

LIITE 4.4 Esimerkki verkkototeutuksen tuntisuunnitelmasta

AIHE: "Solun. Erilaiset solutyypit: eläinsolu, kasvisolu. Aitotumaiset eli eukaryoottiset solut ja prokaryoottiset solut.

TAVOITTEET:

VINKIT OPETTAJALLE:

RAKENNE:

- 1) Johdanto aiheeseen. Tarjoamme opiskelijoille perustietoa, mikä on tarpeen, jotta he ymmärtävät myöhemmin itsenäisesti etsimänsä tiedon luokan ja fokuksen. Voimme käyttää esim. Prezi-esitystä.
- 2) Opiskelijat tekevät tutkimusta. Annamme heille verkkohakuja varten esitietoja, kuten linkkejä, pelejä, dokumentteja, sovelluksia ja jne., jotta itsenäinen tiedonhaku ja tutkimuksen tekeminen olisi helpompaa. Mysö sosiaalista mediaa voidaan hyödyntää.
- 3) Tiedon yteenveto. Pyydämme opiskelijoita vetämään yhteen keräämänsä tiedon esim. luomalla Wikin tai blogin, julkaisemalla valokuvia Instagramissa tai Pinterestissä varustettuna riittävin tekstein, kuvaamalla video (joka jaetaan YouTubeessa tai mulle ryhmälle esim. WhatsAppin, Telegramin, FB-ryhmän tai muun vastaan yksityisemmän viestinnän mahdollistavan palvelun avulla).
- 4) Lyhyen keskustelun jälkeen arvioimme opiskelijoiden hankkimat tiedot ja annamme palautetta opiskelijoiden työskentelystä.

SISÄLTÖ:

- a) Solun ja soluelimien määritelmät:
Opiskelija etsii näitä määritelmiä hänelle tarjotuilta nettisivuilta, kuten <https://cienciaexplicada.com> , <https://www.cellsalive.com/> , jne.
- b) Erot eläin- ja kasvisolun soluelimien välillä ja prokaryoottisen sekä eukaryoottisten solujen välillä:
Kun opiskelijat ovat katsoneet seuraavan dokumentin:
<https://www.youtube.com/watch?v=FzcTgrxMzZk> ,je täyttävät kasvi-, eläin-, prokaryoottisen ja eukaryoottisen solun työlomakkeet osoitteesta : <https://www.cellsalive.com/StudyAids.htm>
- c) Opiskelijat harjoittelevat ja opiskelevat itsenäisesti verkossa hyödyntäen vuorovaikuttavia pelejä, kuten:
<https://www.cellsalive.com/puzzles/matchOrganelle/index.htm> (assosiaatiopeli)

Opettaja voi myös itse luoda muita pelejä esim. Kahoot!-alustan avulla.