

Движење кај луѓето - скелетен систем

Наставник	Наташа Милеска Михајлоска
Училиште	ООУ “Климент Охридски “ - Прилеп
Одделение/ година	8 одделение
Наставен предмет	Биологија
Наставна содржина	Движење кај луѓето - скелетен систем, редовен час
Наставни цели	Да ја истражува улогата на скелетот и зглобовите.
Дигитални ресурси (линк и опис на користење)	<p>https://www.youtube.com/watch?v=lp6bwiugolw&feature=youtu.be - видео лекција која учениците треба да ја имаат веќе гледано пред почетокот на часот (едуино – час снимен од Павлина Карова)</p> <p>https://andrianadimitrov.weebly.com/105710821077108310771090.html - линк кој се користи во синхрони активности изработено од Андријана Димитров</p> <p>https://www.purposegames.com/game/7ebf3e5d67 https://www.purposegames.com/game/9c61539807 Игри изработени од Андријана Димитров (Асинхрони активности на крај на час)</p>
Авторски права на ресурсите и права за споделување	CC-BY
Опис на (асинхрони) активности кои треба да се реализираат пред виртуелниот час (препорачано време до 15 минути)	<p>Вовед во наставната единица</p> <p>Потребен материјал: работен лист на помешани делови од скелетот (коски од човек и коски на животни), ножици, прилог бр.1.</p> <p>Учениците работат во групи –добиениот прилог бр.1 треба да го разгледаат и според нивна перцепција да утврдат кои коски припаѓаат на човек, а кој на животни.</p> <p>Издвоените коски од човек треба да ги препознаат и да напишат каде припаѓаат (коски на глава, коски на труп, коски на раменски појас или коски на карличен појас) - 5мин</p>
Опис на (синхрони) активности за време на виртуелниот час	<p>https://andrianadimitrov.weebly.com/105710821077108310771090.html</p> <p>Се покажува слика или модел на човеков скелет и се бара од учениците да именуваат колку е можно повеќе коски во телото.</p>

	<p>Учениците ја започнуваат оваа задача работејќи самите (препорака: дали некогаш имате скршено коска?). Потоа тие ја споредуваат нивната листа со другиот ученик кој му е партнер а потоа партнерите ја споредуваат нивната комбинирана листа со другите ученици.</p> <p>На кој од седумте животни процеси делуваат скелетот и мускулите?</p> <p>Одредете ги трите главни функции на скелетот (заштита, поддршка и движење).</p> <p>За време на часот учениците работат во групи од 6 ученици (наставникот ги дели во групи со помош на алатката rooms во ms teams) . Учениците го користат линкот за да создадат скелет кој ќе биде прикажан. (го поставуваат во положба во која сакаат и ова може да биде замислено да биде 'откачено' толку колку што тие сакаат). Тие го отсекуваат и пренесуваат скелетот по точен редослед и потоа ги додаваат ознаките (го бележат името на коската).</p> <p>Оваа активност може да се користи за да се процени колку точно бил конструиран скелетот и колку ознаки се точни.</p> <p>Учениците истражуваат онлајн анимација од скелетот - 15мин</p>
<p>Опис на (асинхрони) активности кои треба да се реализираат после виртуелниот час (препорачано време до 15 минути)</p>	<p>Во завршниот дел од часот се врши проверка на наученото со помош на игра purpose games - 5 мин.</p> <p>https://www.purposegames.com/game/7ebf3e5d67</p> <p>https://www.purposegames.com/game/9c61539807</p> <p>10 мин.</p>
<p>Начин на остварување на интеракција со и помеѓу учениците</p>	<p>Наставникот во текот на часот ја следи работата на учениците.</p> <p>Учениците работат во групи при што помеѓу учениците се остварува интеракција.</p>
<p>Евалуација на знаењето на учениците</p>	<p>Евалуацијата на стекнатото знаење се реализира преку одговорите во играта каде се поставени коски на скелет и коски на череп и одговорите од прилог бр.2</p>
<p>Рефлексија од примена на активноста во пракса</p>	<p>После реализацијата на часот се изготвува рефлексија на постигнувањата .</p>