

ΠΡΟΣΔΟΚΩΜΕΝΑ

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

4ο

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

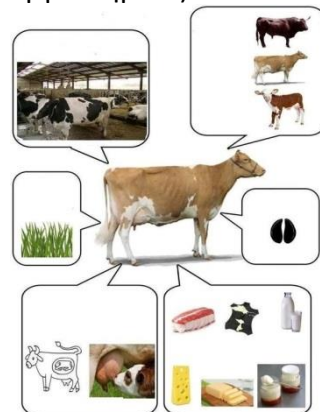
- Να κατανοήσουν την προσφορά των ζώων.
- Να συνειδητοποιήσουν την αλληλένδετη σχέση ζώων-ανθρώπων.
- Να αντιληφθούν τη διαφορά μεταξύ θηλαστικών και ωτόκων.
- Να αποκωδικοποιούν πληροφορίες και να δημιουργούν πολυτροπικά κείμενα.

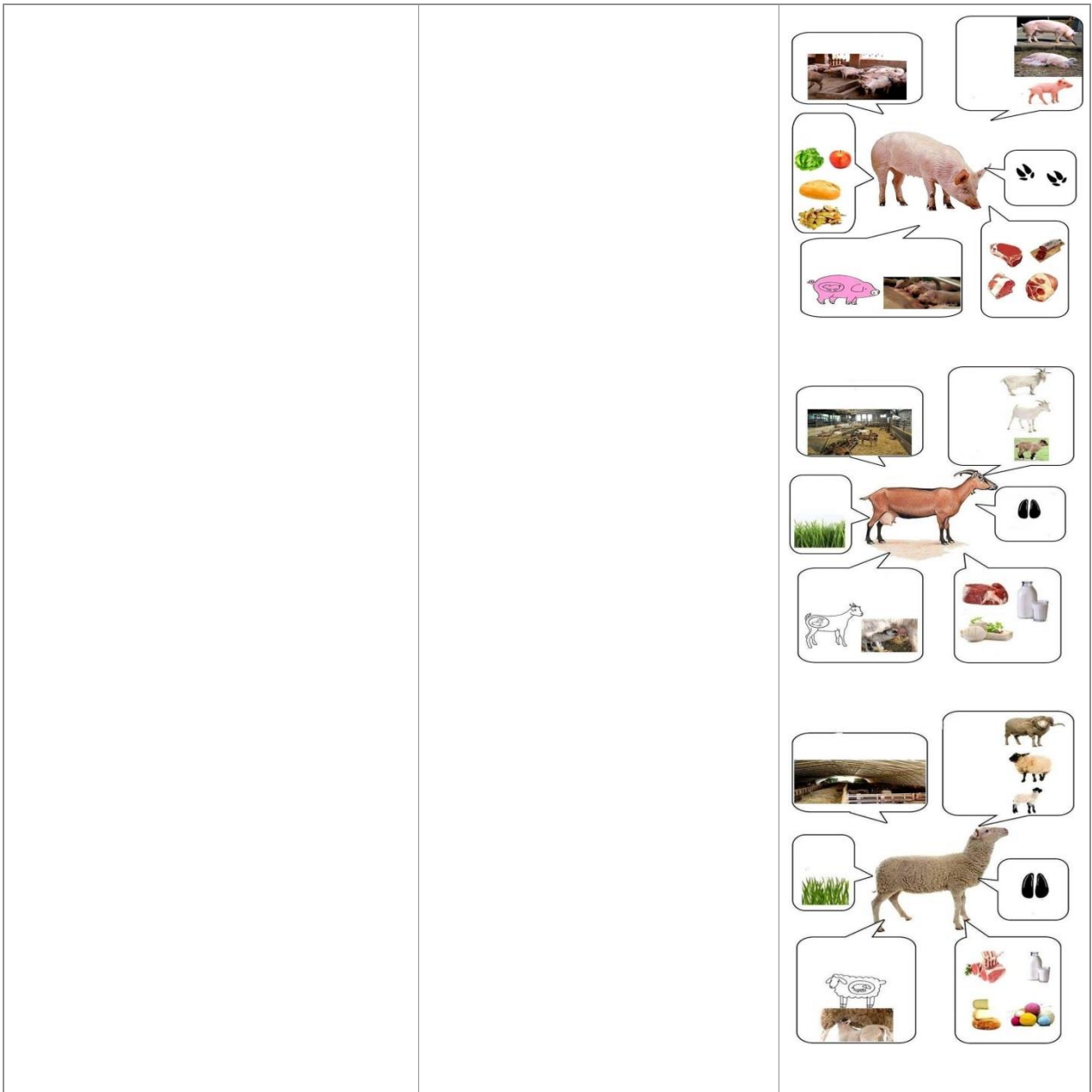
**ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ/
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ
ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟΥ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**

1. Στην ολομέλεια ανατρέχουμε στον πρώτο Εννοιολογικό Χάρτη, όπου είχαν αναφερθεί ΖΩΑ που προσφέρουν τροφή στον άνθρωπο: **ΑΓΕΛΑΔΑ, ΓΟΥΡΟΥΝΙ, ΚΑΤΣΙΚΑ, ΠΡΟΒΑΤΟ.**

- Ποια είναι τα προϊόντα αυτά;
- Τι προσφέρει ο άνθρωπος από την πλευρά του;
- Πώς αναπαράγονται τα συγκεκριμένα ζώα;

Έτσι δημιουργούνται Πίνακες Αναφοράς (όπου συμπεριλαμβάνεται και το χνάρι του κάθε ζώου, το οποίο θα μας φανεί χρήσιμο στην επόμενη δραστηριότητα του εργαστηρίου).



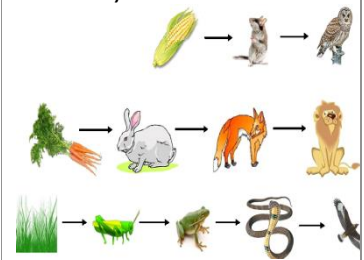


- Να κατανοήσουν την ανάγκη των ζώων να τραφούν, όπως και την έννοια της τροφικής αλυσίδας.

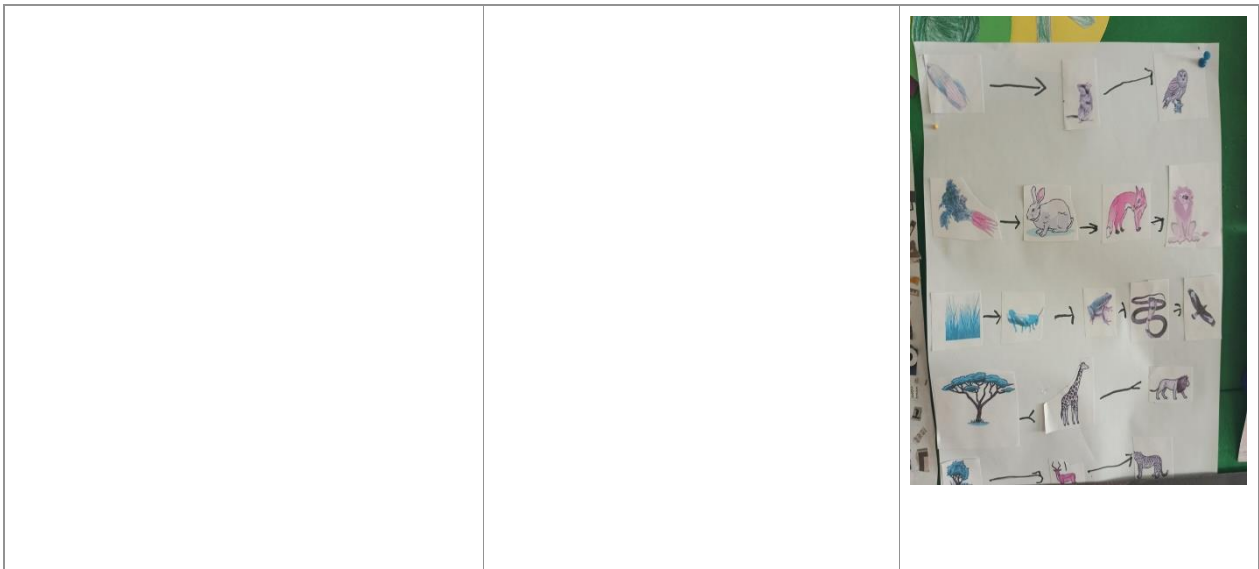
‘Το μεγάλο ψάρι τρώει το μικρό’!

2. Με αφορμή το τραγούδι ‘Ο τριγωνοψαρούλης’ συζητάμε αναφορικά με τον τρόπο διαμονής των ψαριών. Τα παιδιά αναφέρουν ότι τα μικρά ψαράκια μένουν ανάμεσα σε βραχάκια για να προστατευτούν από τα μεγαλύτερα. Με αφορμή αυτήν τη σκέψη διατυπώνονται ερωτήματα, όπως: ‘Γιατί λέτε ότι τα μεγάλα ψάρια τρώνε τα μικρότερα; Γιατί

τα σαρκοφάγα ζώα κυνηγάνε και τρώνε άλλα ζώα και όχι χόρτα; Τα παιδιά προβληματίζονται και αναφέρουν ότι το κάνουν για να μην πονάει η κοιλία τους και για να μπορούν να παίζουν. Με βάση αυτό, καταλήγουν στο συμπέρασμα ότι τα σαρκοφάγα ζώα δεν είναι 'κακά' πρέπει όμως να τραφούν για να ζήσουν. Επομένως, το δυνατότερο και μεγαλύτερο ζώο τρώει το πιο αδύναμο. Έτσι, γίνεται λόγος για την τροφική αλυσίδα και την αλληλεξάρτηση μεταξύ της χλωρίδας και της πανίδας.



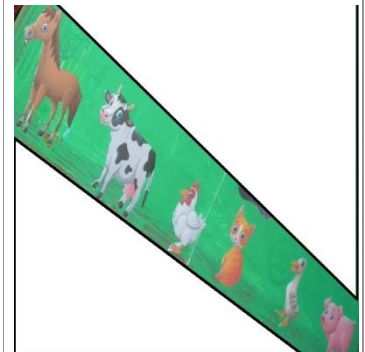
Παρατηρούμε και σχολιάζουμε την μορφή τροφικών αλυσίδων (ξεκινούν από τη χλωρίδα και καταλήγουν σε ένα σαρκοφάγο ζώο). Τέλος, φτιάχνουμε μία ομαδική εργασία, όπως κάθε παιδί κόβει και κολλάει εικόνες ζώων σε ένα χαρτί A3 με βάση την αντίστοιχη τροφική αλυσίδα και στη συνέχεια ζωγραφίζει τα βέλη, που δείχνουν την πορεία της.



• Να αυτοαξιολογούνται.

3. Για την εμπέδωση όλων των παραπάνω πληροφοριών, στην ολομέλεια αποφασίζεται η κατασκευή ενός **επιτραπέζιου παιχνιδιού**.

Επιλέγονται τα δημοφιλέστερα (για την ομάδα) **κατοικίδια ζώα**.



Σκοπός: Να φτάσουν τα ζωάκια στο σπίτι τους.

Διαδικασία: Το κάθε ζώο μετακινείται με τη βοήθεια ενός πιονιού σε μια προκαθορισμένη (από τα δικά του χνάρια) πορεία.

Κανόνες:

1. Μπορούν να παίξουν 2-6 παίκτες.

2. Ξεκινάει ο παίκτης με τη μεγαλύτερη ζαριά.
3. Εάν κάποιο πιόνι βρεθεί πάνω σε εικονίδιο προϊόντος, ο παίκτης χάνει τη σειρά του.

Νικητής: Εκείνος που θα φτάσει πρώτος.

Για τη διενέργεια της δραστηριότητας οι μαθητές εργάζονται **ομαδοσυνεργατικά.**

Η **1^η ομάδα** αναλαμβάνει να ετοιμάσει τις διαδρομές σε έτοιμο, από την εκπαιδευτικό, ταμπλό.



Η **2^η ομάδα** ετοιμάζει το ζάρι.



Η **3^η ομάδα** πλάθει πήλινα πιόνια.



Και η 4^η ομάδα ασχολείται με το κουτί αποθήκευσης.



Στο 3ο Εργαστήριο καλλιεργήθηκαν

- **Δεξιότητες Μάθησης:**
 - *Συνεργασία, κριτική σκέψη*
- **Δεξιότητες Ζωής:**
Κοινωνικές δεξιότητες, Ενσυναίσθηση και ευαισθησία, Υπευθυνότητα
- **Δεξιότητες του νου:**
Δημιουργική, παραγωγική, ολιστική σκέψη, κατασκευές, αναστοχασμός

Το επιτραπέζιο μας είναι έτοιμο...



...και πήρε τη θέση του στην τάξη μας...



...για να παίζουμε... φορώντας πάντα τις ουρίτσες...