

Ειδικότητα στο Τ4Ε (ΠΕ70)

Τίτλος σεναρίου

Το κοτούφι

Όνομα Επώνυμο

Γεωργία Καρρέ

Τμήμα (Κωδικός 1769)

Ταχύρρυθμη επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση



Περιεχόμενα

Ταυτότητα σεναρίου	3
Βασική Ροή Σεναρίου	5
Πλαίσιο Υλοποίησης.....	6
Χρησιμοποιούμενα εργαλεία/μέσα.....	6
Χρονοπρογραμματισμός	8

Ταυτότητα σεναρίου

Τάξη Α΄ Δημοτικού

Μάθημα/Γνωστικό Αντικείμενο

Γλώσσα

Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα

- Να είναι σε θέση οι μαθητές να διακρίνουν τις βασικές πληροφορίες που δίδονται σε πραγματολογικά κείμενα.
- Να ταξινομούν, να ιεραρχούν και να ανακοινώνουν-επεξηγούν τις βασικές πληροφορίες για την περιγραφή ενός ζώου στην ολομέλεια της τάξης
- Να διακρίνουν την καταληκτική ορθογραφία των ρημάτων σε –ίζω και –εύω και να την εφαρμόζουν με τον ορθό τρόπο στα πληροφοριακά τους κείμενα
- Να μπορούν να περιγράψουν στον γραπτό λόγο ένα ζώο.

Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών για την υλοποίηση του σεναρίου

- Να έχουν κατακτήσει τον μηχανισμό της ανάγνωσης, να γνωρίζουν την ορθογραφία των ρηματικών καταλήξεων του ενεστώτα και να μπορούν να γράφουν απλές προτάσεις με υποκείμενο ρήμα αντικείμενο και σύντομους διαλόγους των τεσσάρων προτάσεων

Ταχύρρυθμη επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση



Χρόνος υλοποίησης (2 διδακτικές ώρες στη σύγχρονη ψηφιακή τάξη)

- 105 λεπτά (60 λεπτά στην ψηφιακή τάξη και 45 λεπτά στην ασύγχρονη)

Σύντομη περιγραφή σεναρίου

- Το μοντέλο μάθησης που εφαρμόζεται κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής συνεργασίας είναι το μαθητοκεντρικό. Οργανώθηκε μια σειρά δραστηριοτήτων βιωματικής δημιουργίας με σκοπό την παρουσίαση πραγματολογικού κειμένου από τους μαθητές, τόσο σε ομαδικό όσο και ατομικό επίπεδο. Το συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο (ζώα του δάσους) είναι κοντά στα ενδιαφέροντα των μικρών μαθητών και μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις προσωπικές τους εμπειρίες (βιώματα) από την καθημερινή ζωή στην ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων τους. Χρησιμοποιώντας την εικόνα ως εισαγωγή στην έννοια και το κείμενο του σχολικού βιβλίου μέσω της αλληλεπίδρασης δασκάλου και μαθητών και τη βοήθεια διερευνητικών ερωτήσεων ελέγχονται οι προϋπάρχουσες γνώσεις και οι μαθητές ανακαλύπτουν τη γνώση σε συνεργασία με τον εκπαιδευτικό. Διαμορφώνεται από κοινού ο εννοιολογικός χάρτης της καρτέλας του ζώου και παράγεται τόσο προφορικός όσο και γραπτός λόγος, με στρατηγικές (think and pair) ο οποίος αξιολογείται.

Δραστηριότητες που οδηγούν στην ενεργητική εμπλοκή των μαθητών

- Διαμοιρασμός σε ομάδες, προβολή βίντεο, διαδραστικά παιχνίδια.
- Σύνθεση εννοιολογικού χάρτη σε συνεργασία με τους μαθητές.
- Ενθάρρυνση των παιδιών να ανοίγουν τα μικρόφωνα και να συμμετέχουν στη συζήτηση, να επιδοκιμάζουν τους συμμαθητές χρησιμοποιώντας τα κατάλληλα εικονίδια.
- Χρήση wiki για παραγωγή κειμένου από όλη την ομάδα.

Χρησιμοποιούμενα εργαλεία (ονομαστικά)

- Σύγχρονης διδασκαλίας:
 - ο Breakout sessions, sharing interactive books, whiteboard, chat, sharing videos
- Ασύγχρονης διδασκαλίας:
 - ο Τοίχος, έγγραφα, πολυμέσα, ανακοινώσεις, μηνύματα, ασκήσεις, wiki.

Βασική Ροή Σεναρίου

Ασύγχρονη
10 λεπτά

- Ο εκπαιδευτικός προετοιμάζει ψυχολογικά τους μαθητές μέσω ενός παζλ και ενός τραγουδιού.

Σύγχρονη
30 λεπτά

- Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει το νέο θέμα - το κείμενο στο σχολικό βιβλίο
- Ανάλυση, επεξεργασία κειμένου και παραγωγή προφορικού λόγου
- Ανάπτυξη λεξιλογίου και ορθή γραφή ρημάτων ηχολαλιάς και ρημάτων σε -ευ
- Σύνοψη των κυρίων στοιχείων καρτέλας ενός ζώου μέσω του εννοιολογικού χάρτη
- Προφορικός διάλογος ανάμεσα σε δύο ζώα (δραματοποίηση)

Ασύγχρονη
20 λεπτά

- Κατανόηση πραγματολογικού κειμένου του σχολικού βιβλίου
- Καλλιέργεια λεξιλογίου
- Ορθή γραφή και χρήση ρημάτων σε -ιζω και - ευ
- Παραγωγή σύντομου διαλόγου σχετικού με το θέμα
- Συνεργασία για παραγωγή ομαδικού κειμένου

Σύγχρονη
30 λεπτά

- Ανάγνωση κειμένου σχολικού βιβλίου και επεξεργασία
- Αναφορά από τους μαθητές ζώων του δάσους που γνωρίζουν
- Ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητες σε 3 ομάδες των 5 και αναθέτει ρόλους (Breakout sessions)
- Οι ομάδες εργάζονται με στόχο τη συγγραφή ενός πραγματολογικού κειμένου για ένα ζώο του δάσους που αποφασίζουν από κοινού
- Παρουσίαση των κειμένων των ομάδων στην ολομέλεια της τάξης
- Αξιολόγηση, ανατροφοδότηση ομαδική και σύνοψη των κύριων στοιχείων

Ασύγχρονη
20 λεπτά

- Παραγωγή πραγματολογικού κειμένου σε συνδυασμό με μία ζωγραφιά
- Ανατροφοδότηση ατομικά
- Επιβράβευση με ένα διαδραστικό παιχνίδι

Πλαίσιο Υλοποίησης

Το σενάριο πραγματοποιείται με την μορφή σύγχρονης και ασύγχρονης εργασίας μέσω της πλατφόρμας του WebEx και του e-class αντίστοιχα. Πολύ σημαντική στην Α τάξη είναι η βοήθεια των γονέων που λειτουργούν ως βοηθοί του εκπαιδευτικού. Είναι σημαντική βοήθεια στη δική μου τάξη η ύπαρξη 2 εκπαιδευτικών παράλληλης στήριξης οι οποίοι ενισχύουν με τη δική τους καθοδήγηση και κατεύθυνση τους μικρούς μαθητές όταν διαμοιράζονται σε ομάδες και δουλεύουν ανάλογα θέματα και φροντίζουν για την ενεργητική εμπλοκή ακόμα και των πιο διστακτικών.

Χρησιμοποιούμενα εργαλεία/μέσα

- Πάζλ)- δραστηριότητα προετοιμασίας και προσέλκυσης προσοχής
- Πολυμέσα (βίντεο με τραγούδι για τον κότσυφα)- δραστηριότητα προετοιμασίας και προσέλκυσης προσοχής
- *Sharing interactive books*-παρουσίαση νέου υλικού, δραστηριότητα διδασκαλίας και εμπέδωσης.
- *Sharing whiteboard*-ενεργός συμμετοχή των μαθητών και αντιγραφή των ρημάτων σε –ίζω και –εύω.
- *Εννοιολογικός χάρτης-σύνοψη των κυρίων στοιχείων και ανατροφοδότηση.*
- *Chat*- επικοινωνία συζήτηση για τα ζώα του δάσους
- *Breakout sessions* – δραστηριότητα που βοηθά στη διερεύνηση, εμπέδωση στη συνεργασία και την επικοινωνία.
- Έγγραφα
Είναι δραστηριότητες εμπέδωσης, αξιολόγησης και μεταγνώσης
- Ασκήσεις
- Μηνύματα
Βοηθούν στην επικοινωνία, στην ανατροφοδότηση και στην αξιολόγηση.
- Ανακοινώσεις Βοηθούν στην οργάνωση της καθημερινής μελέτης
- Wiki – ομαδική συνεργασία για παραγωγή σύντομου γραπτού λόγου.
- Ψηφιακοί πόροι από διαδικτυακές πύλες (*fotodendro, jigsaw planet, YouTube, ψηφιακό υλικό κ Γεωργίας Μαραγκού*)

Ταχύρρυθμη επιμόρφωση
εκπαιδευτικών στην
εξ αποστάσεως εκπαίδευση



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Χρονοπρογραμματισμός

Χρονοπρογραμματισμός	Δραστηριότητα	Περιγραφή	Εκπαιδευτικά μέσα
Φάση 1. Ψυχολογική προετοιμασία σχετικά με το θέμα 5 λεπτά (Α)	Σύνθεση πάζλ (3λεπτά) με το κοτούφι Ακρόαση τραγουδιού, «ο κότσυφας» (2 λεπτά)	Ο εκπαιδευτικός αναθέτει με μήνυμα στους μαθητές στον τοίχο του μαθήματος της γλώσσας να συνθέσουν το πάζλ και να ακούσουν το τραγούδι.	Πλατφόρμα ασύγχρονης e-class τοίχος
Φάση 2. Παρουσίαση καινούριας γνώσης και οδηγίες για το κτίσιμο της γνώσης Ενεργός μάθηση.Σύνοψη.30 λεπτά (Σ)	Αφόρμηση από εικόνα(2 λεπτά) Ακρόαση ηχογραφημένης ανάγνωσης(2 λεπτά). Ανάλυση-επεξεργασία κειμένου(10 λεπτά) Γραφή στον πίνακα ρημάτων ηχολαλίας σε – ίζω και ρημάτων σε – εύω (8 λεπτά) Σύνθεση εννοιολογικού πίνακα για την καρτέλα του ζώου(7 λεπτά). Προφορικός διάλογος ανάμεσα σε δύο ζώα (3 λεπτά)	Ο εκπαιδευτικός ανιχνεύει τις γνώσεις των μαθητών με τη βοήθεια της εικόνας. Μετά την ηχογραφημένη ανάγνωση, και με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού γίνεται επεξεργασία του πραγματολογικού κειμένου και με τη μέθοδο των ερωτοαπαντήσεων διακρίνουν τις πληροφορίες που συνθέτουν την ταυτότητα ενός κοτσυφιού (χρώμα, μέγεθος, τροφή, φωλιά, ηχολαλία) .Γίνεται σύνδεση του γραμματικού φαινομένου(ρήματα σε –ίζω) με ήχους ζώων και των ρημάτων σε – εύω με ρήματα τροφής (γυρεύω, μαζεύω, λατρεύω) και ρήματα που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε σε πραγματολογικά κείμενα ζώων (ταξιδεύω ,μαγεύω , ψαρεύω). Ο εκπαιδευτικός συνθέτει μαζί με τους μαθητές έναν εννοιολογικό χάρτη για την καρτέλα του ζώου και συνοψίζει έτσι τα στοιχεία της δομής του πραγματολογικού κειμένου. Με βάση αυτόν τον πίνακα τους ζητάει να πουν την ταυτότητα του κοτσυφιού. Ζητάμε από 2 μαθητές να υποδυθούν 2 ζώακια του δάσους που συζητούν για την τροφή τους και τους εχθρούς	πλατφόρμα ασύγχρονης e-class και σύγχρονης WEBEX share διαδραστικού ηλεκτρονικού βιβλίου, whiteboard, εννοιολογικού πίνακα

		τους.	
<p>Φάση 3. Δραστηριότητες για έλεγχο κατανόησης, εμπέδωσης και αξιολόγησης αλλά και συνεργασίας. (Α) 20 λεπτά</p>	<p>Συμπλήρωση άσκησης με πολλούς τύπους ερωτήσεων με τους οποίους ελέγχεται η ανάπτυξη του λεξιλογίου, η εμπέδωση του γραμματικού φαινομένου και ο γραπτός λόγος.(15λεπτά) Στο Wiki παραγωγή θεατρικού έργου.(5 λεπτά)</p>	<p>Συμπληρώνουν φύλλο εργασίας στο Πεδίο "Άσκήσεις" Συνεργάζονται για την παραγωγή κειμένου: Ο κότσυφας, οι φίλοι του και τα βάσανα τους.</p>	<p>Πλατφόρμα Ασύγχρονης e-class: Ανακοινώσεις, Ασκήσεις,Wiki</p>
<p>Φάση 4. Δραστηριότητες επικοινωνίας, συνεργασίας, εμπέδωσης, αξιολόγησης και σύνοψης. Σ (30 λεπτά)</p>	<p>Ανάγνωση πραγματολογικού κειμένου (σελ 53 σχολικού βιβλίου) και σχολιασμός των εικόνων.(5 λεπτά) Αναφορά ζώων του δάσους(3 λεπτά) Προβολή έγγραφου με καρτέλες ζώων του δάσους(3λεπτά)Χωρισμός σε ομάδες για παραγωγή γραπτού πραγματολογικού κειμένου(10 λεπτά) Ανακοίνωση αποτελεσμάτων ,ανατροφοδότηση, αξιολόγηση και σύνοψη(10 λεπτά).</p>	<p>Μετά από σύντομη συζήτηση στις εικόνες, ο εκπαιδευτικός ζητά να γράψει το κάθε παιδί στο chat ένα ζώο του δάσους στον τόπο μας. Προβάλλει εικόνες με ζώα του δάσους και σύντομες πληροφορίες. Στη συνέχεια χωρίζει σε 3 ομάδες. Η καθεμιά φτιάχνει την καρτέλα ενός ζώου του δάσους που θα αποφασιστεί από την ομάδα. Προβάλλει και τον εννοιολογικό πίνακα που έφτιαξαν την πρώτη διδακτική ώρα για να βοηθήσει. Ο εκπαιδευτικός και οι 2 εκπαιδευτικοί παράλληλης στήριξης μπαίνουν στις 3 ομάδες. και καθοδηγούν και συντονίζουν και φροντίζουν για τη συμμετοχή όλων. Οι ομάδες παρουσιάζουν τα κείμενά τους στην ολομέλεια της τάξης και αξιολογούνται και από τον εκπαιδευτικό αλλά και από τους συμμαθητές τους με τη χρήση των εικονιδίων. Γίνεται σύνοψη των στοιχείων δομής του πραγματολογικού κειμένου.</p>	<p>Πλατφόρμα Σύγχρονης WebEx: share ηλεκτρονικού βιβλίου,chat, share πρότυπων καρτελών , breakout sessions</p>

<p>Φάση 5. Δραστηριότητες εμπέδωσης, αξιολόγησης, μεταγνώσης Α (20 λεπτά)</p>	<p>Εργασία ατομική για την παραγωγή πραγματολογικού κειμένου (15λ) Διαδραστικό παιχνίδι-Κρυπτόλεξο για ζώα του δάσους.(5 λ)</p>	<p>Το κάθε παιδί γράφει το δικό του πραγματολογικό κείμενο για το αγαπημένο του ζώο του δάσους ,το οποίο και ζωγραφίζει στο τετράδιο Εργασιών. Τα παιδιά αυτής της ηλικίας πρέπει να γράψουν στο χαρτί με το μολύβι. Οι γονείς το φωτογραφίζουν και το στέλνουν μέσω μηνύματος με τη μορφή PDF στην ηλεκτρονική τάξη. Ο εκπαιδευτικός τα αξιολογεί ατομικά και τα αναρτά στον τοίχο του μαθήματος. Διασκεδάζουν και μαθαίνουν οι μαθητές με το διαδραστικό Κρυπτόλεξο.</p>	<p>Πλατφόρμα Ασύγχρονης Ανακοινώσεις Πεδίο: Εργασίες Συνδέσεις Διαδικτύου Μηνύματα</p>
--	---	--	--

ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

Ξεκινά η αφόρμηση του μαθήματος και η ψυχολογική προετοιμασία των μαθητών ασύγχρονα (πάζλ , τραγούδι), όπου το εποπτικό υλικό έχει αποθηκευτεί στις συνδέσεις του διαδικτύου, του μαθήματος της Γλώσσας , έχει αναρτηθεί στον τοίχο του μαθήματος και οι μαθητές έχουν λάβει τη σωστή καθοδήγηση, μέσω της ανακοίνωσης στο μάθημα της γλώσσας. Για να χρησιμοποιήσει ο εκπαιδευτικός το πάζλ ,πρέπει να έχει κάνει εγγραφή στο jigsawPlannet, το τραγούδι: "Ο κυρ κότσυφας" έχει βρεθεί από την εφαρμογή του YouTube.

Στη φάση της σύγχρονης διδασκαλίας, ξεκινώντας, ρωτάμε τα παιδιά αν τους άρεσε το πάζλ και το τραγούδι και αν έχουν δει από κοντά κοτσύφι ή αν το έχουν ακούσει. Στη συνέχεια προβάλλοντας την εικόνα του βιβλίου διερευνούμε τις προϋπάρχουσες ιδέες/γνώσεις των παιδιών. Ακολουθεί ηχογραφημένη ανάγνωση και παρουσίαση του πραγματολογικού κειμένου με τη μορφή power point(το έχουμε ήδη ανοιχτό ,πριν το διαμοιράσουμε). Με καθοδήγηση του εκπαιδευτικού γίνεται επεξεργασία του κειμενικού είδους και με τη μέθοδο των διερευνητικών ερωτήσεων (σχετικά με την εμφάνιση του, την τροφή του, το χρώμα, τους εχθρούς ,την ηχολαλιά του, τη φωλιά του) εντοπίζουν τις πληροφορίες που συνθέτουν την ταυτότητα του κοτσυφιού. Στη συνέχεια, αφού εντοπίσουν οι μαθητές τα ρήματα σε -ίζω και -εύω στο κείμενο που είναι και το γραμματικό φαινόμενο του μαθήματος ,, ζητάμε από τους μαθητές, να γράψουν στον whiteboard ρήματα σε ίζω με ήχους ζώων. Μπορούν και να τους μιμηθούν. Για τα ρήματα σε-εύω γράφουν ρήματα για την αναζήτηση τροφής των ζώων. Μαζί με τα παιδιά συνθέτουμε τον εννοιολογικό χάρτη στην e-class για την ταυτότητα του ζώου (όνομα, πώς είναι, τροφή, πού ζει ,ήχος, εχθροί.). Στο τέλος βασιζόμενοι στον εννοιολογικό χάρτη ζητάμε από τους μαθητές να παρουσιάσουν προφορικά το κοτσύφι ή όποιο άλλο ζώο ξέρουν. Τέλος προφορικά παίζουν ένα παιχνίδι ρόλων με 2 ζώα του δάσους σε ένα σύντομο διάλογο για το φαγητό τους.

Με ανακοίνωση ενημερώνουμε τους μαθητές για τη συμπλήρωση άσκησης ,που περιλαμβάνει συμπλήρωση κενών, πολλαπλής επιλογής, αντιστοίχισης και ερώτηση ελεύθερης ανάπτυξης με την οποία αξιολογείται αν οι μαθητές έχουν κατακτήσει τη γνώση

Ταχύρρυθμη επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση



(άντληση πληροφοριών, ορθή χρήση του γραμματικού φαινομένου και παραγωγή γραπτού λόγου). Με αυτόν τον τρόπο οι μαθητές έχουν άμεση ανατροφοδότηση και ο εκπαιδευτικός άμεση εικόνα της επίτευξης των στόχων. Δε χρειάζεται να την εκτυπώσουν Την άσκηση τη δημιουργούμε μόνοι μας. Στο Wiki ;τέλος γράφουν από 1έως 3 προτάσεις και φτιάχνουν μια ιστορία με το κοσούφι και τους φίλους του. Την αρχή τη γράφουμε εμείς και τους λέμε ότι την ώρα της ευέλικτης μπορούμε να το δραματοποιήσουμε.

Στη 2^η διδακτική ώρα της σύγχρονης, ο εκπαιδευτικός μετά από ανάγνωση του πληροφοριακού κείμενου του σχολικού βιβλίου (σελ 53) και σύντομο σχολιασμό των εικόνων, ζητάει από τους μαθητές να γράψουν στο chat ένα ζώο του δάσους που γνωρίζουν. Στη συνέχεια τα χωρίζουμε σε 3 μικρές ομάδες και ζητάμε να φτιάξουν μια καρτέλα περιγραφής για ένα ζώο του δάσους που συμφωνούν από κοινού. Η ύπαρξη 2 εκπαιδευτικών παράλληλης στήριξης διευκολύνει η διαδικασία. Διαμοιράζουμε και τον εννοιολογικό χάρτη που είχαμε φτιάξει για να τα ξαναθυμηθούν. Ύστερα ανακοινώνονται τα αποτελέσματα στην ολομέλεια της τάξης και αξιολογούνται. Γίνεται ανακεφαλαίωση των στοιχείων που πρέπει να περιλαμβάνει μια καρτέλα. Τους δείχνουμε και μια πρότυπη καρτέλα από το [images Slide player.gr](http://images.slideplayer.gr) Εκπαιδευτικό και περιβαλλοντικό πρόγραμμα, τα ζώα του δάσους.

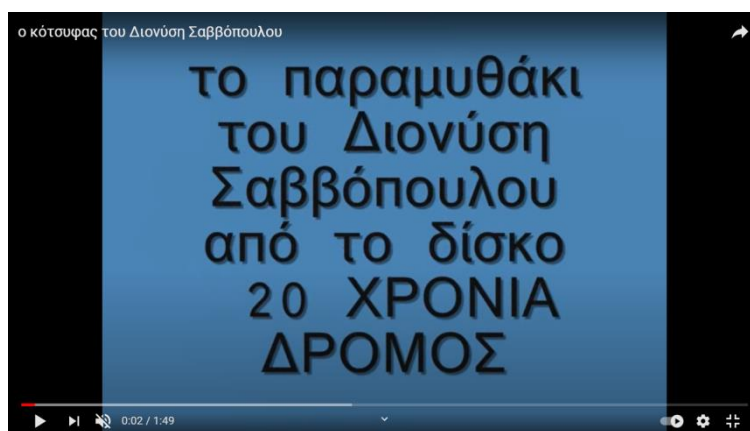
Με ανακοίνωση στην ασύγχρονη τα παιδιά ειδοποιούνται για Εργασία, όπου ζητείται να γράψουν ένα πραγματολογικό κείμενο για το αγαπημένο τους ζώο του δάσους στο τετράδιό τους με μολύβι.(Γιατί τα παιδιά αυτής της ηλικίας πρέπει να χρησιμοποιούν χαρτί και μολύβι για να ασκούνται στις λεπτές κινητικές δεξιότητες.) Το συνοδεύουν με μια ζωγραφιά .Το φωτογραφίζουν οι γονείς και το στέλνουν μέσω μηνύματος στην ηλεκτρονική τάξη. Αξιολογούνται ατομικά από τον εκπαιδευτικό μέσω προσωπικού μηνύματος επιβράβευσης και δύο διαδικτυακών παιχνιδιών από το φωτόδεντρο με ζώα. Τα παιχνίδια πρέπει να έχουν αποθηκευτεί στις Συνδέσεις του διαδικτύου του μαθήματος. Τα κείμενα των παιδιών που θα στείλουν οι γονείς τα ανεβάζω στα Πολυμέσα ή στα Έγγραφα και στη συνέχεια τα αναρτώ στον Τοίχο ,γιατί λειτουργεί ως παρώθηση στους μικρούς μαθητές η προβολή της εργασίας τους.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ /ΠΑΡΑΠΟΜΠΕΣ (Εικόνες δραστηριοτήτων)

1. Πάζλ κοτσυφιού

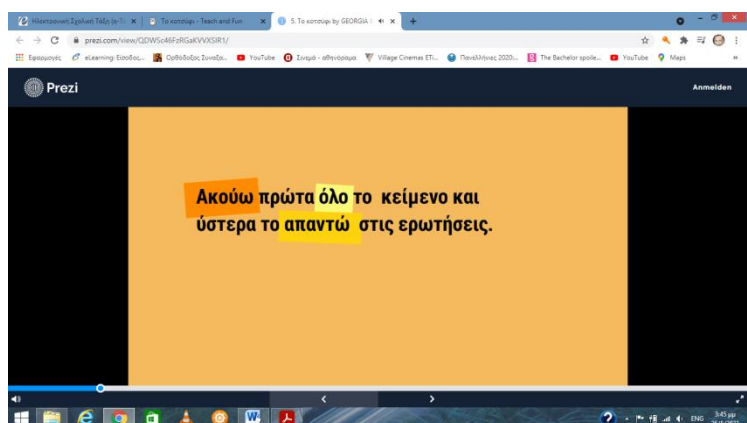
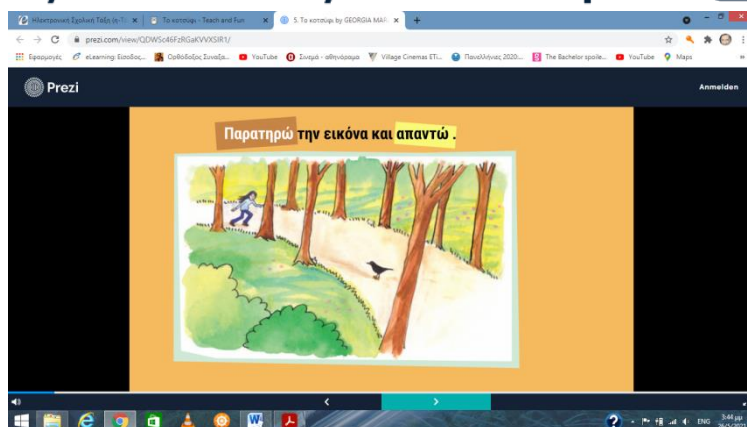


2. Τραγούδι «Ο κυρ κότσυφας»

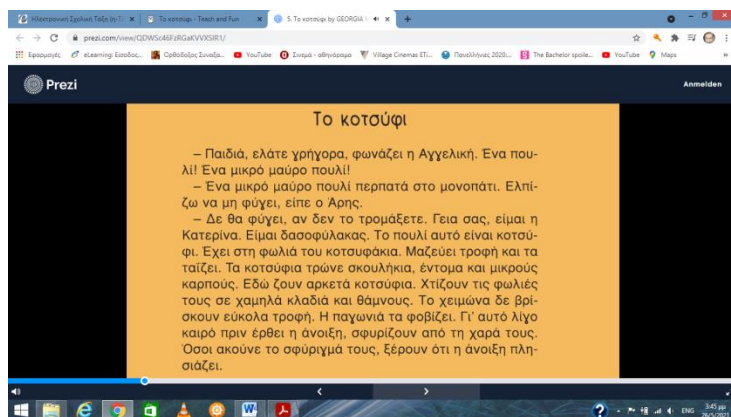


3. Παρουσίαση υλικού διαδραστικού βιβλίου Α΄ Δημοτικού
(δημιουργία PowerPoint από κα Μαραγκού Γεωργία)

Ταχύρρυθμη επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση



4. Ηχογραφημένη ανάγνωση από το διαδραστικό βιβλίο Α' Δημοτικού (δημιουργία της κ. Μαραγκού Γεωργίας)



5. Ενοιολογικός χάρτης κοτσουφιού

Ταχύρρυθμη επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση



η-τάξη

ΓΛΩΣΣΑ Α' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ

Εννοιολογικός χάρτης

Ανοίγμα - Τροποποίηση - Επιλογή θέματος - Αποθήκευση

ΚΑΡΤΕΛΑ ΖΩΟΥ

ΧΡΩΜΑ - ΜΕΓΕΘΟΣ - ΤΡΟΦΗ - ΕΧΘΡΟΙ - ΗΧΟΣ

ΦΩΛΙΑ

6. Άσκηση το κοτούφι

Άσκησης

Προεπισκόπηση

Επίδειξη Διαχείριση Ερωτήσεων Επιστροφή

ΤΟ ΚΟΤΣΥΦΙ 1'

Ερώτηση: 1

Συμπληρώστε τα κενά για την τροφή του κοτσιφυά.

Απάντηση

Το κοτσιφά τρώνε [αουλιάνια] (έπιμαζα) [μικρούς καρπούς]. (Βαθμολογία: 0.25 : 0.25 : 0.5)

Βαθμολογία ερώτησης: 1

Ερώτηση: 2'

Συμπληρώστε τα κενά για τη φωλιά του κοτσιφυά.

Απάντηση

Το κοτσιφά χτίζουν τις φωλιές τους σε [αυληλά κλαδιά] και [βούνου]. (Βαθμολογία: 0.25 : 0.25)

Βαθμολογία ερώτησης: 0.5

Ερώτηση: 3'

Συμπληρώστε τα κενά για τους φόβους του κότσιφυα.

Απάντηση

Το κοτσιφά, η ποιμνιά τα [φοβόζα]. (Βαθμολογία: 0.5)

Βαθμολογία ερώτησης: 0.5

Ερώτηση: 4'

Συμπληρώστε το κενό και διαβάστε πώς κάνει το κοτσιφί την άνοιξη:

Απάντηση

Το κοτσιφί [σφυρίζα] από τη χαρά του λίγο πριν έρθει η άνοιξη. (Βαθμολογία: 0.25)

Βαθμολογία ερώτησης: 0.25

Ερώτηση: 5'

Να συμπληρώσετε τα γράμματα που λείπουν και να διαβάσετε:

Απάντηση

Τα γελιδνία βάνουν τον χυμώνα από τη γύρα μετ και παθώνουν σε μια ζεστή μέση. Τα μωμνία ένα το κολάσκι φαυλόνουν μεθώνουν σπασών για να έρουν τροφή τον γελιδνί. Ο φαρνικός ελέφαντες ουβόζα περισσότερο από 5 τόνους. Τρεις 18 ώρες την ημέρα φύλλο από τα δέντρα που κρεμίζα με την προβοσκία του. Τα κοτσιφί σπρονόζα χυμλιά στη γη. Τα κοτσιφά γυμνώνουντροφή για τα μικρά τους. Τα τούζουν σπαιθί είναι αδύναμα. Το τρογούδα τους μωβόνια στον πηροσάζα η άνοιξη. (Βαθμολογία: 0.25 : 0.25 : 0.25 : 0.25 : 0.25 : 0.25)

Βαθμολογία ερώτησης: 2

Ερώτηση: 6'

Όταν ακοίρε το σόργωμα ενός κοτσιφυά καταλαμβάνουμε

Απάντηση

<input checked="" type="checkbox"/>	έτι η άνοιξη πλησιάζει. (Βαθμολογία: 0.25)	Σχόλιο
<input type="checkbox"/>	έτι το κοτσιφί φοβόζα. (Βαθμολογία: 0.00)	

Βαθμολογία ερώτησης: 0.25

Ταχύρρυθμη επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση



Ερώτηση 7/7
Το κατοίφι βρίσκει πιο εύκολα τροφή

Απάντηση	Σχόλια
<input type="checkbox"/> στο δάσος (βαθμολογία: 0,50)	
<input type="checkbox"/> του κτηρίου (βαθμολογία: 0,50)	

Βαθμολογία ερώτησης: 0,5

Ερώτηση 8/7
Να αντιστοιχάσετε σωστά τα ζώα με τους ήχους που κάνουν:

Επιλογή	Αντιστοιχεί σε
Το κοτόφι	κωκω (βαθμολογία: 1,00)
Το άλογο	μυαμυα (βαθμολογία: 1,00)
Η κότα	κωκω (βαθμολογία: 1,00)
Η γάτα	μυαμυα (βαθμολογία: 1,00)
Ο σκύλος	μυαμυα (βαθμολογία: 1,00)
Το σκουλήκι	κωκω (βαθμολογία: 1,00)

Βαθμολογία ερώτησης: 0

Ερώτηση 9/7
Γράψε έναν μικρό διάλογο ανάμεσα στο κατοίφι και σε ένα άλλο ζώο του δάσους(σκίουρος, κίρκος, κουνούπι, χελώνα, φίλη, αρκούδα κ.α.) Μην ξεχάσεις την εκκίνηση. Οι πληροφορίες που χρειάζεσαι για το κατοίφι μπορεί να σε βοηθήσουν.

7. Εργασία «το αγαπημένο μου ζώο του δάσους»

Χαρτοφυλάκιο / ΓΛΩΣΣΑ Α' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ / Εργασίες / Το αγαπημένο μου ζώο του δάσους

ΓΛΩΣΣΑ Α' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ
Εργασίες

- Η διάφορη των στοιχείων της εργασίας έγινε με επιτυχία!

Το αγαπημένο μου ζώο του δάσους Υποβολή εργασίας/βαθμολογία

Στοιχεία εργασίας

Τίτλος:	Το αγαπημένο μου ζώο του δάσους
Περιγραφή:	Να γράψετε την καρτέλα για το αγαπημένο σας ζώο του δάσους στο πρώτο τετράδιο εργασίας. (Πληροφορίες: Πώς είναι: τι τρώει, πως είναι η φυλιά του, από τι κινδυνεύει κλπ). Κατόπι να το φωτογραφήσετε και να επισυνάψετε το αρχείο. Να το συνοδεύετε με μια ζωγραφιά ή με φωτογραφία. Πάρτε ιδέες από το σχετικό υποδελφείο.
Αρχείο:	ΣΖΑ ΔΑΣΟΥΣ ΥΠΟΔΕΙΓΜΑ.docx
Μέγιστη Βαθμολογία:	10
Τύπος Βαθμολογίας:	Αριθμός
Ημερομηνία έναρξης:	20-05-2021 19:53:00
Προθεσμία υποβολής:	21-05-2021 21:35:00 (η προθεσμία έχει λήξει)
Τύπος εργασίας:	Ατομική εργασία

8. Κρυπτόλεξο με ζώα του δάσους

Φωτόδεντρο
Μεταμορφώνοντας ένα κομμάτι

Το αγαπημένο παιχνίδι στην Ελλάδα: Μπάλα Πεταλούδων. Απλά παρατηρείς, πληροφορίες στη σελίδα του παιχνιδιού.

ΖΩΑ ΤΟΥ ΔΑΣΟΥΣ - ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

Αγία σελίδα: Άσκηση

Σ Ν Κ Κ Η Κ Ο Υ Ν Α Β Ι Ξ	Α Τ Ρ Ο Υ Σ Π Ο Ρ Ο Σ	Α Ρ Κ Ο Υ Δ Α
Κ Α Γ Ρ Ι Ο Χ Ο Ι Ρ Ο Σ Β	Α Γ Ο Σ	Σ Κ Ε Υ Ο Ρ Ο Σ
Β Ρ Η Υ Ο Υ Ν Κ Υ Ν Ζ Κ Λ	Κ Ο Υ Ν Α Β Ι	Α Λ Ε Γ Κ Ο Υ
Ξ Κ Σ Ρ Η Κ Θ Ρ Ω Ν Α Ι Ω	Κ Ο Υ Ν Α Β Ι	Ε Λ Α Φ Ι
Ο Ξ Ξ Ζ Ο Ο Φ Μ Ε Υ Ο Η	Κ Ο Υ Ν Α Β Α Γ Λ Α	Α Ε Τ Ο Σ
Λ Υ Κ Ο Σ Υ Υ Τ Γ Θ Ο Υ Β	Λ Ι Κ Ο Σ	
Α Δ Ι Ψ Ν Β Β Χ Φ Ξ Ω Ρ Ρ		
Γ Α Χ Ν Λ Α Ε Τ Ο Σ Ι Ο Ω		
Ο Λ Κ Δ Ξ Γ Υ Β Μ Μ Τ Σ Α		
Σ Ε Λ Α Φ Ι Ε Υ Δ Ι Κ Ψ Γ		
Σ Π Η Δ Η Α Ξ Β Χ Ψ Α Ζ Δ		
Β Ο Τ Π Δ Ε Μ Χ Ν Υ Σ Β Γ		
Ξ Υ Γ Ξ Ν Ν Ζ Ε Κ Γ Χ Χ Ο		

ΑΡΧΟΝΤΟΣ ΑΡΧΟΝΤΑ
ΑΓΟΣ ΣΚΕΥΟΣ ΑΛΕΓΟΥ
ΚΟΥΝΑΒΙ ΕΛΑΦΙ
ΚΟΥΝΑΒΑΓΛΑ ΑΕΤΟΣ
ΛΙΚΟΣ

9. Δραστηριότητα στο wiki

Χαρτοφυλάκιο / ΓΛΩΣΣΑ Α' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ / Σύστημα Wiki

ΓΛΩΣΣΑ Α' ΔΗΜΟΤΙΚΟΥ
Σύστημα Wiki

Δημιουργία Wiki

Τίτλος	Περιγραφή	Σελίδες
Το κατοίφι, οι φίλοι του και τα βάσανά τους.	Με τη βοήθεια ενός μεγάλου επιλέγου έναν ήρωα (κοτούφι, σκίουρος, αρκούδα, κουνούπι, γάτα, λίκος, αλεπού, αετός, χελώνα, σκαντζόχοιρος, χελώνα, φίλη, κλπ). Σκοπός: κινητόζωο συμπληρώνει δύο ή τρεις προτάσεις στο διάλογο του κειμένου, προκειμένου να γράψουμε ένα μαζί ένα μικρό θεατρικό για τη δική μας παράσταση. Το κάθε παιδί συνεχίζει την ιστορία από εκεί που τελείωσε το άλλο, τύπου "σκυταλοδρομίας" Για να σας βοηθήσω, έχω ξεκινήσει την ιστορία...	1

Ταχύρρυθμη επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση



ΚΟΤΣΥΦΙ: Καλημέρα φίλοι μου! Μαζεψήκαμε για να συζητήσουμε πώς να προστατευτούμε από τους εχθρούς μας. ΑΡΚΟΥΔΑ: Γιατί το λες αυτό; Ποιους φοβάσαι; ΚΟΥΚΟΥΒΑΓΙΑ: Εννοείς τους κυνηγούς, κατούφι, φίλε μου; ΚΟΤΣΥΦΙ: Ναι αυτούς και τους ξυλοκόπους. ΛΥΚΟΣ: Να ενώσουμε όλες τις δυνάμεις μας για να τους αντιμετωπίσουμε. ΑΕΤΟΣ: Προτείνω να τους ταμπήσω με το ράμφος μου. ΑΛΕΠΟΥ: Να πάω στα κρυφά να τους δαγκώσω στον ύπνο τους. ΣΚΙΟΥΡΟΣ: Φοβάμαι τους ξυλοκόπους! Να φύγουμε, να πάμε σε ένα άλλο δάσος.

10. Μήνυμα επιβράβευσης

Μήνυμα
Μπρόβο σου Μου άρεσε πολύ το κείμενό σου! Έμαθα και εγώ πολλά! Στις Συνδέσεις διαδίκτυου σε περιμένουν δύο καταπληκτικά παιχνίδια με τίτλο:ΤΑΪΡΙΑΣΕ ΤΑ ΖΩΑ ΤΟΥ ΔΑΣΟΥΣ' και ΒΙΓΛΙΑΚΩΜΗ ΜΗΝΗΜΗΣ ΜΕ ΖΩΑ'

11. Οργάνωση καθημερινής μελέτης

Καλημέρα, αστεράτη μου τάξη!
Ελπίζω να είστε καλά! Το σημερινό πλάνο μελέτης σας για το **μέθημα της Γλώσσας** περιλαμβάνει τα εξής:
1. Στο πεδίο **"Ασκήσεις"** στο φακέλο της Γλώσσας, θα συμπληρώσετε την Άσκηση με τίτλο: **Το κοτσύφι**, καλό είναι έχετε διαβάσει προσεκτικά πριν το κείμενο του σχολικού βιβλίου (σελ. 52) με το αντίστοιχο μέθημα. Συστοίω να έχετε δίπλα σας το σχολικό βιβλίο της Γλώσσας, για να το συμβουλευτείτε, όπου δυσκολεύεστε.
2. Στο πεδίο **"Σύστημα Wiki"** απλά πατάτε πάνω στον τίτλο: **Το κοτσύφι**, οι φίλοι του και τα βασικά του βι διαβάζετε προσεκτικά τι ζητάει να γράψουμε και συνιζέτε την ιστορία, πατώντας πάνω στην αλλαγή σελίδας.
Αν κάποιο παιδί έχει κάποια απορία, μπορεί να μου στείλει μήνυμα.
Σας περιμένω με χαρά στο μέθημά μας!
Η δασκάλα σας,

Καλημέρα, αγαπημένοι μου μαθητέ!
Το σημερινό πλάνο μελέτης σας για το **μέθημα της Γλώσσας** περιλαμβάνει τα εξής:
1. Στο πεδίο **Εργασίες** του φακέλου της Γλώσσας, θα επιλέξετε την Εργασία με τίτλο: **Το αγαπημένο μου ζώο του δάσους**.
2. Από ολοκληρώσει την εργασία σου... στο Πεδίο Συνδέσεις διαδίκτυου, σε περιμένει ένα καταπληκτικό διαδραστικό παιχνίδι με τίτλο: **ΚΡΗΤΤΩΣΕΟ ΜΕ ΖΩΑ ΤΟΥ ΔΑΣΟΥΣ**.
Περιμένω να **ανταποκριθείτε** τις εργασίες σας για το **αγαπημένο σας ζώο του δάσους**. Θα τις ανέβω στον **Τοίχο** του φακέλου της Γλώσσας, ώστε να διαβάσετε όλοι και να θαυμάσουμε την **μικρή εγκυκλοπαίδεια** που δημιουργήσατε.
Η δασκάλα σας

12. Προβολή εγγράφου με τα ζώα του δάσους


Ταχύρρυθμη επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση



Γραμματισμό Παράγραφος Στυλ

3 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Αλεπού



- ❖ Η αλεπού είναι παμφάγο ζώο. Τρέφεται κυρίως με ποντίκια, τυφλοπόντικες, σκίουρους, λαγούς, σταφύλια, σύκα κ.λπ.
- ❖ Είναι ένα νυκτόβιο ζώο, που ζει σχεδόν σε όλο τον κόσμο.

13. Δραστηριότητα γραμματικής για το whiteboard

Cisco Webex Meetings Meeting Info Hide Menu Bar

File Edit Share View Audio & Video Participant Meeting Breakout Sessions Help

Participants (1)

Search

GEORGIJA KARPE Host, me

Mute all Unmute all

Unmute Start video Share

7:04 μμ 31/5/2021

Συμπληρώνεις τις προτάσεις με το ρήμα που ταιριάζει

Ο σκύλος γαβγίζει
Η μέλισσα ζουζουνίζει
Το κοτσύφι σφυρίζει
Το άλογο χλιμντρίζει
Ο γάδαρος _____
Η κότα _____
Η αγελάδα _____

Βάζω τα παρακάτω ρήματα στο σωστό τύπο:
μαζεύω, λατρεύω, μαγειρεύω,
Το κοτσύφι _____ σκουλήκια
Ο σκίουρος _____ τα βελανίδια
Η καρδερίνα _____ με το κελήδισμα της

14. Δραστηριότητα για το chat.

Participants (1)

Search

GEORGIJA KARPE Host, me

Mute all Unmute all

Chat

To: Everyone

Γράφτε μου ξύα του δάσους !

Participants Chat