

Keskaegse kindluse ehitamine(v1):

MaFEA – Making Future Education Accessible
PR3 - EDUCATIONAL LEARNING PATHS

Tehnoloogilised vahendid (versioon):	Pico 4 ettevõtte
Nõuded: Mida sa vajad? (Mõelge riistvarale, oskustele, teadmistele.)	<ul style="list-style-type: none">○ Teadmised "Lossiehitajast" või sarnastest mängudest, et vajadusel õpilasi aidata.○ Stabiilne ja tugev internetiühendus○ Internetiühendusega arvutid
Valikulised tehnoloogiad:	<ul style="list-style-type: none">○ Projektor või interaktiivne tahvel: juhiste, sissejuhatava teabe kuvamiseks ja rühmaarutelude hõlbustamiseks.
Kuupäev:	15.01.2024
Kolledži:	Tartu Kutsekool
Autor:	Anu Tintera
Tunni(te) teemad:	Keskaegse lossihoone põhimõtted # Virtuaalreaalsus
Hinnanguline aeg:	<90x90 minutit>

Tunni pealkiri/teema: <Keskaegse kindluse ehitamine>

Kavatsus: Mida sa soovid või loodad juhtuda? (Kavatsused ei ole sageli mõõdetavad ega käegakatsutavad, kuid aitavad teil disainiprotsessi välja töötada.)
1. Tutvustada õpilastele keskaegsete losside ehituspõhimõtteid ja ajaloolist konteksti, kasutades nii VR-tehnoloogiat (Pico 4) kui ka arvutipõhist mängu " Lossiehitaja ".
Soovitud tulemused: Üks või mitu mõõdetavat ja käegakatsutavat eesmärki, mille poole õpetaja selle õppetunni / nende õppetundidega püüdleb.
1. Õpilased mõistavad lossiehituse põhielemente ja ajaloolist konteksti.



Funded by
the European Union



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

2. Õpilased arendavad ruumilise mõtlemise ja planeerimise oskusi erinevate tehnoloogiate abil.
3. Õpilased õpivad koostööd ja probleemide lahendamist erinevates õpikeskkondades.

Päevakava: KUIDAS kavatsete eesmärkideni jõuda? Tunniplaani / haridustegevuse / töömeetodite kirjeldus.

1. Sissejuhatus (90 min): Esimesed 90 minutit pühendatakse teema (ülevaade keskaegsetest lossidest ja nende ajaloolisest tähtsusest) ja tehnoloogia sissejuhatusele (tutvustage õpilastele nii Pico 4 VR peakomplekte kui ka mängu "Lossiehitaja" arvutites).
2. Rühmatöö (60 min): Pooled õpilased kasutavad Pico 4 peakomplekte ja teine pool töötab arvutiga. Mõlemad rühmad ehitavad ja uurivad losse. Pool ajast toimub vahetus (grupid vahetavad tegevusi, et kogeda mõlemat tehnoloogiat).
3. Arutelu ja analüüs (25 min): Arutage erinevate tehnoloogiate kasutamisest saadud kogemusi ja õppetunde. Töölehtede täitmine.
4. Kokkuvõte (5 min): Tehke õppetunnist kokkuvõte ja koguge tagasisidet.

Rollid: Kes mida hõlbustab? Kes osalevad? Mida me õpilastelt ootame?

1. Õpetaja: Suunab ja toetab mõlema tehnoloogia kasutamist, hõlbustab rühmatööd.
2. Õpilased: Jagatud kahte rühma; üks rühm töötab Pico 4 VR-peakomplektidega ja teine arvutites.

Õpilaste ootused

1. Paindlikkus ja avatus uute tehnoloogiate õppimisele.
2. Võime teha koostööd ja suhelda rühmatöö ajal.
3. Keskendumine ja osalemine mõlemas tegevuses.

Reeglid: Reeglid või põhimõtted on seotud sellega, kuidas soovite õppida ja koos töötada.

1. Iga õpilane peab VR-peakomplektide ja arvutite kasutamisel järgima ohutusjuhiseid ja -juhiseid.
2. Austus ja koostöö kaasõpilaste ja õpetaja suhtes.
3. Aja ja ülesannete haldamise põhimõtete järgimine.

Aeg: Kirjeldage ajarada: Mis kell me alustame / lõpetame / katkestame? Millal on aeg järelemõtlemiseks? Mis toimub kontaktaegade vahel?

1. Algus/lõpp: kaks 90-minutilist seanssi.
2. Pausid: vastavalt vajadusele, eriti enne ja pärast rühmade vahetamist.



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

3. Järelemõtlemisaeg: Viimased 5 minutit õppetunni kokkuvõtte ja tagasiside saamiseks.

Lisa: Keskaegse lossi ehitamine: VR-video järeltöö tööleht

1. Lossi kujundamise põhimõtted

1.1 Kirjeldage oma lossi peamisi kujunduselemente, mida kasutatakse nii VR-mängus kui ka arvutis.

1.2 Mille poolest erinevad VR-tehnoloogia ja arvutipõhise disaini kogemused?

2. Ajalooline kontekst

2.1 Millist rolli mängisid lossid keskaegses ühiskonnas ja sõjapidamises?

2.2 Kuidas aitasid mõlemad tehnoloogiad teil mõista lossiehituse keerukust?

3. Tehnoloogiline kogemus

3.1 Millised olid peamised väljakutsed ja õppetunnid VR-tehnoloogia ja arvutimängu kasutamisel?

3.2 Kuidas mõjutasid need tehnoloogiad teie arusaamist lossiarhitektuurist?

4. Mõtisklus ja arvamus

4.1 Milliseid uusi teadmisi te selle õppetunni jooksul losside kohta omandasite?

4.2 Kuidas võivad need teadmised aidata mõista laiemat keskaegset ajalugu ja kultuuri?