

LEMMIKIT JA MAATILA

Tema: Djur och deras boplat

Målgrupp: åk 1-2

Tidsåtgång: 4-5 lektioner

Övergripande mål

De övergripande målen i sekvensen är kopplade till läroplanen som har som syfte att förstärka elevens vokabulär samt tränar elevens ordförståelse för att se likheter och olikheter i språken. Efter avslutad sekvens kan eleven känna igen vilka djur som hör sällskapsdjur och vilka djur som hör till bondgården. Under temahelhetens inlednings del diskuterar eleverna vad det innebär, alltså vilket ansvar det omfattar att ta hand om ett sällskapsdjur. Eleverna tränar att namne djurens kroppsdelar och tar reda på vad djuren äter, vad de kostar att ta hand om ett djur samt var de bor. Eleverna tränar muntligt att återge fakta om djuret på både finska och svenska för en mindre grupp.

Temahelheten avslutas med att läraren läser en fabel/ djursaga och eleverna återberättar den upplästa sagan med egna ord och ritar bilder till texten. Under lektionerna leker och sjunger eleverna djursånger så att de blir bekanta med dem.

Läroplanens kompetenser

Eleven övar vardagskompetens när hen diskuterar sitt sällskapsdjur och mjukisdjur i olika sammanhang. Eleven övar sina muntliga sociala färdigheter genom att uttrycka sina åsikter och deltagande i olika aktiviteter där samarbete krävs. Konsumentkunskapen utvecklas i diskussionerna om vilka utgifterna är för att sköta och ta hand om ett sällskapsdjur.

Diskussion kring rättigheter och skyldigheter förs med eleverna om temat när man beslutat köpa ett sällskapsdjur och att en hållbar livsstil betonas i detta sammanhang.

Kompetensen för multilitteracitet övas för att förstärka elevens mod och vilja att uttrycka sig muntligt på det andra inhemska språket och genom att ta del av lästa texter. Eleven ges möjlighet att tolka och producera texter både individuellt och tillsammans med andra. Detta ger eleven möjlighet att använda sina styrkor i sina studier genom att utnyttja textinnehåll som intresserar samt att delta aktivt i diskussionerna.

Den kulturella och kommunikativa kompetensen beaktas i aktiviteter som i rim och ramsor samt i bekanta sånger om djur. I fabler och i andra djursagor framkommer också den här kompetensen. Detta för att förmedla, skapa kultur och traditioner samt upptäcka betydelsen för kulturarvet i samhället för eleven.

Differentiering

När eleven berättar om sitt sällskapsdjur/ mjukisdjur får bildstöd och nyckelord användas tex. de laminerade bildkorten får användas eller egna foton. Syftet med bildmaterialet är att det stöder barnets tillväxt, utveckling och lärandet kan stärkas.

Elever som har lätt för att berätta får fördjupa faktan om djuret. Eleverna berättar i smågrupper om sitt djur eller får banda in sin berättelse hemma färdigt som en video.

Bilder eller tecken som stöd till sagorna hjälper eleven att få en bättre förståelse för berättelsen innehåll. Bilderna är inte bara en struktur utan ger också eleven andra upplevelser och erfarenheter. Läs ett passligt långt stycke i taget och pausa sedan.

Diskutera textinnehållet och ge eleverna tid att bearbeta texten.

Bedömning

Den formativa bedömning sker under hela lärprocessen genom uppmuntran och direkt respons i aktiviteterna. Timaktiviteten och delaktigheten i diskussionerna är av stor betydelse. Innehållet i aktiviteterna övar på hörförståelse och utvidgandet av vokabuläret på ett språkutvecklande arbetssätt. Aktiviteterna övar på språkliga delområden såsom ordförråd, språkriktighet, socialt samspel och berättarförmåga.

Den summativa bedömningen beaktar hur eleven deltagit i undervisningsdelarna och följt instruktionerna till olika de uppgifterna. Förståelsen för lästa texter bedöms utgående hur eleven kan återberätta textinnehåll med egna ord eller genom att teckna bilder.

Lektionstid 1-5	Mål för elevens lärande	Aktivitet	Hjälpmedel / material
Lektion 1	M6 Att prata om vilka sällskapsdjur vår elevgrupp har och vilka man kan ha. Diskussion om vad som kan räknas som sällskapsdjur (t.ex. inte en giraff) och vilka djur som hör till bondgården.	Diskussion om sällskapsdjur och bondgården. Länk:(https://www.ruokatieto.fi/ruokakasvatus/ruokaketju-ruuan-matka-pelloilta-poytaan/maatilalla-kasvatetaan-ruokaa/kotielaimet). Namnge och gruppera sällskapsdjur/ inte sällskapsdjur. Djurens färg: Vilken färg har djuret?	Gör bilder (laminerade) av olika djur i en påse (både sällskapsdjur och andra) > namnge och gruppera sällskapsdjur/inte sällskapsdjur Extra: Mikä sana ei kuulu joukkoon - Helppo

		Fortsätt med en stavelseövning:Mikä sana ei kuulu joukkoon? Extra uppgift: https://viitotturakkaus.fi/wp-content/uploads/kuka-min%C3%A4-olen-el%C3%A4imet.pdf Lek: "Eläinhoitola" (fungerar som leken fruktsallad): Ex. "Hamsteri ja marsu vaihtavat paikkaa"/"Eläimet karkasivat" (=alla byter plats)	
Lektion 2	M2 och M6 Diskussion kring vad man ska tänka på innan man tar ett sällskapsdjur. Hur ska man sköta djuret för att det ska må bra och vilka tillbehör man behöver? Vad utgifterna för att vårda ett sällskapsdjur? http://www.lemmikitieto.fi/koululaisille-opettajille/tehtavia-alakoululaisille/2-testaa-lemmikitietosi LÄNK:file:///C:/Users/LocalAdmin/Desktop/Privat/pienist%C3	Jämför olika tillbehör, komma fram till vilka av dessa behövs för det här djuret. Leken "fyra hörn" (marsu, koira, käärmä ja kala) och eleven tar sig till det rätta hörnet. Läraren ropar tillbehör som passar ihop med respektive djur, t.ex. häkki. Avsluta lektionen med en gemensam lätt frågesport. Frågorna hittas i följande länk:file:///C:/Users/LocalAdmin/Desktop/Privat/elaintietovisa.pdf	Gör tillsammans bilder på djurtillbehör eller gör dem själv .

	%A4pit%C3%A4en-opas.pdf		
Lektion 3	M4 Att eleven bekantar sig med djurnamn och vilka kroppsdelar djuren har (kuono, häntä, tassu...)	Kim-spel: Repetera djuren (de laminerade bilderna, inte de övriga djurbilderna) och spela "Kim-spel" Bilder på djur och dess kroppsdelar: Färgläggningsuppgift (& hörförståelse) Bild på djur, läraren ger instruktioner hur bilden ska färgläggas (t.ex. kuono on punainen) <i>Läxa:</i> Eleverna får ta med sig ett sällskaps-mjukisdjur. De får tänka ut något äventyr som mjukisen råkat ut för och berätta för de övriga i klassen till nästa gång.	- Bilder på djur. - Djurens kroppsdelar: Kenen-jalka-montako? Tunnistetaan onko kuvan eläimellä sorkat, kaviot, tassut vai räpylät, sekä kuinka monta jalkaa eläimillä on? - Mjukisdjur
Lektion 4	M8 Att kunna berätta som sitt sällskapsdjur, vad dess föda är och dess kroppsdelar (äventyr) samt var den bor (vad heter djurets hem). Att ta reda på var dessa djur bor och vad de heter både på finska och svenska.	Eleverna delas in i grupper utgående från djurläten. Läraren delar ut djurkort och eleverna skall ljuda enligt djurets läte och para ihop sig djurmamma med unge. Därefter berättar eleven om sitt mjukisdjur och dess erfarenheter. Läraren visar inte filmsnutten utan eleverna bara lyssnar på lätena och gissar vilket djur det är. Fylla i arbetsblad och diskussion.	Gissa vilket djur har detta läte: https://www.youtube.com/watch?v=mkLI8XVV6Do - Mjukisdjur

Lektion 5	M9 Att läsa djursagor (fabler) och Mauri Kunnas böcker samt sjunga djursånger Piippolan vaari	Läraren läser en djursaga/ fabel och eleverna lyssnar. Tillsammans diskuterar eleverna och läraren innehållet i boken och funderar på om sagan har någon lärdom (visdom) till läsaren. Litteraturtips: Korppi ja juusto Bremenin soittoniekat Kettu Repolainen Kolme pientä porsasta Kolme pientä pukkia Ruma ankanpoikanen Sång: Piippolan vaarilla oli talo Leijonan metsästys Jänis istui maassa + monta muuta lastenlaulua Aarne Alligaattori & Viidakkorumpu - Aarne Alligaattori Frågesport: Eläimet: Eläintietovisa lapsille	- Litteratur och bilder
------------------	--	---	-------------------------

UPPGIFT

Bildkälla: Pixabay

 lehmä - ko	 vasikka - kalv	 navetta - ladugård
--	---	--



hevonen - häst



varsa - föl



talli - stall



uuhi - tacka



lammas - lamm



lampaan talli - fårhus



kana - höna



tipu - kyckling



kanala - hönshus



emakko - sugga



porsas - kulting



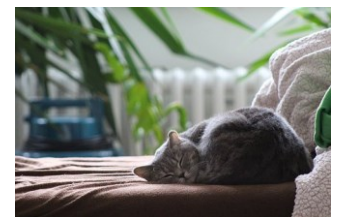
sikala - svinstia



Kissa - katt



kissanpentu - kattunge



maanviljelijän koti - bondens hem



koira - hund



koiranpentu - hundvalp



koirankoppi - hundkoja

TAVUPELI (<https://peda.net/joensuu/alakoulut/tuupovaaran-koulu%2Calakoulu/luokkien-sivut/1-22/lukuvuosi-2019-2020/%C3%A4idinkieli/1-lk/1-lk-teht%C3%A4v%C3%A4t>)

Pelinlaudan tekijä: Katja Niemeläinen

1. Heitä noppaa kaksi kertaa.
2. Ensimmäisen nopan silmäluku kertoo, mistä sarakkeesta kuva löytyy.
3. Toisen nopan silmäluku kertoo kuvan.
4. Mitä kuva esittää? Kerro pelikaverille tavujen määrä. Pelikaveri tarkistaa vastauksen.
5. Tavuta viisi sanaa.