

Secvență de lecție elaborată în conformitate cu prevederile curriculare, cu utilizarea echipamentelor digitale tipice Clasa Viitorului

Realizat: Rotari Olga, profesoară de biologie, grad didactic întâi

Guzun Elena, profesoară de biologie, grad didactic întâi

Papuc Marcela, profesoară de informatică, grad didactic doi

Disciplina: Biologie

Clasa: a VI - a

Modulul: Diversitatea și clasificarea organismelor.

Subiectul lecției: Animale erbivore. Comportamente alimentare la animale erbivore.

Unități de competență:

2.2. Recunoașterea organismelor: ierbivore, carnivore, omnivore.

2.3. Descrierea comportamentelor alimentare ale organismelor ierbivore, carnivore, omnivore;

Obiective operaționale:

Elevii vor fi capabili:

O₁ - să identifice, în baza imaginii, 4 structuri ale stomacului la animalele erbivore.

O₂ - să construiască traseul digestiei alimentelor la păsări, în baza liniilor codate programate de ozobot.

Tehnologii didactice:

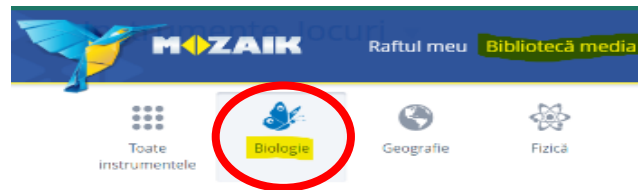
- **platforme digitale:** ZOBlockly, Mozaweb, LearningApps;
- **metode didactice:** conversația, demonstrația;
- **forme de organizare:** frontal, individual.

Resurse:

1. Biologie, manual pentru clasa a 6-a, ediția 2023;
2. Ozobot, calculatorul, telefon, conexiune Internet.

Etapa lecției	Demers acțional	Timp	Tehnologia Realizării (Metodă/Formă de activitate/Resurse)
Realizarea sensului	Animalele care se hrănesc cu hrană de origine vegetală se numesc animale erbivore. Animale erbivore sunt vaca, bizonul, iepurele, căprioara etc. Sarcina de lucru: În baza aplicației Mozaweb realizează sarcina: 1. Determină poziția sistematică/taxonomică a specie căprioara. Regnul: _____ Încrengătura: _____ Clasa: _____ Ordin: _____ Specia: <i>Capreolos capreolos</i> 	3 min	frontal
	2. Pentru a realiza această sarcină urmează pașii: - Accesează aplicația: Mozaweb; - Tastează din bara de sus <i>Biblioteca Media</i>, apoi <i>Instrumente, Jocuri</i> 		individual

- Apoi selectați compartimentul *Biologie*



- Din lista de mai jos accesați Fauna și Flora.



- În bara de căutare indică specia căutată, în cazul nostru **Căprioară**.



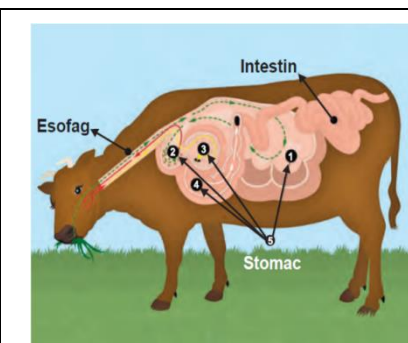
calculator

5min

conexiune la internet

3min

3. Analizează imaginea de mai jos:



Vaca

a) **Notează** denumirea sistemului de organe reprezentat în imagine

b) **Completează** legenda:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

4. Determină traseul digestiei alimentelor la animalele erbivore, completând spațiile libere, pe baza informației stocate în codul de bare **QR 6.1**.

5. Descoperă varietatea hranei la animalele erbivore, pe baza informației stocate în codul de bare **QR 6.2**.

QR 6.1.



QR 6.2.



3min

frontal

individual

Learning.Apps

8 min

OZOBLOCKIY

Sarcina de lucru:

Ozobot este un robot mic și prietenos care introduce copiii în lumea roboticii, gândirii logice și programării într-un mod creativ.

Ozobot este o jucărie interactivă care dezvoltă creativitatea și gândirea logică. Dar, în același timp, este un excelent ajutor de predare STEM, reprezentând cel mai scurt și mai distractiv mod de programare și robotică reală.

Programați Ozobotul, astfel încât să obțineți traseul digestiei alimentelor la animalele erbivore. Pentru realizarea sarcinii urmați pașii: [Pașii pentru programarea](#) - Atenție! Codul este realizat pe un desen dimensiunea A3, vedeți rezultatul în video: [Traseul digestiei alimentelor la animalele erbivore](#). Imaginea o puteți descărca din [Anexa nr.1](#).