










ვირტუალური ფერმა

 მათემატიკა	 ბუნებისმეტყველება	 ტექნოლოგიები	 ინჟინერია	 ხელოვნება	 სპორტი	 ლიტერატურა
X	X	X		X		X

მიმართულე ბა: გეომეტრია	სამიზნე ცნება: ორიენტირება სივრცეში	STEAM	კლასი: I დრო: 2-3 კვირა
<p>მარტივი სქემები სიბრტყეზე</p> <p>ქვესაკითხები</p> <ul style="list-style-type: none"> • მარჯვნივ, მარცხნივ, შუაში • წინ, უკან • დანყვილება • შივნივთ და გარეთ • რამდენიმე არე, არეების საზღვარი 		<p>საკვანძო კითხვები:</p> <ul style="list-style-type: none"> • როგორ გვეხმარება გეომეტრიული ობიექტები შენობის ან ობიექტისთვის საზღვრის გაკეთებასა და შემდეგ ორიენტირებაში? • როგორ ვადგენთ, როგორი მდებარეობა აქვთ ობიექტებს ერთმანეთის მიმართ? 	
<p>პრობლემა: როგორ უნდა დაიცვას ბაბუამ შინაური ცხოველები მგლის ან გარეული ცხოველებისაგან</p>			
<p>მისაღწევი შედეგები სტანდარტიდან: მათ.დანყ.(I).7; 13</p> <p>21- ე საუკუნის მისაღწევი შედეგი პრობლემის გადაჭრა; ტექნოლოგიების გამოყენება, გუნდური მუშაობა</p>			



ვირტუალური ფერმა

ერთი სოფლის განაპირას ცხოვრობდა მოხუცი კაცი -თედო პაპა. იგი ძალიან მშრომელი და დაუღალავი იყო. მას სახლთან ახლოს ფერმა გაეშენებინა და შინაურ ცხოველებსა და ფრინველებს უვლიდა. ძროხებისთვის ბოსელი აეშენებინა. ბოსლის მარჯვნივ საქათმე იდგა, საქათმის უკან კი - საღორე. შინაური ფრინველებისა და ცხოველების უსაფრთხოებას იცავდა თედო პაპას ერთგული ძაღლი- ლომა, რომლის ბუნაგიც საქათმის წინ იდგა. ფერმას შემოვლებული ჰქონდა ოთხკუთხედის ფორმის ღობე.

ერთხელ ფერმას მშიერი მგელი მიუახლოვდა . მის ყმუილზე ლომამ ყეფა დაიწყო. დაიფანტნენ ცხოველები. დამფრთხალი ფრინველები აფრინდნენ და ღობეზე შემოსხდნენ. მაგრამ ლომას შიშით მგელი ვერას გახდა და მშიერი ისევ უკან წაძუნძულდა.

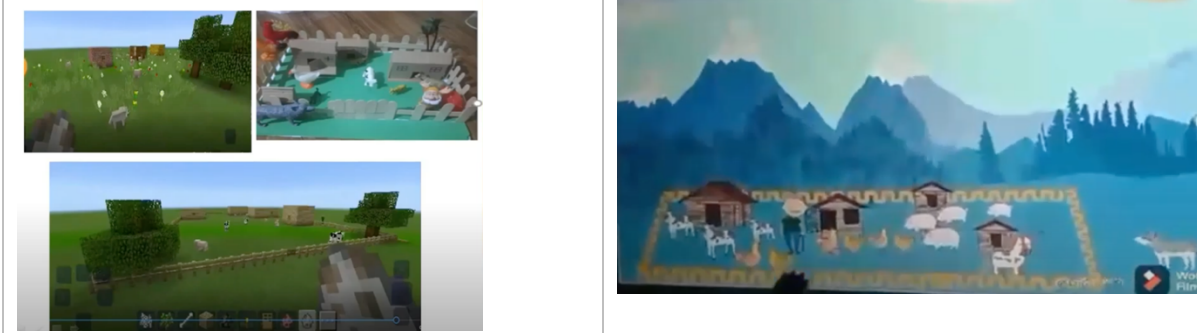
შენი დავალება:

- დაადგინე სად რომელი ნაგებობა დგას. ასევე ყურადღება მიაქციე როგორ განლაგდნენ ცხოველები და ფრინველები მგლის ყმუილის გავონებისას და შექმენი შესაბამისი ილუსტრაცია.
- გაიხსენე შიდა და გარე არეები, არეების საზღვარი და ისე განალაგე საგნები ილუსტრაციაზე. აღწერე როგორ არის საგნები განლაგებული.
- დავალება შეასრულე სახატავი საშუალებების ან ციფრული რესურსის „ვსწავლობთ თამაშით“ გამოყენებით. ასევე შეგიძლია მოამზადო მაკეტი საძერწის ან სხვა მასალის გამოყენებით.
- გაიხსენე რომელიმე მსგავსი ზღაპარი/მულტფილმი, მოიყვანეთ მაგალითი და იქ განვითარებული სიუჟეტის მიხედვით შექმენი ილუსტრაცია შენთვის მოსახერხებელი ფორმით.

პრეზენტაციისას წარმოაჩინე, იმსჯელე შემდეგ თემებზე:

- რა საშუალება გამოიყენე იმისათვის, რომ მოგეხდინა თედო პაპას შენობების ადგილმდებარეობის ჩანაწერის გაკეთება?
- სივრცეში ან სიბრტყეზე მოძრაობისას როგორ აწარმოვე ადგილმდებარეობის დასადგენი ჩანაწერის გაკეთება?
- რა წესით/პრინციპით განალაგე ობიექტები სიბრტყეზე?
- როგორ გვეხმარება ობიექტების განლაგების ცოდნა გადაადგილებაში?
- როგორ დაგეხმარა შიდა და გარე არეების, ასევე არეების საზღვრის შესახებ ცოდნა მუშაობის დროს მაკეტის შექმნისას?
- რა თემაზე შეადგინე ახალი დავალება და რისი გათვალისწინება მოგიწია მასზე მუშაობის დროს?

შეგიძლიათ გაეცნოთ სხვა მოსწავლეების ნამუშევრებს და სცადოთ ააგოთ ფერმა თქვენთვის სასურველი დიზაინით:



დამხმარე მასალა:

[ვიდეო გაკვეთილი](#) ქვემოთ, მარჯვნივ, მარცხნივ

[ვირტუალური ფერმა- ნიმუში](#)

პრეზენტაცია [დამატებითი მასალა](#) ქვიზი [Quiz](#)



შეფასება

<p>მეთოდები/სტრატეგიები ცოდნის შესაფასებლად</p>	<p>სწავლების პროცესში შეფასდება როგორც განმავითარებელი შეფასებით</p> <p>პროცესში შეფასება შეიძლება მოხდეს SOLO ტაქსონომიის მიხედვით, რაც გულისხმობს Structure of learning outcomes</p> <p>შეფასების ინსტრუმენტები/სახეები:</p> <ul style="list-style-type: none"> • დიაგრამით, ცხრილით ნასწავლის დემონსტრირება • რამდენიმე სიტყვით შეაჯამე რა იყო ძირითადი იდეა • 1 ნუთიანი შეჯამება - სიტყვიერი ან წერილობითი • დისკუსია, განხილვა წყვილებში • მოსწავლის თვითშეფასება • მოსწავლეების მიერ ერთმანეთის შეფასება
<p>მისაღწევი შედეგები სტანდარტიდან:</p>	<p>მისაღწევი შედეგები სტანდარტიდან:</p> <p>მოსწავლემ უნდა შეძლოს ყოველდღიური ცხოვრებიდან ან ბუნებისმეტყველების დარგებიდან მომდინარე მარტივი ამოცანების ამოხსნა.</p> <p>21- ე საუკუნის მისაღწევი შედეგი პრობლემის გადაჭრა; კრიტიკული აზროვნება</p>
<p>შეფასება</p>	<p>მოსწავლემ უნდა შეძლოს:</p> <ul style="list-style-type: none"> • მოცემული ადგილმდებარეობის გეგმების და მარტივი სქემების საშუალებით სიბრტყეზე ორიენტირება; • ადგილმდებარეობის დასადგენად სანყისი საორიენტაციო ობიექტის განსაზღვრა, რომლის მიმართაც განისაზღვრება/დგინდება სხვა ობიექტის მდებარეობა • იმსჯელოს იმის შესახებ, რომ გეომეტრიული ფიგურებისა და მათი ურთიერთგანლაგების სქემების, მოდელის საშუალებით, როგორ ხდება სივრცეში ორიენტირება. • ტექნოლოგიების მეშვეობით დავალების შესრულება • მაკეტის მომზადება