

Inimese keha anatomia: lihased v2

MaFEA – Making Future Education Accessible
PR3 - EDUCATIONAL LEARNING PATHS

| | |
|--|---|
| Tehnoloogilised vahendid (versioon): | VR prillid: meta quest 2 |
| Nõuded: Mida sa vajad? (Mõelge riistvarale, oskustele, teadmistele.) | <ul style="list-style-type: none">○ Seadmed○ Stabiilne wifi-ühendus○ Rakendus VR-prillidel: keskkooli inimkeha anatomia Keskooli anatomia Questi jaoks Meta Questil Quest VR mängud Meta pood |
| Valikulised tehnoloogiad: | <ul style="list-style-type: none">○ Rakendus teie telefonis: lihaste ja liikumise anatomia metapoes |
| Kuupäev: | 14-01-2024 |
| Kolledži: | Emmaüs Aalter |
| Autor: | Stéphanie Küpfer |
| Tunni(te) teemad: | Inimkeha Anatomia: lihased |
| Hinnanguline aeg: | 85 minutit |

Tunni pealkiri/teema: Inimkeha anatomia

Kavatsus: Mida sa soovid või loodad juhtuda? (Kavatsused ei ole sageli mõõdetavad ega käegakatsutavad, kuid aitavad teil disainiprotsessi välja töötada.)

1. Näidake õpilastele teistsugust õppimisviisi, et neid natuke rohkem motiveerida.
2. Et õpilased õpiksid seal erinevaid lihaseid.
3. Eesmärk on, et õpilased peavad harjutusi tegema. Kui nad neid harjutusi teevad, tunnevad nad, et kasutavad teatud lihaseid. Nende ülesanne on teada saada, milliseid lihaseid nad iga treeningu ajal kasutavad.



Funded by
the European Union



mafea.eu

MaFEA – Making Future Education Accessible

Soovitud tulemused: Üks või mitu mõõdetavat ja käegakatsutavat eesmärki, mille poole õpetaja selle õppetunni / nende õppetundidega püüdleb.

1. Õpilased õpivad tundma inimkeha de-lihaseid.

Päevakava: KUIDAS kavatsete eesmärkideni jõuda? Tunniplaani / haridustegevuse / töömeetodite kirjeldus.

1. Oleme selle tunni jooksul aktiivsed, nii et õpilane peab kõigepealt soojenema. Soojendamiseks võite teha kõike, mida soovite.
2. Õpilased on jagatud rühmadesse.
3. Töötame ülekandesüsteemiga. Jaama kohta on 4 harjutust, mida nad peavad tegema.
4. Nad saavad harjutuse tegemiseks teatud aja (1 min.). Pärast seda minutit peavad nad leidma, milliseid lihaseid nad kasutasid. Nad saavad seda teha oma telefoni rakendusega (lihase ja liikumine: anatoomia) või VR-prillidega. Saate seda natuke ümber lülitada, kui teil pole piisavalt VR-prille, nad saavad kõigepealt oma telefonist otsida ja hiljem saab iga rühm kaitseprillidega 10 minutit.

Pärast seda, kui nad leidsid, milliseid lihaseid nad meile teatud treeninguteks teevad. Seejärel peavad nad joonistama lihased õpetajalt saadud luustiku pildile. Pärast selle joonistamist peavad nad nimetama erinevad lihased ladinakeelsetes nimedes.

Rollid: Kes mida hõlbustab? Kes osalevad? Mida me õpilastelt ootame?

1. Õpetajana peate iga harjutuse ajastama. Õpilane peab harjutused läbi viima.
2. Eeldame, et nad teevad koostööd oma meeskonnakaaslasega.
- 3.

Reeglid: Reeglid või põhimõtted on seotud sellega, kuidas soovite õppida ja koos töötada.

1. Pärast 10 minutit jaamas peab õpilane liikuma järgmise juurde. Nad teevad seda sujuvalt, kõndimata seal sõprade juurde teistes rühmades.
2. Nad peavad ajastust austama.
3. Nad tuleb lõpetada, kui te kõike selgitate.
4. Õpilased peavad varustusest lugu pidama.

Aeg: Kirjeldage ajarada: Mis kell me alustame / lõpetame / katkestame? Millal on aeg järelemõtlemiseks? Mis toimub kontaktaegade vahel?

1. 10-minutiline soojendus
2. 10-minutiline selgitus
3. 5 minutit näite näitamiseks
4. 10 minutit jaama kohta (5 jaama) = 50 minutit
5. 10 minutit jahtumist (venitamist) + peegeldamist
6. Võite pausi teha, kuid pärast treeninguhetke saavad nad puhata, kui nad oma rakendusest õigeid lihaseid otsivad.