

Harjoite 3: ELÄINTARHA		Toiminnan tavoite ja kuvaus: Oppilaat luovat sääntöjä eläinten ominaisuuksien perusteella ja kysyvät sääntöjensä toimivuutta		
Tavoiteltava toiminta:	Kognitiivinen taso: Luokittelu ja lopuksi sarjoittaminen	Toiminnallinen taso: pelin omaksuminen	Sosiaalinen taso: Lapset oppivat muodostamaan hypoteeseja eli olettamuksia ja perustelemaan vastauksensa	Käytännön toiminnassa: odotetaan omaa vuoroa
Materiaalit:	Seuraavilla sivuilla olevat (2 sivua) mustavalkoiset eläinkortit			
Eteneminen:	1. Orientaatio - Käydään läpi korttien eläimet ja niiden nimet. Keskitytään niihin eläimiin, joita oppilaat eivät tunne (kaikkia kotiloita ja simpukoita ei tarvitse erikseen nimetä). Keskustellaan ainakin siitä, missä eläimet asuvat. 2. Konflikti Lapsille kerrotaan, että aiomme pelata eläinpeliä. Kerro oppilaille, että Eläintarhan johtaja (opettaja) on keksinyt uuden säännön, jonka mukaan eläimet tulee jakaa kahteen eri ryhmään. Oppilaiden tehtävä on selvittää seuraamalla peliä tämä sääntö. (Sääntö, jota opettaja ei paljasta voi olla esim.: ”eläimet, joilla on siivet / eläimet joilla ei ole siipiä tai sarvelliset eläimet - ei-sarvelliset, turkilliset - ei-turkilliset, nelijalkaiset – ei-nelijalkaiset, puissa liikkuvat – ei puissa liikkuvat, selkärangaiset ja selkärangattomat... jne...). - Opettaja asettaa yhdet kortit kummastakin ryhmästä esille. Loput kortit jaetaan lapsille. - Jokainen lapsi asettaa vuorollaan kortin jompaan kumpaan ryhmään ja perustelee (vain kerran), miksi hänen asettamansa eläinkortti hänen mielestään kuuluu kyseiseen ryhmään. Lapsi siis tekee olettamuksen (eli testattavissa olevan ajatuksen eli hypoteesin). Mikäli kortti on oikeassa ryhmässä se saa jäädä siihen. Kerrotaan, onko lapsen antama selitys oikein, jos se on täysin oikein, pyydetään lasta kertomaan se vielä kertaalleen ja annetaan muiden lasten lajilla vuoron perään korttinsa kahteen eri pinoon → peli päättyy. Mikäli selitys on väärä, mutta ryhmä oikea, ”Hyvä perustelu, mutta ei täysin vastaa johtajan tekemää sääntöä luokitella eläimet kahteen ryhmään” saa kortti jäädä paikoilleen. Mikäli lapsi asettaa kortin väärään ryhmään, kortti siirretään oikeaan ryhmään. Opettaja ei paljasta, minkä vuoksi ryhmä on väärä. - Peliä jatketaan vuorotellen sääntöä arvailen, kunnes kaikki kortit ovat oikeissa ryhmissä. - Jatketaan peliä, jakamalla eläinkortit kolmeen eri ryhmään (esim. vesieläimet, vesi- ja maaeläimet, maaeläimet) - Pyydetään oppilaita keksimään seitsemään eläinryhmää (eläinaitausta), johon korttien eläimet kuuluvat (nilviäiset, hyönteiset, linnut, nisäkkäät, matelijat, vesieläimet ja kalat). 3. Kehittely: - Oppilaat (pari ja kolmen hengen ryhmä) saavat puolet korteista ja tehtävänä on laittaa kortissa olevat kuvat todelliseen 1. suuruusjärjestykseen (toinen pari/ryhmä tarkistaa tuloksen) 2. nopeusjärjestykseen jne. Lasten tulee perustella miksi esim. perhonen on hitaampi kuin kala jne..., ja voidaan myös ottaa käyttöön sana ravintoketju eli miten pitkän ravintoketjun (kuka voisi syödä kenet?)			
Opi oppimaan:	Tunnin päätyttyä: Mikä tehtävissä oli kivaa / vaikeaa? Miksi meillä oli ongelma? Kuinka se ratkaistiin? Tässä vaiheessa voit jo myös rohkaista lapsia ajattelemaan itseään ajattelijoina, ja olemaan tyytyväisiä omiin kykyihinsä ratkaista ongelmia. Tässä voi yrittää muistella esim. hyvää oppilaan tekemään perustelua jne. Tämäntyyppiset kysymykset auttavat lapsia ymmärtämään, että he osaavat ratkaista ongelmia keskenään keskustelemalla ja pohtimalla.			
Siltaaminen:	Piaget	Matematiikka	IR: Sarjan järjestäminen	OPS: kuunteleminen, tarinan kertominen



