

Architektonické styly

Zaměření: 2. stupeň ZŠ

Předmět: Dějepis

Technologie: Ozobot (ozokódy)

Popis aktivity

Aktivita je postavena na tzv. problémové úloze či problémové situaci, kterou mají žáci vyřešit. Cílem aktivity je s pomocí ozokódů dokreslit trasu tak, aby robot postupně projel okolo jednotlivých znaků architektury středověku a novověku, jak následovaly za sebou. Ke každému obrázku musí žáci napsat, co na něm je a o jaký architektonický styl se jedná. Následně do tabulky uvedou další architektonické styly, které znají. U této aktivity mohou používat internet.

Zadání

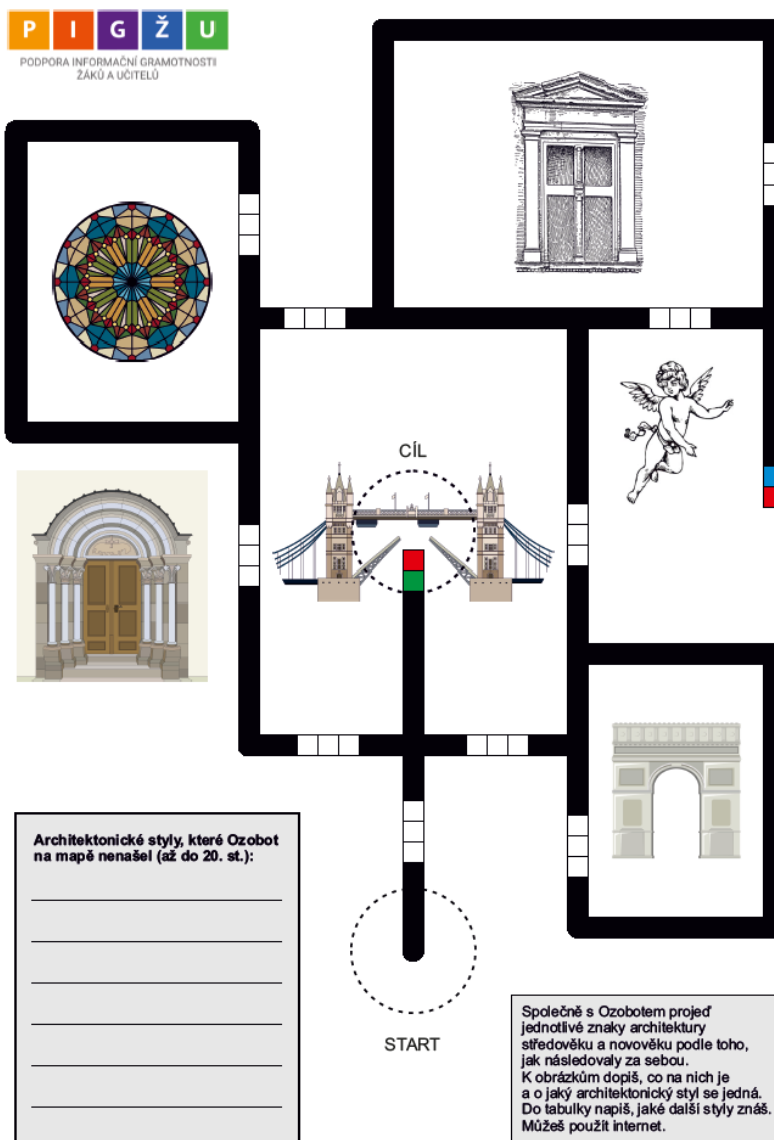
Naprogramujte Ozobota tak, aby projel okolo jednotlivých znaků architektury středověku a novověku, jak následovaly za sebou. Můžete používat internet.

Ke každému obrázku dopište, co na něm je a o jaký architektonický styl se jedná.

Do tabulky uveďte další architektonické styly, které znáte.

Řešení

Robot projede trasu okolo jednotlivých obrázků (portál, rozeta, renesanční štít, barokní anděl, Vítězný oblouk) a zastaví se v cíli (Tower Bridge).



Herní playground

PDF soubor s playgroundem obsahuje zadání a řešení.