

Les Plan Een

Inleiding Tot Die Jagluiperd

KRITIEKE UITKOMSTE

KU #1: Identifiseer en los probleme op en maak besluite deur van kritieke en vindingryke denke gebruik te maak.

KU #2: Werk effektief saam met ander; as lede van 'n span, groep, organisasie of gemeenskap.

KU #3: Organiseer en bestuur jouself en jou aktiwiteite op 'n verantwoordelike en effektieke wyse.

LEER UITKOMSTE

LU #2: Die leerders sal kennis dra van, en in staat wees om wetenskaplike, tegnologiese en omgewings kennis te interpreteer en aan te wend.

Proses Vaardighede:

- Waarneming en Vergelyking
- Opname van inligting
- Sorteër en Klassifiseer

ASSESSERINGS STANDAARDE

- Kategoriseer inligting om minder kompleks te maak en kyk uit vir patrone.

HOE OM DIE LES AAN TE BIED

Stel die jagluiperd bekend as 'n Afrika roofdier deur gebruik te maak van die skets van die jagluiperd wat voorsien word en die inligting bladsy getiteld "Inleiding tot Jagluiperds" wat op bladsy 6 gevind kan word. Verskaf kortliks agtergrond oor die geskiedenis en gedrag van die jagluiperd terwyl die eienskappe eers uitgelos word tot wanneer die aktiwiteite gedoen word.



AKTIWITEIT 1

Verdeel die klas in groepe van twee of drie. Deur van die sketse gebruik te maak wat voorsien word, vra die leerders om die verskille en ooreenkomste tussen die ses kat spesies te identifiseer. Voorbeelde van vrae is:

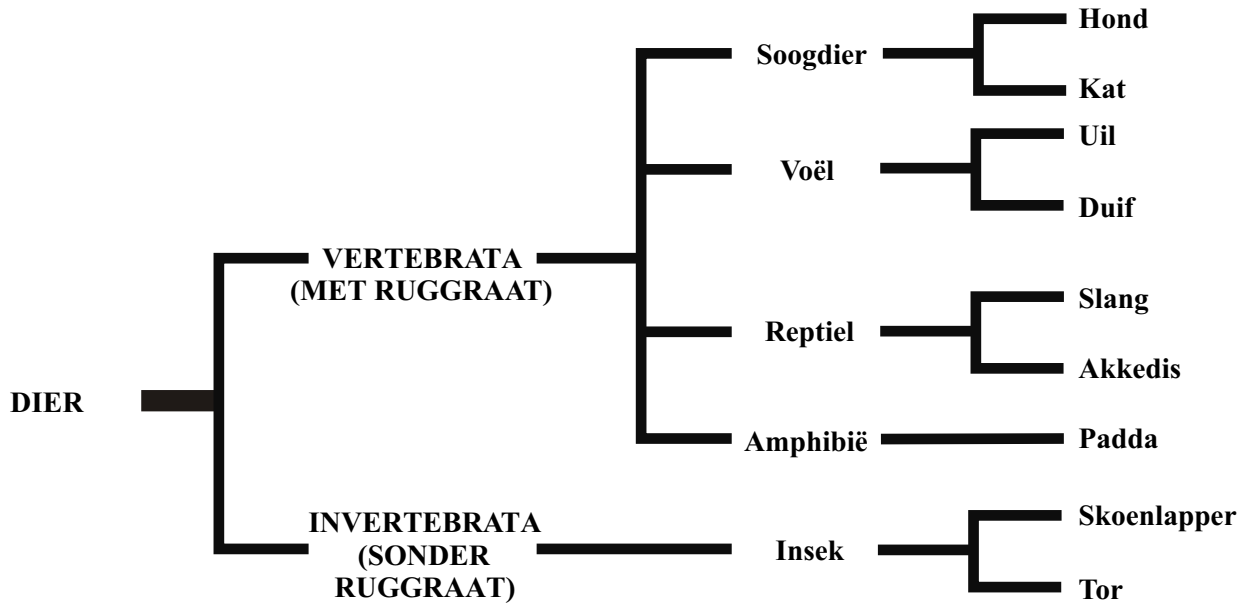
- Watter van hierdie katte lyk dieselfde?
- Is daar enige ooreenkomste in velpatroon/kleur? Liggaamsgrootte? Liggaamsvorm? Kop grootte?
- Is al die katte se bene dieselfde grootte?

Vra die leerders om hulle waarnemings neer te skryf op 'n stuk papier onder die hoofde verskille en ooreenkomste. Gee die leerders 15 minute om hulle lys te voltooi voor daar vir terugvoer gevra word. Vra elke groep om een verskil of ooreenkoms vanaf hulle lys te voorsien. Bespreek die hoof verskille en ooreenkomste tussen die ses kat spesies deur van die tabel van vergelykings op bladsy 7 gebruik te maak.

Bespreek die konsep van 'n familie boom ('n metode wat gebruik word om die verhouding tussen verskillende items te beskryf) met die leerders deur 'n voorbeeld soos onder aangedui, op die bord op te stel; maak gebruik van hulle insig.

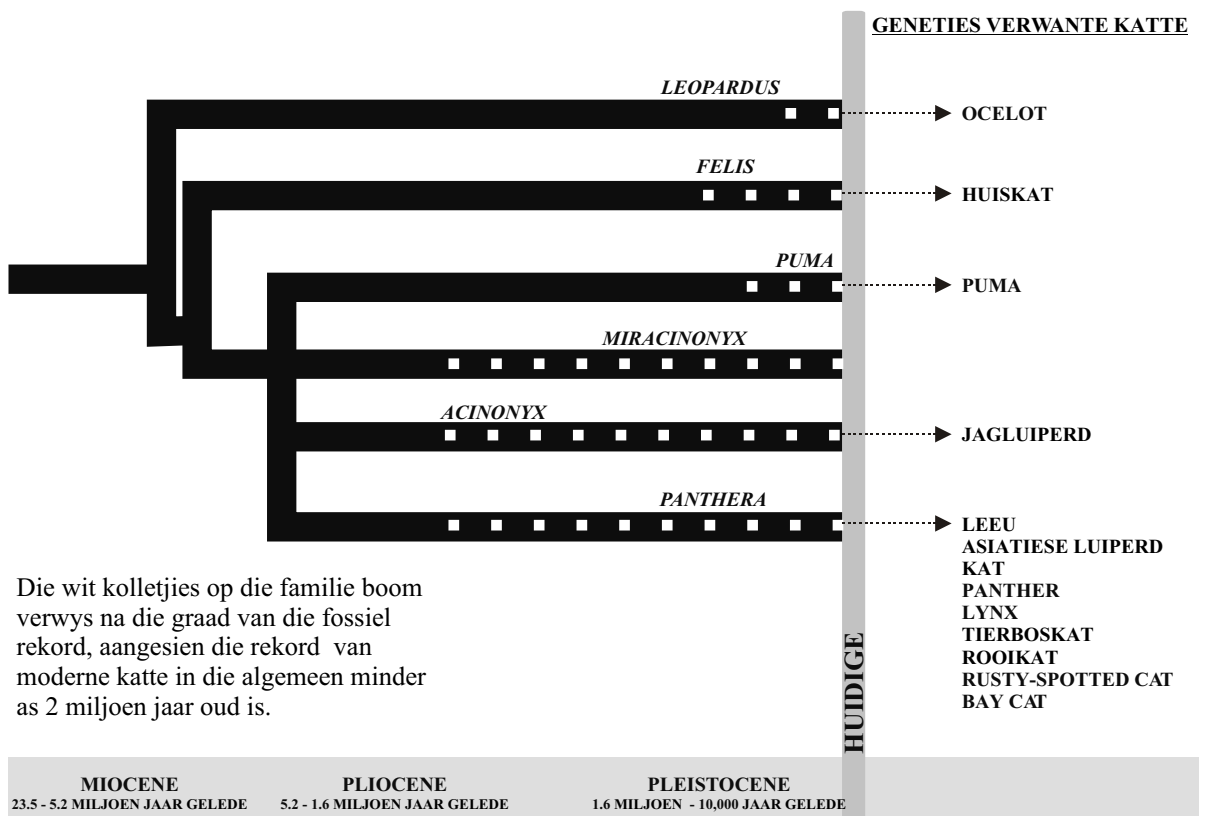


Voorbeeld 1: Basiese Familie Boom van Diere



Vra die leerders om hulle eie familie boom van die katte op te stel deur die ooreenkomste en verskille te gebruik wat voorheen geïdentifiseer is. Gee hulle sowat 15 minute voordat die korrekte familie boom hieronder aan hulle gewys word.

Voorbeeld 2: Kat Familie Boom



Die wit kolletjies op die familie boom verwys na die graad van die fossiel rekord, aangesien die rekord van moderne katte in die algemeen minder as 2 miljoen jaar oud is.



WAARDEBEPALING

Waardebepaling Rubriek vir Familie boom:

1	2	3	4
Die leerder kon nie verskille en ooreenkomste ten volle onderskei nie en het geen redeneers-vermoë getoon nie. Die byskrifte en uitleg is verwarrend.	Die leerder kon nie verskille en ooreenkomste tussen die katte ten volle onderskei nie. Die groepering vertoon 'n mate van redeneers-vermoë. Die byskrifte en uitleg is swak.	Leerders kon tussen verskille en ooreenkomste onderskei. Leerders kon katte groepeer deur van goeie redeneers-vermoë gebruik te maak. Die uitleg is egter swak en die byskrifte verwarrend.	Die leerder het verwagtinge oortref met die onderskeid tussen verskille en ooreenkomste en vertoon goeie redeneers-vermoë in die groepering van die katte. Daar is 'n goeie uitleg met helder byskrifte.



AKTIWITEIT 2 - Snap speletjie

Maak kopieë van die kaarte wat op bladsye 3 en 4 voorsien word. Maak seker dat daar 48 kaarte is en dus 8 kopieë van al 6 die katte. Verdeel die klas in groepe van vier en voorsien 'n stel van 48 kaarte aan elke groep. Skommel die kaarte en voorsien 12 kaarte aan elke leerder in 'n groep. Die spel begin met twee van die vier leerders wat een kaart elk langs mekaar neersit. Die gesigte van die kaarte moet na bo wys sodat al die spelers dit kan sien. Die volgende twee spelers in die groep plaas dan elk 'n kaart op die twee hopies wat gevorm is deur die vorige twee spelers. Wanneer die twee boonste kaarte dieselfde is, sal die punt gegee word aan die leerder wat eerste "snap" roep gevolg deur die naam van die kat. Wanneer die kaarte almal uitgedeel is, sal die wenner aangewys word as die leerder met die meeste punte.

Gee die leerders die kans om hulle kennis in die groep te bepaal om te sien of hulle in staat voel om na die volgende vlak van die speletjie aan te beweeg. Maak nog 24 kaarte deur van die kaarte op bladsy 5 gebruik te maak. Verwyder die helfde van die kaarte van die vorige pak, maar maak seker daar is vier kopieë van elke kat en voeg hierdie dan by die 24 nuwe kaarte. Speel die speletjie weer om vas te stel of die leerders steeds in staat is om die verskillende katte te identifiseer wanneer hulle in verskillende posisies is. Hierdie speletjie kan gebruik word om vas te stel of die leerders die onderskeid kan tref tussen die ses katte gebaseer op hulle verskille en ooreenkomste.



Stel Kaarte vir eenvoudige Snap Speletjie







Stel kaarte vir
meer
ingewikkelde
Snap Speletjie

