

ΣΧΕΔΙΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Μάθημα : Ελληνική Γλώσσα και Τουρκική Γλώσσα

Τίτλος: Μια κάμπια πολύ πεινασμένη

Τάξη : Γ-Δ

Χρόνος: 90´

Το σχέδιο μαθήματος υλοποιείται με τη συνεργασία των εκπαιδευτικών του Ελληνόγλωσσου και του Τουρκόγλωσσου προγράμματος.

A. ΣΤΟΧΟΙ:

(I). Εξειδικευμένοι:

Ο/η μαθητής/τρια

- 1. Να παρακολουθεί και να κατανοεί ένα αφηγηματικό κείμενο.**
- 2. Να γνωρίσει τον κύκλο ζωής της πεταλούδας.**
- 3. Να μεταφράσει στα Τούρκικα και να εικονογραφήσει το παραμύθι και να δημιουργήσει ένα e-book..**

(II). Γενικοί:

- 1. Κριτική σκέψη και αναστοχαστική διαχείριση της γνώσης.**
Θέτει ακριβή και λογικά ερωτήματα σχετικά με μια παρατήρηση ή με μια εμπειρία, διατυπώνει τις αρχικές του απόψεις.
- 2. Προθυμία και ικανότητα για συλλογική εργασία.**
Εργασία σε ομάδες 3-4 ατόμων, συνεργασία.
- 3. Ικανότητες και δεξιότητες σχεδιασμού και ανάλυσης.**
- 4. Χρήση νέων τεχνολογιών.**
Να χρησιμοποιεί το tablet ομαδικά για να παίζει διαδραστικά παιχνίδια στο Wordwall και να δημιουργήσει ένα ψηφιακό βιβλίο (e-book) με την εφαρμογή Storyjumper.

B. ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

1. Για την εισαγωγή-αφόρμηση στο μάθημα παρουσιάζουμε στους μαθητές εικόνα (Εικόνα 1, βλέπε παράρτημα) με πεταλούδα, κάμπια και κουκούλι, με τη βοήθεια του βιντεοπρόβολα. Ακολουθεί συζήτηση και σύνδεση του θέματος με προηγούμενες γνώσεις με ερωτήσεις όπως:
 - Γνωρίζεται τι είναι;
 - Τα έχετε δει ποτέ; Αν ναι πού;
2. Ανάγνωση παραμυθιού [«Μια κάμπια πολύ πεινασμένη»](#) του Eric Carle από τον/την εκπαιδευτικό. Με την ολοκλήρωση της ιστορίας ακολουθεί συζήτηση για την κατανόηση του κειμένου.
3. Στη συνέχεια οι μαθητές συμπληρώνουν ατομικά το ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ με ερωτήσεις κατανόησης του αφηγηματικού κειμένου που άκουσαν.

4. Έπειτα οι μαθητές παρακολουθούν ένα βίντεο με τίτλο [«Η ζωή της πεταλούδας»](#).
5. Στη συνέχεια χωρίζονται σε ομάδες 3-4 ατόμων και εξασκούνται με ένα διαδραστικό παιχνίδι στο Wordwall με τίτλο [«Ο κύκλος ζωής της πεταλούδας»](#), με τη χρήση των tablet.
6. Έπειτα οι μαθητές χωρίζονται σε ομάδες δύο ατόμων και κάθε ομάδα εικονογραφεί ένα μέρος της ιστορίας, το γράφει στα Ελληνικά και στη συνέχεια το μεταφράζει στα Τουρκικά.
7. Αφού ολοκληρωθεί αυτή η δραστηριότητα, δημιουργούν ηλεκτρονικά αντίγραφα των ζωγραφιών τους και με τη χρήση Ηλεκτρονικού Υπολογιστή και της εφαρμογής Storyjumper δημιουργούν ένα ηλεκτρονικό βιβλίο (e-book).
8. Τέλος οι μαθητές παρουσιάζουν το ηλεκτρονικό βιβλίο που έφτιαξαν σε όλους τους μαθητές του σχολείου και αφηγούνται με δικά τους λόγια το παραμύθι.

Γ. ΜΕΣΑ ΚΑΙ ΥΛΙΚΑ:

1. Φύλλο εργασίας
2. Εικόνα με πεταλούδα, κάμπια , κουκούλι (Εικόνα 1)
3. Tablet
4. Βιντεοπροβολέας για προβολή της εικόνας και βίντεο με τίτλο «Η ζωή της πεταλούδας».
5. Διαδραστικό παιχνίδι στο Wordwall με τίτλο «Ο κύκλος ζωής της πεταλούδας»
6. Ηλεκτρονικός Υπολογιστής και η εφαρμογή Storyjumper για τη δημιουργία e-book με τις ζωγραφιές των μαθητών.
7. Φωτογραφική μηχανή ή scanner.
8. E-book που δημιουργήθηκε <https://www.storyjumper.com/book/read/158476911/64724c8cc5139>

Δ. ΠΗΓΕΣ- ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Βίντεο με τίτλο «Η ζωή της πεταλούδας».
<https://www.youtube.com/watch?v=EsytGqbfEI>
- Διαδραστικό παιχνίδι στο Wordwall με τίτλο «Ο κύκλος ζωής της πεταλούδας» <https://wordwall.net/el/resource/13998152>
- Εικόνα 1 : <https://butterfliesofcrete.com/el/o-kyklos-zois-mias-petaloudas/>

Ε. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Κύκλωσε τη σωστή απάντηση.

1. Ποιος είναι ο ήρωας του παραμυθιού;

Η μύγα η πασχαλίτσα η κάμπια

2. Τι έλαμπε πάνω σε ένα φύλλο;

Μια σταγόνα νερού ένα αυγό μια πυγολαμπίδα

3. Τι έφαγε τη Δευτέρα η κάμπια;

Ένα μήλο ένα καρότο μια μπανάνα

4. Τι έφαγε την Τρίτη;

Δύο πατάτες δύο αχλάδια δύο ακτινίδια

5. Τι έφαγε την Τετάρτη η κάμπια;

Τρία σύκα τρία φύλλα τρία δαμάσκηνα

6. Τι έφαγε την Πέμπτη;

Τέσσερα πορτοκάλια τέσσερις φράουλες τέσσερα ροδάκινα

7. Τι έφαγε την Παρασκευή;

Πέντε καρότα πέντε πορτοκάλια πέντε μανταρίνια

8. Σε τι μεταμορφώθηκε τελικά η κάμπια;

Σε πεταλούδα σε πασχαλίτσα σε μύγα

EIKONA 1



Πηγή : <https://butterfliesofcrete.com/el/o-kyklos-zois-mias-petaloudas/>