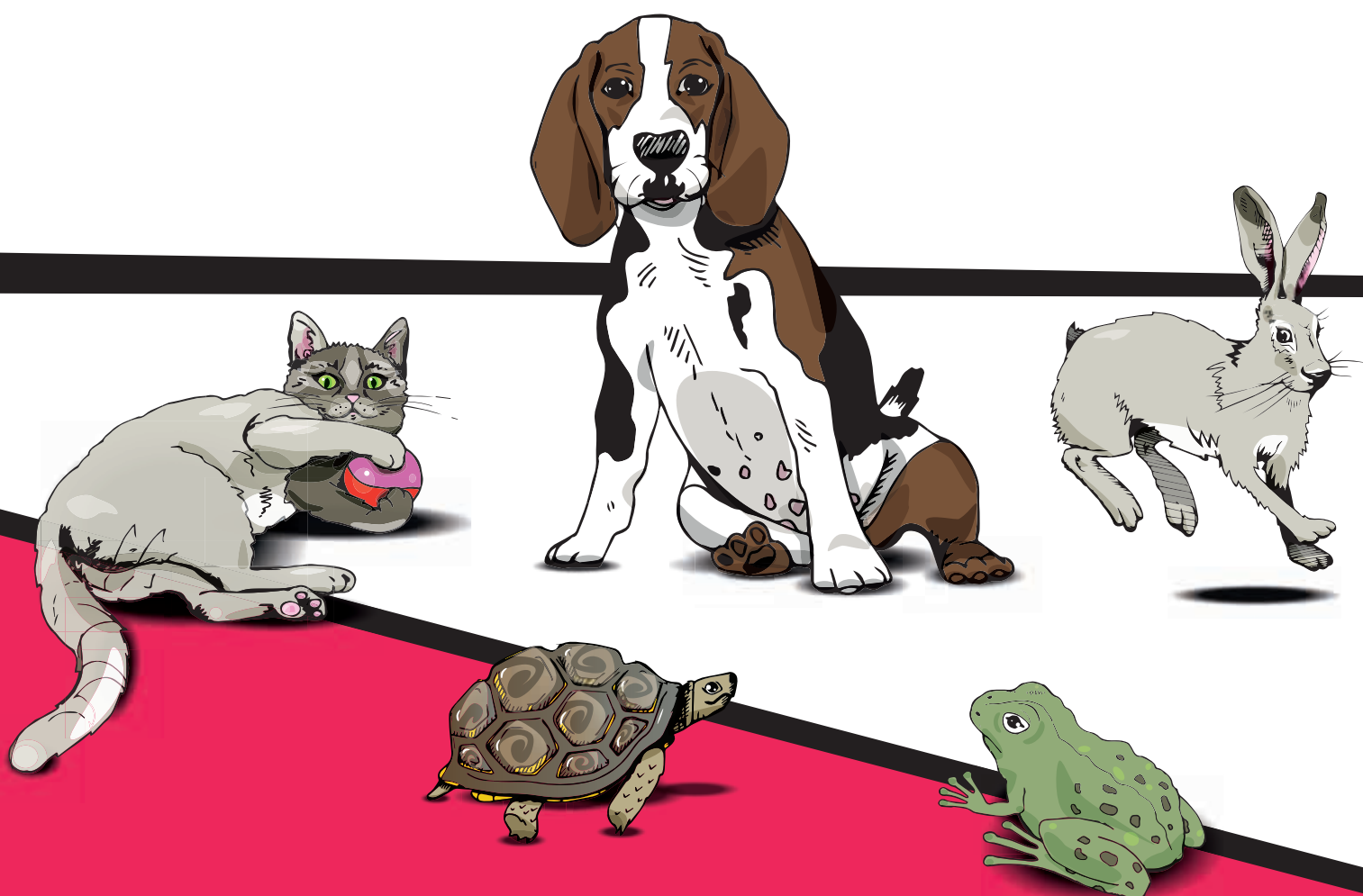


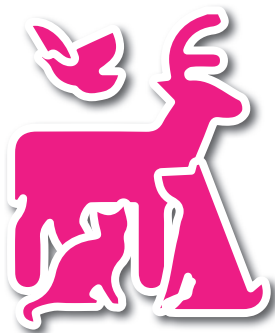
ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΗΣ ΕΝΣΥΝΑΙΣΘΗΣΗΣ ΑΠΕΝΑΝΤΙ ΣΤΑ ΖΩΑ

Οδηγός μαθημάτων
για την Τρίτη Δημοτικού

Πρώτο Τρίμηνο



1



ΖΩΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΑ ΖΩΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Ευαισθητοποίηση των παιδιών για ζώα τα οποία συναντάμε συχνά στην Ελλάδα. Γίνεται η σύνδεση με μύθους του Αισώπου ώστε τα παιδιά να συνειδητοποιήσουν τη σημασία αυτών των ζώων για τη χώρα μας μέσα στον χρόνο.



ΜΕΣΑ-ΠΗΓΕΣ

- http://a-taxia.blogspot.com/2012/06/blog-post_10.html
- <https://www.youtube.com/watch?v=qCpIRUBJGfU&list=PLaTq8Mw1gRobhZzhrC4pwkV-k4VSGVKT4&index=18>
- <https://www.youtube.com/watch?v=NgOe6QD6t-g&list=PLaTq8Mw1gRobhZzhrC4pwkV-k4VSGVKT4&index=27>
- <https://www.youtube.com/watch?v=fybhd4-j5QE&list=PLaTq8Mw1gRobhZzhrC4pwkV-k4VSGVKT4&index=34>
- <http://gaidourohora.gr/το-γαϊδούρι/>
- <https://www.gnomikologikon.gr/catquotes.php?categ=3570>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Xvk9CdWhOCA>



ΥΛΙΚΑ

- Περγαμηνή
- Ξυλομπογιές ή μαρκαδόροι
- Καφέ ή γκρι χαρτόνι
- Ροζ γκοφρέ χαρτί ή χαρτόνι
- Μολύβι
- Ψαλίδι
- Κόλλα
- Σελοτέιπ
- Σπάγκος ή χοντρή κλωστή
- Γάιδαρος και ουρά (για το παιχνίδι είτε σε A4 για να παίξουν τα παιδιά σε ομάδες, είτε σε A3 για να παίξουν όλοι μαζί στον πίνακα)
- Φωτοτυπία με κάρτες για υπερατού



ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

- Ο/Η εκπαιδευτικός εξηγεί στα παιδιά ότι για το τρίμηνο αυτό θα ασχοληθούν με ζώα που συναντάμε συχνά στην Ελλάδα εδώ και πολλούς αιώνες μέχρι και σήμερα.
- Έπειτα, διαβάζει στα παιδιά τις πληροφορίες για τον Αίσωπο από την προτεινόμενη ιστοσελίδα ή άλλο βιβλίο. Επιπλέον, δείχνει στα παιδιά έναν ή περισσότερους μύθους του Αισώπου για τον γάιδαρο και διαβάζει τις πληροφορίες για τον γάιδαρο από την προτεινόμενη ιστοσελίδα. Αν υπάρχει χρόνος μπορούν να διαβάσουν κάποιες παροιμίες για τον γάιδαρο.



ΚΥΡΙΩΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Ο/Η εκπαιδευτικός μοιράζει στα παιδιά από μια περγαμηνή. Στην περγαμηνή πρέπει να ζωγραφίσουν τον σημερινό πρωταγωνιστή και από κάτω να γράψουν το όνομα του ζώου. Στόχος είναι στο τέλος του τριμήνου να έχουν δημιουργήσει ένα βιβλίο-λεύκωμα με συνηθισμένα στη χώρα μας ζώα που υπήρξαν πρωταγωνιστές στους μύθους του Αισώπου.

Έπειτα, σε ανομοιογενείς ομάδες πρέπει να φτιάξουν ένα σλόγκαν διαφημίζοντας τον γάιδαρο σαν τον καλύτερο φίλο του ανθρώπου. Μπορούν σε χαρτί Α4 να φτιάξουν ένα διαφημιστικό φυλλάδιο που να περιλαμβάνει και σχέδια.



ΧΑΜΗΛΗ/ ΜΕΤΡΙΑ ΕΠΙΔΟΣΗ

Τα παιδιά αυτά βοηθούν στην εύρεση του σλόγκαν και τη διακόσμηση του φυλλαδίου



ΥΨΗΛΗ ΕΠΙΔΟΣΗ

Τα παιδιά αυτά βοηθούν στην εύρεση και καταγραφή του σλόγκαν ή και άλλων πληροφοριών και τη διακόσμηση του φυλλαδίου.



ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Μέσα από τις ερωτήσεις αξιολόγησης τα παιδιά βγάζουν συμπεράσματα για το συγκεκριμένο ζώο αλλά και για τον διδακτικό χαρακτήρα των μύθων.



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

- Ανταποκρίνονται αυτά που ακούμε στους μύθους του Αισώπου στην πραγματικότητα;
- Γιατί επέλεξε αυτό το ζώο ο Αίσωπος;
- Τι μας διδάσκει με αυτούς του μύθους;



ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

- Τα παιδιά χωρίζονται σε δυάδες ή τριάδες και παίζουν το «Πετάει πετάει ο γάιδαρος». (https://www.mamakid.gr/index.php?option=com_content&view=article&id=877:2011-01-09-17-28-09&catid=34:2010-01-25-12-27-05&Itemid=56)
- Μια άλλη επιλογή είναι «Ο γάιδαρος και η ουρά του» (https://mamakid.gr/index.php?option=com_content&view=article&id=112:2010-03-07-14-11-45&catid=34:2010-01-25-12-27-05&Itemid=56)
- Τα παιδιά μπορούν να κατασκευάσουν αφτιά γαϊδάρου ακολουθώντας τις οδηγίες από το παρακάτω βίντεο: <https://www.youtube.com/watch?v=Xvk9CdWhOCA>
- Τα παιδιά στις ομάδες μπορούν να κατασκευάσουν μικρές καρτούλες με τις πληροφορίες για το συγκεκριμένο είδος και να τις χρησιμοποιήσουν μετά από κάποια μαθήματα για να παίξουν ακολουθώντας τους κανόνες του παιχνιδιού «υπερατού». Η δημιουργία αυτών των καρτών μπορεί να γίνει ανά πάσα στιγμή μέσα στη σχολική ημέρα, χρησιμοποιώντας τις πληροφορίες που έμαθαν κατά τη διάρκεια του συγκεκριμένου μαθήματος. Επίσης, μπορούν να αναζητήσουν κι άλλες πληροφορίες στη βιβλιοθήκη του μαθήματος σχολείου ή τον υπολογιστή με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού.

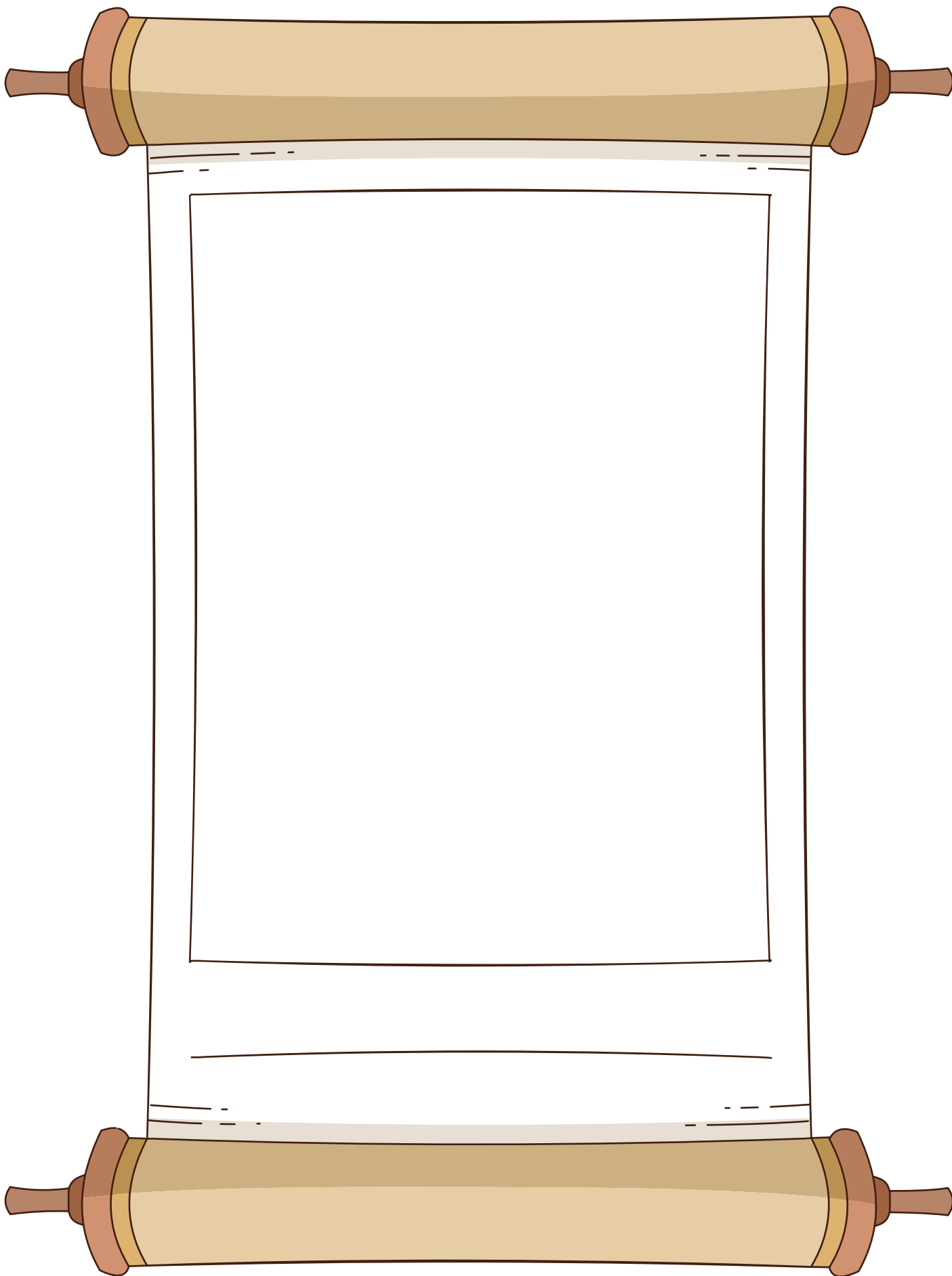


ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Τα μαθήματα αυτά ενισχύουν γνώσεις των παιδιών από τη Μελέτη Περιβάλλοντος Γ' Δημοτικού (Ενότητα 4 «Φυτά και ζώα του τόπου μας»). Ταυτόχρονα, αξιοποιεί δεξιότητες και γνώσεις από το μάθημα της Γλώσσας, των Μαθηματικών αλλά και της Εικαστικής Αγωγής. Τέλος, όλα αυτά τα σχέδια μαθήματος είναι ένα σχέδιο δράσης (project) που έχει σκοπό το να οδηγηθούν τα παιδιά στο συμπέρασμα ότι κάποια ζώα που συναντάμε συχνά στη χώρα μας έχουν συνδεθεί άρρηκτα με την καθημερινότητά μας ή και τον πολιτισμό μας.







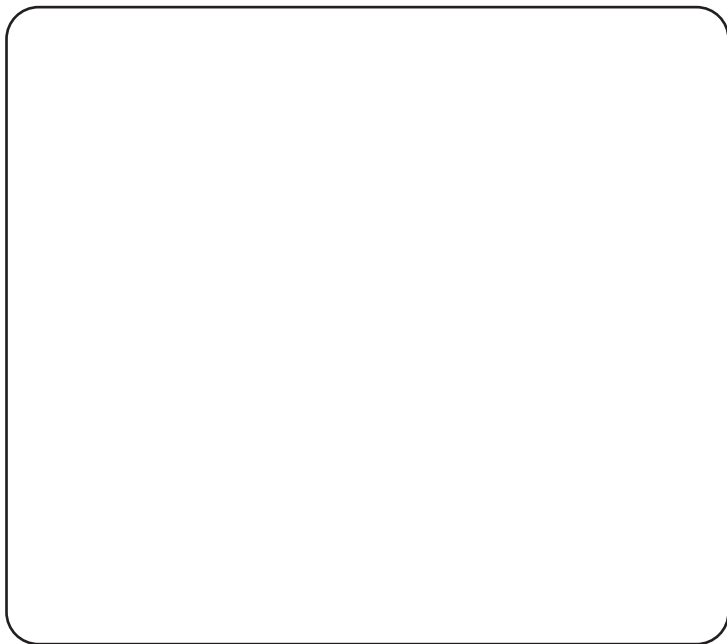


Είδος:

Μικρά:

Μέγεθος:

Πληθυσμός:



Είδος:

Μικρά:

Μέγεθος:

Πληθυσμός:

2



ΖΩΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΑ ΖΩΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Ευαισθητοποίηση των παιδιών για ζώα τα οποία συναντάμε συχνά στην Ελλάδα. Γίνεται η σύνδεση με μύθους του Αισώπου ώστε τα παιδιά να συνειδητοποιήσουν τη σημασία αυτών των ζώων για τη χώρα μας μέσα στον χρόνο.



ΜΕΣΑ-ΠΗΓΕΣ

- <https://www.youtube.com/watch?v=92SqOV16Le0>
- <https://www.youtube.com/watch?v=oxmd1V68Rk4>
- <https://www.youtube.com/watch?v=pJNM3xFPpzs>
- <http://www1.aegean.gr/gympeir/aloga.htm>
- <http://gr.sgames.org/137114/>



ΥΛΙΚΑ

- Χαρτί A4 και μολύβι
- Περγαμηνή
- Ξυλομπογιές ή μαρκαδόροι
- Προαιρετικά: Υπολογιστής με πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου
- Φωτοτυπία με κάρτες για υπερατού



ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει στα παιδιά έναν ή περισσότερους μύθους του Αισώπου για το άλογο. Έπειτα διαβάζει τις πληροφορίες για το άλογο είτε από την προτεινόμενη ιστοσελίδα είτε από άλλες πηγές.



ΚΥΡΙΩΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Ο/Η εκπαιδευτικός μοιράζει στα παιδιά από μια περγαμηνή. Στην περγαμηνή πρέπει να ζωγραφίσουν τον σημερινό πρωταγωνιστή και από κάτω να γράψουν το όνομα του ζώου.

Όλη τάξη, με τη βοήθεια του/της εκπαιδευτικού δημιουργεί ένα ποίημα για το άλογο τουλάχιστον δύο στροφών, αναφέροντας τις αρετές του αλόγου. Το ποίημα μπορεί να πληκτρολογηθεί και στον υπολογιστή και να μοιραστεί σε άλλες τάξεις.



ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Μέσα από τις ερωτήσεις αξιολόγησης τα παιδιά βγάζουν συμπεράσματα για το συγκεκριμένο ζώο αλλά και για τον διδακτικό χαρακτήρα των μύθων.



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

- Ανταποκρίνονται αυτά που ακούμε στους μύθους του Αίσωπου στην πραγματικότητα;
- Γιατί επέλεξε αυτό το ζώο ο Αίσωπος;
- Τι μας διδάσκει με αυτούς του μύθους;



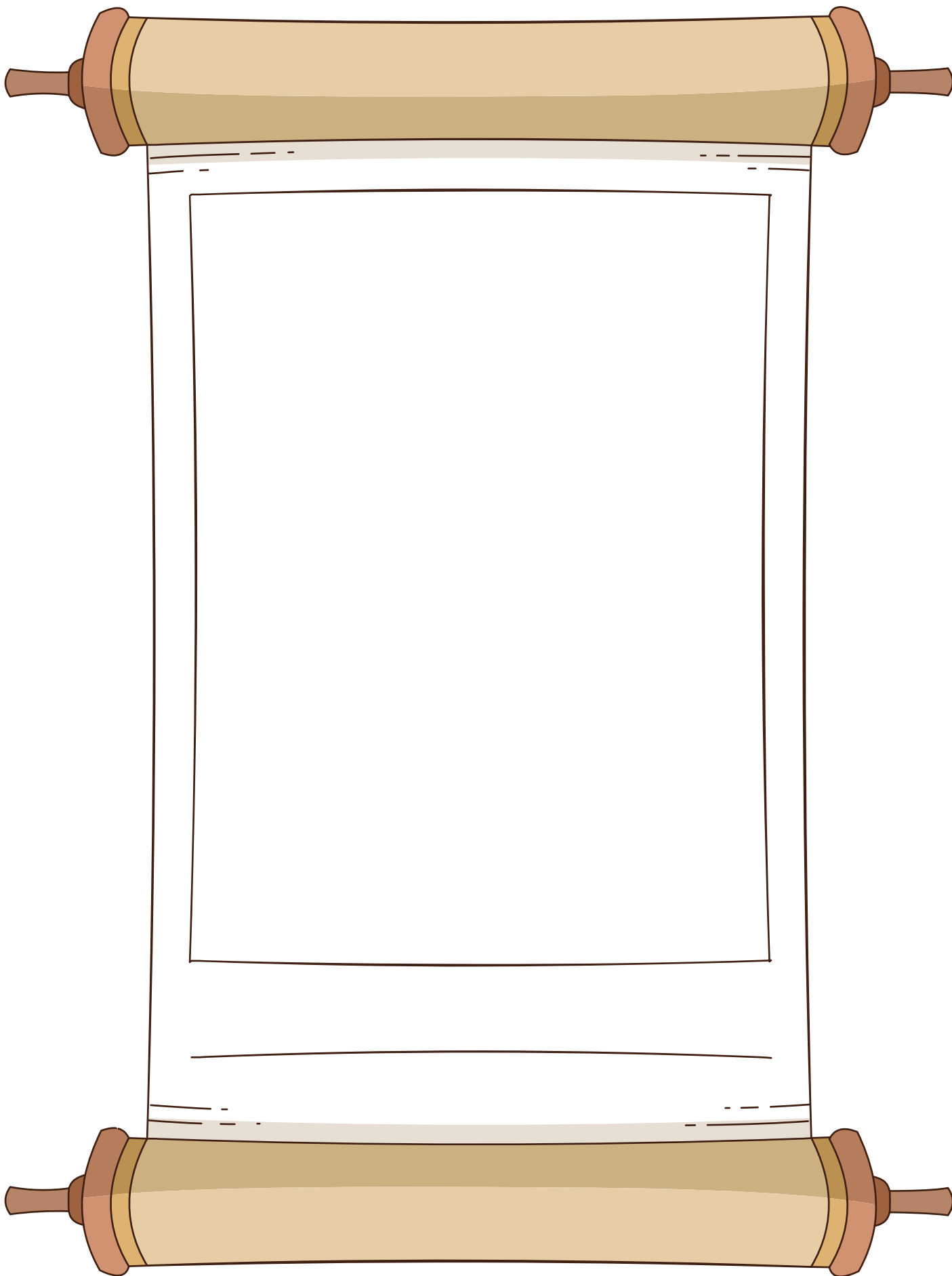
ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

- Τα παιδιά σε υπολογιστή μπορούν να παίξουν με παζλ στην παρακάτω ιστοσελίδα: <http://gr.sgames.org/137114/>
- Τα παιδιά στις ομάδες μπορούν να κατασκευάσουν μικρές καρτούλες με τις πληροφορίες για το συγκεκριμένο είδος και να τις χρησιμοποιήσουν μετά από κάποια μαθήματα για να παίξουν ακολουθώντας τους κανόνες του παιχνιδιού «υπερατού».



ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Τα μαθήματα αυτά ενισχύουν γνώσεις των παιδιών από τη Μελέτη Περιβάλλοντος Γ' Δημοτικού (Ενότητα 4 «Φυτά και ζώα του τόπου μας»). Ταυτόχρονα, αξιοποιεί δεξιότητες και γνώσεις από το μάθημα της Γλώσσας, των Μαθηματικών αλλά και της Εικαστικής Αγωγής. Τέλος, όλα αυτά τα σχέδια μαθήματος είναι ένα σχέδιο δράσης (project) που έχει σκοπό το να οδηγηθούν τα παιδιά στο συμπέρασμα ότι κάποια ζώα που συναντάμε συχνά στη χώρα μας έχουν συνδεθεί άρρηκτα με την καθημερινότητά μας ή και τον πολιτισμό μας.





Είδος:

Μικρά:

Μέγεθος:

Πληθυσμός:



Είδος:

Μικρά:

Μέγεθος:

Πληθυσμός:

3



ΖΩΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΑ ΖΩΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Ευαισθητοποίηση των παιδιών για ζώα τα οποία συναντάμε συχνά στην Ελλάδα. Γίνεται η σύνδεση με μύθους του Αισώπου ώστε τα παιδιά να συνειδητοποιήσουν τη σημασία αυτών των ζώων για τη χώρα μας μέσα στον χρόνο.



ΜΕΣΑ-ΠΗΓΕΣ

- <https://www.youtube.com/watch?v=tJsGAtB0HV8>
- <https://vivliothikiagiasmatos.files.wordpress.com/2012/02/ceb1ceb9cf83cf8ecf80cebfcf85-cebccf8dceb8cebfcfb9-aesops-fables.pdf> (σελ. 9 και 75)
- <https://www.infokids.gr/oi-xersaies-xelones-den-einai-katoiki/>



ΥΛΙΚΑ

- Περγαμηνή
- Ξυλομπογιές ή μαρκαδόροι
- Μολύβι
- Χαρτί με γραμμές
- Υπολογιστής ή άλλο μέσο ηχογράφησης.
- Φιγούρες χελώνας και λαγού
- Ψαλίδι
- Κόλλα
- Ξυλάκι παγωτού
- Φωτοτυπία με κάρτες για υπερατού



ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει ή διαβάζει στα παιδιά έναν ή περισσότερους μύθους του Αισώπου για τη χελώνα. Έπειτα διαβάζει τις πληροφορίες για τη χελώνα είτε από την προτεινόμενη ιστοσελίδα είτε από άλλες πηγές.



ΚΥΡΙΩΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Κυρίως Δραστηριότητα

Ο/Η εκπαιδευτικός μοιράζει στα παιδιά από μια περγαμνή. Στην περγαμνή πρέπει να ζωγραφίσουν τον σημερινό πρωταγωνιστή και από κάτω να γράψουν το όνομα του ζώου.

Σε μικρές ανομοιογενείς ομάδες τα παιδιά γράφουν ένα σύντομο κείμενο. Προσποιούνται ότι είναι χελώνες και περιγράφουν μια τυπική μέρα της ζωής τους. Έπειτα, με τη χρήση υπολογιστή ή άλλου μέσου, διαβάζουν ηχογραφούν το κείμενό τους και δημιουργούν ένα podcast. Το podcast δεν πρέπει να ξεπερνά το 1 λεπτό. Τα ηχητικά αυτά αρχεία τα ακούν στο τέλος του μαθήματος και τα αξιολογούν. Μπορούν επίσης να τα στείλουν στους γονείς του ή να ακουστούν στον ραδιοφωνικό σταθμό του σχολείου (αν βεβαίως υπάρχει).



ΧΑΜΗΛΗ/ ΜΕΤΡΙΑ ΕΠΙΔΟΣΗ

Τα παιδιά αυτά δίνουν ιδέες για το κείμενο και συμμετέχουν στην ηχογράφηση του podcast.



ΥΨΗΛΗ ΕΠΙΔΟΣΗ

Τα παιδιά αυτά δίνουν ιδέες για το κείμενο, τις καταγράφουν και συμμετέχουν στην ηχογράφηση του podcast.



ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Μέσα από τις ερωτήσεις αξιολόγησης τα παιδιά βγάζουν συμπεράσματα για το συγκεκριμένο ζώο αλλά και για τον διδακτικό χαρακτήρα των μύθων.



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

- Ανταποκρίνονται αυτά που ακούμε στους μύθους του Αίσωπου στην πραγματικότητα;
- Γιατί επέλεξε αυτό το ζώο ο Αίσωπος;
- Τι μας διδάσκει με αυτούς του μύθους;



ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

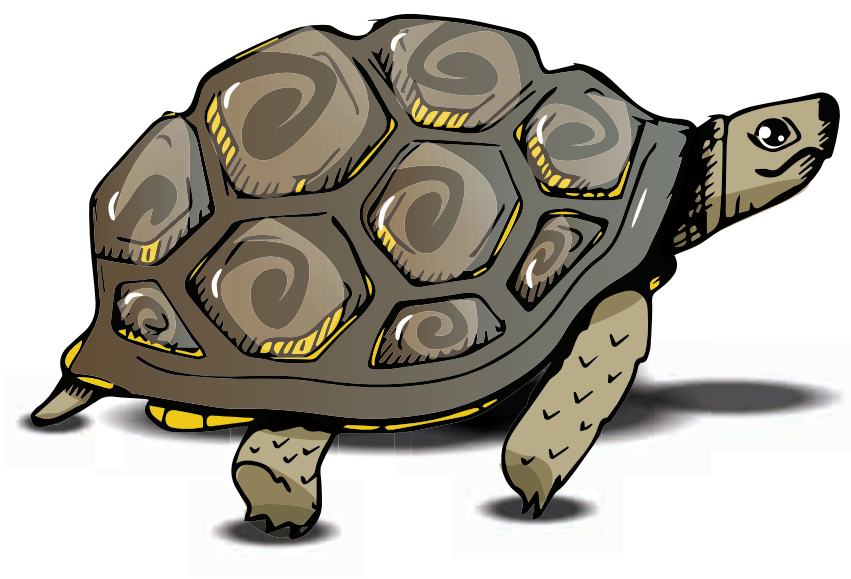
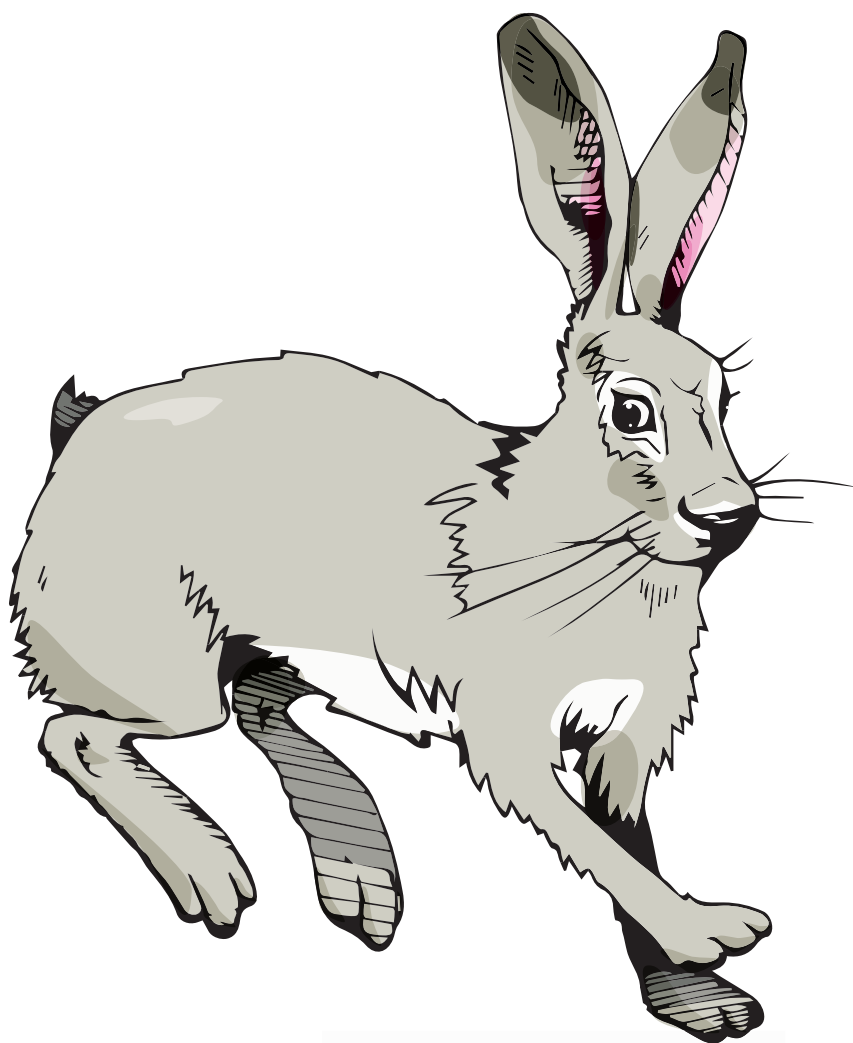
Τα παιδιά μπορούν να φτιάξουν ένα μικρό κουκλοθέατρο από χαρτί χρησιμοποιώντας το υλικό για τον μύθο «Ο λαγός και η χελώνα». Χρωματίζουν και κόβουν τη χελώνα και τον λαγό και τα κολλάνε σε ξυλάκι παγωτού. Έπειτα, διηγούνται με αυτές τις φιγούρες την ιστορία. Μια εναλλακτική ιδέα είναι να κάνουν το ίδιο αλλά σε σκοτεινό δωμάτιο με μία πηγή φωτός ώστε να βλέπουν μόνο τις σκιές των ζώων.

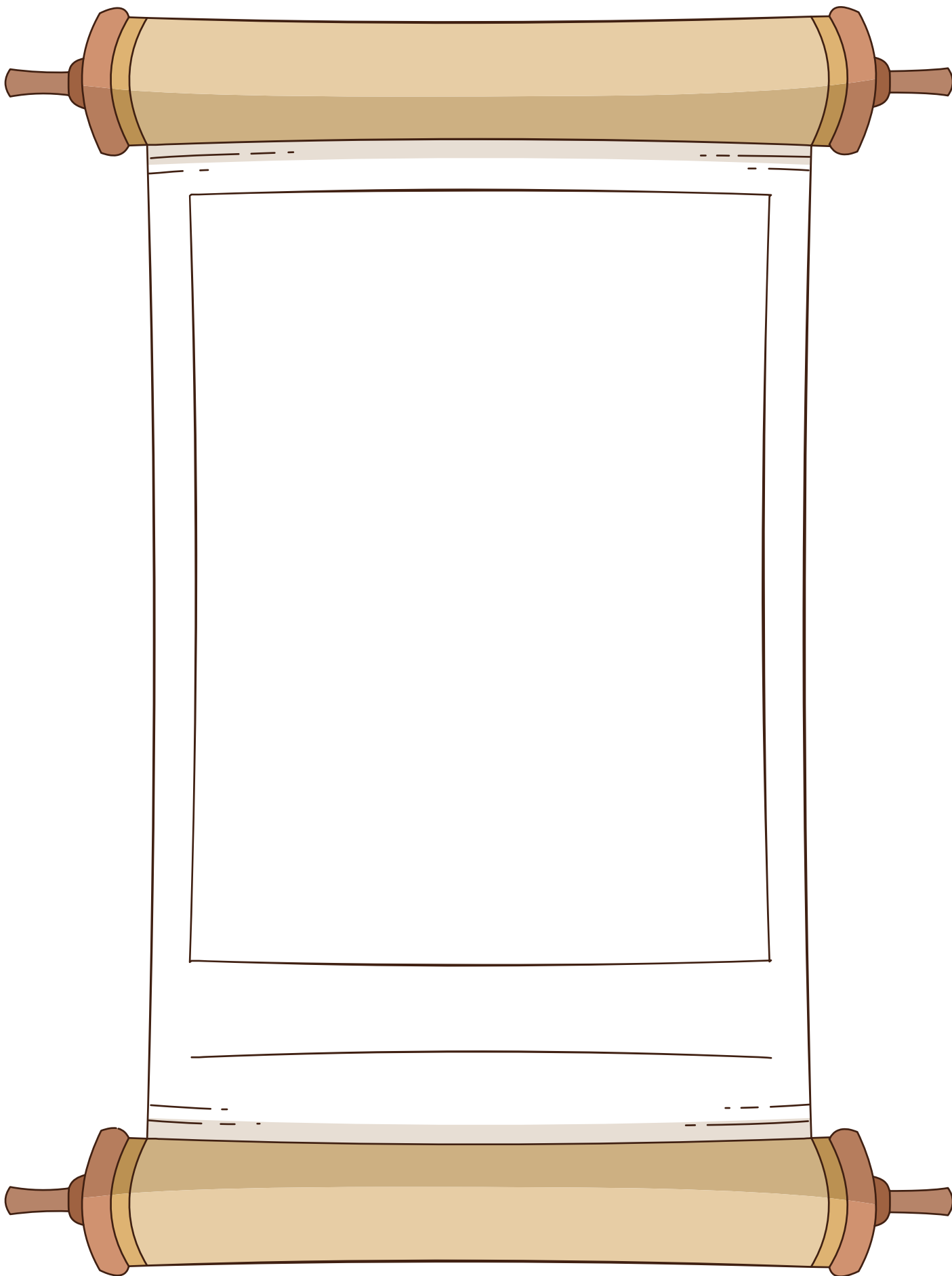
Τα παιδιά στις ομάδες μπορούν να κατασκευάσουν μικρές καρτούλες με τις πληροφορίες για το συγκεκριμένο είδος και να τις χρησιμοποιήσουν μετά από κάποια μαθήματα για να παίξουν ακολουθώντας τους κανόνες του παιχνιδιού «υπερατού».



ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Τα μαθήματα αυτά ενισχύουν γνώσεις των παιδιών από τη Μελέτη Περιβάλλοντος Γ' Δημοτικού (Ενότητα 4 «Φυτά και ζώα του τόπου μας»). Ταυτόχρονα, αξιοποιεί δεξιότητες και γνώσεις από το μάθημα της Γλώσσας, των Μαθηματικών αλλά και της Εικαστικής Αγωγής. Τέλος, όλα αυτά τα σχέδια μαθήματος είναι ένα σχέδιο δράσης (project) που έχει σκοπό το να οδηγηθούν τα παιδιά στο συμπέρασμα ότι κάποια ζώα που συναντάμε συχνά στη χώρα μας έχουν συνδεθεί άρρηκτα με την καθημερινότητά μας ή και τον πολιτισμό μας.







ΖΩΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΑ ΖΩΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Ευαισθητοποίηση των παιδιών για ζώα τα οποία συναντάμε συχνά στην Ελλάδα. Γίνεται η σύνδεση με μύθους του Αισώπου ώστε τα παιδιά να συνειδητοποιήσουν τη σημασία αυτών των ζώων για τη χώρα μας μέσα στον χρόνο.



ΜΕΣΑ-ΠΗΓΕΣ

- <https://www.youtube.com/watch?v=8uZHMZsNiLo>
- <https://www.youtube.com/watch?v=NJqT5KkQ6ng>
- https://www.youtube.com/watch?v=In_ezQRl-hI
- <https://www.youtube.com/watch?v=JD621riinJc>
- <https://el.bccrwp.org/compare/difference-between-mouse-and-hamster/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=CvLLoaf00rE>



ΥΛΙΚΑ

- Περγαμηνή
- Ξυλομπογιές ή μαρκαδόροι
- Χαρτί A4
- Φωτοτυπία με κάρτες για υπερατού
- Προαιρετικά: Υπολογιστής ή άλλο μέσο ηχογράφησης



ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει ή διαβάζει στα παιδιά έναν ή περισσότερους μύθους του Αισώπου για τον ποντικό. Έπειτα διαβάζει τις πληροφορίες για τον ποντικό είτε από την προτεινόμενη ιστοσελίδα είτε από άλλες πηγές.



ΚΥΡΙΩΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Ο/Η εκπαιδευτικός μοιράζει στα παιδιά από μια περγαμηνή. Στην περγαμηνή πρέπει να ζωγραφίσουν τον σημερινό πρωταγωνιστή και από κάτω να γράψουν το όνομα του ζώου.

Έπειτα, τα παιδιά χωρίζονται σε ανομοιογενείς ομάδες. Κάθε ομάδα πρέπει να δημιουργήσει ένα τραγούδι για τον ποντικό ή στο οποίο να τραγουδάει ένας ποντικός τα κατορθώματα ή τις περιπέτειές του. Στο τέλος, η ομάδα πρέπει να το τραγουδήσει στον ρυθμό του τραγουδιού του Φοίβου Δεληβοριά «Ελεφαντάκι» (<https://www.youtube.com/watch?v=Pp76hmc6n8>)

Αν το επιθυμούν τα παιδιά μπορούν όλα μαζί να τραγουδήσουν όλα τα τραγούδια που έφτιαξαν οι ομάδες ή ακόμα και να τα ηχογραφήσουν και να δημιουργήσουν ένα cd.



ΧΑΜΗΛΗ/ ΜΕΤΡΙΑ ΕΠΙΔΟΣΗ

Τα παιδιά συμμετέχουν στη δημιουργία και στην τελική παρουσίαση του τραγουδιού.



ΥΨΗΛΗ ΕΠΙΔΟΣΗ

Τα παιδιά συμμετέχουν στη δημιουργία, καταγραφή και τελική παρουσίαση του τραγουδιού.



ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Μέσα από τις ερωτήσεις αξιολόγησης τα παιδιά βγάζουν συμπεράσματα για το συγκεκριμένο ζώο αλλά και για τον διδακτικό χαρακτήρα των μύθων.



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

- Ανταποκρίνονται αυτά που ακούμε στους μύθους του Αίσωπου στην πραγματικότητα;
- Γιατί επέλεξε αυτό το ζώο ο Αίσωπος;
- Τι μας διδάσκει με αυτούς του μύθους;



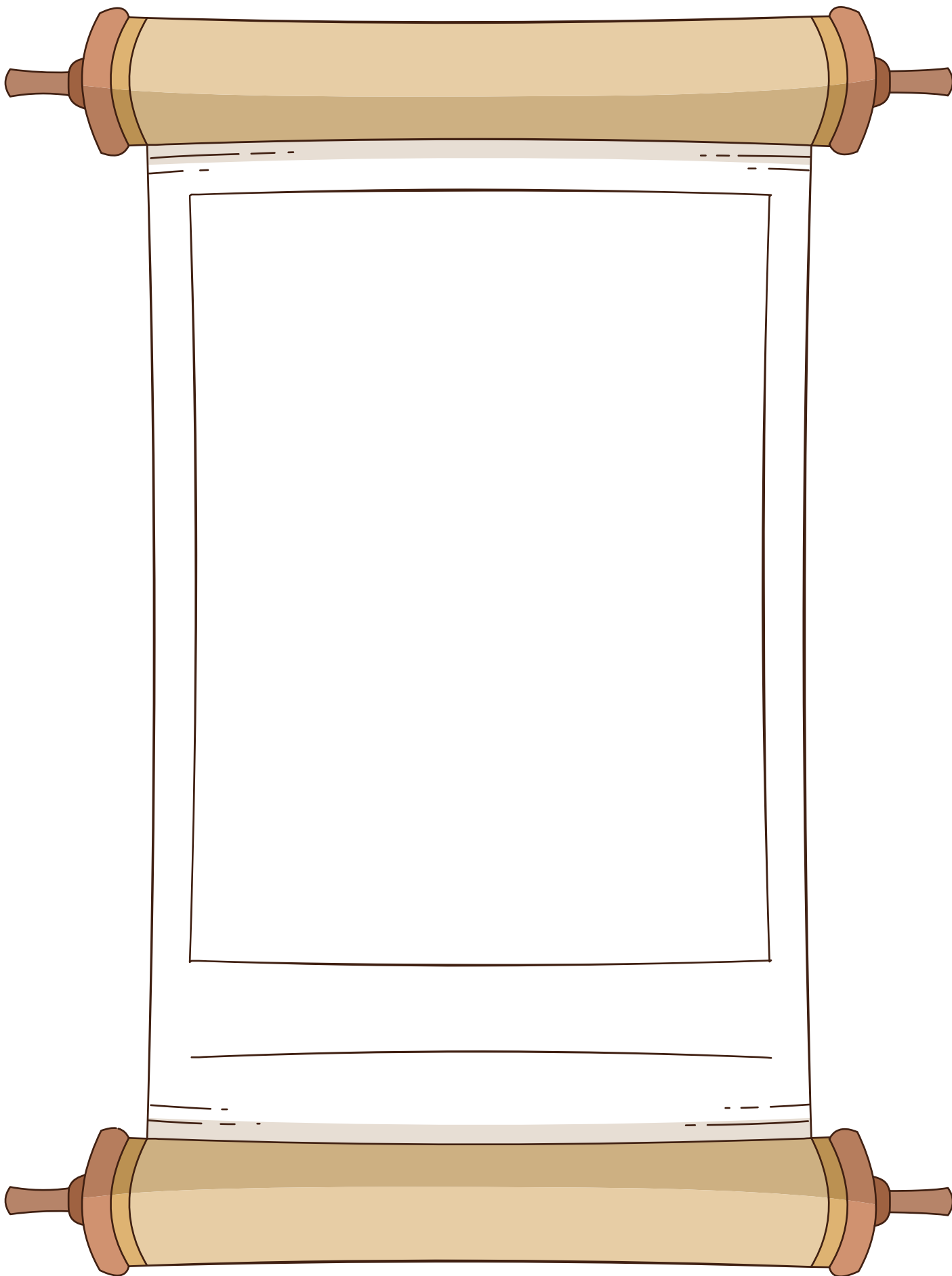
ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

- Τα παιδιά μαθαίνουν να ζωγραφίζουν ποντικούς ακολουθώντας τις οδηγίες από το παρακάτω βίντεο: <https://www.youtube.com/watch?v=CvLLoaf00rE>
- Τα παιδιά στις ομάδες μπορούν να κατασκευάσουν μικρές καρτούλες με τις πληροφορίες για το συγκεκριμένο είδος και να τις χρησιμοποιήσουν μετά από κάποια μαθήματα για να παίξουν ακολουθώντας τους κανόνες του παιχνιδιού «υπερατού».



ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Τα μαθήματα αυτά ενισχύουν γνώσεις των παιδιών από τη Μελέτη Περιβάλλοντος Γ' Δημοτικού (Ενότητα 4 «Φυτά και ζώα του τόπου μας»). Ταυτόχρονα, αξιοποιεί δεξιότητες και γνώσεις από το μάθημα της Γλώσσας, των Μαθηματικών αλλά και της Μουσικής και Εικαστικής Αγωγής. Τέλος, όλα αυτά τα σχέδια μαθήματος είναι ένα σχέδιο δράσης (project) που έχει σκοπό το να οδηγηθούν τα παιδιά στο συμπέρασμα ότι κάποια ζώα που συναντάμε συχνά στη χώρα μας έχουν συνδεθεί άρρηκτα με την καθημερινότητά μας ή και τον πολιτισμό μας.





Είδος:

Μικρά:

Μέγεθος:

Πληθυσμός:



Είδος:

Μικρά:

Μέγεθος:

Πληθυσμός:

5



ΖΩΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΑ ΖΩΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Ευαισθητοποίηση των παιδιών για ζώα τα οποία συναντάμε συχνά στην Ελλάδα. Γίνεται η σύνδεση με μύθους του Αισώπου ώστε τα παιδιά να συνειδητοποιήσουν τη σημασία αυτών των ζώων για τη χώρα μας μέσα στον χρόνο.



ΥΛΙΚΑ

- Περγαμηνή
- Ξυλομπογιές ή μαρκαδόροι
- Χαρτί A4 ή χαρτί με γραμμές
- Μολύβι
- Χαρτί οριγκάμι ή με απλό χαρτί A4 ακολουθώντας πρώτα τις οδηγίες από το παρακάτω βίντεο:
<https://www.youtube.com/watch?v=mCOTuMGN8sQ>
- Φωτοτυπία με κάρτες για υπερατού



ΜΕΣΑ-ΠΗΓΕΣ

- <https://www.youtube.com/watch?v=nlfZHn90vdl>
- <https://www.youtube.com/watch?v=uNyo8AyJPLo>
- https://www.youtube.com/watch?v=Ey_VGDPECMo
- https://www.youtube.com/watch?v=g_OwCZ3ld8M
- <https://blogs.sch.gr/animals/2015/06/07/αλεπου/>
- http://www.hellokids.com/c_31583/kids-crafts-and-activities/origami-how-to-videos/the-origami-fox
- <https://www.youtube.com/watch?v=mCOTuMGN8sQ>



ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει ή διαβάζει στα παιδιά έναν ή περισσότερους μύθους του Αισώπου για την αλεπού. Έπειτα διαβάζει τις πληροφορίες για την αλεπού είτε από την προτεινόμενη ιστοσελίδα είτε από άλλες πηγές.



ΚΥΡΙΩΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Ο/Η εκπαιδευτικός μοιράζει στα παιδιά από μια περγαμηνή. Στην περγαμηνή πρέπει να ζωγραφίσουν τον σημερινό πρωταγωνιστή και από κάτω να γράψουν το όνομα του ζώου.

Έπειτα, τα παιδιά χωρίζονται σε ανομοιογενείς ομάδες. Σκοπός τους είναι να γράψουν ένα λόγο που θα εκφωνήσει η αλεπού ώστε να πείσει τα άλλα ζώα ότι δεν είναι έτσι όπως την παρουσιάζουν οι μύθοι του Αισώπου.



ΧΑΜΗΛΗ/ ΜΕΤΡΙΑ ΕΠΙΔΟΣΗ

Τα παιδιά συμμετέχουν στη δημιουργία και παρουσίαση του λόγου.



ΥΨΗΛΗ ΕΠΙΔΟΣΗ

Τα παιδιά συμμετέχουν στη δημιουργία, καταγραφή και παρουσίαση του λόγου.



ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Μέσα από τις ερωτήσεις αξιολόγησης τα παιδιά βγάζουν συμπεράσματα για το συγκεκριμένο ζώο αλλά και για τον διδακτικό χαρακτήρα των μύθων.



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

- Ανταποκρίνονται αυτά που ακούμε στους μύθους του Αισώπου στην πραγματικότητα;
- Γιατί επέλεξε αυτό το ζώο ο Αίσωπος;
- Τι μας διδάσκει με αυτούς του μύθους;



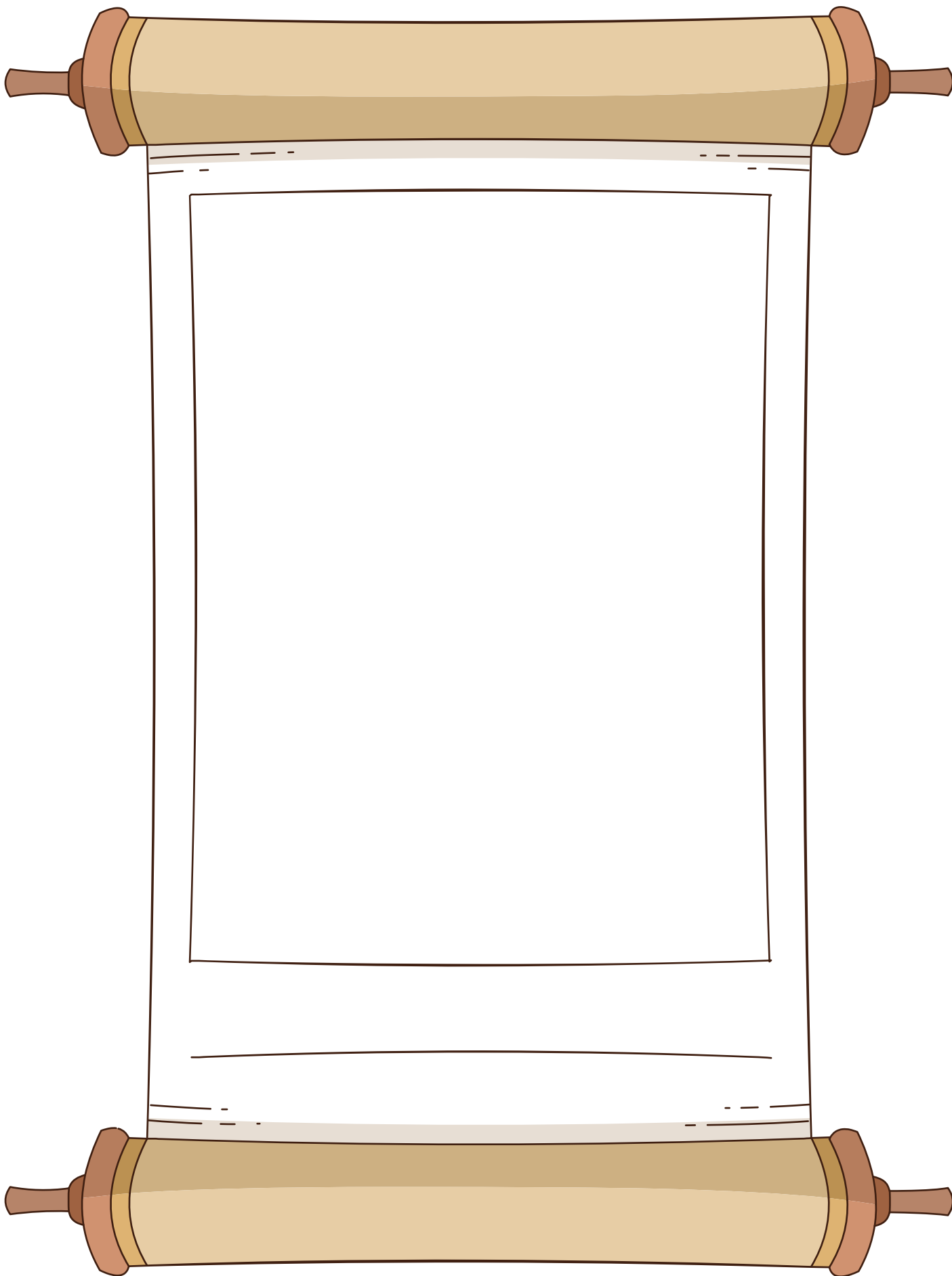
ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

- Τα παιδιά μπορούν να φτιάξουν μια αλεπού με μέθοδο ориγκάμι ακολουθώντας τις οδηγίες από το παρακάτω βίντεο: http://www.hellokids.com/c_31583/kids-crafts-and-activities/origami-how-to-videos/the-origami-fox
- Τα παιδιά στις ομάδες μπορούν να κατασκευάσουν μικρές καρτούλες με τις πληροφορίες για το συγκεκριμένο είδος και να τις χρησιμοποιήσουν μετά από κάποια μαθήματα για να παίξουν ακολουθώντας τους κανόνες του παιχνιδιού «υπερατού».



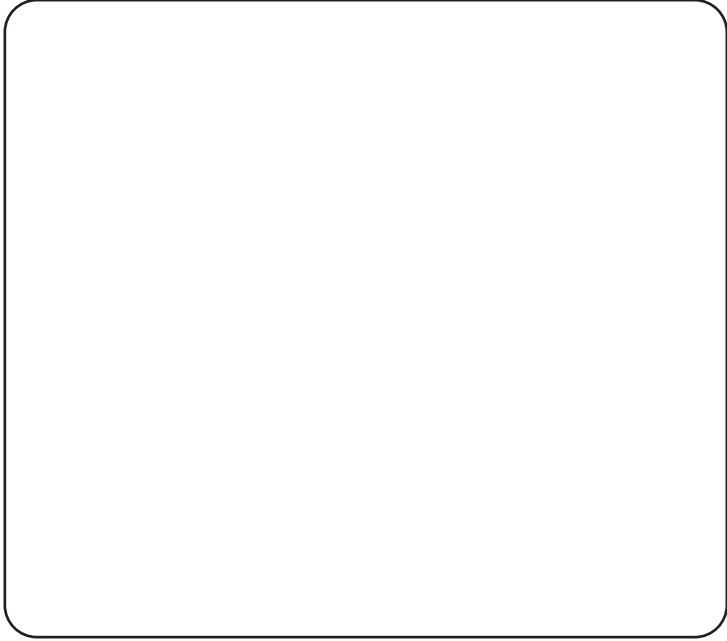
ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Τα μαθήματα αυτά ενισχύουν γνώσεις των παιδιών από τη Μελέτη Περιβάλλοντος Γ' Δημοτικού (Ενότητα 4 «Φυτά και ζώα του τόπου μας»). Ταυτόχρονα, αξιοποιεί δεξιότητες και γνώσεις από το μάθημα της Γλώσσας, των Μαθηματικών αλλά και της Εικαστικής Αγωγής. Τέλος, όλα αυτά τα σχέδια μαθήματος είναι ένα σχέδιο δράσης (project) που έχει σκοπό το να οδηγηθούν τα παιδιά στο συμπέρασμα ότι κάποια ζώα που συναντάμε συχνά στη χώρα μας έχουν συνδεθεί άρρηκτα με την καθημερινότητά μας ή και τον πολιτισμό μας.

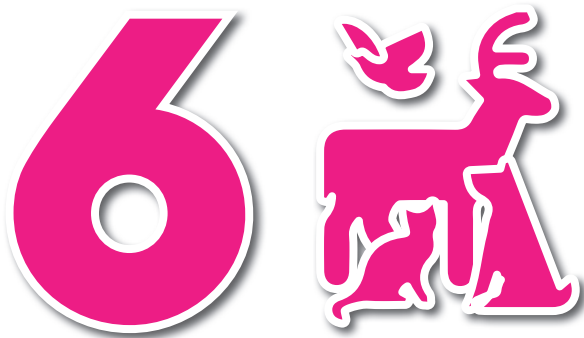




Είδος:
Μικρά:
Μέγεθος:
Πληθυσμός:



Είδος:
Μικρά:
Μέγεθος:
Πληθυσμός:



ΖΩΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΑ ΖΩΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Ευαισθητοποίηση των παιδιών για ζώα τα οποία συναντάμε συχνά στην Ελλάδα. Γίνεται η σύνδεση με μύθους του Αισώπου ώστε τα παιδιά να συνειδητοποιήσουν τη σημασία αυτών των ζώων για τη χώρα μας μέσα στον χρόνο.



ΜΕΣΑ-ΠΗΓΕΣ

- https://www.youtube.com/watch?v=cl4k8gmgF_M
- <https://www.youtube.com/watch?v=UglttfowARM>
- <https://www.youtube.com/watch?v=XltlLnP3sBA>
- <https://blogs.sch.gr/animals/2015/06/07/βατραχος/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=OAJESFmEAo>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ljxdnQLDN2A>



ΥΛΙΚΑ

- Περγαμηνή
- Ξυλομπογιές ή μαρκαδόροι
- Χαρτί A4 ή χαρτί με γραμμές
- Μολύβι
- Φωτοτυπία με τον κύκλο ζωής του βατράχου
- Χαρτί του μέτρου
- Προαιρετικά: Χρήση υπολογιστή με πρόγραμμα για δημιουργία παρουσιάσεων ή ιστοσελίδων όπως: <https://padlet.com/> ή <http://www.timerime.com/> όπου μπορούμε να φτιάξουμε μια χρονογραμμή που να δείχνει τα στάδια ζωής του βατράχου



ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει ή διαβάζει στα παιδιά έναν ή περισσότερους μύθους του Αισώπου για τον βάτραχο. Έπειτα διαβάζει τις πληροφορίες για τον βάτραχο είτε από την προτεινόμενη ιστοσελίδα είτε από άλλες πηγές.



ΚΥΡΙΩΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Ο/Η εκπαιδευτικός μοιράζει στα παιδιά από μια περγαμηνή. Στην περγαμηνή πρέπει να ζωγραφίσουν τον σημερινό πρωταγωνιστή και από κάτω να γράψουν το όνομα του ζώου.

Το κάθε παιδί συμπληρώνει τις παρακάτω δύο προτάσεις:

1. Νόμιζα ότι ο βάτραχος _____.
2. Έμαθα ότι ο βάτραχος _____.



ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Μέσα από τις ερωτήσεις αξιολόγησης τα παιδιά βγάζουν συμπεράσματα για το συγκεκριμένο ζώο αλλά και για τον διδακτικό χαρακτήρα των μύθων.



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

- Ανταποκρίνονται αυτά που ακούμε στους μύθους του Αίσωπου στην πραγματικότητα;
- Γιατί επέλεξε αυτό το ζώο ο Αίσωπος;
- Τι μας διδάσκει με αυτούς του μύθους;



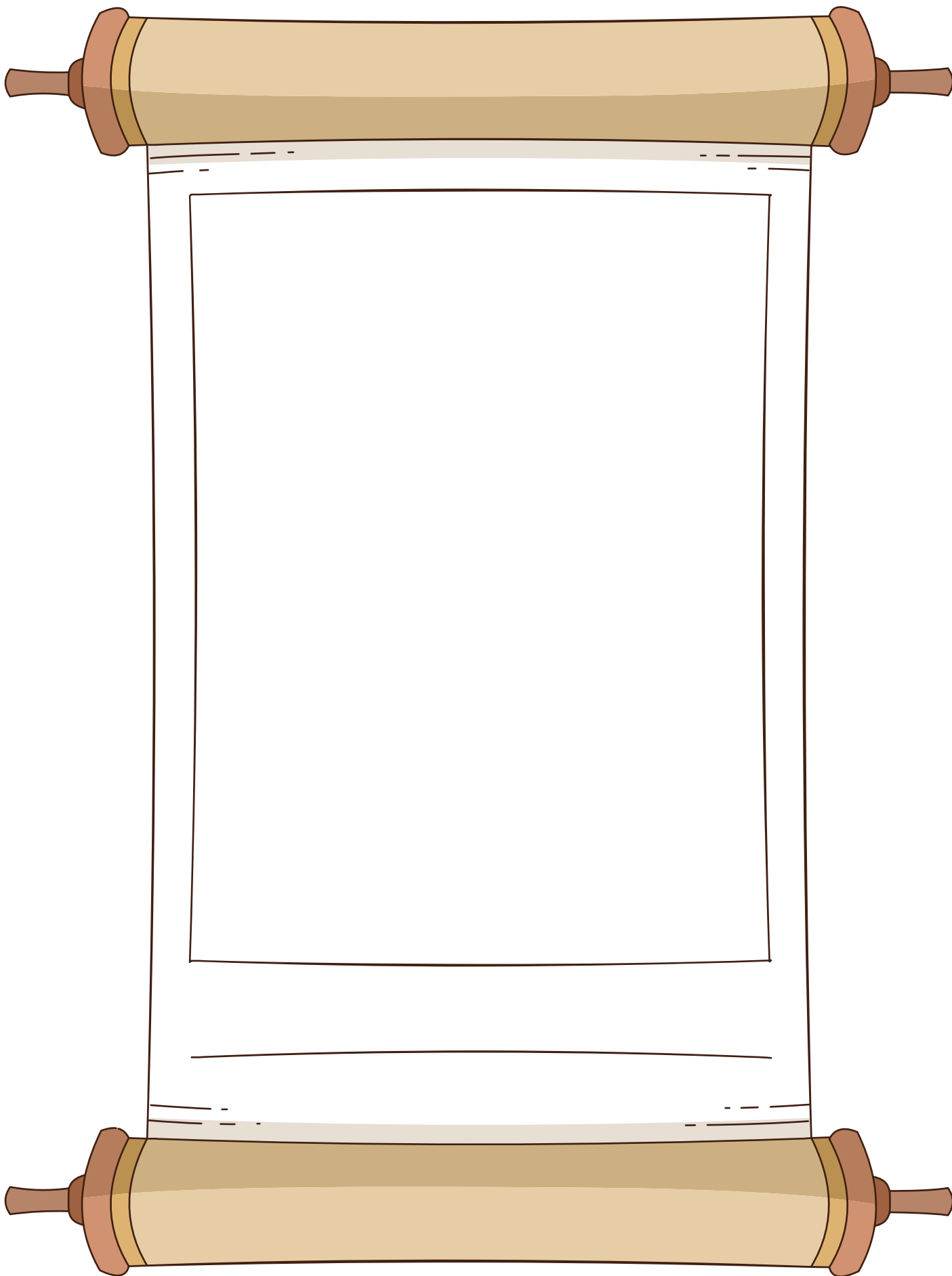
ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

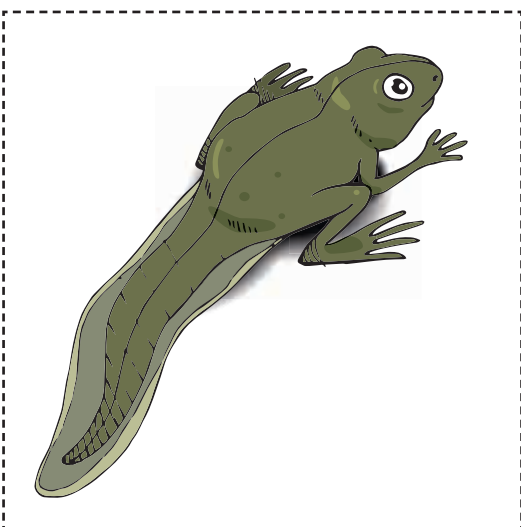
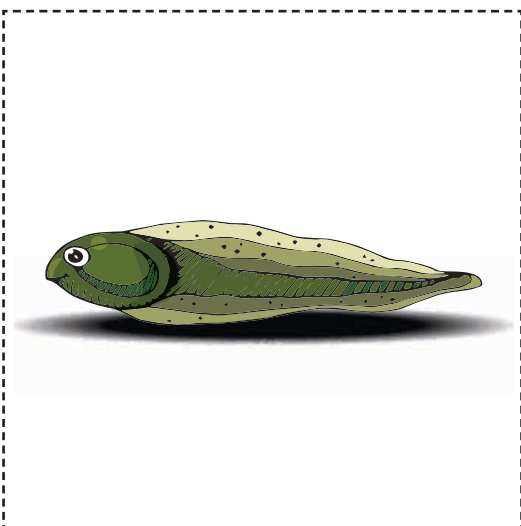
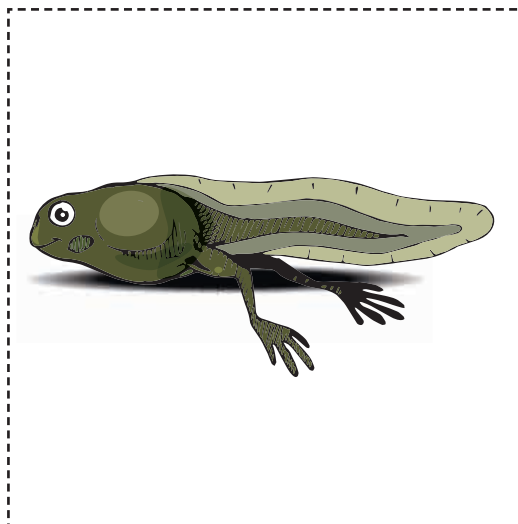
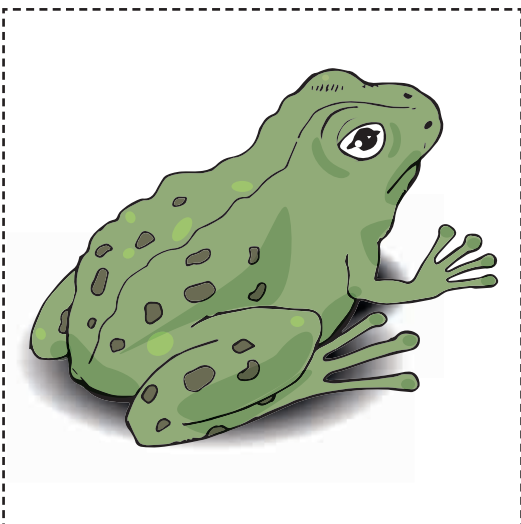
- Τα παιδιά παρακολουθούν τα δύο μικρά βίντεο: <https://www.youtube.com/watch?v=OAQjESFmEAo>, <https://www.youtube.com/watch?v=IjxdnQLDN2A> Έπειτα, κάνουν τη δραστηριότητα στο φυλλάδιο για τον κύκλο της ζωής του βατράχου.
- Διαφορετικά, με χαρτί του μέτρου ή στον υπολογιστή η κάθε ομάδα δημιουργεί μια χρονογραμμή που να δείχνει τα στάδια ζωής ενός βατράχου.



ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

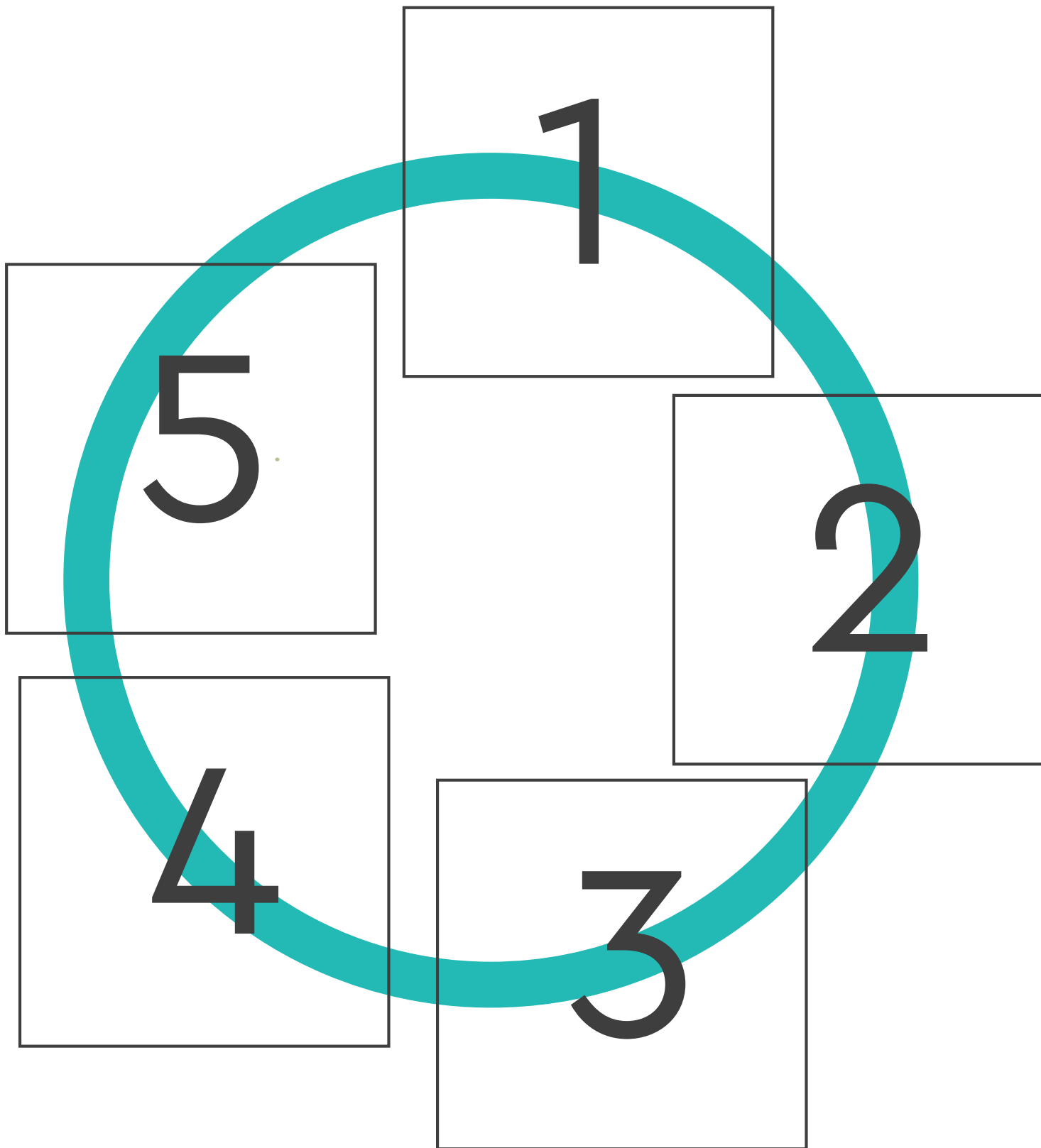
Τα μαθήματα αυτά ενισχύουν γνώσεις των παιδιών από τη Μελέτη Περιβάλλοντος Γ' Δημοτικού (Ενότητα 4 «Φυτά και ζώα του τόπου μας»). Ταυτόχρονα, αξιοποιεί δεξιότητες και γνώσεις από το μάθημα της Γλώσσας, των Μαθηματικών αλλά και της Εικαστικής Αγωγής. Τέλος, όλα αυτά τα σχέδια μαθήματος είναι ένα σχέδιο δράσης (project) που έχει σκοπό το να οδηγηθούν τα παιδιά στο συμπέρασμα ότι κάποια ζώα που συναντάμε συχνά στη χώρα μας έχουν συνδεθεί άρρηκτα με την καθημερινότητά μας ή και τον πολιτισμό μας.





Ο ΚΥΚΛΟΣ ΤΗΣ ΖΩΗΣ ΕΝΟΣ ΒΑΤΡΑΧΟΥ

Ο βάτραχος αλλάζει πολλές μορφές κατά τη διάρκεια της ζωής του. Κοίτα προσεκτικά τις εικόνες. Ποιο είναι το πρώτο στάδιο; Βρες την εικόνα που το δείχνει, κόψε την και κόλλησέ τη στο κουτί με τον αριθμό 1. Συνέχισε με τον ίδιο τρόπο με τα υπόλοιπα.



7



ΖΩΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΑ ΖΩΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Ευαισθητοποίηση των παιδιών για ζώα τα οποία συναντάμε συχνά στην Ελλάδα. Γίνεται η σύνδεση με μύθους του Αισώπου ώστε τα παιδιά να συνειδητοποιήσουν τη σημασία αυτών των ζώων για τη χώρα μας μέσα στον χρόνο.



ΜΕΣΑ-ΠΗΓΕΣ

- <https://www.youtube.com/watch?v=HbSLszjpY8A>
- https://www.youtube.com/watch?v=i0hxqDGD9_g
- <https://www.atticapark.com/el/animals/koraki.471.html>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Pb0jWheShb0>



ΥΛΙΚΑ

- Περγαμηνή
- Ξυλομπογιές ή μαρκαδόροι
- Χαρτί Α4
- Φωτοτυπία με κάρτες για υπερατού



ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει στα παιδιά έναν ή περισσότερους μύθους του Αισώπου για το κοράκι. Έπειτα διαβάζει τις πληροφορίες για το κοράκι είτε από την προτεινόμενη ιστοσελίδα είτε από άλλες πηγές.



ΚΥΡΙΩΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Ο/Η εκπαιδευτικός μοιράζει στα παιδιά από μια περγαμηνή. Στην περγαμηνή πρέπει να ζωγραφίσουν τον σημερινό πρωταγωνιστή και από κάτω να γράψουν το όνομα του ζώου.

Έπειτα, τα παιδιά χωρίζονται σε ανομοιογενείς ομάδες και δημιουργούν αφίσες που μας πληροφορούν ότι εξαφανίστηκαν τα κοράκια. Θα πρέπει να συμπεριλάβουν εικόνα ενός κορακιού καθώς και να το περιγράψουν επιγραμματικά.



ΧΑΜΗΛΗ/ ΜΕΤΡΙΑ ΕΠΙΔΟΣΗ

Τα παιδιά συμμετέχουν στη δημιουργία εικόνας στην αφίσα και στην επιλογή των πληροφοριών που θα συμπεριληφθούν.



ΥΨΗΛΗ ΕΠΙΔΟΣΗ

Τα παιδιά συμμετέχουν στη δημιουργία εικόνας στην αφίσα και στην επιλογή αλλά και καταγραφή των πληροφοριών που θα συμπεριληφθούν.



ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Μέσα από τις ερωτήσεις αξιολόγησης τα παιδιά βγάζουν συμπεράσματα για το συγκεκριμένο ζώο αλλά και για τον διδακτικό χαρακτήρα των μύθων.



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

- Ανταποκρίνονται αυτά που ακούμε στους μύθους του Αίσωπου στην πραγματικότητα;
- Γιατί επέλεξε αυτό το ζώο ο Αίσωπος;
- Τι μας διδάσκει με αυτούς του μύθους;



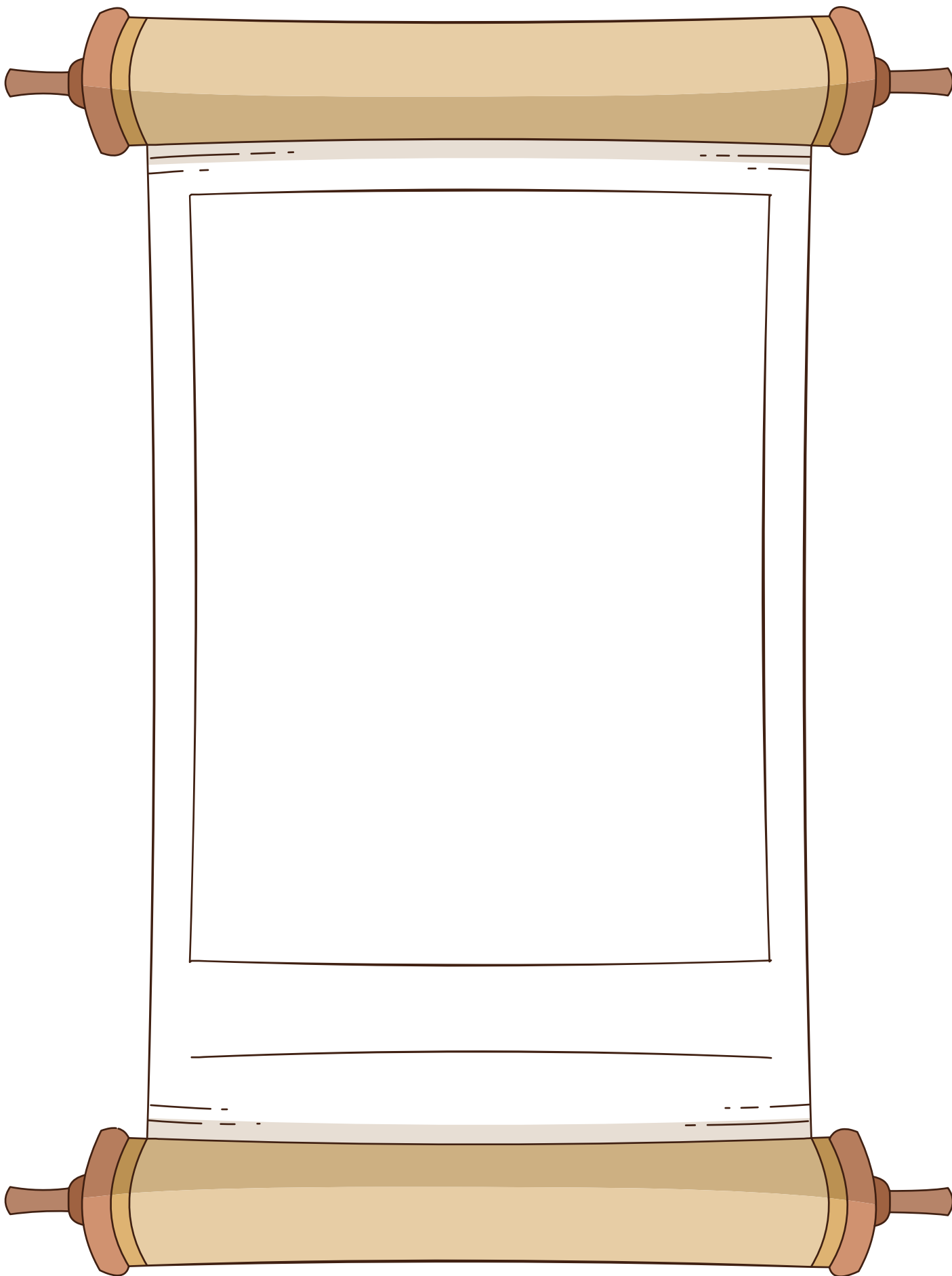
ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

- Τα παιδιά ακούν τη φωνή αυτού του πουλιού (<https://www.youtube.com/watch?v=Pb0jWheShb0>). Έπειτα, με θεατρικό παιχνίδι προσποιούνται ότι είναι κοράκια δείχνοντας πόσο έξυπνα είναι.
- Σε ομάδες προσπαθούν να βρουν όσο το δυνατόν περισσότερες ιδέες για το πώς θα μπορούσαν να κάνουν τα κοράκια να αποδείξουν ότι έχουν νοημοσύνη ενός 7χρονου παιδιού. Καταγράφουν τις ιδέες τους σε ένα φύλλο χαρτί.
- Τα παιδιά στις ομάδες μπορούν να κατασκευάσουν μικρές καρτούλες με τις πληροφορίες για το συγκεκριμένο είδος και να τις χρησιμοποιήσουν μετά από κάποια μαθήματα για να παίξουν ακολουθώντας τους κανόνες του παιχνιδιού «υπερατού».



ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Τα μαθήματα αυτά ενισχύουν γνώσεις των παιδιών από τη Μελέτη Περιβάλλοντος Γ' Δημοτικού (Ενότητα 4 «Φυτά και ζώα του τόπου μας»). Ταυτόχρονα, αξιοποιεί δεξιότητες και γνώσεις από το μάθημα της Γλώσσας, των Μαθηματικών αλλά και της Θεατρικής και Εικαστικής Αγωγής. Τέλος, όλα αυτά τα σχέδια μαθήματος είναι ένα σχέδιο δράσης (project) που έχει σκοπό το να οδηγηθούν τα παιδιά στο συμπέρασμα ότι κάποια ζώα που συναντάμε συχνά στη χώρα μας έχουν συνδεθεί άρρηκτα με την καθημερινότητά μας ή και τον πολιτισμό μας.



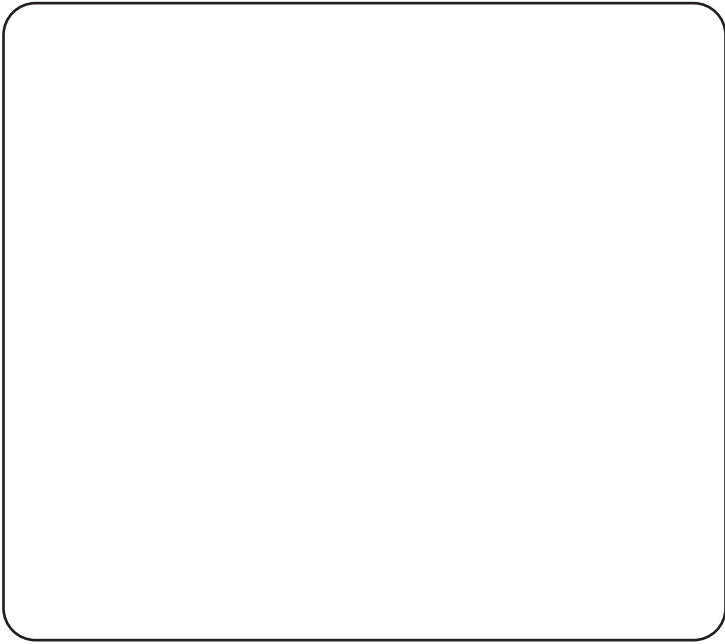


Είδος:

Μικρά:

Μέγεθος:

Πληθυσμός:



Είδος:

Μικρά:

Μέγεθος:

Πληθυσμός:

8



ΖΩΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΑ ΖΩΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Ευαισθητοποίηση των παιδιών για ζώα τα οποία συναντάμε συχνά στην Ελλάδα. Γίνεται η σύνδεση με μύθους του Αισώπου ώστε τα παιδιά να συνειδητοποιήσουν τη σημασία αυτών των ζώων για τη χώρα μας μέσα στον χρόνο.



ΥΛΙΚΑ

- Περγαμηνή (x 2)
- Ξυλομπογιές ή μαρκαδόροι
- Φωτοτυπία με κάρτες για υπερατού
- Φωτοτυπία διαλόγου ή χρήση ιστοσελίδων για δημιουργία κομικς όπως: www.toonytool.com/ ή www.makebeliefscomix.com/



ΜΕΣΑ-ΠΗΓΕΣ

- <https://www.youtube.com/watch?v=j7PUAZvOCPU>
- http://www.schoolessons.gr/data-general/animals_encyclopedia/pdf/dasos/owl.pdf
- <https://www.youtube.com/watch?v=04Qv2Wo5P44>
- <http://d5dixsx.blogspot.com/2013/02/blog-post.html>
- https://poulia4.blogspot.com/2011/10/blog-post_732.html
- <https://www.youtube.com/watch?v=IBw5dSoRMs4>



ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει στα παιδιά τον μύθο του Αισώπου για την κουκουβάγια και την πέρδικα. Έπειτα διαβάζει τις πληροφορίες για τα πουλιά αυτά είτε από την προτεινόμενη ιστοσελίδα είτε από άλλες πηγές.



ΚΥΡΙΩΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Ο/Η εκπαιδευτικός μοιράζει στα παιδιά από δύο περγαμηνές. Στην κάθε περγαμηνή πρέπει να ζωγραφίσουν έναν από τους σημερινούς πρωταγωνιστές και από κάτω να γράψουν το όνομα του εκάστοτε ζώου.

Στη συνέχεια, σε μικρές ομάδες δημιουργούν ένα διάλογο ανάμεσα στην κουκουβάγια και την πέρδικα. Τα παιδιά μπορούν να αποφασίσουν το θέμα αυτού του διαλόγου.

Αυτή η δραστηριότητα μπορεί να γίνει και στον υπολογιστή με εφαρμογές ή ιστοσελίδες δημιουργίας κόμικς.



ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Μέσα από τις ερωτήσεις αξιολόγησης τα παιδιά βγάζουν συμπεράσματα για τα συγκεκριμένα ζώα αλλά και για τον διδακτικό χαρακτήρα των μύθων.



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

- Ανταποκρίνονται αυτά που ακούμε στους μύθους του Αισώπου στην πραγματικότητα;
- Γιατί επέλεξε αυτά τα ζώα ο Αίσωπος;
- Τι μας διδάσκει με αυτούς του μύθους;



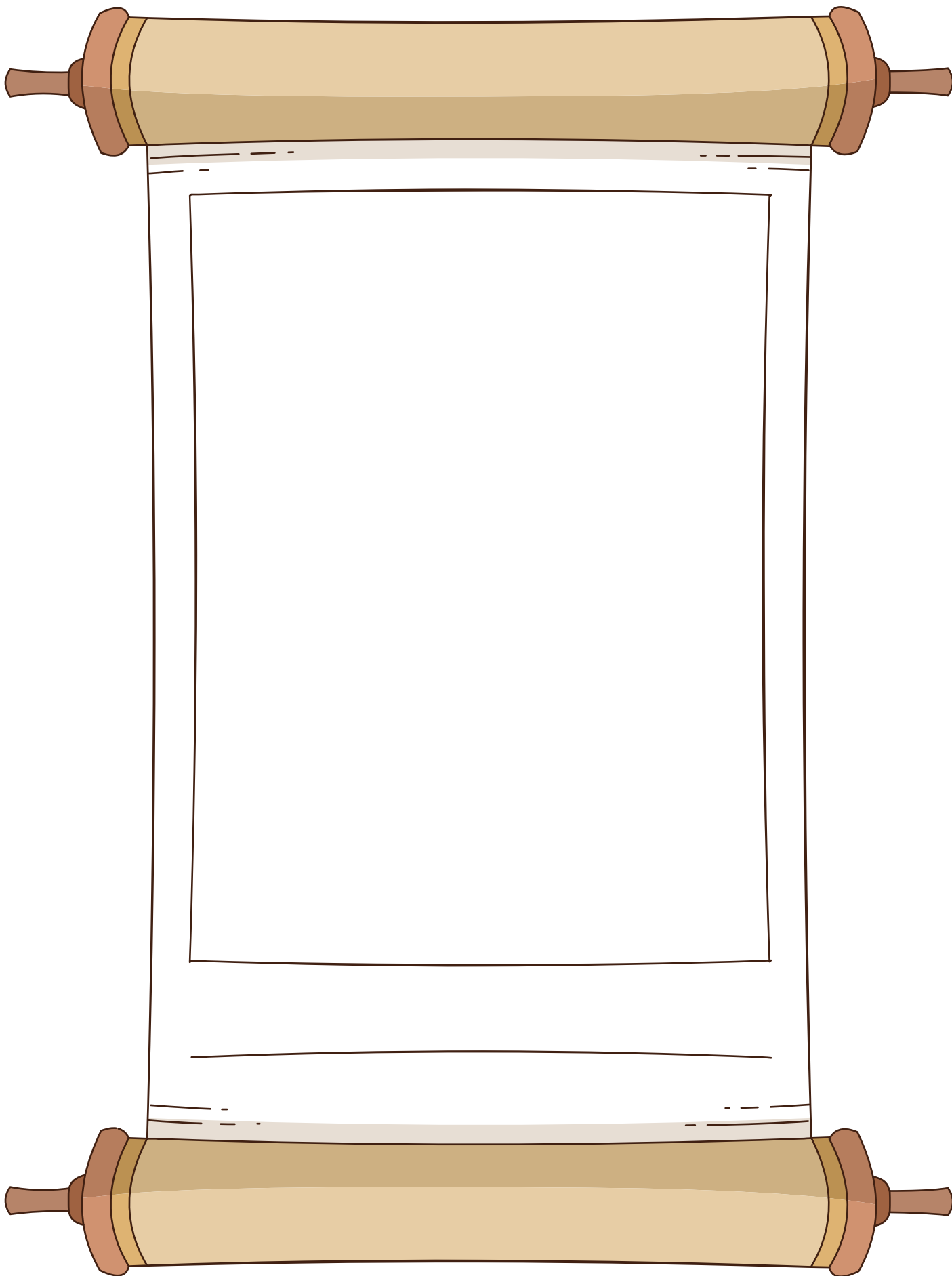
ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

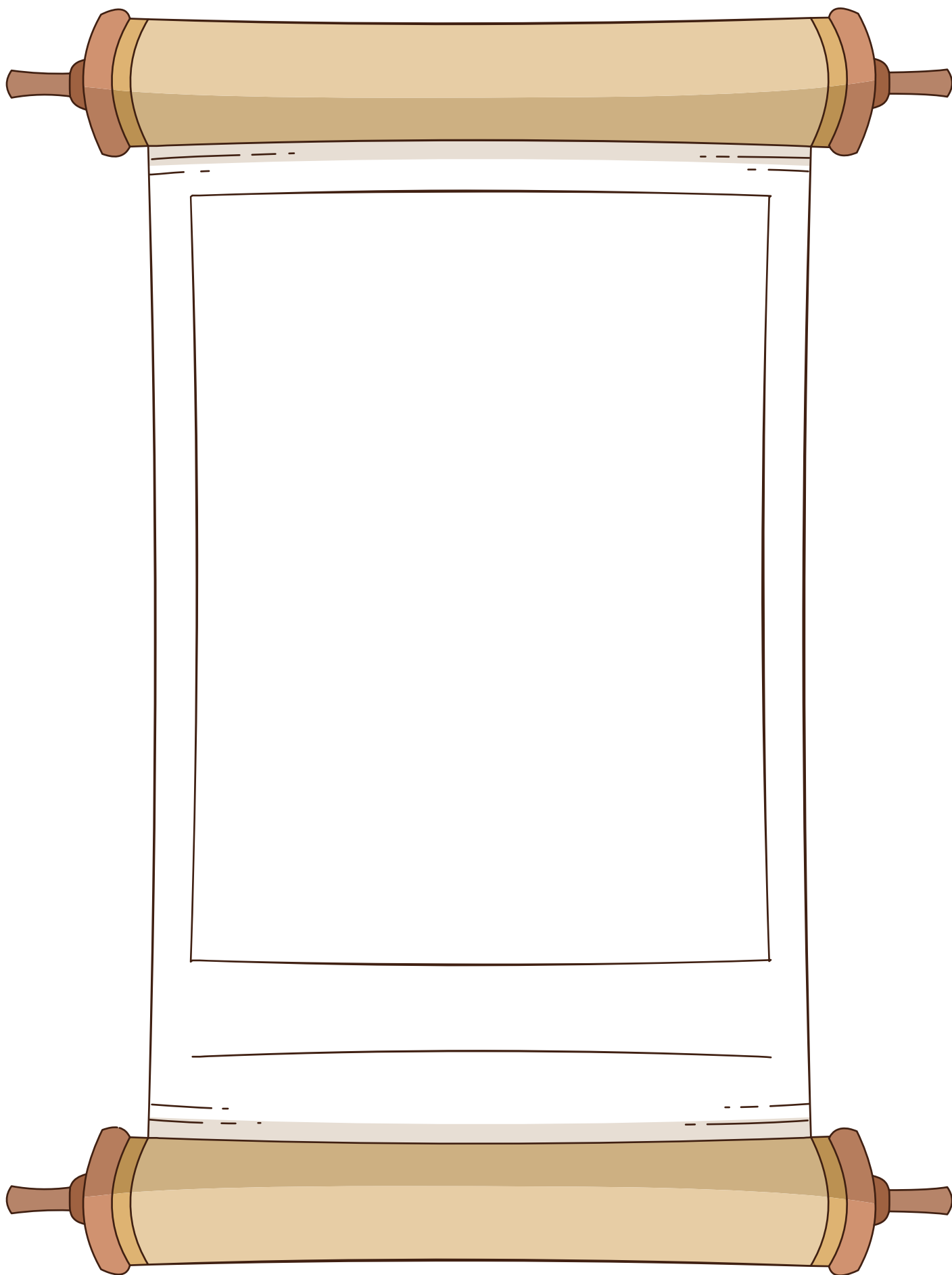
- Αν το επιθυμούν, οι ομάδες μπορούν να παρουσιάσουν τους διαλόγους τους στα πλαίσια ενός θεατρικού παιχνιδιού.
- Τα παιδιά στις ομάδες μπορούν να κατασκευάσουν μικρές καρτούλες με τις πληροφορίες για τα συγκεκριμένα είδη και να τις χρησιμοποιήσουν μετά από κάποια μαθήματα για να παίξουν ακολουθώντας τους κανόνες του παιχνιδιού «υπερατού».



ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Τα μαθήματα αυτά ενισχύουν γνώσεις των παιδιών από τη Μελέτη Περιβάλλοντος Γ' Δημοτικού (Ενότητα 4 «Φυτά και ζώα του τόπου μας»). Ταυτόχρονα, αξιοποιεί δεξιότητες και γνώσεις από το μάθημα της Γλώσσας, των Μαθηματικών αλλά και της Θεατρικής και Εικαστικής Αγωγής. Τέλος, όλα αυτά τα σχέδια μαθήματος είναι ένα σχέδιο δράσης (project) που έχει σκοπό το να οδηγηθούν τα παιδιά στο συμπέρασμα ότι κάποια ζώα που συναντάμε συχνά στη χώρα μας έχουν συνδεθεί άρρηκτα με την καθημερινότητά μας ή και τον πολιτισμό μας.







Είδος:

Μικρά:

Μέγεθος:

Πληθυσμός:

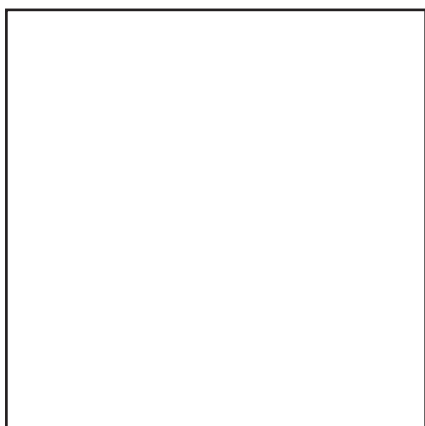


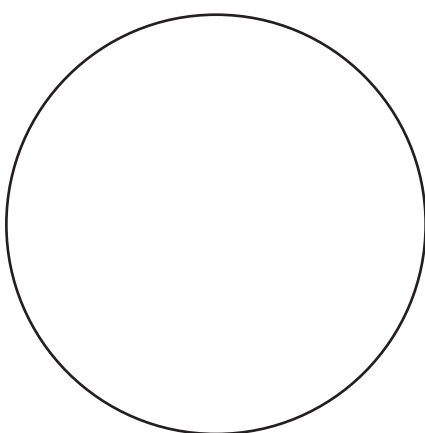
Είδος:

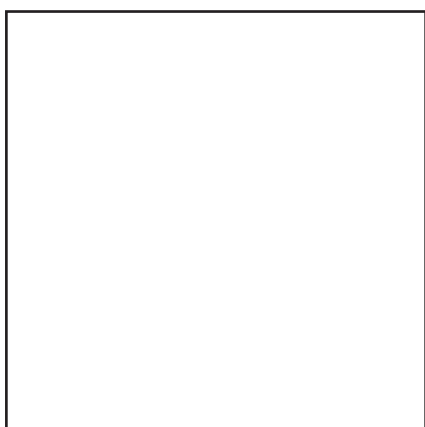
Μικρά:

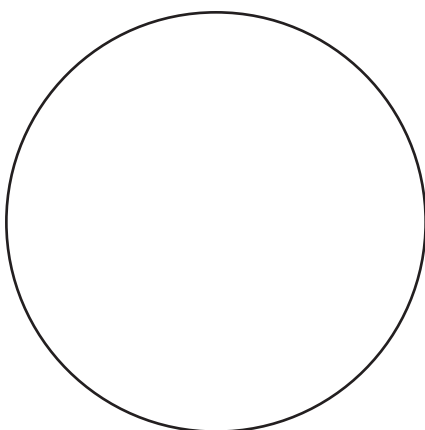
Μέγεθος:

Πληθυσμός:











ΖΩΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΑ ΖΩΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Ευαισθητοποίηση των παιδιών για ζώα τα οποία συναντάμε συχνά στην Ελλάδα. Γίνεται η σύνδεση με μύθους του Αισώπου ώστε τα παιδιά να συνειδητοποιήσουν τη σημασία αυτών των ζώων για τη χώρα μας μέσα στον χρόνο.



ΥΛΙΚΑ

- Περγαμηνή (x 2)
- Ξυλομπογιές ή μαρκαδόροι
- Φωτοτυπία με κάρτες για υπερατού
- Φωτοτυπία διαλόγου ή χρήση ιστοσελίδων για δημιουργία κομικς όπως: <https://www.toonytool.com/> ή <https://www.makebeliefscomix.com/>
- Φυλλάδιο σύγκρισης γάτας και σκύλου με διάγραμμα Venn.



ΜΕΣΑ-ΠΗΓΕΣ

- <https://www.youtube.com/watch?v=l0FvP0hBuYU>
- https://www.youtube.com/watch?v=_ehwkqpW5jA&list=PLaTq8Mw1gRobhZzhrC4pwkV-k4VSGVKT4&index=5
- <https://vivliothikiagiasmatos.files.wordpress.com/2012/02/ceb1ceb9cf83cf8ecf80cebfcf85-cebccf8dceb8cebfc9-aesops-fables.pdf> (σελ. 13, 49)
- <https://www.nou-pou.gr/life/15-api8anes-plhrofories-gia-toys-skyloys-poy-den-gnwrizes/>
- <https://www.mycat.gr/51-synarpastikes-plirofories-gia-ti-gata-sas/>



ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

Ο/Η εκπαιδευτικός δείχνει στα παιδιά τον μύθο του Αισώπου για τη γάτα και τον σκύλο. Έπειτα διαβάζει τις πληροφορίες για τα ζώα αυτά είτε από την προτεινόμενη ιστοσελίδα είτε από άλλες πηγές.



ΚΥΡΙΩΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ _____

Ο/Η εκπαιδευτικός μοιράζει στα παιδιά από δύο περγαμηνές. Στην κάθε περγαμηνή πρέπει να ζωγραφίσουν έναν από τους σημερινούς πρωταγωνιστές και από κάτω να γράψουν το όνομα του εκάστοτε ζώου.

Στη συνέχεια, σε μικρές ομάδες δημιουργούν ένα διάλογο ανάμεσα στη γάτα και τον σκύλο. Τα δύο αυτά ζώα πρέπει να τσακώνονται για κάποιον λόγο.



ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΖΗΤΗΣΗ _____

Μέσα από τις ερωτήσεις αξιολόγησης τα παιδιά βγάζουν συμπεράσματα για τα συγκεκριμένα ζώα αλλά και για τον διδακτικό χαρακτήρα των μύθων.



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ _____

- Ανταποκρίνονται αυτά που ακούμε στους μύθους του Αίσωπου στην πραγματικότητα;
- Γιατί επέλεξε αυτά τα ζώα ο Αίσωπος;
- Τι μας διδάσκει με αυτούς του μύθους;



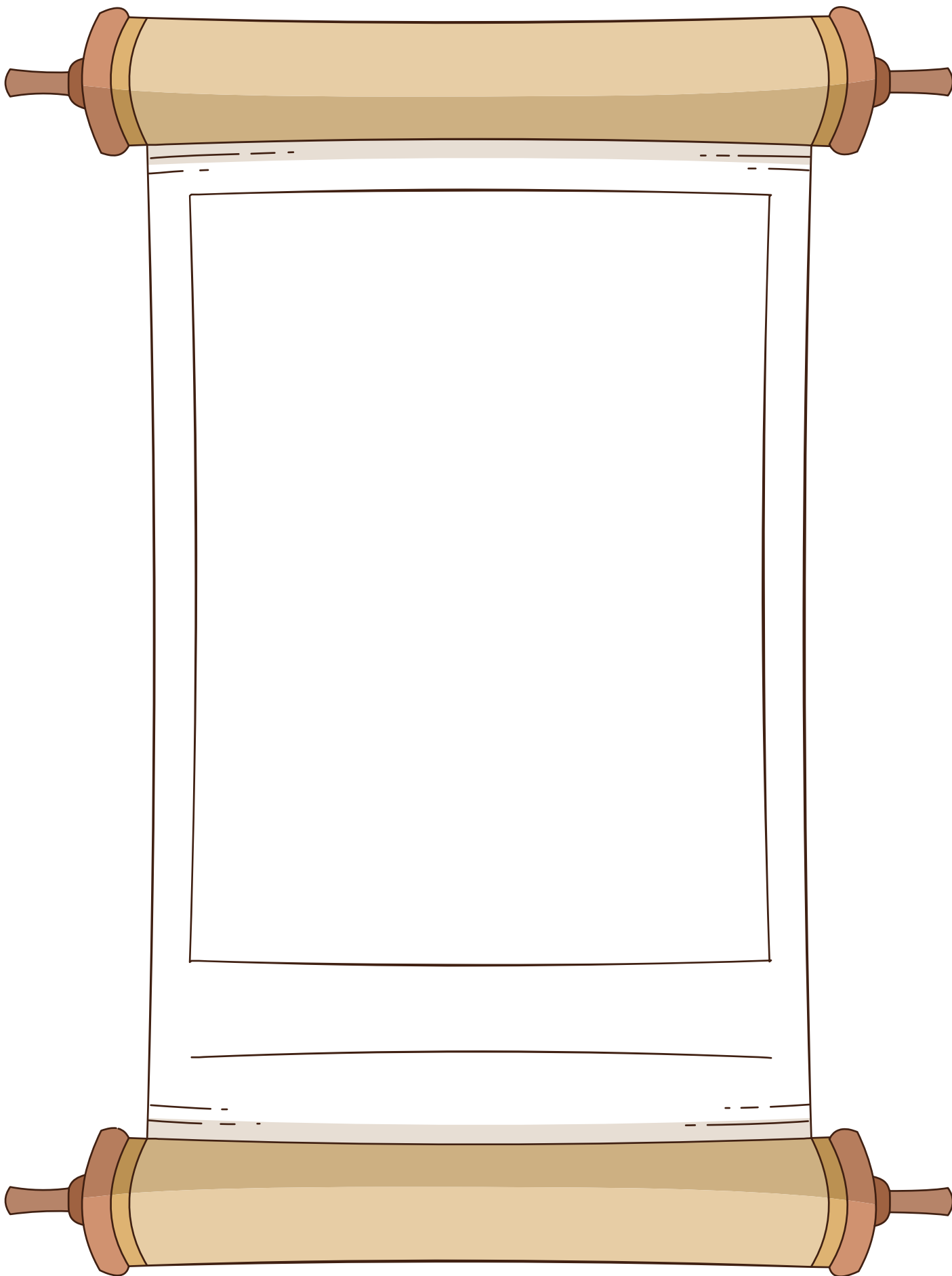
ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ _____

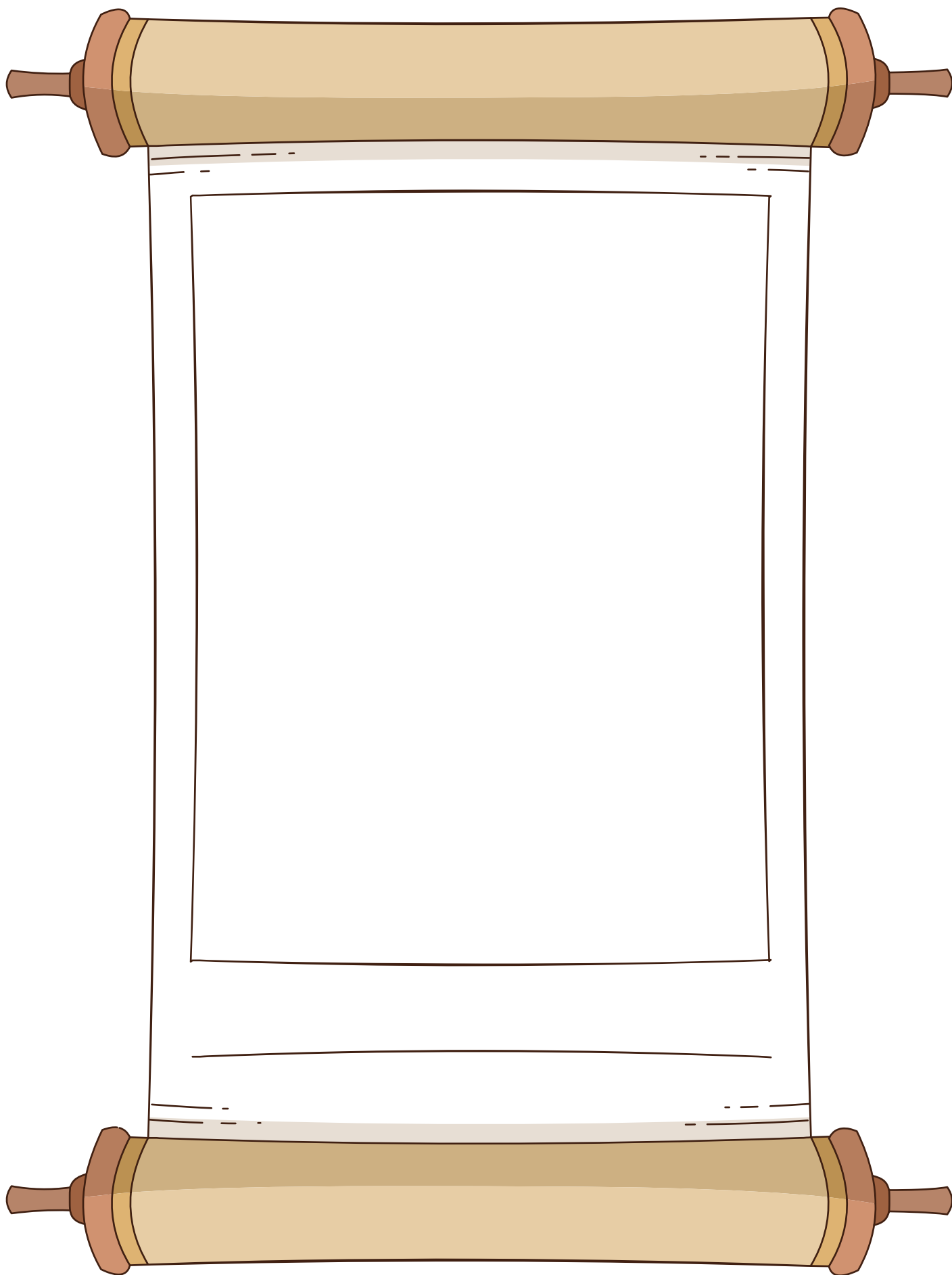
- Αν το επιθυμούν, οι ομάδες μπορούν να παρουσιάσουν τους διαλόγους τους στα πλαίσια ενός θεατρικού παιχνιδιού.
- Επίσης, μπορούν να συγκρίνουν τους σκύλους και τις γάτες χρησιμοποιώντας το φυλλάδιο με το διάγραμμα Venn.
- Τα παιδιά στις ομάδες μπορούν να κατασκευάσουν μικρές καρτούλες με τις πληροφορίες για τα συγκεκριμένα είδη και να τις χρησιμοποιήσουν μετά από κάποια μαθήματα για να παίξουν ακολουθώντας τους κανόνες του παιχνιδιού «υπερατού».



ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ _____

Τα μαθήματα αυτά ενισχύουν γνώσεις των παιδιών από τη Μελέτη Περιβάλλοντος Γ' Δημοτικού (Ενότητα 4 «Φυτά και ζώα του τόπου μας»). Ταυτόχρονα, αξιοποιεί δεξιότητες και γνώσεις από το μάθημα της Γλώσσας, των Μαθηματικών αλλά και της Θεατρικής και Εικαστικής Αγωγής. Τέλος, όλα αυτά τα σχέδια μαθήματος είναι ένα σχέδιο δράσης (project) που έχει σκοπό το να οδηγηθούν τα παιδιά στο συμπέρασμα ότι κάποια ζώα που συναντάμε συχνά στη χώρα μας έχουν συνδεθεί άρρηκτα με την καθημερινότητά μας ή και τον πολιτισμό μας.







Είδος:

Μικρά:

Μέγεθος:

Πληθυσμός:



Είδος:

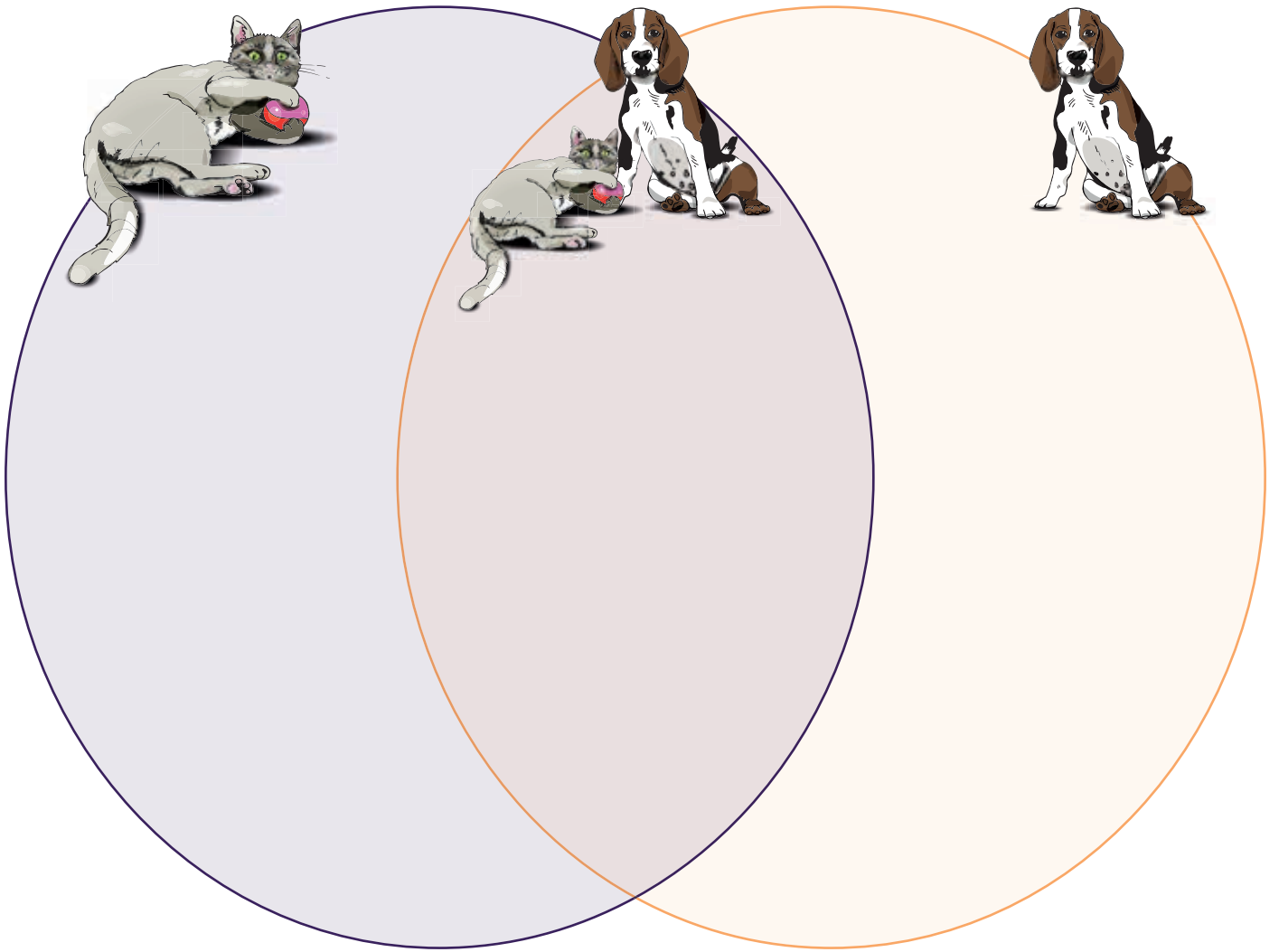
Μικρά:

Μέγεθος:

Πληθυσμός:

ΓΑΤΕΣ ΚΑΙ ΣΚΥΛΟΙ! ΠΟΣΟ ΠΟΛΥ ΔΙΑΦΕΡΟΥΝ; _____

Βάλε τους αριθμούς των προτάσεων που αναφέρονται μόνο στις γάτες στον αριστερό κύκλο και τους αριθμούς των προτάσεων που αναφέρονται στους σκύλους στον δεξιό κύκλο. Οι προτάσεις που ισχύουν και για τους σκύλους και για τις γάτες πρέπει να μπουν στη μέση.



1. Μπορεί να γίνει ο καλύτερός σου φίλος.
2. Τρώει ψάρια.
3. Κυνηγάει ποντίκια.
4. Έχει πολύ καλή όσφρηση.
5. Έχει καταπληκτική ακοή.
6. Του αρέσει να κοιμάται πολύ.
7. Του αρέσει να πηγαίνει βόλτες.
8. Γουργουρίζει όταν χαίρεται.
9. Κουνάει την ουρά όταν χαίρεται.
10. Καθαρίζεται μόνο του.
11. Χρειάζεται μπάνιο.
12. Χρειάζεται φροντίδα.

10



ΖΩΑ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΑ
ΖΩΑ ΣΤΗΝ
ΕΛΛΑΔΑ



ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ

Ευαισθητοποίηση των παιδιών για ζώα τα οποία συναντάμε συχνά στην Ελλάδα. Γίνεται η σύνδεση με μύθους του Αισώπου ώστε τα παιδιά να συνειδητοποιήσουν τη σημασία αυτών των ζώων για τη χώρα μας μέσα στον χρόνο.



ΥΛΙΚΑ

- Χαρτί A4
- Μαρκαδόροι ή Ξυλομπογιές



ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

Το μάθημα αυτό αποτελεί μια επανάληψη- ανασκόπηση όσων έμαθαν τα παιδιά στα προηγούμενα μαθήματα.



ΚΥΡΙΩΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Σε χαρτί A4 το κάθε παιδί ζωγραφίζει το εξώφυλλο του βιβλίου του με τίτλο «Τα ζώα-πρωταγωνιστές στους μύθους του Αισώπου». Έπειτα, τα παιδιά δείχνουν τα ολοκληρωμένα πλέον βιβλία τους στους συμμαθητές τους.

Στο τέλος τα παιδιά γράφουν όσα ζώα μπορούν να σκεφτούν από αυτά που μελετήσαμε στα προηγούμενα μαθήματα σε μικρά χαρτάκια. Τα διπλώνουν και τα τοποθετούν σε ένα κουτί. Χωρίζονται σε ομάδες και χρησιμοποιώντας αυτά τα χαρτάκια παίζουν Pictionary. Ένας από κάθε ομάδα ανεβαίνει στον πίνακα. Όσοι είναι στον πίνακα διαβάζουν το όνομα του ζώου από ένα χαρτάκι και το ζωγραφίζουν στον πίνακα. Η ομάδα που πρώτη μαντεύει το ζώο που έχει ζωγραφίσει ο συμμαθητής τους, κερδίζει.



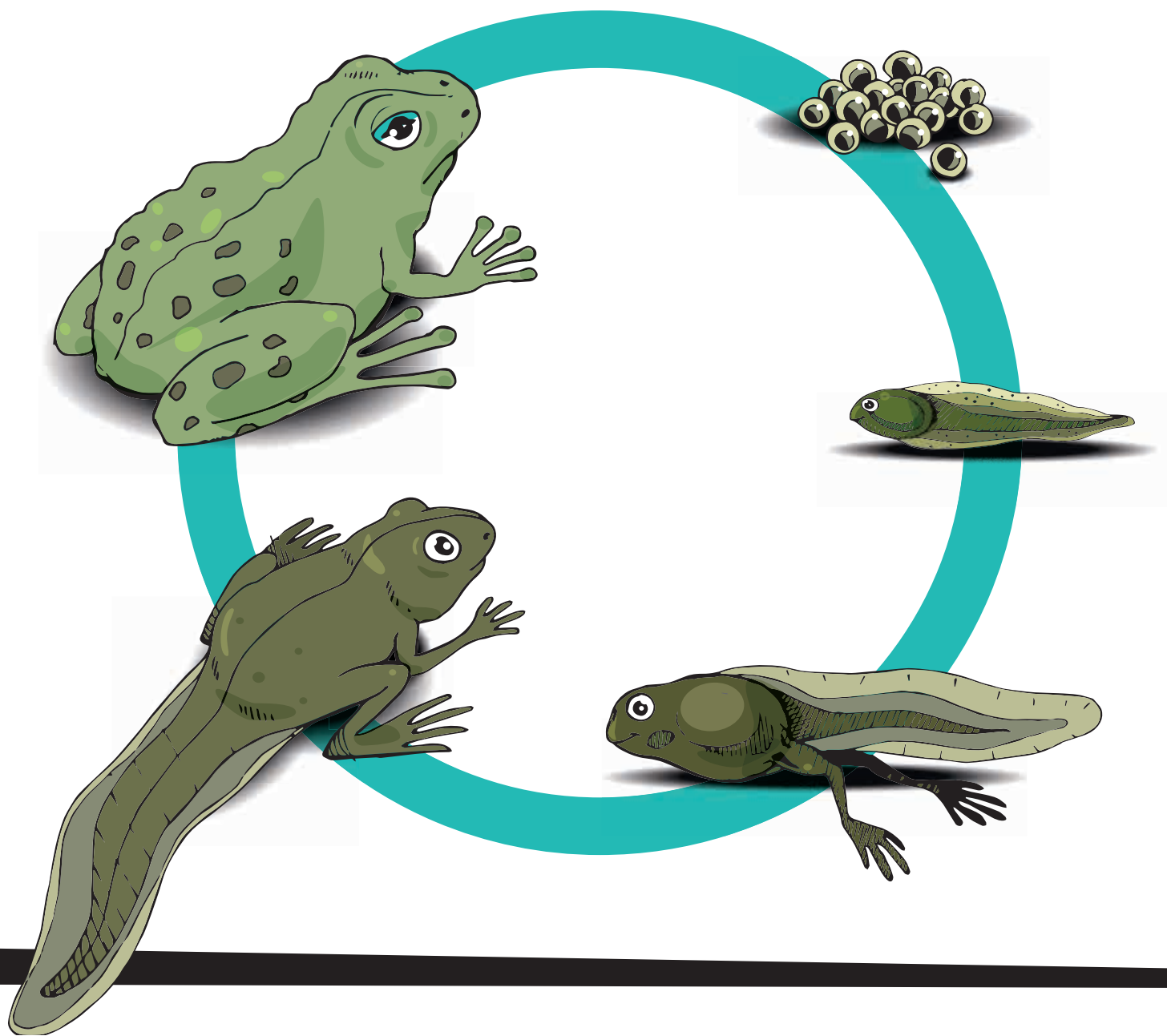
ΟΜΑΔΙΚΗ ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Μέσα από τις ερωτήσεις αξιολόγησης τα παιδιά βγάζουν συμπεράσματα για τα συγκεκριμένα ζώα αλλά και για τον διδακτικό χαρακτήρα των μύθων.



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

- Τελικά, ποια ζώα είναι συνηθισμένα στην Ελλάδα;
- Υπάρχουν κι άλλα;
- Έχουν άραγε αλλάξει τα συνηθισμένα ζώα στην Ελλάδα από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα;



ANIMALACTION 
ΔΡΑΣΗ ΓΙΑ ΤΑ ΖΩΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Αθήνα: Φαληρέως 43, 185 47 Πειραιάς | Τ. +30 210 3840010
London: 51 Borough High St, London SE1 1NB, UK Τ. 020 7357 8500

 GreekAnimalWelfareFund
 ANIMALACTIONGR

 animalactionhellas
 gawf_