



Pharmabees

Робочий аркуш до заняття 1



Завдання 1: Намалюйте вченого

Намалюйте вченого. У вас є 5 хвилин, щоб намалювати, як, на вашу думку, виглядає вчений і чим він займається. Ви можете використовувати кольорові олівці.!

Завдання 2: Давайте зробимо бджолу!

Використовуйте надані матеріали, щоб зробити бджолу. Згадайте частини бджоли, про які ми щойно дізналися; як ваша бджола буде збирати нектар і пилок? У вас є 5 хвилин, щоб зробити бджолу. Після закінчення 5 хвилин учні класу покажуть свої бджоли. Проголосуйте за свою улюблену бджолу і поділіться переможцем з @pharmabees.

Завдання 3: Дослідження пилку

Подивіться на різні 3D-моделі пилку та порівняйте їх (деякі можуть бути гладкими, деякі гострими, деякі довгими та легкими). Вам буде надано ігрове поле. Покладіть 3D-моделі пилку на ігрове поле. Прочитайте картки з описом та зіставте описи з 3D-моделями пилку на ігровому полі. Після того, як ви зіставите всі описи з моделями, зніміть папір, щоб побачити, з якої рослини походить пилок. Після завершення гри з пилком ви можете спостерігати за 2 типами пилку під мікроскопом.

1. Який пилок, на вашу думку, запилюється бджолами, а який — вітром? Чому?

Подивіться в перший мікроскоп і намалюйте на папері те, що ви бачите. Подивіться в другий мікроскоп і намалюйте на папері те, що ви бачите.

1.	2.
----	----

Порівняйте два малюнки. Зверніть увагу на особливості кожного зразка пилку, який ви бачите. Спробуйте зіставити пилок, який ви бачите під мікроскопом, з 3D-моделлю пилку. Чи можете ви вгадати, з яких квітів він походить?

1.

2.