

Földnap, madarak, fák napi témahét

Készítette: Velkey Zoltán

Pedagógiai cél:

Amit ismerünk, azt tudjuk szeretni!

A gyerekeket csoportosan játékos formában próbáljuk érzékenyíteni a szűk és tágabb környezetük védelmére. Fő cél a megfelelő környezeti attitűd kialakítása, vagyis a környezettel harmóniában élő, környezettudatos gondolkodású ember nevelése, aki odafigyel környezetére, ehhez megfelelő tudással, beállítottsággal, motivációval bír. A környezettudatos magatartás, a környezetért felelős életvitel kialakításához nem elegendők önmagukban a kognitív követelmények. A megszerzett tudás mellett az érzelmi viszonyulás és a környezetbarát szokásrend kialakítása is kívánatos. Az egyéni magatartás és szokások változása érdekében el kell fogadni a fenntartható élet etikáját. Az érzelmi ráhatás és a szokásformálás szinte fontosabb, mint az ismeretek megszerzése. Legtöbb szokásunk alapja a korai életkorhoz kapcsolódik, mélyen begyökerezve tudatalattinkba, irányítva későbbi cselekvéseinket, döntéseinket. A általános iskolás kor meghatározó a környezettudatos magatartás, az ökológiai szemlélet formálása szempontjából.

Téma: Madarak, fák, környezetünkben élő állatok, fenntarthatóság

Korcsoport: általános iskola 5-6. osztályai, összesen 4 osztály.

Létszám: kb. 100 fő

Segítők: az osztályok osztályfőnökei, az iskola informatikusa, illetve a felsős pedagógusok az arborétum szakemberei, Molnár Péter és Máté Bence természetfotósok

Helyszín: Szent Imre Iskola épülete kápolnája és udvara, Arborétum

A foglalkozás időkerete: 3 nap (3-szor 4 tanóra)

Anyagok, eszközök: fényképek, (puzzle), kartonok, filctoll, rajzlap, tanösvény, a játékokhoz a megfelelő eszközök

Előkészítés:

A kiállítás plakátjainak elkészítése a gyerekek (6 önkéntes) segítségével a fenntarthatóság témakörében, ehhez adatgyűjtés, fényképek gyűjtése a témahét előtt két héttel.

Főleg a különböző évek 1. madarairól, 2. fáiról, 3. emlőseiről, 4. halairól, 5. hüllőiről, 6. rovarairól, 7. vadvirágairól, 8. gombáiról kétnaponta frissülő anyag a faliújságon.

Összesen 15 különböző anyag elkészítésében (egy két fénykép, rövid ismertető), mind a 8 témakörben 2 témakörönként egy osztály a felelős.

Az iskolacsengő egy hónapon keresztül az aktuális bemutatott madár hangján szólal meg. Az iskolarádió a tízórai szünetekben tart egy kis ismertetőt az aktuális madárról.

Egy képernyőn szünetekben megtekinthető egy-egy „végtelenített” kisfilm az adott madárról, stb. az adott lehetőségeknek megfelelően.

1. nap

a kecskeméti arborétumban 4 tanár és 2 felkért vezető „szakember” segítségével, 4-szer 1 órában körforgó rendszerben. Az osztályok az osztályfőnök felügyeletével mozognak.

ráhangolás: rövid megnyitó

1. Érdekességek a fákról, növényekről séta az arborétumban szakvezetővel, kb. 1 órában.
2. Vetített képes előadás szakemberrel és madárhang felismerő séta kb. 1 órában.
3. Tájékozódási „futás”, 10 állomás információit kell 4 fős csapatokban összegyűjteni egy térkép segítségével (két állomáson tízórai, illetve tea fogyasztása a feladat 1. rejtvényfejtés, 2. milyen fa van az állomáson? 3. fa magasságának becslése, 4. Ha körbe nézel hány növényt ismersz fel, írd le őket, 5. Minek a terméseit látod a képeken, 6. Milyen madarakat látsz a képeken? 7. Milyen közmondásokat jelentenek a megtalált képek? 8. találós kérdések) kb. 45 perc

4. Ügyességi versenyek 4 fős csapatokban kb. 45 perc

1. Célba lövés íjjal
2. Kötélhúzás
3. Gyűjtögető játék:

Szereplők: ragadozók (kerecsensólyom, parlagi sas, molnárgörény), a többiek ürgék

Kellékek: - a ragadozóknak nyakba akasztható kép vagy ruhára ragasztható névcímke a megismerésről állatról, - annyi féle színes szalag vagy kendőcske ahány ürgecsalád van (4-5 fős egy család - a valóságban több, de a karikában nem férnek el többen). Minden ürge kap egy szalagot vagy kendőcskét (a család jelzését lehet nyakba vagy karra kötni), - morzsolt kukorica, - családonként két karika (hullahopp karika, vesszőkarika, ami van) ugyan úgy színessel megjelölve, mint az ürgék, - készíthető hajpántra vagy áll alatt megköthető szalagra két kis kerek fülecske az osztály létszámának megfelelően. A fül barna, közepesen kemény papírból (pl. hullámpapírból) is készíthető, és tűzőgéppel erősíthető a szalaghoz. A kapocs vége felfelé álljon, különben beleakad a gyerekek haja.

A játék lényege: Az ürge ez összegyűjtött magok egy részét a pofazacskójában beviszi a járatába, hogy ott biztonságos körülmények közt, nyugodtan ehessen meg. A nyílt gyepen nem sokat időzik, nehogy a ragadozók elkapják. A gyerekeknek (ürgék) össze kell gyűjteniük minél több kukoricát, miközben a ragadozók igyekeznek őket elkapni. Az a család győz, aki a legtöbb kukoricát gyűjtötte össze. Lehet az egy főre eső kukoricát is alapul venni, vagy amelyik családban a legtöbb maradt, ha több ilyen van, akkor közülük az, amelyik a legtöbb magot gyűjtötte.

A játék menete: 1.Szétszórjuk a játéktérben a kukoricát (családonként kb. két marékkal). 2.Kisorsoljuk (kiszámolással vagy más módon) a ragadozókat, minden fajból egyet-egyet, és később az ürgecsaládok kialakításakor kimaradók is ragadozók lesznek. 3.A többiek 4-5 fős csapatokat (sorsolás vagy spontán kialakuló csoportok) alkotnak. A családok létszáma azonos kell legyen, a + gyerekek szintén ragadozók lesznek (pl. 28 fő esetén 5x5 fős család + a 3 ragadozó, de ha 29 fő van, akkor 4 ragadozó lesz). 4.A családok lerakják a játékra kijelölt területen a két karikájukat (ürgelyukakat), de a körből kivesszük a kukoricát, ha éppen bele esett. Beállnak a két körükbe, a körök nem keverhetők, mindenki csak a család saját járatába bújhat be (a karikák ugyan olyan színű szalagot kaptak, mint az ürgecsalád). Célszerű egymástól nem túl távol lerakni a bejáratokat, de nem is túl közel. Ha messze van, a ragadozó hamarabb elkaphatja gyűjtögetés közben, de ha közel, akkor a kukorica elfogy a közelből, és messze kell menni érte, ahol nincs lyuk, és az is veszélyes. Egymáséba nem mehetnek be a családok, de ha befutottak a saját járatukba, ott biztonságban vannak. 5.Az ürgék kiszaladnak a kukoricáért, de egyszerre mindenki egy kezében egy szemet, azaz összesen minden útról legfeljebb két szemet vihet haza, mint az ürge a két, pofazacskójában. Bármelyik saját lyukba bebújhatnak, ha elférnek. 6.Közben a ragadozó madarak a lyukak körül futkosnak („keringenek”). Nem állhatnak le egy lyuknál, folyamatosan szaladniuk kell. Ha a ragadozó elkap valakit, az kiül a játéktér szélére, a „sasfészekbe” a sasfiókák illetve a mezei (más néven molnár) görény kölykei nagy öröme. Ha egy ragadozó megfog három ürgét, az leülhet a játéklemez szélére, ő jól lakott. 7.A játékmenet vagy adott ideig, vagy addig tart, amíg az összes kukorica be ne kerül a járatokba, ahol nyugodtan elrágcsálhatják (Nem készleteznek télre!). 8.Az a ragadozó, amelyik nem fog három ürgét, a következő játékban nem játszhat, pontosabban olyan ragadozó nem lesz a következő játékban. (Lehet helyette másik faj, hogy minden gyerek játszhasson. A valóságban is így van, ha kevesebb a sólyom, több a sas a „vadászmezőn”) 9.A szerepek cserélendők. Addig szabad csak ismételni, amíg a gyerekek nagyon élvezik a szaladgálást. 10. Ha vége a játéknak, akkor leül a csapat, és megbeszélik az ürge- és a ragadozó-élet dolgait, gondjait. A természetben mind együtt élnek, egyik sem lehet meg a másik nélkül. Ha kevés a ragadozó, az ürgék elszaporodnának és nem lenne elég ennivalójuk, ha nem lenne ürge, a ragadozók éheznének, elköltöznének.)

2. nap

Rövid tájékoztató

1. „Végig az iskolai tanösvényen” (1,5 óra)

Tanulói tablettal mennek végig a tanösvényen négy fős csoportokban, minden állomáson egy feladatot kell megoldani, majd, ha jól válaszolnak a kérdésre, akkor a tableten kapják meg az információt, merre menjenek tovább? (részletek a tanösvény elkészülte után)

2. Aszfaltrajz verseny a sportpályán (madarakat, fákat kell rajzolni felismerhető formában. (két tagú zsűri értékeli az alkotásokat, figyelembe véve, hogy hány féle felismerhető mű keletkezett) (30 perc)
3. Máté Bence természetfotós előadása és vetítése a kápolnában (1,5 óra)

3. nap

1. Molnár Péter madárfotós előadása a Kiskunsági Nemzetipark, illetve a kecskeméti arborétum madarairól, vetítéssel az iskola kápolnájában. 1,5 órában.
2. Iskola térkép készítése, a feladatok elhelyezése, elrejtése a térképen megjelölt pontokon, fényképek készítése az iskola egyes kis részleteiről. Úti levelek elkészítése.

Tanárok, mint állomások elhelyezése 1-8.

Megvalósítás: (kb. 2 óra)

- ráhangolás: rövid megnyitó az iskolaudvaron: honnan ered? Az év fája, madara stb. az állomások nevei.
(vándorsólyom, virágos kőris, óriás szitakötő, süngomba, földikutya, kornistárnics, elevenszülő gyík, balin)
Háttér zene: Révész Sándor: Vigyázz a madárra

- Fő tevékenység:

1. A gyerekek csapatokat alkotnak úgy, hogy állatos képeket húznak, majd az állatot hanggal, mozgással megkeresik csapattársaikat.(8 fajta állatos kép segítségével csapat kialakítása, motiválás, kedvcsinálás a további feladatokhoz. (állat: kutya, macska, egér, medve, rigó, veréb, elefánt, kígyó
2. Megkapják a csapatok az úti csomagot.(térkép, úti levél)
3. Indul a játék, mindenkinek meg kell keresni a jelölt pontokon elrejtett feladtleírást, hogy hol melyik állomáson kezd a csapatuk, közben be kell jelölni, hogy az iskoláról készült 8 közeli részletfotó hol található a térképen.

Állomások:

1. Madárhang felismerés.(a vetélkedőt megelőző hetekben, a faliújságon egy-egy madár több fényképe megjelenik (a nap madara) és az iskolacsengő e madár

hangján szólal meg, továbbá az iskolarádióban és a faliújságon rövid ismertető jelenik meg a kiválasztott madárról.) Az állomáson lévő tanár lejátszik 8 madárhangot, a csapatnak ki kell választania egy listából, hogy hányadiknak melyik madár szólal meg?

2. A 13 tablós kiállítás megtekintése a fenntarthatóság témakörében, majd annak tartalmából tesztkérdésekre válaszadás. (A 13 tablót a gyermekek közösen a megelőző héten a fenntarthatóság témakörében tanár segítségével készítik elő.) 13 kérdésre várunk 13 választ, majd a válaszokat az állomáson lévő tanár kiegészíti, ha szükséges.

Lehetséges kérdések:

Hány százalékkal nőtt a világ energiafelhasználása egy bizonyos intervallumban?

Hányszor annyi energiát használ fel egy gazdag állam állampolgára átlagosan egy évben, mint egy szegény országban?

Hol működik Európa legnagyobb naphőgyűjtő gyára?

Egy hektár erdő hány tonna szén-dioxidot képes megkötni?

Stb.

3. Activity (állatok, növények, természetvédelmi fogalmak eljátszása, elmutogatása. Egy csapatnak 3 fogalom elmutatására van lehetősége, az időt mérve dől el ki a leggyorsabb, bár természetesen a feladat hiánytalan teljesítése a cél!

4. Hód és vidra etető csúszkás játék (a vidra halakat, egyéb állatokat, a hód pedig fakérget, növényeket eszik) Ki milyen értékű táplálékot és abból hányat tud a megfelelő állat szájába juttatni? A táplálékot kis korongok jelképezik ráragasztott képekkel, amit a játékasztal túlsó felén lévő két nyílás (hód száj, vidra száj) egyikébe kell becsúsztatni. Mindenki hármat lökhet, össze adódnak a pontszámok) A játék saját készítésű.

5. Lábnyomok alapján állatok felismerése (egy kisebb területen meg kell találni a nyomokat, majd megnevezni, milyen állathoz tartoznak azok?)

6. Fafajták felismerése (mind a hét csapattag kirak egy viszonylag egyszerű puzzle képet egy ismert fáról, majd a kirakásuk után közösen fel kell ismerni őket.

A csapattagok szemét bekötjük, majd vékony kéreggel rendelkező fatörzsszeletekből ki kell választani az általa kirakottat kizárólag tapintás segítségével.

7. Irodalmi, történelmi kvízzjáték. Milyen szólásokat, művészeti alkotásokat, dalokat, verseket stb. ismersz a megfelelő témában? 8 kérdésre várunk választ.

Példa a kérdésekre:

A magyarok totemállata, a turulmadár melyik madárból eredeztethető?

A holló egyre gyakrabban előforduló védett madarunk. Kinek volt a címerállata?
Melyik népmesében változnak át a hollók gyönyörűséges lányokká?

Mi a fabula?

A Toldiban található toportyán micsoda?

Melyik állat szerepel Arany János családi kör című versében?

Mit csinál az, aki kígyót, békát kiabál?

Milyen kutya fajta volt Lassie?

Stb.

8. Játékos kísérletek, feladatmegoldás

Hogyan lehet egy kis kártyára akkora lyukat vágni, hogy átférjen rajta a fejed?

Titkosírás szódabikarbónával.

Miért úszik az olaj a vízen? Ez milyen problémát okoz a természetben?

Zárás, visszajelzés, értékelés a gyerekekkel

Állomásonként a helyes megfejtő csoportok kapnak óriási puzzle darabokat, összesen 7x7-et, amiből az év állata, fája, stb. kirakható. A feladatok végén az összes gyermek 2 csoportra oszlik és 2 db 5x5-ös képet raknak ki a megszerzett darabokból, illetve plusz egy kiegészítő darabból a csoport együtt úgy, hogy a puzzle hátlapján a négy oldalon jelek vannak és azok alapján kell meghatározniuk a saját helyüket közös gondolkodással, majd, ha megvan a helyük, meg kell fordítani a képet és az így ad ki egy teljes képet.

Gyerekek ezután felsorakoznak. Eredményhirdetésen mindenki nyertes, aki sikeresen teljesítette a feladatokat.

Emlék oklevelek és jutalom cukorkák osztása.

Közös, illetve tanári értékelés, hogyan sikerült a témahét?

A gyerekeknek egy oldalas reflexiót kell írni házi feladatként az elmúlt hetekről, illetve a három napról.

Az iskola természetfotósa pályázat elindítása. Határidő másfél hét. A beküldött képekből kiállítás készítése a faliújságon.

Utómunkák:

Értékelés a kollégákkal, segítőkkel a harmadik nap délutánján

Közös megbeszélés, hogyan sikerült a témahét, mit kellett volna másképp csinálni, kell e változtatni valamin a jövőben, hogy még sikeresebb legyen a 3 nap?

A tanulói reflexiók kiértékelése.

A témahét fotóival kiállítás készítése a faliújságon.

Az iskola természetfotósa pályázat értékelése, kiállítás készítése 2 hét múlva ünnepélyes megnyitóval, ahol a témahét tapasztalatait is megosztjuk a gyerekekkel.