

VĒSTURE

Maiju templis

VECUMS 10–12 GADI



Gatavojieties nākamajai ekskursijai... uz Gvatemalu!

► Mācību jomas

- › Iepazīšanās ar senajām civilizācijām un to ietekmi uz mūsdienu dzīvi.
- › Pasaules vēstures hronoloģiskās izpratnes attīstīšana.
- › Izpratne par to, kā pagātne tiek veidota no dažādiem avotiem.

► Pirms ceļojuma uz Gvatemalu:

Kādas valstis Centrālamerikā jums ir zināmas? Ko jūs varat man par tām pastāstīt? Vai esat dzirdējuši par maiju tautu? Ko jūs par viņiem zināt? Izveidojiet klases KWL tabulu ar šo informāciju un visiem jautājumiem.

► Iekļaujoša pieredze

Ļaujiet skolēniem vispirms pašiem izpētīt ainavu. Pēc aptuveni minūtes patstāvīgas izpētes izslēdziet brīļu ekrānus, izmantojot skolotāja vadības paneli, lai skolēni atgrieztos telpā. Apkopojiet skolēnu idejas par interesantajām lietām, pēc tam atgriežieties un pievērsiet uzmanību:

- › Piramīdas formai un salīdziniet ar citām piramīdām, par kurām viņi ir mācījušies.
- › Kā jūs domājat, kāds ir šī tempļa mērķis?

Ancient Maya kolekcija

Meklējiet šīs ikonas



Priekšmets

Virziens

VĒSTURE

MAIJU CIVILIZĀCIJA

Ģeogrāfija

Reģionu salīdzināšana

Māksla

Maiju māksla

Dabaszinības

Materiāli

Angļu valoda

Stāstījums ar retrospekciju

Matemātika

2D un 3D formas un tīkli

Dizains un tehnoloģijas

Pārtika

Pēc ClassVR sesijas

Kas bija pārsteidzošākais šajā pieredzē? Pārskatiet savu KWL tabulu. Vai uz kādu no jautājumiem tika sniegta atbilde? Vai jums ir vēl kādi jautājumi? Vai redzējāt ko tādu, kas lika apšaubīt jūsu sākotnējās domas?

Turpmākās aktivitātes

- › Izveidojiet klasē lielu maiju tempļa modeli. Uzziniet, kā tie tika būvēti un kāda bija to nozīme. Sasaistiet ar zināšanām par senajiem ēģiptiešiem un viņu faraoniem uzceltajām kapenēm un piramīdām.
- › Uzrakstiet ziņojumu, kas uzrakstīts maiju izmantotajos hieroglifos. To var izlikt ārpus klases vai arī iekļaut skolēnu sacerētā stāstā, kura varoņiem pēc tam jāatšifrē vēstījums.
- › Izveidojiet tirgus stendu, kas varēja pastāvēt tajā laikā. Apsveriet, kādi produkti un materiāli bija pieejami šajā teritorijā: kā no tiem varēja izgatavot priekšmetus pārdošanai? Pēc tam skolēni varētu izveidot kāda priekšmeta modeli, paskaidrojot, kas tas ir, no kā tas ir izgatavots un kam tas tiek izmantots.

Saiknes mācību programmā



ĢEOGRĀFIJA — Konkrēta valsts

Izmantojiet VR pieredzi, lai pierakstītu novērojumus par Gvatemalu. Uzņemiet Gvatemalu ar *Google Earth* ekrānšāviņiem dažādos tālummaiņas punktos, lai padziļinātu izpratni par tās atrašanās vietu pasaulē, pārskatītu kontinentu, kā arī Centrālamerikas valstu un pilsētu nosaukumus.



DIZAINS UN TEHNOLOĢIJAS — Pagātnes pārtikas produktu pagatavošana

Uzziniet, kā maiji dzēra šokolādi un kur viņi atrada tās sastāvdaļas. Pagatavojiet maiju karsto šokolādi un salīdziniet to ar mūsdienu šokolādes tāfelīti.



MĀKSLA — Maiju mākslas tehnikas

Apskatiet dažādus maiju mākslas darbus un pārrunājiet, kādi materiāli parasti tika izmantoti. Skolēniem jāizstrādā un jāizveido sava māla maska šajā stilā. Pēc izžūšanas to vajadzētu nokrāsot tā, lai izskatītos, it kā tā būtu izgatavota no nefrīta.



DABASZINĪBAS — Materiālu atgriezeniskas un neatgriezeniskas izmaiņas

Iepazīstieties ar maiju kultūru un to, kā viņi atklāja šokolādi. Vai kakao pupiņas būtu izšķīdušas? Kā maisījums izskatītos? Kā mūsdienās tiek gatavota šokolāde? Vai šokolādes kausēšana ir atgriezeniska vai neatgriezeniska pārmaiņa?



ANĢĻU VALODA — Stāsta notikuma vietu aprakstīšana

Izlasiet Annas Kameronas grāmatas "Kolibri" ("*Colibri*") fragmentus vai pilnu stāstu. Uzzīmējiet vai uzgleznojiet vienu no galvenajām grāmatas vietām un norādiet citātus no teksta, kas to raksturo.



ANĢĻU VALODA — Stāstījuma rakstīšana ar retrospekciju

Izmantojot zināšanas par to, kāda bija dzīve Gvatemalā maiju civilizācijas laikā, uzrakstiet stāstījumu. Apsveriet dažādus retrospekcijas paņēmienus, piemēram, templis ir portāls, sapnis, kāds atstāta stāstu.



MATEMĀTIKA — 3D formas tīkli

Izveidojiet tempļus no kartona, uzzīmējot un izgriežot tīklu. Eksperimentējiet ar dažādām formām un izpētiet, cik daudz tīklu ir iespējams izveidot katrai formai. Pārliecinieties, ka mērījumi ir precīzi, lai izveidotu glītu 3D figūru, un izmantojiet matemātisko valodu, lai aprakstītu tās īpašības.