



# Živa bića kopnenih voda

Radionica RIBIČIJA – 6. razred

Leopoldina Vitković, prof.

Uvodni dio – oluja ideja u mentimeteru

Glavni dio – rad u grupama

Završni dio – ponavljanje kroz kviz u  
mentimeteru i plickersu



# Mikroskopiranje digitalnim mikroskopom

Cilj: Upoznati staničnu građu punoglavca

Zadatak:

Promotriti mikroskopsku građu žabljih jaja i punoglavca, te ljeske ribe



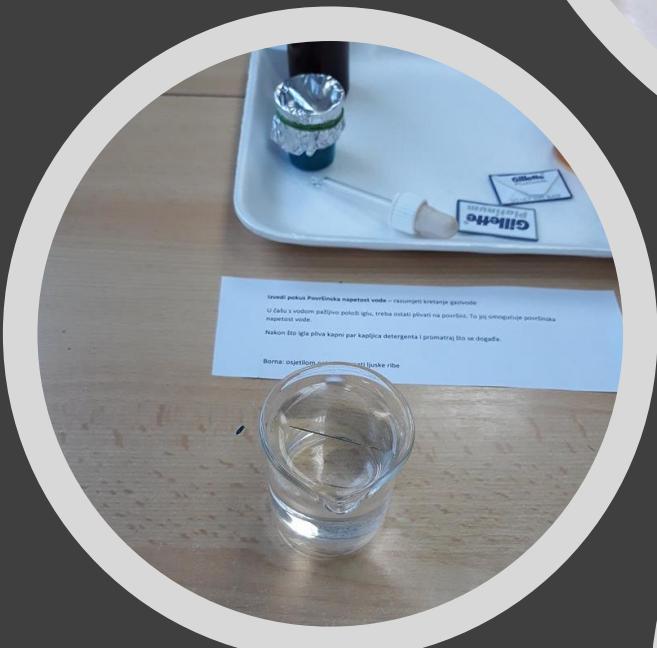
# Pokus Površinska napetost vode

Cilj: Razumjeti kretanje gazivode i utjecaj zagađivača na život u vodi

Zadatak:

U čašu s vodom pažljivo položi iglu.

Zatim kapni par kapljica deterđenta i promatraj što se događa

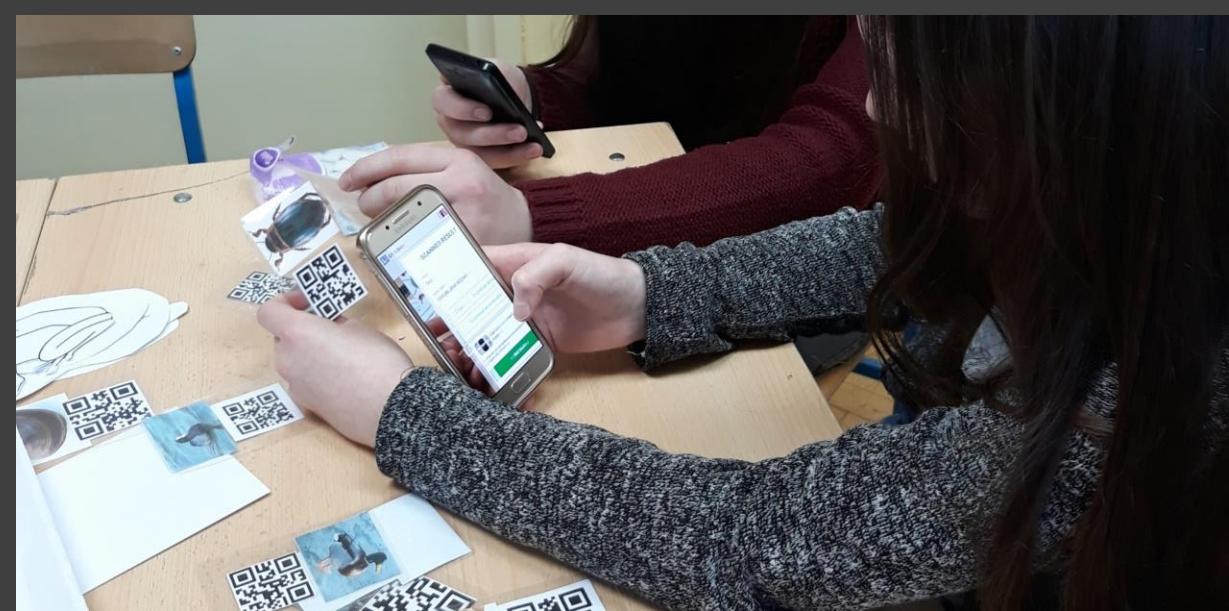


# Prepoznavanje vrsta pomoću kartica s QR kodovima

Cilj: Naučiti prepoznati pojedine vrste kopnenih voda

Zadatak:

Na mobitel instaliraj alat QR Skener, zatim u paru prepoznajte vrste na karticama. Jedan učenik prepoznaje vrste, a drugi skenira QR kod i provjerava točnost. Zatim zamijenite uloge.





# Društvena igra RIBIČIJA

Cilj: Naučiti prepoznati pojedine vrste riba

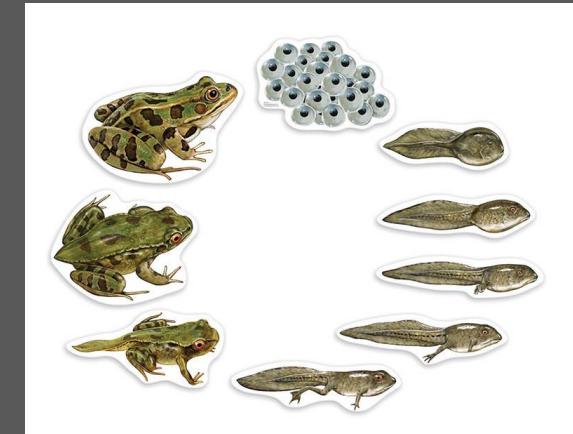
Zadatak:

Odigrajte igru RIBIČIJA.

Igra se temelji na prepoznavanju vrsta slatkovodnih riba

# Digitalne igre uhvati insekte i životni ciklus žabe

Cilj: Upoznati način  
ishrane žabe i razvojni  
ciklus žabe



Zadatak:  
Odigrajte digitalne igre  
uhvati insekte i igra  
životni ciklus žabe



# Učenik s posebnim potrebama – sljepoća

Integrirani rad s ostalim učenicima u grupama

Zadatci:

- Osjetilom opipa upoznati vanjsku građu ribe i ljeske ribe
- Osjetilom opipa naučiti prepoznati oblik životinje izrezane na kartonu (žaba, riba, punoglavac, bezupka)



- Od mase za modeliranje izraditi model ribe, punoglavca, žabe, zmije i kornjače
- Poslušati audio zapis glasanja žaba i ptica močvarica, te ih naučiti prepoznati

