

Monika Fusatá

ZŠ s MŠ Dolné Orešany



Čo nosil Ötzi?

Ročník/typ školy: 6.roč. ZŠ, 3.cyklus

Cieľ aktivity: Spoznať odevy v dobe bronzovej a materiály, z ktorých sa vyrábali a porovnať so súčasnosťou.

Bádateľská otázka: Ako sa odievalo v dobe bronzovej?

Koncept historického myslenia: vzťah k minulosti

Rozvíjané bádateľské zručnosti: hľadáme kľúčové detaily, zohľadňujeme dobové súvislosti, tvoríme

Úloha 1.

Zadanie, aké majú dostať žiaci:

Móda doby bronzovej: Šatník Otziho. Spoznajte ako sa odievali ľudia v tejto dobe pomocou informácii o „ľadovom mužovi“. Spoznaj život ľudí v praveku a význam oblečenia pre prežitie a nie ako módu.

Rozvíjané digitálne kompetencie:

- Informačná a dátová gramotnosť – Prezeranie, vyhľadávanie a filtrovanie údajov; Spracovanie údajov, info., dig. obsahu
- Tvorba dig. obsahu - Tvorba dig. obsahu, Integrovanie a opätovné vytváranie dig. obsahu

Navrhované digitálne nástroje:

- *SchoolAI*
- *Canva*

Pramene/zdroje k úlohe:

South Tyrol Museum of Archaeology – Ötzi the Iceman (oficiálna stránka múzea)

Oficiálna stránka múzea v Bolzane, kde je Ötzi vystavený. Obsahuje vedecké informácie o objave, konzervácii, výskume a výstavných aktivitách.

SOUTH TYROL MUSEUM OF ARCHAEOLOGY. Ötzi the Iceman [online]. Bolzano: South Tyrol Museum of Archaeology, ©2024 [cit. 2025-11-03]. Dostupné na:

<https://www.iceman.it/en/oetzi/the-iceman>

<https://student.schoolai.com/dot/spaces/join?code=AWSM-SBKF>

Pramene/zdroje k úlohe:

Interaktívne:

<https://predstavenie.my.canva.site/predstavenie>

Hra

<https://predstavenie.my.canva.site/hra>

kvíz

<https://predstavenie.my.canva.site/kvizodevy>

Úloha 2.

Zadanie, aké majú dostať žiaci:

Zopakuj si, čo si sa dozvedel o odievaní v dobe bronzovej.

Rozvíjané digitálne kompetencie:

- Informačná a dátová gramotnosť – Prezeranie, vyhľadávanie a filtrovanie údajov; Spracovanie údajov, info., dig. obsahu
- Tvorba dig. obsahu - Tvorba dig. obsahu, Integrovanie a opätovné vytváranie dig. obsahu

Navrhované digitálne nástroje:

- *Canva*

Úloha 3.

Zadanie, aké majú dostať žiaci:

Móda doby bronzovej: Šatník Otziho.

- Vytvor fb profil o Otzim, ako by to vyzeralo, keby žil dnes?
- Vytvor plagát v programe Canva o odevoch Otziho.

Rozvíjané digitálne kompetencie:

- Informačná a dátová gramotnosť – Prezeranie, vyhľadávanie a filtrovanie údajov; Spracovanie údajov, info., dig. obsahu
- Tvorba dig. obsahu - Tvorba dig. obsahu, Integrovanie a opätovné vytváranie dig. obsahu

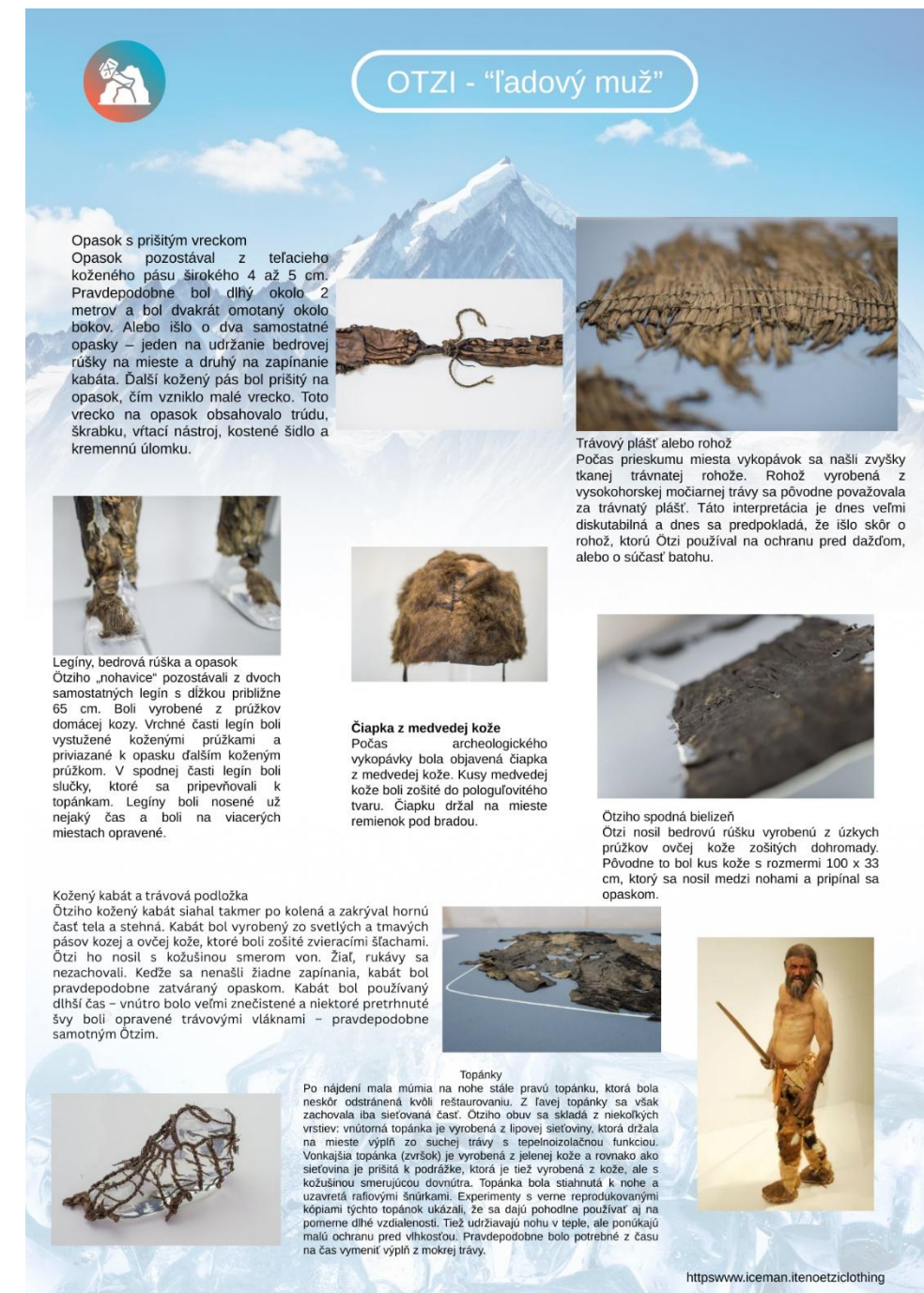
Navrhované digitálne nástroje:

- Canva

Pramene/zdroje k úlohe:

facebook

<https://predstavenie.my.canva.site/facebook>



Hodnotenie aktivity

- *Sebahodnotenie pri úlohe 2, keď si overia, čo všetko zistili vďaka opakovacím aktivitám, ústne*
- *Hodnotenie žiakmi navzájom: ako vyzerá FB a plagát o Otzim, ústne*
- *Dala by sa doplniť anketa cez MENTIMETER ako hlasovanie o najlepšie plagáty: Vyberte plagát, z ktorého by ste sa najviac naučili.*
- *Hodnotenie celej aktivity: Ako by si zhodnotil blok venovaný móde doby kamennej? - PADLET*