

staellinika

TEACHER GUIDES

Ages 6+

Τα Ζώα

NODE 0 ΤΑ ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΑ ΖΩΑ

NODE 1 ΤΑ ΖΩΑ ΤΗΣ ΦΑΡΜΑΣ

NODE 2 ΤΑ ΑΓΡΙΑ ΖΩΑ

NODE 3 ΤΑ ΕΞΩΤΙΚΑ ΖΩΑ

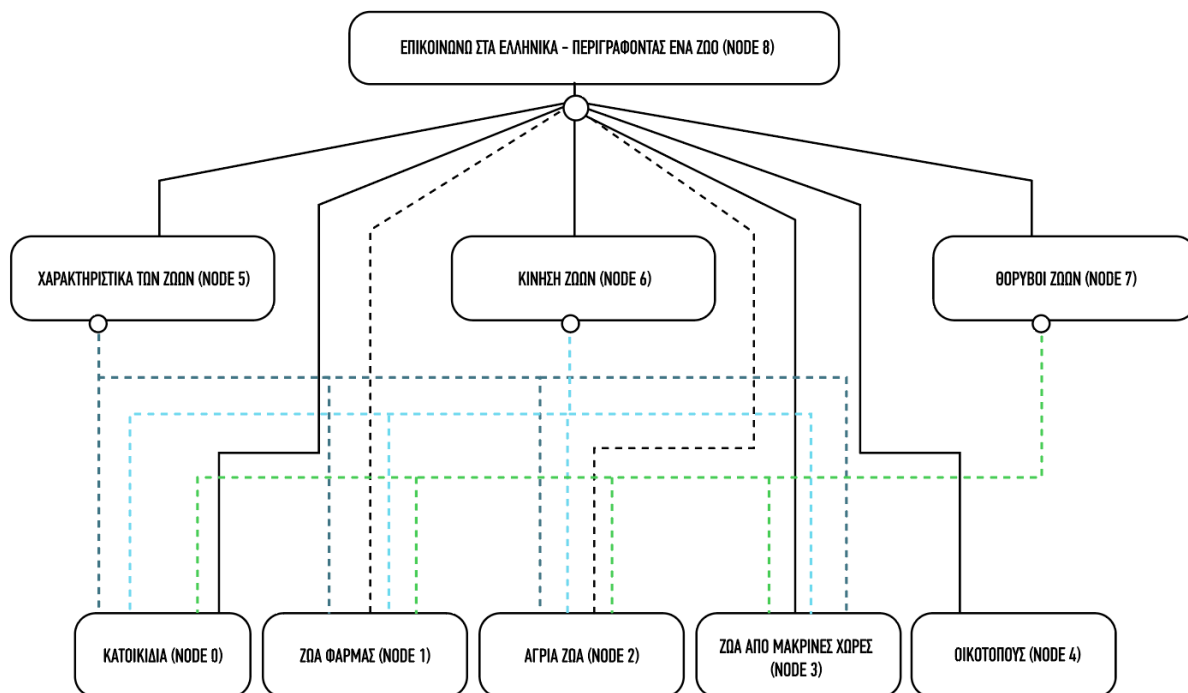
NODE 4 ΤΑ ΟΙΚΟΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

NODE 5 ΤΑ ΦΥΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΩΝ ΖΩΩΝ

NODE 6 ΠΕΡΙΓΡΑΦΩ ΤΙΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΩΝ ΖΩΩΝ

NODE 7 ΟΙ ΗΧΟΙ ΤΩΝ ΖΩΩΝ

NODE 8 ΠΕΡΙΓΡΑΦΩ ΕΝΑ ΖΩΟ. / ΜΙΑ ΜΕΡΑ ΣΤΟΝ ΖΩΟΛΟΓΙΚΟ ΚΗΠΟ



NODE 0

ΤΑ ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΑ ΖΩΑ

staellinika

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

ΜΑΘΑΙΝΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΓΝΩΡΙΖΟΥΜΕ ΚΑΙ ΝΑ ΚΑΤΟΝΟΜΑΖΟΥΜΕ ΤΑ ΣΥΝΗΘΕΣΤΕΡΑ ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΑ ΖΩΑ.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

A. ΓΛΩΣΣΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ:

- να κάνουν επανάληψη στις ερωτηματικές αντωνυμίες (ποιος; ποια; ποιο;) και στα αόριστα άρθρα (ένας, μία, ένα)
- να κατανοήσουν το λεξιλόγιο που σχετίζεται με τα κατοικίδια ζώα
- να μπορούν να διακρίνουν τα διάφορα κατοικίδια ζώα και να τα ονομάζουν
- να μπορούν να κατανοούν ερωτήσεις σχετικά με τα κατοικίδια ζώα και τον ιδιοκτήτη τους
- να μπορούν να ρωτήσουν και να απαντήσουν σε ερωτήσεις που σχετίζονται με τα κατοικίδια ζώα (Προφορική αλληλεπίδραση)
- να μπορούν να χρησιμοποιήσουν το συγκεκριμένο λεξιλόγιο για να περιγράψουν μία εικόνα (Παραγωγή προφορικού λόγου)

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

- το κατοικίδιο
- η γάτα / μία γάτα
- ο σκύλος / ένας σκύλος
- το κουνέλι / ένα κουνέλι
- το χάμστερ / ένα χάμστερ
- το ψάρι / ένα ψάρι
- η χελώνα / μία χελώνα
- ο παπαγάλος / ένας παπαγάλος
- είναι γάτα; σκύλος;; κλπ.
- ναι, είναι μια γάτα/ όχι, είναι ένας σκύλος κλπ.
- ποιος είναι ο σκύλος; /ποια είναι η γάτα; κλπ.
- έχεις κατοικίδιο/ψάρι; κλπ.
- ναι, έχω ένα κουνέλι/ όχι δεν έχω κατοικίδιο.
- το παιδί έχει μια χελώνα/ το παιδί δεν έχει κατοικίδιο

B. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ:

- α μπορούν να εργαστούν σε ζευγάρια και ομάδες για να ρωτήσουν και να απαντήσουν σε ερωτήσεις
- να πάρουν μέρος σε παιχνίδια
- να μπορούν να εργαστούν σε ομάδες για να ολοκληρώσουν μία εργασία
- να εξασκήσουν τις κινητικές τους δεξιότητες (χρησιμοποιώντας ψαλίδι για να κόψουν και ξυλομπογιές για να χρωματίσουν)
- να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Ο/Η εκπαιδευτικός χαιρετάει τους/τις μαθητές/τριες και τους δείχνει μία εικόνα δύο ζώων: μία χελώνα και ένα ψάρι και τους λέει:

«Αυτά, παιδιά, είναι δύο ζώα που έχω στο σπίτι μου. Μία χελώνα και ένα ψάρι. Έχω δύο κατοικίδια: Μία χελώνα και ένα ψάρι. Η χελώνα λέγεται Λέλα και το ψάρι λέγεται Ρόνι».

Η παρουσίαση των κατοικίδιων ζώων του/της εκπαιδευτικού μπορεί να επαναληφθεί 2 ή 3 φορές και ο/η εκπαιδευτικός να παροτρύνει τους/τις μαθητές/τριες να επαναλάβουν τις λέξεις «κατοικίδιο», «χελώνα», «ψάρι».

Ο/Η εκπαιδευτικός επίσης δείχνει στην τάξη ένα βίντεο με τον τίτλο

«Τα ζώακια του Σπιτιού μας» (Βλέπω και Μαθαίνω) (<https://www.youtube.com/watch?v=VCXaG-4SDPc>). Το βίντεο χρησιμοποιείται με σκοπό να εισάγει το θέμα των κατοικίδιων ζώων και του νέου λεξιλογίου. Οι μαθητές/τριες παρακολουθούν το βίντεο μία φορά χωρίς καμία διακοπή. Ο/Η εκπαιδευτικός τους καλεί να δουν το βίντεο ξανά και κάθε λίγο σταματάει το βίντεο και σχολιάζει:

Δ: «Αυτός είναι ο σκύλος, αυτή είναι η γάτα.....όλα αυτά είναι κατοικίδια. Εγώ έχω δύο κατοικίδια, μία χελώνα, τη Λένα και ένα ψάρι, τον Ρόνι».

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2

ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Ο/Η εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί κάρτες/εικόνες των 7 κατοικίδιων ζώων. Τις τοποθετεί στον πίνακα και ζητάει από τον/την κάθε μαθητή/τρια ξεχωριστά να έρθει στον πίνακα:

Δ: «Ποια είναι η γάτα;»

Δ: «Ποιο είναι το ψάρι;» κλπ.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ

Ο/Η εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί τις ίδιες κάρτες και ρωτάει το σύνολο της τάξης ενώ δείχνει μία συγκεκριμένη κάρτα/εικόνα:

Δ: «Είναι κουνέλι;»

Μ: «Ναι, είναι ένα κουνέλι./Όχι, είναι σκύλος».

Δ: «Είναι χάμστερ;»

Μ: «Ναι, είναι ένα χάμστερ/Όχι, είναι ψάρι» κλπ.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ

Ο/Η εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί κάρτες (βλ. Το υλικό παρακάτω) που απεικονίζουν τα κατοικίδια ζώα που παρουσιάστηκαν. Περνάει ανάμεσά τους και τους ρωτάει:

Δ: «Έχεις κατοικίδιο;»

Μ1: «Όχι, δεν έχω κατοικίδιο».

Δ: «Το παιδί δεν έχει κατοικίδιο».

Δ: «Έχεις κατοικίδιο;»

Μ2: «Ναι».

Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει στους/στις μαθητές/τριες διάφορες κάρτες και ρωτάει:

Δ: «Είναι παπαγάλος;»

Μ2: «Όχι».

Δ: «Είναι γάτα;»

Μ2: «Όχι».

Δ: «Είναι ψάρι;»

Μ2: «Όχι».

Δ: «Είναι σκύλος;»

Μ2: «Ναι».

Δ: «Το παιδί έχει κατοικίδιο. Έχει σκύλο!».

Δεδομένου ότι είναι πολύ πιθανό ο/η μαθητής/τρια να έχει είτε σκύλο είτε γάτα, προτείνεται στον/στην εκπαιδευτικό να ξεκινήσει με σπανιότερα κατοικίδια ζώα, προσφέροντας έτσι στους/στις μαθητές/τριες εξάσκηση με περισσότερο λεξιλόγιο. Ο/Η εκπαιδευτικός συνεχίζει μέχρι να έχει αλληλεπιδράσει με όλους/ες τους/τις μαθητές/τριες.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ

Ο/Η εκπαιδευτικός ζητάει από τους/τις μαθητές/τριες να ακούσουν διάφορους ήχους ζώων (<https://www.google.com/search?client=firefox-b-1-d&q=animal+sounds>) και ρωτάει:

Δ: «Είναι γάτα;» Οι μαθητές/τριες πρέπει να απαντήσουν όπως παρακάτω:

Μ: «Όχι, είναι ένας σκύλος./ Ναι, είναι μια γάτα».

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 6

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Οι μαθητές/τριες καλούνται να σχεδιάσουν και να ζωγραφίσουν τα δικά τους κατοικίδια ζώα. Εάν δεν έχουν, μπορούν να σχεδιάσουν και να ζωγραφίσουν ένα ζώο που θα ήθελαν να έχουν. Έπειτα καλούνται να το παρουσιάσουν στους/στις συμμαθητές/τριές τους.

ΥΛΙΚΑ

- Η ΕΙΚΟΝΑ ΜΙΑΣ ΧΕΛΩΝΑΣ ΚΑΙ ΕΝΟΣ ΨΑΡΙΟΥ
- ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ YOUTUBE
- ΚΑΡΤΕΣ
- ΜΑΡΚΑΔΟΡΟΙ, ΞΥΛΟΜΠΟΓΙΕΣ

Προτεινόμενος χρόνος διδασκαλίας: 2 διδακτικές ώρες

NODE 1

ΤΑ ΖΩΑ ΤΗΣ ΦΑΡΜΑΣ

staellinika

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

ΜΑΘΑΙΝΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΓΝΩΡΙΖΟΥΜΕ ΚΑΙ ΝΑ ΚΑΤΟΝΟΜΑΖΟΥΜΕ ΤΑ ΒΑΣΙΚΟΤΕΡΑ ΖΩΑ ΜΙΑΣ ΦΑΡΜΑΣ.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

A. ΓΛΩΣΣΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ:

- να κάνουν επανάληψη στις ερωτηματικές αντωνυμίες (ποιος; ποια; ποιο;) και στα αόριστα άρθρα (ένας, μία, ένα)
- να κατανοήσουν το λεξιλόγιο που σχετίζεται με τα ζώα της φάρμας
- να μπορούν να διακρίνουν τα διάφορα ζώα της φάρμας και να τα ονομάζουν
- να μπορούν να δείξουν το σωστό ζώο όταν τους ζητείται
- (Κατανόηση προφορικού λόγου)
- να μπορούν να ρωτήσουν και να απαντήσουν σε ερωτήσεις που σχετίζονται με τα ζώα της φάρμας (Προφορική αλληλεπίδραση)
- να μπορούν να χρησιμοποιήσουν το συγκεκριμένο λεξιλόγιο για να περιγράψουν μία εικόνα (Παραγωγή προφορικού λόγου)

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

- τα ζώα της φάρμας
- η κότα / μία κότα
- ο κόκορας / ένας κόκορας
- το άλογο / ένα άλογο
- η αγελάδα / μία αγελάδα
- το γουρούνι / ένα γουρούνι
- η πάπια / μία πάπια
- η κατσίκα / μία κατσίκα
- το πρόβατο / ένα πρόβατο
- τι ζώο είναι;
- είναι κατσίκα;
- ναι, είναι μια κατσίκα.
- όχι, είναι ένα άλογο.
- ποια είναι η κότα;

B. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ:

- να μπορούν να εργαστούν σε ζευγάρια και ομάδες για να ρωτήσουν και να απαντήσουν σε ερωτήσεις
- να μπορούν να εργαστούν σε ομάδες για να ολοκληρώσουν μία εργασία
- να εξασκήσουν τις κινητικές τους δεξιότητες (χρησιμοποιώντας ψαλίδι για να κόψουν και ξυλομπογιές για να χρωματίσουν)
- να πάρουν μέρος σε παιχνίδια

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει στην τάξη το παρακάτω βίντεο:
Ο Μακ Ντοναλντ έχει φάρμα (https://www.youtube.com/watch?v=U8360p8WX_Q). Το βίντεο χρησιμοποιείται με σκοπό να ξεκινήσει μία συζήτηση για τα ζώα της φάρμας καθώς τρία από τα ζώα που περιλαμβάνονται στο λεξιλόγιο δεν αναφέρονται σε αυτό (αγελάδα, προβατο, γουρούνι, πάπια).

Ο/Η εκπαιδευτικός σταματάει το βίντεο και ρωτάει τους/τις μαθητές/τριες:

Δ: «Είναι αγελάδα;»

Τάξη: «Ναι, είναι αγελάδα» ή «Όχι».

Εάν η απάντηση είναι αρνητική, ο/η εκπαιδευτικός πρέπει να δώσει

τη σωστή λέξη. Καθώς το βίντεο επαναλαμβάνεται, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να αλλάξει τις ερωτήσεις του/της ως εξής:

Δ: «Έχει ο ΜακΝτόναλντ κατσίκες;»

Τάξη: «Όχι».

Σε αυτό το σημείο ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει μία εικόνα/κάρτα μιας κατσίκας και εισάγει τη νέα λέξη:

Δ: «Η κατσίκες».

Η παρουσίαση όλου του λεξιλογίου θα πρέπει να γίνει με τον ίδιο τρόπο.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2

ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Ο/Η εκπαιδευτικός κολλάει στον πίνακα κάρτες των ζώων της φάρμας. Καλεί έναν από τους/τις μαθητές/τριες στον πίνακα και ρωτάει:

Δ: «Ποιο είναι το άλογο;» Ο/Η μαθητής/τρια θα πρέπει να δείξει τη σωστή εικόνα και να επαναλάβει το όνομα του ζώου.

Εάν ο/η μαθητής/τρια δυσκολεύεται να θυμηθεί το όνομα του ζώου, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να τον/τη βοηθήσει επαναλαμβάνοντας τη λέξη. Το παιχνίδι επαναλαμβάνεται με περισσότερους/ες μαθητές/τριες. Όταν όλοι/ες οι μαθητές/τριες έχουν πάρει μέρος, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να ζητήσει από έναν/μία μαθητή/τρια να πάρει τη θέση του/της και να κάνει ερωτήσεις.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ

Ο/Η εκπαιδευτικός ζητάει από τους/τις μαθητές/τριες να ακούσουν διάφορους ήχους ζώων από το youtube και να τους αναγνωρίσουν: <https://www.google.com/search?client=firefox-b-1-d&q=animal+sounds>. Για παράδειγμα:

Δ: «Ακούστε. Τι ζώο είναι;»

Μ: «Άλογο!» κλπ.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ

Ο/Η εκπαιδευτικός χωρίζει τους/τις μαθητές/τριες σε οκτώ ζευγάρια ή ομάδες (ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών/τριών). Σε κάθε ζευγάρι/ομάδα δίνεται μία κάρτα και το όνομα ενός από τα οκτώ ζώα της φάρμας. Κάθε ομάδα, στη συνέχεια, καλείται να κρατήσει ψηλά την κάρτα και να ανακοινώσει το όνομά της: «Η κότα», «ο κόκορας», «η πάπια» κλπ. Όλοι/ες οι μαθητές/τριες πρέπει να κοιτάξουν γύρω τους και να προσπαθήσουν να θυμηθούν το όνομα του κάθε ζεύγους/ομάδας. Τα ζευγάρια/ομάδες κρύβουν τις κάρτες και ένας από τους/τις μαθητές/τριες καλείται να σηκωθεί δίπλα στον/στην εκπαιδευτικό. Ο/Η εκπαιδευτικός ψιθυρίζει στο αυτί του το όνομα ενός από τα ζώα. Ο/Η μαθητής/τρια προσπαθεί να θυμηθεί ποιο ζευγάρι/ομάδα έχει το συγκεκριμένο ζώο. Πηγαίνει σε αυτό το ζευγάρι/ομάδα, δείχνει την κάρτα και ρωτάει:

M1: «Είναι γουρούνι;»

M2: «Ναι, είναι γουρούνι» ή «Όχι, είναι ...».

Το παιχνίδι συνεχίζεται έως ότου οι περισσότεροι/ες μαθητές/τριες να έχουν παίξει και ο/η εκπαιδευτικός να θεωρεί πως έχουν εξασκήσει επαρκώς το νέο λεξιλόγιο.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ

Παιχνίδι μνήμης

Εργασία σε ζευγάρια: Οι μαθητές/τριες εργάζονται σε ζευγάρια και ο/η εκπαιδευτικός δίνει σε κάθε ζεύγος ένα πακέτο από 8 κάρτες, η καθεμία απεικονίζει ένα από τα ζώα της φάρμας (άλογο, κόκορας, κότα, αγελάδα, πάπια, γουρούνι, πρόβατο, κατσίκι). Ένας/Μία μαθητής/τρια παίρνει τις κάρτες, τις ανακατεύει και τις ανοίγει τοποθετώντας τις πάνω στο θρανίο, όλες εκτός από μία. Ο/Η μαθητής/τρια Β πρέπει να αναγνωρίσει την κάρτα που λείπει. Οι μαθητές/τριες αλλάζουν ρόλους έτσι ώστε και οι δύο να έχουν την ευκαιρία να εξασκήσουν την μνήμη τους και το νέο λεξιλόγιο.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 6

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Οι μαθητές/τριες μπορούν να σχεδιάσουν και να χρωματίσουν το δικό τους ζώο της φάρμας και στη συνέχεια να το παρουσιάσουν στους/στις συμμαθητές/τριές τους. Εναλλακτικά, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ζητήσουν από τους/τις μαθητές/τριες να δουλέψουν σε ομάδες για να δημιουργήσουν τη δική τους φάρμα ζώων χρησιμοποιώντας ανακυκλώσιμα υλικά (π.χ. πλαστικά μπουκάλια, οδοντογλυφίδες κτλ.) και στη συνέχεια να την παρουσιάσουν στους/στις συμμαθητές/τριές τους.

ΑΝΕΣΤΡΑΜΜΕΝΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΤΑΞΗΣ (Η ΩΡΑ ΤΩΝ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΩΝ)

Οι μαθητές/τριες μπορούν να δημιουργήσουν τις δικές τους φάρμες στο σπίτι με πλαστελίνη. Έπειτα πρέπει να τοποθετήσουν μέσα στη φάρμα τους είτε ζώα κατασκευασμένα από χαρτί είτε πλαστικά ζώα. Όταν επιστρέψουν στην τάξη οι μαθητές/τριες θα πρέπει να εκθέσουν και να παρουσιάσουν τη φάρμα τους και τα ζώα της φάρμας.

ΥΛΙΚΑ

- πρόσβαση στο youtube
- κάρτες
- μαρκαδόροι, ξυλομπογιές, χρωματιστό χαρτόνι, ψαλίδι και κόλλα
- πλαστελίνη, πλαστικά ή ξύλινα παιχνίδια-ζώα

Προτεινόμενος χρόνος διδασκαλίας: 2 διδακτικές ώρες

NODE 2

ΤΑ ΑΓΡΙΑ ΖΩΑ

staellinika

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

ΜΑΘΑΙΝΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΓΝΩΡΙΖΟΥΜΕ ΚΑΙ ΝΑ ΚΑΤΟΝΟΜΑΖΟΥΜΕ ΚΑΠΟΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΑΓΡΙΑ ΖΩΑ.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

A. ΓΛΩΣΣΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ:

- να κάνουν επανάληψη στις ερωτηματικές αντωνυμίες (ποιος; ποια; ποιο;) και στα αόριστα άρθρα (ένας, μία, ένα)
- να κατανοήσουν το λεξιλόγιο που σχετίζεται με τα κατοικίδια ζώα και τα ζώα της φάρμας
- να κατανοήσουν το λεξιλόγιο που σχετίζεται με τα άγρια ζώα
- να μπορούν να διακρίνουν τα άγρια ζώα και να τα ονομάζουν
- να μπορούν να δείξουν το σωστό άγριο ζώο όταν τους ζητείται (Κατανόηση προφορικού λόγου)
- να μπορούν να ρωτήσουν και να απαντήσουν σε ερωτήσεις που σχετίζονται με τα άγρια ζώα (Προφορική αλληλεπίδραση)
- να μπορούν να χρησιμοποιήσουν το συγκεκριμένο λεξιλόγιο για να περιγράψουν μία εικόνα (Παραγωγή προφορικού λόγου)

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

- τα άγρια ζώα
- η αρκούδα / μία αρκούδα
- ο λύκος / ένας λύκος
- το ελάφι / ένα ελάφι
- το φίδι / ένα φίδι
- η κουκουβάγια / μία κουκουβάγια
- ο αετός / ένας αετός
- ο καρκαρίας / ένας καρκαρίας
- το δελφίνι / ένα δελφίνι
- είναι κουκουβάγια; αετός;....
- ναι, είναι μια κουκουβάγια/ όχι, είναι ένας αετός
- ποιος είναι ο λύκος; Ποια είναι η αρκούδα;...

B. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ:

- να μπορούν να εργαστούν σε ζευγάρια και ομάδες για να ρωτήσουν και να απαντήσουν σε ερωτήσεις
- να μπορούν να εργαστούν σε ομάδες για να παίξουν ένα παιχνίδι
- να εξασκήσουν τις κινητικές τους δεξιότητες (χρησιμοποιώντας ψαλίδι για να κόψουν και ξυλομπογιές για να χρωματίσουν)
- να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους
- να διασκεδάσουν

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Ο/Η εκπαιδευτικός ξεκινάει κάνοντας επανάληψη στο λεξιλόγιο που παρουσιάστηκε στα δύο προηγούμενα nodes. Για τον σκοπό αυτό, δείχνει στους/στις μαθητές/τριες κάποια κομμάτια από τη δική τους δουλειά (το αποτέλεσμα από την ώρα των καλλιτεχνικών). Οι μαθητές/τριες παροτρύνονται να χρησιμοποιήσουν το λεξιλόγιο που διδάχθηκε προηγουμένως.

Παράδειγμα: Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει την εργασία των μαθητών/τριών με τα κατοικίδια ζώα και κάνει μία ερώτηση:

Δ: «Τι ζώα είναι;»

Οι μαθητές/τριες αναμένεται να απαντήσουν λέγοντας «κατοικίδια ζώα». Παρομοίως, οι μαθητές/τριες βλέπουν μία από τις φάρμες που δημιούργησαν και καλούνται να απαντήσουν στην ίδια ερώτηση:

Δ: «Τι ζώα είναι;» οι μαθητές/τριες αναμένεται να απαντήσουν: «Ζώα της φάρμας».

Ο/Η εκπαιδευτικός στη συνέχεια δείχνει στους/στις μαθητές/τριες εικόνες από δάση, ζούγκλες και θάλασσα. Καθώς το κάνει, ρωτάει τους μαθητές:

Δ: «Έχει κατοικίδια εδώ;»

Τάξη: «Όχι, δεν έχει».

Δ: «Έχει ζώα της φάρμας εδώ;»

Τάξη: «Όχι, δεν έχει».

Σε αυτό το σημείο, ο/η εκπαιδευτικός δείχνει στους/στις μαθητές/τριες μία κάρτα/εικόνα από ένα δάσος ή μία ζούγκλα ή θάλασσα και λέει:

Δ: «Εδώ έχει άγρια ζώα».

Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί στη συνέχεια να ξεκινήσει να παρουσιάζει τα ζώα που περιλαμβάνονται σε αυτό το node χρησιμοποιώντας κάρτες. Καθώς το κάνει αυτό, ονομάζει το κάθε ζώο και οι μαθητές/τριες καλούνται να το επαναλάβουν. Για παράδειγμα, «το ελάφι», «ο λύκος», «η αρκούδα» κλπ.

Αυτή η διαδικασία επαναλαμβάνεται αρκετές φορές μέχρι ο/η εκπαιδευτικός να θεωρήσει ότι οι περισσότεροι/ες μαθητές/τριες μπορούν να θυμηθούν το νέο λεξιλόγιο.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2

ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Ο/Η εκπαιδευτικός κολλάει στον πίνακα κάρτες ή προβάλλει εικόνες όλων των άγριων ζώων που παρουσιάστηκαν προηγουμένως σε μία διαφάνεια. Καλεί έναν από τους/τις μαθητές/τριες στον πίνακα και τους ρωτάει:

Δ: «Ποια είναι η κουκουβάγια;» Ο/Η μαθητής/τρια θα πρέπει να δείξει τη σωστή εικόνα και να επαναλάβει το όνομα του ζώου.

Εάν οι μαθητές/τριες δυσκολεύονται να θυμηθούν το όνομα του ζώου, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να τους/τις βοηθήσει επαναλαμβάνοντας τη λέξη. Το παιχνίδι επαναλαμβάνεται με περισσότερους/ες μαθητές/τριες. Όταν όλοι/ες οι μαθητές/τριες έχουν εξασκηθεί, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να ζητήσει από έναν/μία μαθητή/τρια να πάρει τη θέση του/της και να κάνει τις ερωτήσεις.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3

ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Παιχνίδι: Σκυταλοδρομία

Ο/Η εκπαιδευτικός κολλάει στον πίνακα κάρτες ή προβάλλει εικόνες όλων των άγριων ζώων που παρουσιάστηκαν προηγουμένως σε μία διαφάνεια. Καλεί έναν από τους/τις μαθητές/τριες στον πίνακα και τους ρωτάει:

Δ: «Ποια είναι η κουκουβάγια;» Ο/Η μαθητής/τρια θα πρέπει να δείξει τη σωστή εικόνα και να επαναλάβει το όνομα του ζώου.

Εάν οι μαθητές/τριες δυσκολεύονται να θυμηθούν το όνομα του ζώου, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να τους/τις βοηθήσει επαναλαμβάνοντας τη λέξη. Το παιχνίδι επαναλαμβάνεται με περισσότερους/ες μαθητές/τριες. Όταν όλοι/ες οι μαθητές/τριες έχουν εξασκηθεί, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να ζητήσει από έναν/μία μαθητή/τρια να πάρει τη θέση του/της και να κάνει τις ερωτήσεις.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Παιχνίδι μνήμης

Εργασία σε ζευγάρια: Ο/Η εκπαιδευτικός χωρίζει τους/τις μαθητές/τριες σε ζευγάρια και δίνει στο κάθε ζευγάρι δύο πακέτα με κάρτες. Έτσι, κάθε ζευγάρι θα πρέπει να έχει δύο κάρτες/εικόνες ενός λύκου, δύο κάρτες/εικόνες μιας κουκουβάγιας κτλ. Όλες οι κάρτες τοποθετούνται στο θρανίο σε δύο σειρές και στραμμένες προς τα κάτω, έτσι ώστε κάθε σειρά να περιλαμβάνει μία πλήρη σειρά καρτών. Οι μαθητές/

τρεις εναλλάξ σηκώνουν δύο κάρτες — μία από κάθε σειρά. Όταν βρουν δύο ίδιες κάρτες, θα πρέπει να φωνάξουν το όνομα του ζώου που απεικονίζεται και να κρατήσουν τις δύο κάρτες. Ο/Η μαθητής/τρια που θα έχει μαζέψει τις περισσότερες κάρτες στο τέλος του παιχνιδιού είναι ο/η νικητής/τρια.

Το ίδιο παιχνίδι μπορεί να γίνει πιο απαιτητικό εάν ο/η εκπαιδευτικός συμπεριλάβει και κάρτες/εικόνες από κατοικίδια ζώα και ζώα της φάρμας.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Κατασκευές

Καθώς τα άγρια ζώα σε αυτό το ποδε περιλαμβάνουν ζώα της ξηράς, του νερού και του αέρα θα ήταν χρήσιμο οι μαθητές/τριες να δημιουργήσουν ένα έργο στο οποίο θα μπορούν να εκθέσουν τα τρία διαφορετικά στοιχεία και τα άγρια ζώα που ζουν στο καθένα από αυτά. Ο σύνδεσμος που ακολουθεί μπορεί να είναι χρήσιμος για ιδέες: <https://www.pinterest.com/pin/338825571951526214/>

Αφού έχουν ολοκληρώσει το έργο τους, οι μαθητές/τριες μπορούν να το εκθέσουν στην τάξη και να το παρουσιάσουν στους/στις συμμαθητές/τριές τους.

ΥΛΙΚΑ

- πρόσβαση στο διαδίκτυο
- εικόνες/κάρτες
- χαρτόνι
- παιχνίδι-ζώα

Προτεινόμενος χρόνος διδασκαλίας: 2 διδακτικές ώρες

NODE 3

ΤΑ ΕΞΩΤΙΚΑ ΖΩΑ

staellinika

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

ΜΑΘΑΙΝΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΓΝΩΡΙΖΟΥΜΕ ΚΑΙ ΝΑ ΚΑΤΟΝΟΜΑΖΟΥΜΕ ΚΑΠΟΙΑ ΑΠΟ ΤΑ ΕΞΩΤΙΚΑ ΖΩΑ.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

A. ΓΛΩΣΣΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ:

- να κάνουν επανάληψη στις ερωτηματικές αντωνυμίες (ποιος; ποια; ποιο;) και στα αόριστα άρθρα (ένας, μία, ένα)
- να κάνουν επανάληψη στο λεξιλόγιο που διδάχθηκε προηγουμένως και σχετίζεται με τα κατοικίδια ζώα, τα ζώα της φάρμας και τα άγρια ζώα
- να κατανοήσουν το λεξιλόγιο που σχετίζεται με τα εξωτικά ζώα
- να μπορούν να διακρίνουν τα εξωτικά ζώα και να τα ονομάζουν
- να μπορούν να δείξουν ένα συγκεκριμένο ζώο όταν τους ζητηθεί (Κατανόηση προφορικού λόγου)
- να μπορούν να ρωτήσουν και να απαντήσουν σε ερωτήσεις που σχετίζονται με το νέο λεξιλόγιο (Προφορική αλληλεπίδραση)
- να μπορούν να χρησιμοποιήσουν το συγκεκριμένο λεξιλόγιο για να περιγράψουν μία εικόνα (Παραγωγή προφορικού λόγου)

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

- τα εξωτικά ζώα
- τι ζώο είναι;
- η καμήλα/ μία καμήλα
- ο ελέφαντας/ ένας ελέφαντας
- η καμηλοπάρδαλη/ μία καμηλοπάρδαλη
- η ζέβρα/ μία ζέβρα
- ο γορίλας/ ένας γορίλας
- η μαιμού/ μία μαιμού
- το λιοντάρι/ ένα λιοντάρι
- η τίγρη/ μία τίγρη
- ποιος είναι ο γορίλας;/ ποια είναι η καμήλα;.....

B. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ:

- να μπορούν να εργαστούν σε ομάδες
- να συμμετέχουν σε παιχνίδια
- να εξασκήσουν τις κινητικές τους δεξιότητες (χρησιμοποίηση ψαλίδι για να κόψουν και ξυλομπογιές για να χρωματίσουν)
- να αναπτύξουν τη δημιουργικότητά τους
- να διασκεδάσουν

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει στους/στις μαθητές/τριες μία σειρά από βίντεο με τα άγρια, εξωτικά ζώα που παρουσιάστηκαν σε αυτό το node. Καθώς το κάνει αυτό, ονομάζει τα ζώα που εμφανίζονται:

Δ: «Η καμηλοπάρδαλη, ο ελέφαντας, το λιοντάρι, ...»

<https://www.youtube.com/watch?v=6nRYZ-55Qfc> (ελέφαντες)

<https://www.youtube.com/watch?v=Mdy62ciAbco> (καμηλοπάρδαλη)

<https://www.youtube.com/watch?v=QN0FDelTVWE&t=279s> (λιοντάρι)

<https://www.youtube.com/watch?v=tB9rYd2wu0Y> (ζέμπρα)

<https://www.youtube.com/watch?v=lqY25sN7XNw> (καμήλα)

https://www.youtube.com/watch?v=Y_ksdk2708s (γορίλας)

<https://www.youtube.com/watch?v=jGBhL0B9LSo> (μαϊμού)

<https://www.youtube.com/watch?v=2mveX2ihzms> (τίγρη)

Εναλλακτικά, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει κάρτες/εικόνες από αυτά τα ζώα ή να κατεβάσει εικόνες από το διαδίκτυο και να τα παρουσιάσει μέσω powerpoint. Ο/Η εκπαιδευτικός πρέπει να επαναλάβει την παρουσίαση όσες φορές είναι απαραίτητο, μέχρι οι μαθητές/τριες να έχουν την ευκαιρία να ακούσουν τις λέξεις αρκετές φορές.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2

ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη μία διαφάνεια σε powerpoint με όλα τα εξωτικά ζώα που παρουσιάστηκαν προηγουμένως. Στη συνέχεια ζητάει από τους/τις μαθητές/τριες να έρθουν στον πίνακα και να δείξουν το ζώο που αναφέρθηκε. Για παράδειγμα:

Δ: «Ποιος είναι ο γορίλας;»

Δ: «Ποια είναι η μαϊμού;»

Δ: «Ποια είναι η τίγρη;»

Κάθε μαθητής/τρια πρέπει να απαντήσει σε 3-4 τέτοιες ερωτήσεις δείχνοντας τη σωστή εικόνα. Πρέπει όλοι οι μαθητές/τριες να έρθουν στον πίνακα και να εξασκηθούν.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ

Αυτή η δραστηριότητα έχει ως στόχο να βοηθήσει τους/τις μαθητές/τριες να εξασκηθούν στις ονομασίες των εξωτικών ζώων που παρουσιάστηκαν προηγουμένως και παράλληλα να αντιληφθούν ότι αυτά τα ζώα βρίσκονται σε διάφορες χώρες ανά τον κόσμο.

Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει έναν παγκόσμιο χάρτη. Την ίδια στιγμή δείχνει στους/στις μαθητές/τριες μία κάρτα που απεικονίζει ένα από τα εξωτικά ζώα και ρωτάει, για παράδειγμα:

Δ: «Τι ζώο είναι;»

Μ: «Καμήλα».

Ο/Η εκπαιδευτικός κολλάει την κάρτα/εικόνα της καμήλας στην Αφρική, για παράδειγμα, όπου ζουν καμήλες. Συνεχίζει με άλλη κάρτα μέχρι όλοι/ες οι μαθητές/τριες να έχουν εξασκηθεί.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Παιχνίδι: Ποιο ζώο είναι αυτό;

Ο/Η εκπαιδευτικός χωρίζει την τάξη σε δύο ομάδες: A and B. Ζητάει από τους/τις μαθητές/τριες να ακούσουν τους ήχους διάφορων ζώων και να μαντέψουν ποιο ζώο είναι:

<https://www.google.com/search?client=firefox-b-1-d&q=animal+sounds>

Για παράδειγμα, ο/η εκπαιδευτικός θα ζητήσει από τους/τις μαθητές/τριες να ακούσουν τους ήχους και κάθε ομάδα θα πρέπει να μαντέψει.

Η ομάδα που θα βρει τους περισσότερους ήχους είναι η νικήτρια.

Δ: «Ζώο 1»: (και ο ήχος της καμηλοπάρδαλης θα ακουστεί)

Δ: «Ζώο 2»: (ο ήχος του ελέφαντα)

Δ: «Ζώο 3»: (ο ήχος του πιθήκου)

Δ: «Ζώο 4»: (ο ήχος του λιονταριού)

Δ: «Ζώο 5»: (ο ήχος της καμήλας)

Δ: «Ζώο 6»: (ο ήχος της ζέβρας)

Δ: «Ζώο 7»: (ο ήχος της τίγρης)

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Κατασκευές

Οι μαθητές/τριες καλούνται να σχεδιάσουν και να ζωγραφίσουν το αγαπημένο τους ζώο. Θα το κολλήσουν στον τοίχο της τάξης και θα το παρουσιάσουν στους/στις συμμαθητές/τριές τους. Εάν θέλουν, οι μαθητές/τριες μπορούν επίσης να αναφέρουν που ζουν τα ζώα.

ΑΝΕΣΤΡΑΜΜΕΝΟ ΜΟΝΤΕΛΟ ΤΑΞΗΣ

Οι μαθητές/τριες μπορούν να δημιουργήσουν τα δικά τους ζώα χρησιμοποιώντας χαρτόνι (βλ. εδώ). Αυτά θα παρουσιαστούν στην τάξη και οι μαθητές/τριες θα τα περιγράψουν.

ΥΛΙΚΑ

- πρόσβαση στο διαδίκτυο
- πρόσβαση στο youtube
- κάρτες ή εικόνες από το διαδίκτυο
- ένας παγκόσμιος χάρτης
- χαρτί ζωγραφικής και ξυλομπογιές
- χαρτόνι

Προτεινόμενος χρόνος διδασκαλίας: 2-3 διδακτικές ώρες

NODE 4

ΤΑ ΟΙΚΟΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

staellinika

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

ΜΑΘΑΙΝΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΓΝΩΡΙΖΟΥΜΕ ΚΑΙ ΝΑ ΚΑΤΟΝΟΜΑΖΟΥΜΕ ΚΑΠΟΙΑ ΟΙΚΟΣΥΣΤΗΜΑΤΑ.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

A. ΓΛΩΣΣΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ:

- να κατανοήσουν το λεξιλόγιο που σχετίζεται με τα οικοσυστήματα των ζώων
- να μπορούν να διακρίνουν τα διάφορα οικοσυστήματα και τις ονομασίες τους
- να μπορούν να κατανοήσουν ερωτήσεις που σχετίζονται με ζώα και το φυσικό τους περιβάλλον (Κατανόηση προφορικού λόγου)
- να μπορούν να απαντήσουν σε ερωτήσεις που σχετίζονται με ζώα και το φυσικό τους περιβάλλον (Προφορική αλληλεπίδραση)
- να μπορούν να χρησιμοποιήσουν το συγκεκριμένο λεξιλόγιο για να περιγράψουν μία εικόνα (Παραγωγή προφορικού λόγου)
- να κάνουν επανάληψη στο λεξιλόγιο του καιρού που σχετίζεται με τα διαφορετικά οικοσυστήματα (Στη θάλασσα φυσάει/ Στη λίμνη βρέχει κτλ.)
- να συνδυάζουν τον καιρό, τα ζώα και το φυσικό τους περιβάλλον για να παράγουν μεγαλύτερες περιγραφές

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

- | | | |
|--|--|---|
| • η έρμημος | αγελάδα/το ελάφι /η πάπια/ το δελφίνι/ | βουνό χιονίζει |
| • η ζούγκλα | το ψάρι; | |
| • το βουνό | • στο βουνό/ στην έρμημο/στη ζούγκλα/ | • στο λιβάδι έχει ήλιο/ στο δάσος έχει |
| • το λιβάδι | στο λιβάδι/στο δάσος/ στη λίμνη/στη | ομίχλη/ στη θάλασσα φυσάει |
| • το δάσος | θάλασσα/ στο ποτάμι | • ποια είναι η έρμημος;/ ποιο είναι το |
| • η λίμνη | • το ελάφι ζει στο δάσος/ η καμήλα ζει | δάσος; / ποιος είναι ο ποταμός; |
| • η θάλασσα | στην έρμημο..... | |
| • το ποτάμι | • στην έρμημο έχει ήλιο και | • ο λύκος ζει στο βουνό. Στο βουνό χιονί- |
| • πού ζει ο λύκος/η καμήλα/ο γορίλας/η | κάνει ζέστη/ στη ζούγκλα βρέχει/ στο | ζει./ Το δελφίνι ζει στη θάλασσα. Στη |
| | | θάλασσα φυσάει..... |

B. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ:

- να μπορούν να εργαστούν σε ομάδες
- να χρησιμοποιήσουν γνώσεις που αποκτήθηκαν προηγουμένως συνδυαστικά με πρόσφατες πληροφορίες για να ολοκληρώσουν εργασίες
- να παίξουν ένα παιχνίδι
- να τραγουδήσουν ένα τραγούδι
- να διασκεδάσουν

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1 ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει κάρτες διαφόρων οικοσυστημάτων που παρουσιάστηκαν σε αυτό το ποδε. Καθώς το κάνει αυτό, ονομάζει το καθένα από αυτά. Για παράδειγμα:

Δ: «Η έρμηρος», «το ποτάμι» κλπ.

Αφού επαναλάβει τα οικοσυστήματα αρκετές φορές, ο/η εκπαιδευτικός ξεκινάει να κάνει ερωτήσεις στους/στις μαθητές/τριες και τους δίνει εναλλακτικές (προκειμένου να τους/τις βοηθήσει να θυμηθούν και να πουν τη σωστή λέξη):

Δ: «Είναι λίμνη ή βουνό;»

Μ: «(Είναι) λίμνη».

Δ: «Είναι ποτάμι ή θάλασσα;»

Μ: «(Είναι) θάλασσα» κλπ.

Ο/Η εκπαιδευτικός συνεχίζει να κάνει ερωτήσεις μέχρι όλοι/ες οι μαθητές/τριες να έχουν εξασκηθεί στο νέο λεξιλόγιο.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2

ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Παιχνίδι: Αλήθεια ή Ψέματα;

Αυτή η δραστηριότητα έχει ως στόχο να οι μαθητές/τριες να μπορούν να ταιριάζουν το νέο λεξιλόγιο με τις αντίστοιχες εικόνες. Ο/Η εκπαιδευτικός κολλάει στον πίνακα κάρτες των 8 οικοσυστημάτων ή παρουσιάζει εικόνες τους σε διαφάνεια μέσω powerpoint. Ζητάει από τους/τις μαθητές/τριες να έρθουν στον πίνακα και να δείξουν

το οικοσύστημα που ζητείται. Για παράδειγμα:

Δ: «Ποιο είναι το λιβάδι;»

Δ: «Ποια είναι η έρμηρος;»

Δ: «Ποιο είναι το δάσος;» κλπ.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3

ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Παιχνίδι: Αλήθεια ή Ψέματα;

Παιχνίδι: Παίζουμε το χαλασμένο τηλέφωνο

Οι μαθητές/τριες κάθονται σε έναν κύκλο και ο/η εκπαιδευτικός δείχνει σε έναν/μία μαθητή/τρια μία κάρτα/εικόνα ενός οικοσυστήματος. Ο/Η μαθητής/τρια πρέπει να ψιθυρίσει τη λέξη στον/στη μαθητή/τρια που κάθεται δίπλα του και ούτω καθεξής. Ο/Η τελευταίος/α μαθητής/τρια του κύκλου πρέπει να πει τη λέξη δυνατά. Στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός θα δείξει σε όλους/ες την εικόνα/κάρτα που παρουσιάστηκε αρχικά στον/στην πρώτο/η

μαθητή/τρια και όλοι/ες θα πρέπει να ελέγξουν εάν πρόκειται για τη σωστή λέξη ή όχι.

Το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί αρκετές φορές με διάφορες λέξεις έτσι ώστε οι μαθητές/τριες να εξασκηθούν σε όλες τις λέξεις αρκετές φορές.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

ΜΕΡΟΣ Β

Ο/Η εκπαιδευτικός κολλάει κάρτες με όλα τα οικοσυστήματα σε μία στήλη στον πίνακα. Καθώς το κάνει αυτό, επαναλαμβάνει τις ονομασίες τους ή ζητάει από τους/τις μαθητές/τριες να το κάνουν. Επίσης κολλάει στον πίνακα κάρτες όλων των ζώων που παρουσιάστηκαν στα nodes 1, 2 και 3. Καθώς το κάνει, βοηθάει τους/τις μαθητές/τριες να θυμηθούν τα ονόματα των ζώων. Για παράδειγμα: «ο λύκος», «το ελάφι», «η πάπια» κλπ. Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να παροτρύνει τους/τις μαθητές/τριες να επαναλάβουν τα ονόματα των ζώων μετά από αυτόν/ή. Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί έπειτα να ρωτήσει τους/τις μαθητές/τριες:

Δ: «Πού ζει η καμήλα;» Παράλληλα, σχεδιάζει μία γραμμή για να ενώσει την καμήλα με την έρημο και λέει:

Δ: «Η καμήλα ζει στην έρημο».

ΤΗ επόμενη ερώτηση μπορεί να είναι η εξής:

Δ: «Πού ζει ο γορίλας;» Ο/Η εκπαιδευτικός σχεδιάζει μία γραμμή για να ενώσει το ζώο με το φυσικό του περιβάλλον και λέει:

Δ: «Ο γορίλας ζει στο δάσος».

Η δραστηριότητα συνεχίζεται μέχρι όλα τα ζώα να έχουν ταιριάξει με το αντίστοιχο οικοσύστημα.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ

Ο/Η εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί κάρτες οικοσυστημάτων και κάρτες ζώων στον πίνακα αλλά σβήνει τις γραμμές που σχεδιάστηκαν προηγουμένως. Επαναλαμβάνει την προηγούμενη δραστηριότητα αλλά αυτή τη φορά ζητάει από τους/τις μαθητές/τριες να έρθουν στον πίνακα και να σχεδιάσουν τις γραμμές. Ο διάλογος μπορεί να έχει ως εξής:

Δ: «Πού ζει το δελφίνι;»

M1: «Το δελφίνι ζει στη θάλασσα».

Δ: «Πού ζει η αγελάδα;»

M2: «Η αγελάδα ζει στο λιβάδι».

Δ: «Πού ζει ο ελέφαντας;»

M3: «Ο ελέφαντας ζει στο δάσος» κλπ.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 6

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Ομαδική εργασία: Για περαιτέρω εξάσκηση, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να χωρίσει τους/τις μαθητές/τριες σε ομάδες των 4-5. Κάθε ομάδα παίρνει ένα πακέτο καρτών/εικόνων με τα οικοσυστήματα (8 κάρτες/εικόνες) και ένα πακέτο καρτών/εικόνων με ζώα (όσες περισσότερες εικόνες ζώων πάρει μία ομάδα, τόσο πιο δύσκολο θα γίνει το επίπεδο του παιχνιδιού). Οι μαθητές/τριες στις ομάδες τους θα πρέπει να ταιριάξουν τα ζώα με το οικοσύστημά τους. Όταν τελειώσουν, κάθε ομάδα θα παρουσιάσει τα ζώα της και το φυσικό τους περιβάλλον.

ΜΕΡΟΣ Γ

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Σε αυτή τη δραστηριότητα ο/η εκπαιδευτικός θα πρέπει να γυρίσει στις πηγές που χρησιμοποίησε στο Module 3 – Node 1 (ο καιρός). Φέρνει ξανά στην τάξη κάρτες με τις καιρικές συνθήκες και τις κολλάει στον πίνακα σε μία στήλη απέναντι από εκείνη που απεικονίζει τα οικοσυστήματα. Οι μαθητές/τριες καλούνται να κάνουν επανάληψη στο λεξιλόγιο που χρησιμοποιήθηκε για τις διαφορετικές καιρικές συνθήκες. Ο/Η εκπαιδευτικός περιγράφει τις κάρτες/εικόνες μαζί με τους/τις μαθητές/τριες, για παράδειγμα: «έχει ήλιο», «κάνει ζέστη», «βρέχει», «χιονίζει», «φυσάει», «έχει ομίχλη». Όταν αυτό επαναληφθεί αρκετές φορές, ο/η εκπαιδευτικός παίρνει μία από τις κάρτες/εικόνες, την κολλάει δίπλα σε μία από τις κάρτες οικοσυστημάτων και λέει:

Δ: «Στη θάλασσα φυσάει». Έπειτα συνεχίζει με τα υπόλοιπα οικοσυστήματα:

Δ: «Στο βουνό κάνει κρύο και χιονίζει», «στην έρημο έχει ήλιο και κάνει ζέστη», «στη ζούγκλα βρέχει» κλπ.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 8

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ

Ο/Η εκπαιδευτικός ζητάει από έναν/μία μαθητή/τρια να έρθει στον πίνακα και του/της δίνει μία κάρτα/εικόνα ενός συγκεκριμένου καιρικού φαινομένου, π.χ. αέρας. Ο/Η μαθητής/τρια καλείται να το ταιριάξει με ένα οικοσύστημα και να το περιγράψει. Για παράδειγμα:

Δ: «Τι καιρό κάνει;»

Μ: «Φυσάει».

Δ: «Πού φυσάει;»

Μ: «Στη θάλασσα φυσάει».

Ο ίδιος διάλογος μπορεί να συνεχιστεί με άλλους/ες μαθητές/τριες και διαφορετικές κάρτες.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 9

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Τραγούδι

Προκειμένου να βοηθήσει τους/τις μαθητές/τριες να σχηματίσουν μεγαλύτερες φράσεις, ο/η εκπαιδευτικός τραγουδάει το παρακάτω τραγούδι στους/στις μαθητές/τριες του/της και τους παροτρύνει να τραγουδήσουν μαζί του/της. Το τραγούδι τραγουδιέται με τη μελωδία του "The Wheels on the Bus". Καθώς τραγουδούν, ο/η εκπαιδευτικός και οι μαθητές/τριες μπορούν να κρατούν μαζί το σωστό σετ καρτών.

Ο λύκος ζει στο βουνό, στο βουνό, στο βουνό

Ο λύκος ζει στο βουνό, στο βουνό χιονίζει!

Το ελάφι ζει στο δάσος, στο δάσος, στο δάσος

Το ελάφι ζει στο δάσος, στο δάσος έχει ομίχλη!

Η καμήλα ζει στην έρημο, στην έρημο, στην έρημο.

Η καμήλα ζει στην έρημο, στην έρημο έχει ζέστη!

Το δελφίνι ζει στη θάλασσα, στη θάλασσα, στη θάλασσα

Το δελφίνι ζει στη θάλασσα, στη θάλασσα φυσάει!

Η πάπια ζει στη λίμνη, στη λίμνη, στη λίμνη

Η πάπια ζει στη λίμνη, στη λίμνη βρέχει!

Ο γορίλας ζει στη ζούγκλα, στη ζούγκλα, στη ζούγκλα

Ο γορίλας ζει στη ζούγκλα, στη ζούγκλα, βρέχει!

Η αγελάδα ζει στο λιβάδι, στο λιβάδι, στο λιβάδι

Η αγελάδα ζει στο λιβάδι, στο λιβάδι έχει ήλιο!!

ΥΛΙΚΑ

- πρόσβαση στο youtube
- κάρτες/εικόνες

Προτεινόμενος χρόνος διδασκαλίας: 4-5 διδακτικές ώρες

NODE 5

ΤΑ ΦΥΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΩΝ ΖΩΩΝ

staellinika

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

ΜΑΘΑΙΝΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΓΝΩΡΙΖΟΥΜΕ ΚΑΙ ΝΑ ΚΑΤΟΝΟΜΑΖΟΥΜΕ ΦΥΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΩΝ ΖΩΩΝ.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

A. ΓΛΩΣΣΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ:

- να κάνουν επανάληψη στα ζώα σε σχέση με τα διαφορετικά χαρακτηριστικά τους
- να κατανοούν το λεξιλόγιο που σχετίζεται με τα χαρακτηριστικά των ζώων
- να μπορούν να διακρίνουν τα διάφορα χαρακτηριστικά των ζώων και να τα ονομάζουν
- να μπορούν να καταλάβουν ερωτήσεις που σχετίζονται με τα ζώα και τα φυσικά χαρακτηριστικά τους (Κατανόηση προφορικού λόγου)
- να μπορούν να απαντήσουν σε ερωτήσεις που σχετίζονται με τα ζώα και τα φυσικά χαρακτηριστικά τους (Προφορική αλληλεπίδραση)
- να μπορούν να χρησιμοποιήσουν το συγκεκριμένο λεξιλόγιο για να περιγράψουν τα φυσικά χαρακτηριστικά των ζώων (Παραγωγή προφορικού λόγου)

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

- | | | |
|---------------|---|--|
| • τα πόδια | • η ουρά | • το λιοντάρι και το άλογο έχουν χ αίτη/ |
| • τα φτερά | • η προβοσκίδα | • η πάπια κι ο παπαγάλος έχουν ράμ- |
| • τα πτερύγια | • η καμπούρα | • φος |
| • το ράμφος | • τι έχει η καμήλα; τι έχει η αρκούδα; τι | • ποιο είναι το ράμφος; / ποια είναι τα |
| • η γούνα | • έχει το ελάφι;..... | • πτερύγια; / ποιες είναι οι ρίγες; |
| • η χ αίτη | • το ελάφι έχει κέρατα/ η αρκούδα έχει | • δύο/ τέσσερα πόδια |
| • οι ρίγες | • γούνα..... | • άσπρες/ μαύρες ρίγες |
| • οι κηλίδες | • τι έχουν το λιοντάρι και το άλογο; / τι | • κοντός/ μακρύς λαιμός |
| • τα κέρατα | • έχουν η πάπια κι ο παπαγάλος;.... | |

B. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ:

- | | | |
|--|--|--|
| • να μπορούν να δουλέψουν σε ομάδες για να ρωτήσουν και να απαντήσουν σε ερωτήσεις | ψαλίδι για να κόψουν και ξυλομπογιές για να χρωματί- | |
| • να μπορούν να πάρουν μέρος σε παιχνίδια | σουν) | |
| • να εξασκήσουν τις κινητικές τους δεξιότητες (χρησιμοποιώντας | | |

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΣΗΜΕΙΩΣΗ 1

Καθώς το λεξιλόγιο που θα παρουσιαστεί σε αυτό το node μπορεί να είναι δύσκολο για το γνωστικό επίπεδο και τη γλωσσική επάρκεια των μαθητών/τριών, συνιστάται στους/στις εκπαιδευτικούς να το παρουσιάσουν σταδιακά στους/στις μαθητές/τριες. Έτσι, η παρουσίαση δίνει πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο εισαγωγής αυτών των νέων λέξεων αλλά προτείνεται το μισό λεξιλόγιο να παρουσιαστεί σε ένα μάθημα και το άλλο μισό σε ένα δεύτερο. Οι δραστηριότητες θα πρέπει να είναι ίδιες και στα δύο μαθήματα.

ΜΕΡΟΣ Α

Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει στους/στις μαθητές/τριες κάρτες που χρησιμοποιήθηκαν στα προηγούμενα nodes προκειμένου να κάνουν επανάληψη σε όλα τα ζώα (31 στο σύνολο). Μπορεί να επαναλάβει προηγούμενες δραστηριότητες (Κατανόηση προφορικού λόγου, προφορική αλληλεπίδραση και παραγωγή προφορικού λόγου) καθώς και παιχνίδια μνήμης για να ενισχυθεί η απομνημόνευσή τους. Είναι σημαντικό οι μαθητές/τριες να θυμούνται τις ονομασίες όλων αυτών των ζώων καθώς το node 5 εισάγει απευθείας νέο λεξιλόγιο που σχετίζεται με αυτά τα ζώα.

Μετά από αυτήν την εισαγωγική επανάληψη, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει τις ίδιες κάρτες ή να δημιουργήσει νέες ψηφιακές κάρτες εδώ. Καθώς παρουσιάζει τα ζώα μία ακόμη φορά, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να πει:

Δ: «Ποιο ζώο είναι αυτό;»

M1: «Σκύλος».

Δ: «Ο σκύλος έχει ουρά».

Δ: «Ποιο ζώο είναι αυτό;»

M2: «Γάτα».

Δ: «Η γάτα έχει πόδια».

Δ: «Ποιο ζώο είναι αυτό;»

M3: «Ελέφαντας».

Δ: «Ο ελέφαντας έχει προβοσκίδα».

Δ: «Ποιο ζώο είναι αυτό;»

M4: «Μαϊμού».

Δ: «Η μαϊμού έχει κοντό λαιμό».

Δ: «Ποιο ζώο είναι αυτό;»

M5: «Λιοντάρι».

Δ: «Το λιοντάρι έχει καίτη».

Δ: «Ποιο ζώο είναι αυτό;»

M6: «Κουκουβάγια»

Δ: «Η κουκουβάγια έχει φτερά».

Δ: «Ποιο ζώο είναι αυτό;»

M7: «Καμηλοπάρδαλη».

Δ: «Η καμηλοπάρδαλη έχει μακρύ λαιμό».

Καθώς ο/η εκπαιδευτικός παρουσιάζει τα χαρακτηριστικά των ζώων, παράλληλα δείχνει το κάθε χαρακτηριστικό, το επαναλαμβάνει 2-3 φορές και έπειτα ζητάει από τους/τις μαθητές/τριες να επαναλάβουν μετά από αυτόν/ή. Ο/Η εκπαιδευτικός επαναλαμβάνει την παρουσίαση αρκετές φορές ενώ ζητάει από διαφορετικούς/ες μαθητές/τριες να αναγνωρίσουν τα ζώα. Μπορεί να χρησιμοποιήσει διάφορα ζώα που έχουν τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Για παράδειγμα, για να παρουσιάσει τη λέξη «ράμφος», ο/η εκπαιδευτικός μπορεί επίσης να παρουσιάσει την κουκουβάγια (αντί για το κοτόπουλο) και να ρωτήσει:

Δ: «Ποιο ζώο είναι αυτό;»

M: «Κουκουβάγια».

Δ: «Η κουκουβάγια έχει ράμφος» κτλ.

ΜΕΡΟΣ Β

Η παρουσίαση συνεχίζεται με το υπόλοιπο λεξιλόγιο στο επόμενο μάθημα (Μέρος Β).

Δ: «Ποιο ζώο είναι αυτό;»

M1: «Δελφίνι».

Δ: «Το δελφίνι έχει πτερύγια».

Δ: «Ποιο ζώο είναι αυτό;»

M2: «Ζέμπρα».

Δ: «Η ζέμπρα έχει ρίγες».

Δ: «Ποιο ζώο είναι αυτό;»

M3: «Καμηλοπάρδαλη».

Δ: «Η καμηλοπάρδαλη έχει κηλίδες».

Δ: «Ποιο ζώο είναι αυτό;»

M4: «Ελάφι».

Δ: «Το ελάφι έχει κέρατα».

Δ: «Ποιο ζώο είναι αυτό;»

M5: «Αρκούδα».

Δ: «Η αρκούδα έχει γούνα».

Δ: «Ποιο ζώο είναι αυτό;»

M6: «Καμήλα».

Δ: «Η καμήλα έχει καμπούρα».

Δ: «Ποιο ζώο είναι αυτό;»

M7: «Κότα».

Δ: «Η κότα έχει ράμφος».

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2 (ΟΙ ΥΠΟΛΟΙΠΕΣ ΑΣΚΗΣΕΙΣ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΕΙΝΑΙ ΚΟΙΝΕΣ ΚΑΙ ΓΙΑ ΤΑ ΔΥΟ ΜΑΘΗΜΑΤΑ.)

ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Παιχνίδι: Αλήθεια ή Ψέματα;

Ο/Η εκπαιδευτικός εξηγεί στους/στις μαθητές/τριες ότι θα φωνάζει κάποια χαρακτηριστικά ζώων, κάποια ανταποκρίνονται στην πραγματικότητα και κάποια δεν ανταποκρίνονται. Οι μαθητές/τριες θα πρέπει να βάλουν το σήμα του σωστού ή του λάθους αν θεωρούν ότι η φράση είναι σωστή ή λανθασμένη αντίστοιχα. Για παράδειγμα, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να πει:

Δ: «Η ζέβρα έχει κηλίδες» ή

Δ: «Η καμηλοπάρδαλη έχει δύο πόδια» ή

Δ: «Το άλογο έχει χείτη» κλπ.

Οι μαθητές/τριες βάζουν το σήμα του σωστού ή του λάθους και ο/η εκπαιδευτικός ελέγχει με αυτόν τον τρόπο το επίπεδο εμπέδωσης των μαθητών/τριών.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ / ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Οι κάρτες όλων των ζώων τοποθετούνται στον πίνακα (31 κάρτες) ή παρουσιάζονται μέσω powerpoint. Ο/Η εκπαιδευτικός αναφέρει ένα χαρακτηριστικό ζώου και οι μαθητές/τριες πρέπει να αναγνωρίσουν το ζώο. Για παράδειγμα:

Δ: «Ράμφος».

M: «Κουκουβάγια».

Δ: «Φτερά».

M: «Παπαγάλος» κτλ.

Εναλλακτικά, αυτή η δραστηριότητα μπορεί να παιχτεί ως παιχνίδι:

Οι μαθητές/τριες σε δύο ομάδες παρατάσσονται σε σειρές κοιτώντας προς τον πίνακα. Ο/Η εκπαιδευτικός δίνει στους/στις δύο πρώτους/ες μαθητές/τριες της κάθε σειράς ένα διπλωμένο χαρτί — που να μοιάζει περισσότερο με χάρκα — και στη συνέχεια φωνάζει τις λέξεις, π.χ. «ράμφος!». Οι μαθητές/τριες πρέπει να χτυπήσουν μία εικόνα και να ονομάσουν το αντίστοιχο ζώο. Ο/Η πρώτος/η μαθητής/τρια που θα χτυπήσει τη σωστή εικόνα και θα αναφέρει τη σωστή λέξη, θα κερδίσει έναν πόντο για την ομάδα του. Στο τέλος της δραστηριότητας, κερδίζει η ομάδα με τους περισσότερους πόντους. Οι μαθητές/τριες εναλλάσσονται με τη σειρά έτσι ώστε όλοι/ες να έχουν τη δυνατότητα να παίξουν.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ

Όλες οι κάρτες είτε παρουσιάζονται μέσω powerpoint είτε τοποθετούνται στον πίνακα. Ο/Η εκπαιδευτικός κάνει στους/στις μαθητές/τριες τις ακόλουθες ερωτήσεις ενώ ταυτόχρονα δείχνει το χαρακτηριστικό που πρέπει να αναφέρει:

Δ: «Τι έχει η πάπια;»

M1: «Ράμφος».

Δ: «Τι έχει η κότα;»

M2: «Δύο πόδια».

Δ: «Τι έχει η αρκούδα;»

M3: «Γούνα».

Δ: «Τι έχει ο παπαγάλος;»

M4: «Φτερά», κλπ.

Μετά από αρκετή εξάσκηση, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να κάνει τις ίδιες ερωτήσεις για τον πληθυντικό, π.χ.

Δ: «Τι έχουν η αρκούδα και το άλογο;»

M: «Τέσσερα πόδια».

Στην αρχή, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να υποδείξει το κοινό χαρακτηριστικό αλλά μετά από εξάσκηση, αφήνει τους/τις μαθητές/τριες να αποφασίσουν μόνοι τους το σωστό χαρακτηριστικό. Για παράδειγμα:

Δ: «Τι έχουν η κουκουβάγια και ο παπαγάλος;»

M: «Ράμφος» ή «φτερά» ή «δύο πόδια» κτλ.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ

Παιχνίδι: «Μάντεψε ποιο ζώο είναι!»

Ο/Η εκπαιδευτικός κολλάει τις κάρτες όλων των ζώων στον πίνακα. Έπειτα δίνει μία σύντομη περιγραφή ενός από τα ζώα χρησιμοποιώντας το νέο λεξιλόγιο χωρίς να αποκαλύψει το ζώο που περιγράφει. Για παράδειγμα:

Δ: «Έχει τέσσερα πόδια, μακρύ λαιμό και χαιτή. Ποιο ζώο είναι;»

Ο/Η μαθητής/τρια που μαντεύει το ζώο θα πρέπει με τη σειρά του να περιγράψει ένα άλλο ζώο. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι οι περισσότεροι/ες μαθητές/τριες να παίξουν.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 6

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Κατασκευές

Οι μαθητές/τριες καλούνται να δημιουργήσουν το δικό τους ζώο. Αυτό μπορεί να είναι και ένα ζώο της φαντασίας τους. Μπορούν να ζωγραφίσουν το ζώο τους σε ένα μεγάλο χαρτί ή σε ένα χαρτόνι και να χρησιμοποιήσουν χρώματα, κομμάτια από ρούχα ή υφάσματα για να κάνουν πιο ιδιαίτερο το έργο τους. Μπορούν να το κόψουν και να το κολλήσουν σε μία βάση ή σε ένα άλλο χαρτόνι. Όταν έρθουν πάλι στην τάξη, μπορούν να παρουσιάσουν το έργο τους χρησιμοποιώντας το νέο λεξιλόγιο για να περιγράψουν το ζώο τους. Τέλος, μπορούν να δώσουν ένα όνομα στο ζώο τους.

ΥΛΙΚΑ

- (ψηφιακές) κάρτες ή εικόνες
- χαρτί, χαρτόνι, ύφασμα, ρούχα
- ξυλομπογιές
- κόλλα και ψαλίδι

Προτεινόμενος χρόνος διδασκαλίας: 4-5 διδακτικές ώρες

NODE 6

ΠΕΡΙΓΡΑΦΩ ΤΙΣ
ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΩΝ ΖΩΩΝ.

staellinika

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

ΜΑΘΑΙΝΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΓΝΩΡΙΖΟΥΜΕ ΚΑΙ ΝΑ ΠΕΡΙΓΡΑΦΟΥΜΕ ΠΩΣ ΚΙΝΟΥΝΤΑΙ ΤΑ ΖΩΑ.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

A. ΓΛΩΣΣΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ:

- να κάνουν επανάληψη που σχετίζεται με τα ζώα
- να κατανοήσουν το λεξιλόγιο που χρησιμοποιείται για να περιγράψει πώς κινούνται τα ζώα
- να μπορούν να κατανοήσουν ερωτήσεις που σχετίζονται με τον τρόπο που κινούνται τα ζώα (Κατανόηση προφορικού λόγου)
- να μπορούν να ρωτήσουν και να απαντήσουν σε ερωτήσεις που σχετίζονται με τον τρόπο που κινούνται τα ζώα (Προφορική αλληλεπίδραση)
- να μπορούν να χρησιμοποιήσουν το συγκεκριμένο λεξιλόγιο για να περιγράψουν τον τρόπο που κινούνται τα ζώα (Παραγωγή προφορικού λόγου)

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

- η γάτα περπατάει
- ο παπαγάλος πετάει
- το δελφίνι κολυμπάει
- το άλογο τρέχει
- το φίδι σέρνεται
- το κουνέλι πηδάει
- η μαϊμού σκαρφαλώνει
- τι κάνει το κουνέλι;/ το ψάρι;/ η πάπια;/ το φίδι;/ το άλογο;
- ποιο ζώο κολυμπάει;
- τι κάνει η γάτα;/ ο σκύλος;
- το φίδι σέρνεται;/ η γάτα πετάει;
- ναι, το φίδι σέρνεται/ όχι, η γάτα περπατάει

B. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ:

- να εργάζονται σε ζευγάρια
- να παίρνουν μέρος σε παιχνίδια
- να εκφράζονται μέσα από τη μίμηση
- να διασκεδάσουν

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει στην τάξη κάρτες που χρησιμοποιήθηκαν στα προηγούμενα nodes για να κάνει επανάληψη στις ονομασίες των ζώων. Όταν ο/η εκπαιδευτικός θεωρήσει πως οι μαθητές/τριες έχουν εξασκηθεί επαρκώς, παρουσιάζει μία σειρά από βίντεο με ζώα που κινούνται, π.χ., που πηδούν, που σέρνονται, που περπατούν, που τρέχουν κτλ. (βλ. τους συνδέσμους στον υλικό παρακάτω). Κατά τη διάρκεια ο/η εκπαιδευτικός περιγράφει τον τρόπο με τον οποίο κινούνται τα ζώα:

Δ: «Η γάτα περπατάει», «το φίδι σέρνεται» κλπ.

Ενώ παρουσιάζει τις κινήσεις των ζώων, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί επίσης να μιμηθεί την κίνησή τους. Επαναλαμβάνει κάθε πρόταση/περιγραφή αρκετές φορές και ζητάει από τους/τις μαθητές/τριες να επαναλάβουν μετά από αυτόν/ή.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2

ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Ο/Η εκπαιδευτικός αναφέρει το λεξιλόγιο που περιγράφει την κίνηση ενός ζώου και όλοι/ες οι μαθητές/τριες πρέπει να μιμηθούν την κίνηση. Για παράδειγμα:

Δ: «Το φίδι σέρνεται», «το κουνέλι πηδάει», «η κουκουβάγια πετάει», «το δελφίνι κολυμπάει».

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ

Αφού παρακολουθήσουν τα βίντεο αρκετές φορές, ο/η εκπαιδευτικός αναφέρει το λεξιλόγιο των κινήσεων και οι μαθητές/τριες πρέπει να προσδιορίσουν το αντίστοιχο ζώο. Για παράδειγμα:

Δ: «Σέρνεται».

M1: «Φίδι!»

Δ: «Πετάει».

M2: «Παπαγάλος!» κτλ.

Αφού όλοι/ες οι μαθητές/τριες έχουν εξασκηθεί επαρκώς, ο/η εκπαιδευτικός αναφέρει ένα ζώο και οι μαθητές/τριες πρέπει να αναφέρουν την αντίστοιχη κίνηση. Για παράδειγμα:

Δ: «Μαϊμού».

M: «Σκαρφαλώνει».

Δ: «Άλογο».

M4: «Τρέχει».

Δ: «Κουνέλι».

M5: «Πηδάει» κτλ.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ

Αυτή η δραστηριότητα απαιτεί τη χρήση των καρτών. Ο/Η εκπαιδευτικός τοποθετεί τις κάρτες στον πίνακα και ρωτάει:

Δ: «Τι κάνει η πάπια;»

M1: «Περπατάει».

Δ: «Τι κάνει η κουκουβάγια;»

M2: «Πετάει».

Εάν οι μαθητές/τριες νιώθουν σίγουροι/ες, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να τους ζητήσει να κάνουν ερωτήσεις ο ένας στον άλλον/η μία στην άλλη με τη σειρά αφού έχουν σχηματίσει ζεύγη. Κάθε μαθητής/τρια καλείται να ρωτήσει και να απαντήσει σε 3 ερωτήσεις. Η δραστηριότητα θα μπορούσε να αξιολογηθεί από τους/τις μαθητές/τριες μεταξύ τους βοηθώντας και διορθώνοντας ο ένας τον άλλον/η μία στην άλλη ενώ ο/η εκπαιδευτικός κυκλοφορεί ανάμεσα στους/στις μαθητές/τριες για να ελέγξει τη χρήση της γλώσσας και την ακρίβεια των απαντήσεων.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ

Ο/Η εκπαιδευτικός κολλάει τρεις κάρτες ζώων στον πίνακα. Ζητάει από έναν/μία μαθητή/τρια να πλησιάσει και του/της κάνει μία ερώτηση. **Για παράδειγμα:**

Δ: «Ποιό ζώο τρέχει;»

Ο/Η μαθητής/τρια αναμένεται να δώσει μία σωστή απάντηση όπως:

Μ: «Το άλογο» ή «Το άλογο τρέχει», δείχνοντας τη σωστή εικόνα.

Εάν ο/η μαθητής/τρια δυσκολεύεται να δημιουργήσει μία ολοκληρωμένη πρόταση, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να τον/τη βοηθήσει δείχνοντας το ζώο και επαναλαμβάνοντας την ερώτηση με έμφαση στο ρήμα: τρέχει.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 6

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ

Για περαιτέρω εξάσκηση, ο/η εκπαιδευτικός συνεχίζει να κάνει ερωτήσεις. Οι μαθητές/τριες θα πρέπει να απαντήσουν είτε θετικά είτε αρνητικά. **Για παράδειγμα:**

Δ: «Το φίδι σέρνεται;»

Μ1: «Ναι, το φίδι σέρνεται».

Δ: «Η μαϊμού πετάει;»

Μ2: «Όχι, η μαϊμού σκαρφαλώνει».

Εάν οι μαθητές/τριες νιώθουν σίγουροι/ες, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να τους ζητήσει να αναλάβουν τον ρόλο του/της και να κάνουν οι ίδιοι/ες τις ερωτήσεις:

Μ1: «Το άλογο σκαρφαλώνει;»

Μ2: «Όχι, το άλογο τρέχει» κλπ.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 7

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Παιχνίδι: Παντομίμα

Ο/Η εκπαιδευτικός ζητάει από τους/τις μαθητές/τριες να μιμηθούν την κίνηση ενός ζώου, π.χ. ένα φίδι. Οι μαθητές/τριες έρχονται εθελοντικά μπροστά στην τάξη και δείχνουν την κίνηση ενός ζώου χωρίς να αποκαλύψουν για ποιο ζώο πρόκειται. Ο/Η συμμαθητής/ριά του/της πρέπει να μαντέψει το ζώο και να περιγράψει την κίνησή του, π.χ. «Το φίδι σέρνεται». Ο/Η μαθητής/τρια που θα μαντέψει πρώτος ποιο ζώο είναι και σχηματίζει τη σωστή φράση, θα είναι ο/η επόμενος/η που θα μιμηθεί ένα ζώο. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να παίξουν όλοι/ες στην τάξη.

ΥΛΙΚΑ

- κάρτες
- <https://www.youtube.com/watch?v=WxR0m88jCyM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ApfLlubBZ7A>
- <https://www.youtube.com/watch?v=S1hWcnRY7Tc>
- <https://www.youtube.com/watch?v=5gq7no2ZQCM>

[youtube.com/watch?v=zEto1-ZTbd4](https://www.youtube.com/watch?v=zEto1-ZTbd4)

<https://www.youtube.com/watch?v=Hzt18V3Uaxc>

<https://www.youtube.com/watch?v=RlveKVGw0fY>

Προτεινόμενος χρόνος διδασκαλίας: 3-4 διδακτικές ώρες

NODE 7

ΟΙ ΗΧΟΙ ΤΩΝ ΖΩΩΝ

staellinika

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

ΜΑΘΑΙΝΟΥΜΕ ΝΑ ΑΝΑΓΝΩΡΙΖΟΥΜΕ ΚΑΙ ΝΑ ΚΑΤΟΝΟΜΑΖΟΥΜΕ ΤΟΝ ΗΧΟ ΠΟΥ ΚΑΝΟΥΝ ΚΑΠΟΙΑ ΖΩΑ.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

A. ΓΛΩΣΣΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ:

- να κάνουν επανάληψη στο λεξιλόγιο των ζώων
- να κατανοήσουν το λεξιλόγιο που χρησιμοποιείται για την περιγραφή των ήχων που κάνουν τα ζώα
- να μπορούν να κατανοήσουν ερωτήσεις σχετικά με τον ήχο που κάνουν τα ζώα (Κατανόηση προφορικού λόγου)
- να μπορούν να απαντούν σε ερωτήσεις που σχετίζονται με τα ζώα και τους χαρακτηριστικούς ήχους τους (Προφορική αλληλεπίδραση)

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

- η γάτα νιαουρίζει
- ο σκύλος γαβγίζει
- η κότα κακαρίζει
- η πάπια κράζει
- το άλογο κλιμιντρίζει
- το λιοντάρι βρυχάται
- η αγελάδα μουγκανίζει
- ο λύκος αλυχτάει
- τι κάνει η γάτα;/ο σκύλος;/ η πάπια;/το άλογο;.....
- ποιά ζώο αλυχτάει;/βρυχάται;/κράζει;.....
- η κότα κακαρίζει; ναι, η κότα κακαρίζει.
- Η κότα μουγκανίζει; Όχι, η κότα κακαρίζει

B. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ:

- να εκφραστούν μέσα από τη μίμηση
- να συμμετέχουν σε δραστηριότητες υπο τη μορφή παιχνιδιού
- να διασκεδάσουν

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1

ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Ο/Η εκπαιδευτικός κολλάει στον πίνακα κάρτες των παρακάτω ζώων: γάτα, σκύλος, αγελάδα, άλογο, λιοντάρι, κοτόπουλο, πάπια και λύκος. Ζητάει από τον/την κάθε μαθητή/τρια ξεχωριστά να κατονομάσει αυτά τα ζώα και να βεβαιώσει ότι όλοι/ες οι μαθητές/τριες θυμούνται τις ονομασίες στα ελληνικά. Ο/Η εκπαιδευτικός ρωτάει επίσης τους/τις μαθητές/τριες αν γνωρίζουν τον ήχο που κάνει κάθε ζώο. Οι μαθητές/τριες ενδεχομένως να θελήσουν να μιμηθούν τον ήχο αυτών των 8 ζώων και ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να τους δείξει αυτό το βίντεο με πραγματικούς ήχους ζώων: (0.7 αγελάδα, 0.13 άλογο, 0.23 γάτα, 0.37 πάπια, 0.42 κοτόπουλο, 1.28 λιοντάρι, 3.17 λύκος) και αυτό για σκύλους που γαβγίζουν. Αφού οι μαθητές/τριες έχουν ακούσει τους ήχους των ζώων στο βίντεο, ο/η εκπαιδευτικός επαναλαμβάνει την παρουσίαση, σταματάει το βίντεο μετά από αυτά τα 8 ζώα και λέει:

Δ: «Η γάτα νιαουρίζει», «Το άλογο χλιμιντρίζει» κτλ.

Η παρουσίαση των ήχων μπορεί να επαναληφθεί αρκετές φορές έτσι ώστε οι μαθητές/τριες να μπορούν να θυμηθούν τις λέξεις που περιγράφουν τους ήχους.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ 1

Καθώς το λεξιλόγιο αυτού του node αφορά σε λέξεις με πολύ μικρή συχνότητα χρήσης στην ελληνική γλώσσα, δεν είναι ιδιαίτερα χρήσιμο για τους/τις μαθητές/τριες αυτής της ηλικίας. Προτείνεται στους εκπαιδευτικούς να επικεντρώνονται κυρίως στις δεξιότητες κατανόησης προφορικού λόγου των μαθητών/τριών παρά στις δεξιότητες προφορικής αλληλεπίδραση ή παραγωγής προφορικού λόγου σε αυτό το node.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2

ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Ο/Η εκπαιδευτικός δίνει σε όλους/ες τους/τις μαθητές/τριες δύο κάρτες. Η μία είναι πράσινη και η άλλη κόκκινη. Εξηγεί στους/στις μαθητές/τριες ότι πρόκειται να αναφέρει κάποιες προτάσεις σχετικά με τους ήχους των ζώων και εάν είναι σωστές, οι μαθητές/τριες θα σηκώσουν την πράσινη κάρτα τους. Εάν είναι λανθασμένες, θα σηκώσουν την κόκκινη κάρτα τους. **Για παράδειγμα:**

Δ: «Το λιοντάρι βρυχάται». Δεδομένου ότι είναι σωστή, θα σηκώσουν την πράσινη κάρτα τους.

Δ: «Η γάτα γαβγίζει». Είναι λανθασμένη και οι μαθητές/τριες θα σηκώσουν την κόκκινη κάρτα τους.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3

ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Σε αυτή τη δραστηριότητα, οι μαθητές/τριες καλούνται να ταιριάξουν το ζώο με το αντίστοιχο ήχο. Ο/Η εκπαιδευτικός αναφέρει τον ήχο του ζώου και ο/η μαθητής/τρια πρέπει να κατονομάσει το ζώο:

Για παράδειγμα:

Δ: «Νιαουρίζει».

M1: «Η γάτα».

Δ: «Χλιμιντρίζει».

M2: «Το άλογο» κτλ.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ

Ο/Η εκπαιδευτικός κάνει ερωτήσεις στους/στις μαθητές/τριες όπως οι ακόλουθες:

Δ: «Η γάτα νιαουρίζει;»

M1: «Ναι» ή «Ναι, η γάτα νιαουρίζει».

Δ: «Το άλογο μουγκανίζει;»

M2: «Όχι» ή «Όχι, το άλογο χλιμιντρίζει».

Οι μαθητές/τριες ενδέχεται να μην μπορούν να σχηματίσουν μία ολοκληρωμένη πρόταση, επομένως ο/η εκπαιδευτικός δεν πρέπει να επιμείνει εάν η απάντησή τους είναι μόνο «Ναι» ή «Όχι».

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ

Ο/Η εκπαιδευτικός κολλάει τις κάρτες των ζώων στον πίνακα, δείχνει ένα ζώο και ρωτάει:

Δ: «Τι κάνει ο λύκος;»

M1: «(Ο λύκος) αλυχτάει».

Δ: «Τι κάνει ο σκύλος;»

M2: «(Ο σκύλος) γαβγίζει».

Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να δώσει βοήθεια εάν οι μαθητές/τριες δυσκολεύονται να θυμηθούν και να κατονομάσουν τα σωστά ρήματα.

Εναλλακτικά, εάν ένας/μία μαθητής/τρια δεν μπορεί να θυμηθεί το κατάλληλο λεξιλόγιο, μπορεί να θυμηθεί τους ήχους των ζώων και ένας/μία άλλος/η μαθητής/τρια μπορεί να αναφέρει τη σωστή λέξη.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 6

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Παιχνίδι: Παντομίμα

Ο/Η εκπαιδευτικός μιμείται τον ήχο ενός ζώου, για παράδειγμα κράζει όπως μία πάπια. Οι μαθητές/τριες καλούνται (α) να μαντέψουν για ποιο ζώο πρόκειται (β) να περιγράψουν τον ήχο. Προκειμένου να γίνει η δραστηριότητα πιο εύκολη για τους/τις μαθητές/τριες, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να ζητήσει από έναν/μία μαθητή/τρια να μαντέψει το ζώο και από έναν/μία άλλον/η μαθητή/τρια να περιγράψει τον ήχο. **Για παράδειγμα:**

Ο/Η εκπαιδευτικός μιμείται τον ήχο μιας πάπιας.

M1: «Πάπια!»

M2: «Κράζει!»

Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι όλοι στην τάξη να συμμετάσχουν στη δραστηριότητα.

Εναλλακτικά, τον ρόλο του/της εκπαιδευτικού μπορεί να πάρει ένας/μία μαθητής/τρια: Ένας/Μία μαθητής/τρια μιμείται τον ήχο ενός ζώου και η υπόλοιπη τάξη πρέπει να μαντέψει το ζώο και να περιγράψει τον ήχο.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 7

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ

Ο/Η εκπαιδευτικός κολλάει τις κάρτες των ζώων στον πίνακα και κάνει μία ερώτηση στους/στις μαθητές/τριες. **Για παράδειγμα:**

Δ: «Ποιό ζώο βρυχάται;»

Οι μαθητές/τριες πρέπει να δείξουν τη σωστή κάρτα και να δώσουν τη σωστή απάντηση:

M1: «Το λιοντάρι (βρυχάται)».

Εάν ο/η μαθητής/τρια δυσκολεύεται να δώσει τη σωστή απάντηση, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να δώσει χρήσιμες συμβουλές.

ΥΛΙΚΑ

- πρόσβαση στο youtube
- κάρτες ζώων
- μία πράσινη και μία κόκκινη κάρτα για όλους/ες τους/τις μαθητές/τριες

Προτεινόμενος χρόνος διδασκαλίας: 2 διδακτικές ώρες

NODE 8

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΕΝΑ ΖΩΟ. / ΜΙΑ
ΜΕΡΑ ΣΤΟΝ ΖΩΟΛΟΓΙΚΟ ΚΗΠΟ

staellinika

ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

ΜΑΘΑΙΝΟΥΜΕ ΝΑ ΠΕΡΙΓΡΑΦΟΥΜΕ ΕΝΑ ΖΩΟ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΑ ΕΞΩΤΕΡΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ, ΚΑΘΩΣ ΚΑΙ ΝΑ ΔΙΝΟΥΜΕ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΣΤΟ ΟΠΟΙΟ ΖΕΙ.

Α. ΓΛΩΣΣΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ:

ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ:

- να κάνουν επανάληψη στο λεξιλόγιο των ζώων
- να κάνουν επανάληψη και να εμπεδώνουν το λεξιλόγιο που χρησιμοποιείται για να περιγράψουν τα ζώα σε σχέση με τα ιδιαίτερα εξωτερικά χαρακτηριστικά τους
- να κάνουν επανάληψη και να εμπεδώνουν το λεξιλόγιο που χρησιμοποιείται για να περιγράψουν τους ήχους των ζώων
- να κάνουν επανάληψη και να εμπεδώνουν το λεξιλόγιο που αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο κινούνται τα ζώα
- να κάνουν επανάληψη και να εμπεδώνουν το λεξιλόγιο που σχετίζεται με το φυσικό περιβάλλον των ζώων
- να κάνουν επανάληψη και να εμπεδώνουν το λεξιλόγιο που αναφέρεται με τις καιρικές συνθήκες και στο φυσικό περιβάλλον των ζώων
- να μπορούν να κατανοήσουν ερωτήσεις που σχετίζονται με τα παραπάνω θέματα (Κατανόηση προφορικού λόγου)
- να μπορούν να απαντήσουν σε ερωτήσεις που σχετίζονται με τα παραπάνω θέματα (Προφορική αλληλεπίδραση)
- να κάνουν μεγαλύτερες περιγραφές των ζώων που παρουσιάστηκαν στα προηγούμενα nodes (Παραγωγή προφορικού λόγου)

ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

- ποιο είναι το ψάρι/άλογο/λιοντάρι κλπ. (μόνο ως ερώτηση πρόσληψης)
- τι ζώο είναι; (μόνο ως ερώτηση πρόσληψης)
- είναι μια πάπια/μία κότα/ένα άλογο/μία αγελάδα...
- ένας αετός / ο αετός
- μία πάπια / η πάπια
- ένα άλογο / το άλογο....
- το ελάφι ζει στο δάσος. Στο δάσος έχει ομίχλη. Η καμήλα ζει στην έρημο. Στην έρημο έχει ήλιο και κάνει ζέστη κλπ.
- η καμήλα έχει καμπούρα, το λιοντάρι έχει καίτη, η ζέμπρα έχει ρίγες, η καμηλοπάρδαλη έχει κηλίδες κλπ.
- το λιοντάρι βρυχάται και τρέχει, το πουλί έχει φτερά και πετάει, το δελφίνι έχει πτερύγια και κολυμπάει κλπ.
- τι ζώο είναι η κατσίκα;/τι ζώο είναι η ζέμπρα;/τι ζώο είναι η κότα;/τι ζώο είναι η ζέμπρα, κλπ. (μόνο ως ερώτηση πρόσληψης)
- είναι κατοικίδιο ζώο/είναι άγριο ζώο / είναι ζώο της φάρμας / είναι εξωτικό ζώο (μόνο ως στοιχείο πρόσληψης)
- ποια είναι τα εξωτικά ζώα;/ποια είναι άγρια ζώα;/ποια είναι τα ζώα της φάρμας;/ποια είναι κατοικίδια ζώα; (μόνο ως ερώτηση πρόσληψης)
- ποια ζώα ζουν στο βουνό; / ποια ζώα ζουν στην έρημο;/ποια ζώα ζουν στη θάλασσα; κλπ. (μόνο ως ερώτηση πρόσληψης)
- είναι άγριο ζώο και ζει στη θάλασσα. Έχει πτερύγια και κολυμπάει. Ποιο ζώο είναι; κλπ. (μόνο ως ερώτηση πρόσληψης)
- είναι άγριο ζώο και ζει στο βουνό. Έχει τέσσερα πόδια και ουρά. Τρέχει και αλυχτάει. Ποιο ζώο είναι; (μόνο ως ερώτηση πρόσληψης)
- είναι το πρόβατο, η αγελάδα κλπ.

B. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΙ ΣΤΟΧΟΙ

ΟΙ ΜΑΘΗΤΕΣ/ΤΡΙΕΣ ΑΝΑΜΕΝΕΤΑΙ:

- να μπορούν να εργαστούν σε ζευγάρια και ομάδες
- να συμμετέχουν σε παιχνίδια
- να εξασκήσουν τις κινητικές τους δεξιότητες
- να εκφράζονται μέσα από τη μίμηση
- να διασκεδάσουν

ΠΡΟΤΕΙΝΟΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1

ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Παιχνίδι: Μαντέω

Ο/Η εκπαιδευτικός χρησιμοποιεί ξανά τις κάρτες των ζώων που παρουσιάστηκαν στα προηγούμενα nodes αλλά αυτή τη φορά καλύπτει τη μισή επιφάνεια κάθε κάρτας έτσι ώστε οι μαθητές/τριες να μπορούν να δουν μόνο το μισό ζώο. Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να κολλήσει 20-30 κάρτες στον πίνακα και να κάνει ερωτήσεις στους/στις μαθητές/τριες όπως οι ακόλουθες:

Δ: «Ποιο είναι το πρόβατο;», «Ποια είναι η κότα;», «Ποιος είναι ο ελέφαντας;» κλπ.

Οι μαθητές/τριες πρέπει να έρθουν στον πίνακα και να δείξουν το σωστό ζώο. Προκειμένου να ελέγξουν αν έχουν μαντέψει σωστά, πρέπει να αποκαλύψουν ολόκληρη την εικόνα. Εάν έχουν απαντήσει σωστά, παίρνουν την κάρτα. Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι όλοι/ες οι μαθητές/τριες να έχουν παίξει και όλες οι κάρτες να έχουν αποκαλυφθεί.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2

ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Παιχνίδι Μπίνγκο

Ο/Η εκπαιδευτικός δημιουργεί κάρτες μπίνγκο με ζώα που παρουσιάστηκαν στα προηγούμενα nodes αυτού του module. Κάθε μαθητής/τρια έχει τη δική του κάρτα μπίνγκο. Ο/Η εκπαιδευτικός φωνάζει ένα προς ένα κάθε ζώο και οι μαθητές/τριες θα πρέπει να σημειώσουν πάνω στην κάρτα τους το ζώο που αναφέρει ο/η εκπαιδευτικός. Ο/Η μαθητής/τρια που πρώτος θα σημειώσει όλα τα ζώα σε οριζόντια ή κάθετη σειρά θα φωνάξει "Μπίνγκο!"

Εναλλακτικά, αντί να χρησιμοποιηθούν κάρτες μπίνγκο, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει να συμπεριλάβει χαρακτηριστικά των ζώων (π.χ. κέρατα, χ αίτη, φτερά, πτερύγια, ράμφος, καμπούρα, μακρύ λαιμό, κηλίδες κλπ.). Στην περίπτωση αυτή, οι μαθητές/τριες θα πρέπει να ταιριάξουν το χαρακτηριστικό που άκουσαν με την αντίστοιχη εικόνα.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ

Παντομίμα

Ο/Η εκπαιδευτικός τοποθετεί σε σειρά πάνω στην έδρα του/της όλες τις κάρτες ζώων, που χρησιμοποιήθηκαν νωρίτερα στο μάθημα. Καλεί κάθε μαθητή/τρια να έρθει και να επιλέξει μία από τις κάρτες. Κάθε μαθητής/τρια κρύβει την κάρτα του από τους/τις υπόλοιπους/ες και προσπαθεί να μιμηθεί το ζώο, χωρίς να κάνει κάποιο ήχο. Ο/Η εκπαιδευτικός ρωτάει τους/τις μαθητές/τριες: Δ: «Τι ζώο είναι;» Εάν οι μαθητές/τριες δεν μπορούν να το βρουν, μπορούν να κάνουν ερωτήσεις όπως οι ακόλουθες:

M1: «Έχει χ αίτη;»

M2: «Όχι».

M1: «Έχει πτερύγια;»

M2: «Όχι».

M1: «Έχει κηλίδες;»

M2: «Όχι».

M1: «Έχει ρίγες;»

M2: «Ναι».

M1: «Είναι η ζέμπρα;»

M2: «Ναι».

Όταν ένας/μία μαθητής/τρια μαντέψει σωστά, είναι ο/η επόμενος/η που θα μιμηθεί ένα άλλο ζώο.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Παιχνίδι: Βρες το ζευγάρι σου

Ο/Η εκπαιδευτικός μοιράζει δύο πακέτα καρτών στους/στις μαθητές/τριες ως εξής: Οι μισοί/ες μαθητές/τριες παίρνουν μία κάρτα. Οι υπόλοιποι/ες παίρνουν μία κάρτα από ένα οικοσύστημα (π.χ. ένα βουνό, μία έρημο, μία λίμνη κτλ.). Ο/Η εκπαιδευτικός βεβαιώνει ότι τα δύο πακέτα καρτών αντιστοιχούν μεταξύ τους, δηλαδή, κάθε κάρτα ζώου έχει μία αντίστοιχη κάρτα οικοσυστήματος. Στη συνέχεια οι μαθητές/τριες καλούνται να κυκλοφορήσουν και να βρουν την αντίστοιχή τους: οι μαθητές/τριες που έχουν μία κάρτα ζώου πρέπει να αναζητήσουν το αντίστοιχο οικοσύστημα και οι μαθητές/τριες που έχουν την κάρτα του οικοσυστήματος πρέπει να βρουν τα αντίστοιχα ζώα που ζουν εκεί. Προκειμένου να βρουν το “ζευγάρι” τους, οι μαθητές/τριες μπορούν να φωνάξουν τι δείχνει η κάρτα τους, για παράδειγμα «λύκος» ή «έρημος» κτλ. έτσι ώστε το ‘ζεύγος’ τους να μπορεί να τους/τις εντοπίσει. Μόλις βρουν το ζευγάρι τους, οι δύο μαθητές/τριες θα πρέπει να παρουσιάσουν τις κάρτες/εικόνες τους στην υπόλοιπη τάξη, για παράδειγμα: «Ο λύκος ζει στο βουνό» κτλ.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 5

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Ο/Η εκπαιδευτικός κολλάει στον πίνακα τρεις κάρτες ζώων ως εξής: μία στα δεξιά, μία στη μέση και μία στα αριστερά του πίνακα. Ζητάει από τρεις μαθητές/τριες να πλησιάσουν και τους ψιθυρίζει στο αυτί το ζώο, το οποίο έχει αναθέσει στον/στην καθένα/καθεμία. Κάθε μαθητής/τρια πρέπει να μιμηθεί (α) τον ήχο του ζώου που του/της έχει ανατεθεί και (β) την κίνησή του. Ο/Η εκπαιδευτικός ζητάει από άλλους/ες μαθητές/τριες να έρθουν στον πίνακα και να τοποθετήσουν καθένα από τους/τις τρεις μαθητές/τριες κάτω από την αντίστοιχη κάρτα/εικόνα. Όταν η διαδικασία έχει ολοκληρωθεί σωστά, οι μαθητές/τριες καλούνται να περιγράψουν τι κάνει το ζώο τους.

Για παράδειγμα:

M1: «Το άλογο τρέχει και χλιμιντρίζει».

M2: «Η πάπια πετάει και κράζει».

M3: «Η γάτα περπατάει και νιαουρίζει».

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 6

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Κατασκευές

Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να παροτρύνει τους/τις μαθητές/τριες να δημιουργήσουν το δικό τους ζώο χρησιμοποιώντας διάφορα υλικά όπως χαρτί, χαρτόνι, κομμάτια υφάσματος διαφόρων υφών, βαμβάκι κτλ. Κάθε μαθητής/τρια μπορεί να σχεδιάσει ένα ζώο που θα διαθέτει χαρακτηριστικά διαφόρων ζώων, για παράδειγμα: ένα λιοντάρι με φτερά, μακρύ λαιμό και ρίγες όπως της ζέβρας. Όταν το έργο τους έχει ολοκληρωθεί, κάθε μαθητής/τρια καλείται να παρουσιάσει τη δημιουργία του/της. Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να βοηθήσει τον/τη μαθητή/τρια να σχηματίσει μεγαλύτερες φράσεις για να περιγράψει το ζώο του/της με όσο το δυνατόν περισσότερες λεπτομέρειες. Για παράδειγμα: «Είναι ένα λιοντάρι με μακρύ λαιμό, φτερά και άσπρες και μαύρες ρίγες».

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 7

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Κατασκευές

Οι μαθητές/τριες χωρίζονται σε ομάδες των 3 ή 4 και καλούνται να δημιουργήσουν ένα από τα οικοσυστήματα που παρουσιάστηκαν σε αυτό το module: βουνό/δάσος, ζούγκλα, θάλασσα, φάρμα, σπίτι, έρημο ή βοσκότοπο. Μπορούν να τους δοθούν διάφορα υλικά για να χρησιμοποιήσουν, όπως χαρτόνι, πλαστελίνη, φύλλα δέντρων, βαμβάκι, άχυρα, πέτρες, άμμο κτλ. Ο/Η εκπαιδευτικός δίνει επίσης στους/στις μαθητές/τριες διάφορα ζώα-παιχνιδάκια. Όταν το έργο τους έχει ολοκληρωθεί, οι μαθητές/τριες καλούνται να τοποθετήσουν στο οικοσύστημά τους τα κατάλληλα ζώα, π.χ. την αγελάδα, το κοτόπουλο και το πρόβατο στη φάρμα κτλ. Αφού ολοκληρωθεί όλη η δημιουργία, οι μαθητές/τριες καλούνται να παρουσιάσουν το έργο τους στην υπόλοιπη τάξη, για παράδειγμα: “Αυτή είναι η ζούγκλα. Στη ζουγκλα ζουν ο γορίλας, το λιοντάρι» κτλ.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 8

ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΠΡΟΦΟΡΙΚΟΥ ΛΟΓΟΥ

Κατασκευές

Ομαδική εργασία: Οι μαθητές/τριες δουλεύουν σε ομάδες των τεσσάρων ατόμων. Κάθε ομάδα επιλέγει ένα από τα ζώα που παρουσιάστηκαν σε αυτό το module. Πρέπει να ζωγραφίσουν αυτό το ζώο και να αποφασίσουν μεταξύ τους πώς θα το παρουσιάσουν. Η παρουσίαση θα πρέπει να καλύπτει τα εξής:

Την ονομασία του ζώου

1-2 φυσικά χαρακτηριστικά

Τον τρόπο που κινείται

Το μέρος που ζει

Κάθε μαθητής/τρια θα δώσει μία πρόταση που αντιστοιχεί στις πληροφορίες 1-4 παραπάνω. **Για παράδειγμα:**

«Αυτή είναι η/μία γάτα. Η γάτα έχει τέσσερα πόδια και ουρά. Η γάτα τρέχει και περπατάει. Είναι κατοικίδιο ζώο».

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 9

ΠΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ

Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να χρησιμοποιήσει βίντεο, όπως τα παρακάτω, συμπεριλαμβάνοντας τα περισσότερα ζώα που συζητήθηκαν σε αυτό το module. Τα βίντεο μπορούν να χρησιμοποιηθούν για βοηθήσουν τη διάδραση με τους/τις μαθητές/τριες. Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να σταματήσει ή να αφήσει τα βίντεο να παίξουν καθώς κάνει ερωτήσεις ή σχόλια προκειμένου να ξεκινήσει μικρούς ή μεγαλύτερους διαλόγους.

Ζώα του δάσους ή του βουνού

Ζώα της ζούγκλας

Ζώα της φάρμας

Ζώα της θάλασσας

Εναλλακτικά, ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει να χρησιμοποιήσει τις κάμερες διάφορων ζωολογικών κήπων μέσα από τις οποίες οι μαθητές/τριες θα έχουν την ευκαιρία να παρακολουθήσουν τα ζώα σε πραγματικό χρόνο. Ο παρακάτω σύνδεσμος επιτρέπει στους/στις μαθητές/τριες να παρακολουθήσουν τις τίγρεις στον ζωολογικό κήπο του Σαν Ντιέγκο: <https://kids.sandiegozoo.org/videos/livecam/tiger-cam>

Για παράδειγμα:

Δ: «Τι ζώο είναι αυτό;»

M1: «Ελάφι».

Δ: «Τι έχει στο κεφάλι του;»

M2: «Κέρατα;»

Δ: «Ναι, έχει κέρατα. Πού ζει το ελάφι;»

M3: «Στο δάσος».

Δ: «Ναι, το ελάφι ζει στο δάσος. Είναι κατοικίδιο, εξωτικό ή άγριο ζώο;»

M4: «(Είναι) άγριο ζώο».

Δ: «Το ελάφι σέρνεται σαν φίδι;»

M5: «Όχι. Το ελάφι τρέχει».

Δ: «Πολύ σωστά. Τρέχει και (προσποιείται πως πηδάει)».

M6: «Πηδάει!»

Δ: «Τι καιρό κάνει στο δάσος;»

M7: «Έχει ομίχλη...»

Ο/Η εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει να επαναλάβει τις πληροφορίες για περαιτέρω εμπέδωση:

Δ: «Το ελάφι είναι άγριο ζώο, ζει στο δάσος και το βουνό, έχει κέρατα, τρέχει και πηδάει!»

Ένας/Μία άλλος/η μαθητής/τρια μπορεί να κληθεί να επαναλάβει τις πληροφορίες για το ελάφι με τον δικό του τρόπο. Παρόμοιοι διάλογοι μπορούν να πραγματοποιηθούν με διαφορετικά ζώα.

ΥΛΙΚΑ

- πρόσβαση στο youtube
- προτζέκτορας
- χαρτί, χαρτόνι, κομμάτια υφάσματος διαφόρων υφών, βαμβάκι-κτλ για καλλιτεχνική δημιουργία

- κάρτες ζώων, οικοσυστημάτων, καιρικών συνθηκών
- ζώα-παιχνίδια

Προτεινόμενος χρόνος διδασκαλίας: 5-6 διδακτικές ώρες