

Lapsed metsa metsloomi õppima

	Pealkiri portaalis	<i>Lapsed metsa metsloomi õppima</i>
1.	Õppeprogrammi nimetus	<i>Lapsed metsa metsloomi õppima</i>
2.	Õppeprogrammi pilt	
3.	Õppeprogrammi kirjeldus	<p><i>Talvine õuesõppe programm 1.-3. klassile. Programmi käigus matkatakse 800m metsarajal koos jahikoertega.</i></p> <p><i>Matkatakse koos jahimeestest retkejuhtide ja jahikoertega mööda metsasihti Luunja Jahiseltsi jahimaja lähedal, mille käigus vaadeldakse ning kirjeldatakse aastaajalisi muutusi metsas. Programmi käigus pööratakse tähelepanu metsloomade jälgede ja tegevusjälgede otsimisele, tutvustatakse metsloomade elupaiku ja eluviise. Arutletakse metsloomade elupaikade, eluviiside ja toitumise üle. Koostatakse lihtsaid toiduahelaid. Tutvustatakse jahimehe rolli. Mängitakse liikumismänge "Toiduahel" ning "Elupaigad".</i></p> <p><i>Matka lõpus jõutakse jahimaja õppeklassi, kus vaadeldakse metsloomade topiseid, nahku, sarvi, kihvasid ja koljut. Metsloomade õppimisel pööratakse tähelepanu nende kehaosadele ja võrreldakse neid koeraga. Jälgede kinnistamiseks koostatakse jäljeaabis. Teadmiste kinnistamiseks mängitakse liikumismänge "Metsloomad" ning "Arva ära, kas õige või vale väide".</i></p> <p><i>Arutletakse ka inimtegevuse üle metsas, räägitakse kodukoha loodusest, igapäevaelust maal ja linnas, säästvast tarbimisest ning selle mõjust keskkonnale. Tehakse söögipaus õppeklassis või grilli ääres (vastavalt grupi soovile). Programm lõpeb ühises kokkuvõtvast vestlusringis.</i></p>
4.	Lühikirjeldus:	<p><i>Matk algab Suitsu tee ja Rõõmu - Viira tee ristumiskoha äärest koos retkejuhi ja jahikoeraga. Vaadeldakse looduses metsloomade tegevusjälgi: jäljed, magamiskohad, toitumisjäljed, väljaheited. Õpitakse tundma metsloomade jälgi ja võrreldakse neid koerajälgedega. Jahimajas õpitakse tundma metsloomi, vaadeldakse topiste, nahkade ja sarvede abil loomade välisehitust. Meisterdatakse 7 metslooma jäljeaabis. Õpitu kinnistamiseks tehakse liikumismänge.</i></p>

5.	Pikk kirjeldus: õppeprogrammi käik ja ajakava	<p><i>2- tunnise programmi kirjeldus.</i></p> <p><i>Sissejuhatus (10 minutit)</i></p> <p><i>Sissejuhatus toimub Suitsu tee ja Rõõmu -Viira tee ristumiskoha üüres. Tutvustatakse programmi läbiviijaid ja jahikoeri, õppetöö käiku ja lepitakse kokku reeglites. Kinnitatakse, et jahikoerad on sõbralikud, ei haugu, ei hammusta, on rihmastatud ja lastega harjunud. Õpilased tutvuvad programmiga, mille eesmärgiks on metsloomi tundma õppida.</i></p> <p><i>Matk (20 minutit)</i></p> <p><i>Matkatakse 800 m jahimajani. Õpilased iseloomustavad matkates talvist metsa. Lume olemasolul vaadeldakse ja õpitakse tundma metsloomade jälgi ja võrreldakse neid koerajälgedega. Hea õnne korral on võimalik kohata kuni 5 looma jälge: jänes, rebane, kits, põder, ilves. Jooksumäng "Toiduahel". Laste hulgast valitakse 2-5 rebast/hunti ja ülejäänud on jänessed, kes jooksevad kokkulepitud ala piires huntide ja rebaste eest ära. Kui jänes kinni püütakse, siis ta kükitab. Kui teine jänes teda puudutab, siis saab ta jälle hundi/rebase eest ära joosta. Arutletakse lihtsamate toiduahelate üle ja nimetatakse erinevaid toiduahelaid (nt porgand-jänes-hunt jne). Teeme ise lume peale kindaga käpajälgi. Otsitakse loomade tegevusjälgi talvisest metsast. Leitakse erinevusi loomade toitumisel ja elukorraldusel suvel ning talvel. Räägitakse loomade elupaikadest ja eluviisidest, võrreldakse erinevaid elupaiku ja eluviise. Kas ja kuidas inimene aitab metsloomadel talve üle elada? Räägitakse jahimehe rollist metsloomade toitmisel. Jooksumäng "Elupaigad". Kahe metsasihi ristumiskohas lepitakse kokku neli pesa asukohta: mets, urg, puu, veekogu. Mängujuht ütleb ühe looma: näiteks jänes ning mängijad jooksevad kokkulepitud alal öeldud loomale sobilikku elupaika ja mängijad peavad jooksuma urg või metsa. Arutletakse, kas valitud elupaik sobib nimetatud loomale.</i></p>
----	--	---

Tegevused jahimajas (1tund 15 minutit)

Matka lõpp-punkt on jahimaja juures, kus tutvustatakse valmis pandud metsloomade topiseid 2 (kobras, metsseapõrsas), nahku 6 (karu, rebane, hunt, kobras, nugis, jänes), sarvi 2 (põder, sokk), kihvad (metssiga) ja kolju 1 (kobras). Vaadeldakse metsloomade välisehitust, võrreldakse erinevaid tunnuseid koeraga (suurus, karvkate, kehaosad nt jäsemed, saba jne). Meisterdatakse 7 metslooma (põder, metskits, metssiga, hunt, jänes, karu, rebane) jälgedest jäljeaabits A4 paberist. Liikumismäng "Metsloomad". Kokkulepitud alal jahimaja ees moodustavad lapsed ringi. Igaüks mõtleb endale, milline loom ta on ja ütleb kõva häälega teistele, kes ta on: näiteks: mina olen jänes, mina olen põder, mina olen kobras jne. Mängujuht seisab ringjoonel ja ütleb kõva häälega, millised loomad peavad omavahel kohad vahetama. Näiteks: kõik loomad, kes elavad urus vahetavad kohad; kõik pika sabaga loomad vahetavad kohad; need kes, otsivad toitu veekogust vahetavad kohad, kõik sarvedega/sõralised/kiskjad loomad vahetavad kohad jne. Kõik loomad, kes sobivad kirjeldusega, vahetavad kohad loomale omast liikumist matkides: hüpates, joostes jne. Teised jäävad paigale. Arutletakse, millised loomad omavahel kohti said vahetada. Kokkuvõttev mäng – "Arva, kas õige või vale väide". Mängujuht seisab mänguplatsi keskel ja ütleb erinevaid õppeesmärkidega seotud väiteid, näiteks: koprad söövad kalu või valgejänes on suvel pruuni värvi kasukaga jne. Kui väide on õige, siis peavad mängijad temast paremale poole liikuma, kui väide on vale, siis vasakule poole. Kui kõik on liikumise lõpetanud, siis arutletakse, miks keegi nii arvas ja mis on õige vastus.

Ettevalmistatud grilli ääres saab end soojendada ja juuakse (korduvkasutatavatest tassidest) teed. Pööratakse tähelepanu ohutule käitumisele grilli ääres. Arutletakse inimese tegevustest talvel - inimese mõju keskkonnale, kodukoha looduskeskkonna muutumine inimtegevuse tagajärjel, säästev tarbimine ja toasooja saamine linnas ja maal ning selle mõju keskkonnale. Arutletakse, kuidas inimtegevus on seotud loodusega ning kuidas saab loodusressursse säästa. Söögipaus- saab süüa kaasavõetud toitu.

Kokkuvõte ja tagasiside (15 minutit)

Õppepäev lõpetatakse jahimaja juures vestlusringis- mida sain täna teada, millega jäin rahule ja soovitud edaspidiseks.

- *igale lapsele antakse võimalus rääkida, mis talle meelde jäi;*
- *õpetajad saavad anda tagasisidet programmi kohta.*

6. Sihtrühm

1.-3. klass I kooliaste

7.	Õpitulemused (eesmärgid)	<p><i>Programmi käigus õpilane:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Tunneb kodukoha tuntumaid loomi;</i> • <i>Teab, kuidas erinevad metsloomad tegutsevad talvel;</i> • <i>Teab erinevate loomade elupaiku;</i> • <i>Oskab nimetada loomi, kes on talvel aktiivsed või magavad;</i> • <i>Oskab nimetada loomi, kes talveks toitu varuvad ning mida varuvad, koostab mängu käigus lihtsa toiduahela;</i> • <i>Teab, kuidas inimene talveks valmistub ja tunneb erinevaid toasooja tootmise meetodeid ja nende erinevat mõju keskkonnale;</i> • <i>Oskab võrrelda inimeste igapäeva elulisi toimetusi maal ja linnas.</i>
8.	Üldpädevused	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Kultuuri- ja väärtuspädevus</i> • <i>Õpipädevus</i> • <i>Suhtluspädevus</i> • <i>Sotsiaalne ja kodanikupädevus</i> • <i>Sotsiaalsed oskused</i> • <i>Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus</i>
9.	Seos õppekavaga ja ainetevaheline lõiming	<p><i>Seosed Põhikooli riikliku õppekava loodusõpetuse I kooliastme ainekavaga:</i></p> <p><i>1) märkab ja jälgib looduses toimuvaid aastaajalisi muutusi ning toob näiteid nende tähtsuse kohta inimese elus;</i></p> <p><i>2) teab kodukoha tuntumaid loomi; kirjeldab õpitud loomade eluviise ja elupaiku;</i></p> <p><i>3) mõistab, et inimene on osa loodusest ja sõltub sellest; toob näiteid, kuidas inimene loodust oma tegevusega mõjutab;</i></p> <p><i>4) võrdleb inimeste elu maal ja linnas.</i></p> <p><i>Ainetevaheline lõiming: loodusained, kehaline kasvatus (liikumine looduses, liikumismängud), keel ja kirjandus (sõnavara ja suuline väljendusoskus), käeline tegevus (jäljeaabitsa koostamine).</i></p> <p><i>Läbivad teemad:</i></p> <p><i>1) keskkond ja jätkusuutlik areng;</i></p> <p><i>2) kultuuriline identiteet.</i></p>

10.	Meetodid ja vahendid	<p><i>Meetodid:</i></p> <p><i>mäng, vaatlemine, käeline tegevus, võrdlemine, kirjeldamine, järelduste tegemine, arutelu.</i></p> <p><i>Vahendid:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>prinditud jälleaabitsa toorikud A4 paberil igale osalejale, prinditud loomajäljed igale osalejale;</i> • <i>pliiatsid, käärid, liim;</i> • <i>metsloomade topised (2), metsloomannahad (6), kihvad (1), kolju (1), sarved (2);</i> • <i>tegevusjälgedega loodusest kogutud õppematerjal (käbid, puuoksad);</i> • <i>grillialus ja sõed (kohapeal olemas);</i> • <i>tassid tee joomiseks (jahimajas olemas, korduvkasutatavad).</i>
11.	Juhis õpetajale	<p><i>Lapsi saatvad õpetajad toetavad laste motivatsiooni, vajadusel abistavad.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Õpetaja peab eelnevalt lastele rääkima, millised on sobivad ja ilmastikule vastavad riided ja jalanõud talvel metsas matkamiseks. Need tuleb selga panna.</i> • <i>Kaasa võib võtta oma eine ja joogi (kohapeal on korduvkasutatavad teetassid, tee joomiseks), sooja vett saab kohapeal teha. Söögipausi saab teha jahimajas õppeprogrammi lõpus.</i> • <i>Õppeprogrammi lõpus küsitakse lastelt ja õpetajatelt suuliselt tagasisidet kogu õppeprogrammi kvaliteedi kohta.</i> • <i>Soovime eelnevalt infot laste iseärasuste kohta (hariduslike erivajaduste kohta, õppekeelest erinev kodune keel, koera allergia vms, millega retkejuht peaks arvestama).</i> • <i>Jahikoerad on sõbralikud, ei haugu, ei hammusta, õppeprogrammi ajal on rihmastatud, lastega harjunud.</i>
12.	Märksõnad	<ul style="list-style-type: none"> • <i>metsloomad</i> • <i>loomade tegevusjäljed</i> • <i>matkad</i> • <i>inimtegevuse mõju keskkonnale</i> • <i>loomajäljed</i>
13.	Kestus	2h
14.	Grupi suurus	24
15.	Toimumise aeg	Talv (detsember, jaanuar, veebruar)
16.	Hind	300.-

17.	Lisainfo	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Õppeprogrammi viiakse läbi talvel (lume peal on loomade jälgi kõige paremini võimalik näha).</i> • <i>Retkejuht kõnnib kõige ees, õpilased tema järel ning õpilasi saatev õpetaja on kõige viimane. Õpilased liiguvad kogu aeg ühes grupis, grupist eemalduda ei ole vaja.</i> • <i>Matkarada kulgeb mööda metsasihti. Metsamatk 800m. Matkarada ei sobi liikumispuudega ehk ratastooliga osalejale.</i> • <i>Retkejuhil on kaasas esmaabi kott, ootamatuteks õnnetusjuhtumiteks.</i> • <i>Selga ilmastikule vastav riietus ja jalatsid, kaasa eine ja joogipudel.</i> • <i>Söögipausi saame teha peale programmi jahimajas, arvestatud programmi sisse.</i> • <i>Jahimajas olev õppeklass on soe ja saab üleriided ära võtta.</i> • <i>Vastavalt kokkuleppele saame abistada transpordi leidmisel.</i>
18.	Läbiviimise koht	<i>Luunja Jahiseltsi jahimaja ja selle läheduses olev metsarada.</i>
19.	Läbiviija nimi	<p><i>Kädi Krillo- algklassiõpetaja, kes omab haridusteaduse magistrikraadi klassiõpetaja erialal. Jahimees Luunja jahiseltsis. Tegelenud Luunja Jahiseltsi jahimaja juures metsamatkade läbiviimisega alates aastast 2004. Sellist õppeprogrammi on algklassi lastele korraldanud alates aastast 2023.</i></p> <p><i>Taavi Kepp- retkejuht, jahimees Luunja Jahiseltsis. Lasteaia- ja algklassilastele läbi viinud sarnaseid õppeprogramme ja metsamatkasid korraldanud Luunja Jahiseltsi jahimaja juures alates aastast 2019.</i></p> <p><i>Kõik õppeprogrammi läbiviijad on eelnevalt korraldanud sarnaseid programme.</i></p>
20.	Keel	<i>eesti</i>
21.	Õppeprogrammi lingid, failid	https://www.keskkonnaharidus.ee/et/oppeprogrammid/lapsed-metsa-metsloomi-oppima
22.	Medal (murakamärgis)	<i>ei ole</i>
23.	Praegune olek	<i>avaldatud</i>