

UČENJE NA DOMU – 6. B-razred

V iskanju ustrezne oblike učenja na domu smo za vas pripravili tedensko preglednico nalog, ki naj bi jih opravili v tekočem tednu.

Vam pa prepuščamo odločitev, kako boste zadolžitve opravili (npr. lahko se odločite, da se en dan bolj posvetite enemu predmetu, lahko pa jih med seboj kombinirate, kar vam bolj ustreza). V zadnji koloni pa je prostor za samovrednotenje, in sicer preverite, v kolikšni meri ste cilj dosegli. Vsak petek učenci od 1. do 5. razreda sporočite razredniku po elektronski pošti, v kolikšni meri ste cilje dosegli, učenci od 6.–9. razreda pa učitelju, ki predmet poučuje. Ni potrebno, da podatke sporočite, kot je zapisano v tabeli, ampak je način in oblika prepuščena vam.

TEDENSKI NAČRT DELA ZA 6. B					
6. B	PREDMET	NALOGE	CILJI		KAKO MI JE ŠLO 😊 😐 😞
	SLJ	Rešim naloge v SDZ, 2. del, na str. 82 do 88 (razen 16.) ter na str. 88 do 92. Preberem o besedilni vrsti opis naravnega pojava ter o izražanju vzroka in posledice. Naredim zapiske o snovi s pomočjo definicij na str. 87 in 91 oz. učiteljičinah navodil. http://www2.arnes.si/~scof/vsebine_4-6/SLJ_6b_08_01.pdf	Moram znati: - Znam tvoriti besedilo opis naravnega pojava. - Poznam značilnosti besedilne vrste opis naravnega pojava. - Znam izražati vzrok in posledico. - Ohranjam stik z učiteljico.	Dodatno znanje (če želim):	

11. 5. 2020–15. 5. 2020

SLJ - DOP	Rešuj vaje za utrjevanje pravopisa na spodnjih povezavah: https://interaktivne-vaje.si/slovenscina_ps/gradiva_slova/velika_zacetnica_6r/velika_zacetnica_6r_1.htm https://interaktivne-vaje.si/slovenscina_ps/gradiva_slova/velika_zacetnica_6r/velika_zacetnica_6r_2.htm Če imam vprašanje ali če se mi pri delu zatakne, pišem učiteljici Urši.	- Pravilno zapišem eno- in večbesedna lastna imena. - Začetek povedi zapišem z veliko začetnico. - Pravilno zapišem pridevnike, izpeljane iz lastnih imen.		
SLJ - DOD	Svoje besedišče lahko širiš tudi s pomočjo nalog na spodnjih povezavah: Anagram je premetanka – npr. TROP Z ROŽO = PORTOROŽ. Preizkuse se v anagramih na spodnji povezavi: https://uciteljska.net/kvizi/HotPot/anagrami.htm Palindrom - beseda, število, znak, ki se v obe smeri prebere enako – npr. 6996, NERADODAREN, KISIK ... Preizkusi se v poznavanju palindromov na spodnji povezavi: https://uciteljska.net/kvizi/HotPot/NazajWeb/	- Širim svoje besedišče s težjimi nalogami.		
MAT	Poskusim rešiti utrjevanje znanja (1. in 2. stran iz naslednje povezave). Pomagam si s S.DZ in zapiski. Rešim še kakšno nalogo o ploščini pravokotnika in kvadrata. S.DZ / str. 45 / nal. 9, 10	• izračunati ploščino pravokotnika in ploščino kvadrata • izračunati neznano količino • opisati kvader • narisati skico kvadra • ustrezno označiti oglišča in stranice kvadra • narisati mrežo kvadra • vedeti obrazec za izračun površine kvadra		

	Poiščem in dopolnim podatke o opisu kvadra. (str. 3) Narišem skico kvadra, ustrezno označim oglišča, dolžine stranic. Narišem mrežo kvadra. (Dobim jo, ko mejne ploskve kvadra razgrnemo v ravnino.) Označim, kateri dve ploskvi sta skladni in imata enako ploščino. Zapišem <u>obrazec za izračun površine kvadra</u>. $P = 2 \cdot (a \cdot b + b \cdot c + a \cdot c)$ Izračunam površino kvadra. Zapišem <u>obrazec za izračun površine kocke</u>. $P = 6 \cdot a^2$ Izračunam površino kocke. Rešim naloge v S.DZ4 / str. 48 / nal. 1, 2, 3, 4, 7. Po želji lahko rešim še kakšno nalogo. Povsod zapišem obrazec, vstavim podatke (v enaki merski enoti, sicer pretvorim), izračunam in zapišem rešitev ter mersko enoto. Gradivo: http://www2.arnes.si/~scof/vsebine_4-6/MAT_6_08_01.pdf	• izračunati površino kvadra • vedeti obrazec za izračun površine kocke • izračunati površino kocke • reševati naloge iz površine kvadra in površine kocke	
TJA	- Preberem besedilo v učbeniku na str. 138 in odgovorim na vprašanja. - Rešim naloge v DZ na strani 127.	- Znam odgovoriti na vprašanja o besedilu. - Znam rešiti anagrame, križanko in dopolniti povedi z glagoli.	

		http://www2.arnes.si/~scof/vsebine_4-6/TJA_6ab_08_01.pdf		
	TJA - DOD	- Napišem recept za srečo. - Recept ilustriram. - Recept in ilustracijo pošljem učiteljici na e-naslov.	- Znam uporabiti ustrezno besedišče in napisati recept za srečo. - Naučim se novega besedišča.	
	GEO	- Odzovem se na vabilo na srečanje preko zoom aplikacije, ki bo predvidoma v torek, ob 9.00 za 6. b in ob 10.00 za 6. a. - Če še nisem, je v tem tednu zadnja možnost, da posredujem oceno in samovrednotenje preverjanja znanja. - Pozorno preberem navodila in merila za ocenjevanje in začnem ali nadaljujem z izdelovanjem PPT ali posterja. - Nalogo za ocenjevanje naredim v skladu z navodili in merili. - Upoštevam navedene teme in termine za oddajo naloge.	- Izdelam kratko PowerPoint predstavitev ali poster na izbrano temo za ocenjevanje. - Izdelek pošljem učiteljici na vpogled med 25. in 27. 5. 2020.	
	ZGO	Ocenjevanje znanja – projektne naloge. Oceni se posredovana predstavitev vsebin: “Človek raziskuje: prve znanosti in njihov začetek”. Navodila – kriteriji so na povezavi: http://www.osbezigrad.com/db/osbezigrad/File/6.%20b_ZGO_kriteriji%20ocenjevanja.pdf - Zadnji rok za oddajo nalog v ocenjevanje je petek, 15.5.2020. Povratne informacije vam bodo posredovane v roku 5. dni po prejemu	- Preverjanje – ocenjevanje znanja (projektne naloge). - Oblikovanje in posredovanje predstavitve izbrane teme. - Usvajanje nove učne snovi. - Ohranjanje stikov z učiteljem.	

		naloge. Nalogo zaključite z odgovori na tri vprašanja (glej navodila). Odgovore mi posredujte in s tem je naloga zaključena. Posredujte mi celotno nalogo. Hvala vsem, ki ste nalogo že posredovali. Nova učna snov: Samostojno raziskujem tematski sklop ČLOVEK SE DRUŽI: način življenja v preteklosti: "Družina v grški, rimski in srednjeveški družbi" SDZ str. 94-98. Rešitve na: https://www.devetletka.net/gradiva/zgodovina (zgodovina 6. razred - Rešitve – Raziskujem preteklost 6 – samostojni delovni zvezek)		
	LUM	Ocenjevanje likovne naloge/likovnih nalog Oceni se najkvalitetnejše likovne delo likovnih nalog: "Družina" in "Strip". Posredovati je potrebno vsaj eno likovno delo! Navodila – kriteriji so na povezavi: http://www.osbezigrad.com/db/osbezigrad/File/6.%20razred-LUM%20kriteriji%20ocenjevanja.pdf - Posredujem rezultate (fotografijo) ustvarjenega. Zadnji rok za oddajo likovnih del je torek, 12. 5. 2020. Naloge lahko seveda posredujete pred tem datumom. Hvala vsem, ki ste nalogi že posredovali. Povratne informacije vam bodo posredovane v roku 5. dni po prejemu naloge.	- Širjenje likovnega obzorja. - Oblikovanje in posredovanje likovne naloge. - Vrednotenje – ocenjevanje likovne naloge. - Ohranjanje stikov z učiteljem.	

	TIT, 1. skupina	Pisno odgovorim na vprašanja. Odgovore pošljem do vključno petka, 15. 5. 2020 učiteljici na njen e naslov: biserka.bavdek@guest.arnes.si 1. Kakšno bi bilo naše življenje brez napredka v tehniki? 2. Česa vsega ne bi zmogli delati v vsakdanjem življenju, če bi bili brez elektrike? 3. Ali resnično potrebujemo televizijo, računalnik, mobilni telefon? Razmisli, kako so živeli včasih brez tega in kakšno bi bilo naše življenje brez omenjenih stvari v času izrednih razmere zaradi korona virusa.	- Razmišljam o tehničnem napredku, - spoznavam smiselnost in uporabnost tehničnih aparatov.		
	TIT, 2. skupina	Izdelujem izdelek za ocenjevanje.			
	ŠPO	- Pred vadbo opravim uvodno ogrevanje. - Tri krat v tem tednu ponovim in utrdim znanje atletske abecede, nizkega in visokega štarta, izvedem daljši in krajši tek v okolici hiše, na PST-ju v naravi... Sledim navodilom na povezavi: http://www2.arnes.si/~scof/vsebine_4-6/SPO_6AB_08.pdf - V dnevnik športa zapišem spremljanje športnih aktivnosti v tem tednu in na kratko zapišem nova teoretična znanja, ki sem jih osvojil/a - Merim in spremljam srčni utrip pred in po vadbi.	<u>3x v tem tednu opravim:</u> - ogrevalne vaje, - utrdim znanje atletske abecede, nizkega in visokega štarta, - opravim daljši in krajši tek v okolici hiše, PST-ja, naravi, ... - po končani vadbi opravim raztezne vaje, - merim in spremljam srčni utrip pred in po vadbi, - uredim DNEVNIK ŠPORTA, ga dopolnim, če je potrebno, - v dnevnik zapišem elemente atletske abecede	 Vsak dan poskrbim za aerobno vadbo.	

			in jih znam naštetih na pamet.		
	GUM	- Ponovim in utrdim učno snov – TOLKALA. - Raziščem zakaj klavir sodi med tolkala in strunska glasbila. - Preverim, če sem učiteljici poslal II. del naloge – tolkala. http://www2.arnes.si/~scof/vsebine_4-6/GUM_6ab_08_01.pdf	- Poznam inštrumente iz skupine tolkal. - Vem, da je klavir tolkalo in strunsko glasbilo. - Ostanem v stiku z učiteljico in ji pošljem odgovore.		
	NAR	- V učbeniku na strani 80, 81 si preberem novo učno snov ALGE, MAHOVI, PRAPROTNICE, SEMENKE, - s pomočjo gradiva v priponki si prepisem tabelsko sliko v zvezek, - odgovorim na vprašanja iz učbenika na strani 81 (Ponovi in razmisli) –naloge ni potrebno poslati - še vedno vestno izdelujem herbarij oziroma OPIS RASTLINE. Rok oddaje herbarija do najkasneje 1. 6. 2020. Rok oddaje opisa rastline (tisti, ki ste to izbrali) pa med 15. 5. do najkasneje 20. 5. 2020. http://www2.arnes.si/~scof/vsebine_4-6/NAR_6ab_08_01.pdf	- Spoznam podobnosti in razlike med algami, mahovi, praprotnicami in semenkami (golosemenke, kritosemenke - enokaličnice, dvokaličnice).		
	NIP, umetnost	Izdelujem izdelek za ocenjevanje.			

	NIP, italijanščina	Izdelam igro ali drug učni pripomoček, s katerim ponovim letos predelano snov. http://www2.arnes.si/~scof/vsebine_4-6/NIP_ITA_456_08.pdf	- Znam besede za barve, živali, sadje, hrana, zelenjavo, oblačila, šolo, uro, letne čase, dele telesa. - Če želim, lahko vključim tudi poljubne druge besede ali povedi, ki jih znam.	
	NIP, računalništvo	V Scratch-u reši naloge iz naslednjih navodil: http://www2.arnes.si/~scof/vsebine_4-6/NRA_6_Izris_crk_08_01.pdf Ob pritisku na tipko i, naj program izriše črko I. Nato izberi še eno črko po svoji izberi, vendar izberi enostaven primer in naredi izris črke ob pritisku na tisto tipko. Lahko si izmisliš samostojno še nek lik, ki naj ga figurica nariše. Rešeno nalogo posreduj na e-mail naslov sandi.cof@guest.arnes.si.	Uporabljati ukaze: • pojdi za ____ korakov • obrni se v smer levo / desno za ____ stopinj • obrni se v smer • razširitev → Svinčnik: spusti pero, dvigni pero, izbriši vse • vstaviti dogodek ob pritisku na tipko ____ • dodati programsko kodo na dogodek • pravilno sestaviti zaporedje ukazov v smiseln program	