nieznane. Przedyskutujcie wasze sugestie, co do lokalizacji każdego z tych targów z żywnością i podajcie, dlaczego tak uważacie. Co produkty rolne mówią o danym klimacie? Jaka część obszaru danego kraju jest przeznaczona pod uprawę tych roślin? Jak klimat może wpłynąć na zagospodarowanie terenu, jedzenie i pracę dostępną w danym kraju?



WJĘZYKI ŚWIATA – *Zadawanie Pytań*

Wyobraźcie sobie, że jesteście na targu w jednym z doświadczeń VR i chcecie coś kupić. Wybierzcie produkt i poproście o pomoc dorosłego lub rówieśnika, użyjcie wcześniej zdobytej wiedzy lub zajrzyjcie do słownika, aby dowiedzieć się, jak to powiedzieć w wybranym języku. Pewnego rodzaju "rusztowanie" językowe może być zapewnione, aby pomóc w zapytaniu o ten produkt. Poćwiczcie to z partnerem, nie zapominając o użyciu "proszę" i "dziękuję" w trakcie tej wymiany.



PLASTYKA/INFORMATYKA – *Impresjoniści*

Obejrzyjcie dokładnie prace Paul Cezanne, a w szczególności jego martwe natury lub krajobrazy. Skupcie się na pojedynczych przedmiotach. Jak stworzył on wrażenie drzewa czy też owocu bez malowania wszystkich detali? Skupcie się głównie na jego użyciu koloru, aby pochwycić efekty świetlne. Użyjcie zrzutu ekranu (screenshot) lub podobnego obrazu na tablecie lub komputerze i używając narzędzia do malowania, pokryjcie te fragmenty kolorem o odpowiednim odcieniu, aby utrzymać wrażenie tego obiektu, znajdującego się pod naszą warstwą "farby".

RELIGIA

Śluby

WIEK - OD 5 DO 7 LAT



Przygotujcie się do waszej następnej szkolnej wycieczki związanej z... "Ślubami na świecie"

► OBSZARY POZNAWCZE

- > Finding out about important ceremonies from different religious and cultural traditions
- > Discussing special days in their own lives and those of their friends and family

► PRZED WASZĄ WYCIECZKĄ DO... "WSZYSTKIE RODZAJE ŚLUBÓW":

Have your students been to a wedding before? What was it like? Create a list of what they think happens at a wedding, any special clothes, food or music, and why they think weddings might be important to people. If possible, ask students to bring in photographs of family weddings to share and compare.

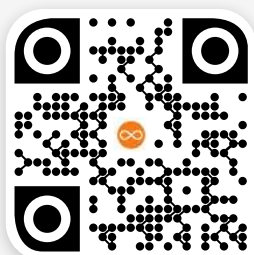
► DOZNIANIE ZANURZENIA SIĘ

Pozwól uczniom zanurzyć się w tym doświadczeniu bez twojej asysty . Po około minucie niezależnej eksploracji wyłącz ekrany zestawów VR używając panelu sterującego nauczyciela, aby uczniowie powrócili do klasy szkolnej. Zbierz pomysły uczniów dotyczące najistotniejszych punktów tej scenarii i "zanurkujcie" ponownie, upewniając się, że przyciągniesz ich uwagę do:

- > Lokalizacji każdej ceremonii zaślubin
- > Specjalnych ubrań i obiektów
- > Podobieństw pomiędzy scenami

Kolekcja Ślubów

Szukaj tych ikon



Przedmiot

Obszar Poznawczy

RELIGIA

ŚLUBY

Angielski

Pisanie Zaproszeń

Wiedza O Spoteczeństwie

Składanie Przyrzeczeń

Historia

Zmiany Za Ludzkiej Pamięci

Muzyka

Docenianie Muzyki

Plastyka

Użycie Koloru