

Erdőn-mezőn	
Szemponatok	Leírás
Cél és várható eredmény	A gyerekek ismerjék meg a Mátra növény-, és állatvilágát egy múzeumi séta alkalmával. Játékok során ismerkedjenek meg az állatok viselkedésével, a természet szépségével. Keressenek az élővilágban ok-okozati összefüggéseket.
Óraszám (45 perces óránként)	3x45 perc
Tartalmi elemek	<ol style="list-style-type: none"> 1. Múzeumi séta 2. Állatos játékok 3. Szatyorkészítés
Tantárgyi kapcsolatok (koncentrációs lehetőségek)	<ul style="list-style-type: none"> - Anyanyelvi nevelés: Kommunikáció. Szókincsfejlesztés. Véleménynyilvánítás. - Rajz, technika: szatyor készítése, stencilezés - Ének-zene: zene hallgatás - Testnevelés: mozgás a szabadban
Kompetenciák, készségek, képességek	<ul style="list-style-type: none"> - Anyanyelvi kompetencia: egyéni vélemények, tapasztalatok, értelmezések, érvelések, cáfolatok. Szókincsbővítés. - Szociális kompetencia: nyitottság a társak felé, együttműködésre, csapatmunkára nevelés. - Személyes kompetencia: Rendszerességre, pontosságra és fegyelmezett munkára nevelés. - Érzelmi nevelés - Kognitív kompetencia: a kreatív gondolkodás fejlesztése; információk, adatok rendszerezése; az előzetes tudás és tapasztalás mozgósítása - Megfigyelőképesség fejlesztése. - Természettudományos, gondolkodás fejlesztése az életkornak megfelelően.
Fontosabb tevékenység típusok, módszerek	<p>Frontális osztálymunka: Múzeumi séta. Százlábú játék. Barát vagy ellenség játék.</p> <p>Csoportmunka: A múzeumi séta előtt kiadott kérdésekre válasz keresése. Háromrészes állat játék. Ösvény játék.</p> <p>Páros munka: Találtam egy fát neked! játék.</p> <p>Egyéni munka: Stencilek kivágása, rögzítése a szatyorra, festés</p>
Értékelési, önértékelési formák	Értékeljük a gyerekek fegyelmezettségét, figyelmét a múzeumban. A sikeres alkotás adja az igazi értékelést. Az óra értékeli önmagát, amikor megjelenik az alkotás öröme.
Előkészületek, eszközök, anyagszükséglet	<ul style="list-style-type: none"> • fénymásolt madár stencil • textil szatyrok • textil festékek • festőhenger vagy szivacs darabok • Kartonpapír (szatyor méretű) • vasaló • műanyag tálak a festékeknek
Források (pontos hivatkozással)	<p>stencilezés technikája</p> <p>http://www.kreativcafe.hu/index.php?option=com_content&task=view&id=1073&Itemid=318</p>

	<p>játékok: Több, mint játék Természetjáró Fiatalok Szövetsége, Budapest, 2010. Mátra Múzeum: http://www.matramuzeum.hu/page.php?5</p>
A kipróbálás helye, időpontja, a kipróbáló pedagógus és csoport	<p>Kecskeméti Belvárosi Zrínyi Ilona Általános Iskola II. Rákóczi Ferenc Általános Iskola 1. a természettudományos tagozatú osztály 2013/2014. tanév Müller Mónika</p>
Ötletek, tippek	<ul style="list-style-type: none"> • Az állatok versenye: A megismert állatok közül ki a legjobb ugró?... • Mese dramatizálás állatokkal. • Keresés az interneten: Milyen állatok élnek lakóhelyünkön? • Keressünk összefüggést az erdő és az ott élő állatok között!
Változatok, lehetőségek	<ul style="list-style-type: none"> • Más játékok játszása • Múzeum helyett erdei séta, vagy diavetítés, ppt megtekintése (Mindenképpen az iskolából kimozdulást javaslom.) • A kézműves órán más technikát is választhatunk: agyagozás, festés, grafika, mintázás gyurmából...

A foglalkozás címe: Múzeumi séta	
A foglalkozás menete	
Szempontok	Leírás
1. Problémák, jelenségek, gyakorlati alkalmazások, ismeretek	Az órában benne van a gyerekek személyes érintettsége. Az állatokat minden gyerek szereti, de hol, hogyan élnek ők? Az válik tananyaggá, ami élményvilágukhoz köthető.
Fejlesztési célok	Környezetünk, világunk változik. Gyorsan változik. S a legközelebbi helyeket sem ismerjük élőhelyünk körül. Mert csak átbogunk rajtuk, vagy eszünkbe sem jut, hogy akár meg is lehetne látogatni. A Mátra múzeumi látogatás remek alkalom a Mátra élővilágának megismerésére.
Tevékenységek (időkerettel)	1) Találtam Neked egy fát! játék (5') 2) Megfigyelési szempontok megbeszélése (5') 3) Múzeumi séta (30') 4) Állatok gyűjtésének megbeszélése, csoportosítása az élőhelyük szerint (5')
A foglalkozás címe: Állatos játékok	
2. Problémák, jelenségek, gyakorlati alkalmazások, ismeretek	Hogyan élhetnek az általunk megismert állatok. Vajon barátok vagy ellenségek lehetnek? A játék a kisgyerekek életeleme, melyek a tanulás mellett jókedvre is derítik őket.
Fejlesztési célok	Az együttműködés, bizalom és a kommunikáció fejlesztése. Megfigyelőképesség fejlesztése. Emlékezet, figyelem erősítése. Ismeretek bővítése.
Tevékenységek (időkerettel)	1) Százlábú játék (5') 2) Csoportalkotás (5') 3) Barát vagy ellenség játék (10') 4) A háromrészes állat játék (10') 5) Az ösvény (10') 6) Értékelés (5')
A foglalkozás címe: Szatyorkészítés	
3. Problémák, jelenségek, gyakorlati alkalmazások, ismeretek	A környezettudatosságnak át kell szőnie a mindennapjainkat. Az újra hasznosítás fontos szerepet tölt be az életünkben. Textilszatyorra festünk stencilező technikával.
Fejlesztési célok	Az textil tulajdonságaival, a stencilezés módjával, és az újrahasznosítással való ismerkedés. A gyermekek kreativitásának, megfigyelőképességének, finommotorikus mozgásának fejlesztése.
Tevékenységek (időkerettel)	1. Az újrahasznosítás, a környezetvédelem fontossága, a vászontáskák előkészítése (5') 2. Stencil kivágása (20') 3. Textilfestékből a színek kikeverése, majd festés hengerrel vagy szivaccsal (15') 4. Kiállítás a száradás után (5')

Tanári tevékenységek	
Szempontok	Leírás
Motiváció	<p>Érdeklődést felkeltő játékok:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Találtam egy fát Neked játék. • Százlábú játék <p>Beszélgetés a környezetvédelem fontosságáról.</p>
Kérdésfeltevés	<p>Milyen állatok élnek a Mátrában?</p> <ul style="list-style-type: none"> • talaj, • gyepl, • cserje • lombkorona szinten? <p>Hová tegyük az őzet? A foltos szalamandrát? Hogyan viselkedik szerinted ez a két állat egymás közelében? Barát vagy ellenség? Hogyan tudnátok a mozgását utánozni? Te melyik része leszel az állatnak? Hány állatot írtatok le? Sorold fel! Ki talált még? Miért fontos, hogy vászontáskát használjunk nyílonszatyor helyett? Milyen színű lesz a madarad? Miért? Vajon a valóságban is ilyen a tollazata? Kinek a munkája tetszik a legjobban?</p>
Visszajelzések	<p>Az állatok elfogadása. Háziállat tartása csak akkor, ha hosszú távon is gondoskodni szeretnék róla. A környezettudatosság megjelenése a hétköznapiakban. (vászontáska van anyánál minden bevásárláskor.)</p>
Értékelés	<p>Az alkotások öröme, a gyerekek mosolygós, nevető arca az igazi értékelés. Mi értékeljük az együttműködést, a kreativitást, a figyelmet pozitív megerősítéssel, az értékek kiemelésével.</p>

Tanulói tevékenységek, tanulók bevonása	
Szemponatok	Leírás
Tények, használati adatok	<p><u>Mátra Múzeum:</u> http://www.nevezetesfak.hu/magyar/oldalak/termesztudomanyi_pavilon_gyongyos_buszkesege/</p> <p>Mátra állatvilága http://matrahegy.hu/allatvilag</p> <p>stencil technika: http://www.kreativcafe.hu/index.php?option=com_content&ask=view&id=1073&Itemid=318</p>
Tudományos bizonyítékok gyűjtése	<p>A talajszennyezés leggyakoribb forrásai a szemét- és hulladéklerakók. Egy nejlonzacska: 10-100 év alatt bomlik le. Egészségünkre is ártalmas. A talajszennyezés különféle betegségek megjelenését okozhatja: fejfájás, kiütések, rák, leukémia; a talajban levő ólom különösen gyerekeknél veszélyes, mert agyi fejlődési rendellenességeket okoz; a higany vesebántalmakat. (Wikipedia.org)</p>
Együttműködés, feladatok kidolgozása, elemzés	<p style="text-align: center;">Múzeumi séta</p> <p>Az órát találtam neked egy fát! játékkal indítjuk. A tanulók párokba rendeződnek. A múzeum kertjében (iskola udvarán) a pár egyik tagja odavezeti bekötött szemű társát egy fához, aki megvizsgálja a méretét, törzsét, ágai elhelyezkedését megtapintja, megszagolja azt. Mikor végzett más úton visszavezeti társát, leveszi róla a kendőt. A játékos feladata, hogy most már nyitott szemmel megkeresse a fáját! Szerepet cserélnek.</p> <p>A Mátra Múzeum természettudományi kiállításának középpontjában egy közel 15 méter magas épített kocsánytalan tölgyfa áll. Egyben ez a fa határozza meg a kiállítás központi gondolatát, az élővilág színtettségének bemutatását. A fa körül diorámákban a különböző szintek (talaj, gyeperje és lombkorona) állat- és növényvilága látható. A tér további részeiben az élővilág rendszerének megfelelően a különböző élőlénytípusokat helyezték el vitrinekben. A kiállított tárgyak száma több ezerre tehető.</p> <p>A tanuló párokat csoportokba rendezzük a létszámnak megfelelően. A csoportok megkapják megfigyelési szempontjukat. A múzeumi séta alatt minden csoport írjon a Mátra különféle szintjein élő 5-5 állatot</p> <ul style="list-style-type: none"> • talaj, • gyeperje, • cserje • lombkorona szinten. <p>Állatok gyűjtésének megbeszélése következik, 4 különféle színű kartonra csoportosítjuk az élőhelyük szerint a gyűjtött állatokat.</p> <p>(Ha az interneten keresünk képet, és van lehetőségünk ezeknek a képeknek a kinyomtatására, ragasszuk fel a kartonokra, és tegyük ki az osztályba.)</p>

Állatos játékok

Az órán arra a kérdésre keressük a választ, hogy hogyan élhetnek az általunk a múzeumban megismert állatok. Vajon barátok vagy ellenségek lehetnek?

Az órát egy bizalomerősítő, együttműködő játékkal indítjuk. Százlábú

Az osztály tagjai körben állnak és megfogják az előttük lévő derekát. Egyszerre mindenki behajlítja a térdét és ráül a mögötte lévő combjára. A feladat sikeres megoldása során érezhetjük, milyen lehet százlábúnak lenni. Próbáljunk meg menni, leülni.

Az osztály tagjai színes lapokat húznak (piros, kék, sárga, zöld) Ez alapján alkotjuk a csoportokat. Az állatkertünkbe új állatokat keresünk. Az a csapat kerülhet be, akinek egyik tagja jól utánozza a feladatban szereplő állatot, csapattagjai pedig kitalálják, hogy ki ő. Minden csoport egy vállalkozó tanulója megpróbálja utánozni az általunk kártyára írt állatot mozgásával vagy hangjának utánzásával. A csapattagok figyelnek, megbeszélik tippjeiket. Ha kitalálják milyen állat volt társuk, ők is azzá az állattá változnak. Ha nem, újabb kártyát kell húzni. (mocsári teknős, foltos szalamandra, parlagi sas, őz) A következő játékokban az állatok viselkedésének testfelépítésének megismerése a cél.

A háromrészes állat

A csoportoknak az a feladata, hogy mutassák be saját állatfigurájukat, majd jelenítsék meg a testükkel is úgy, hogy a figura három részből álljon, és minden része mozogjon.

pl. Krokodil: feje (egy játékos) a kezével óriásit tátogat, teste le-föl mozog, a farka balra-jobbra verdes.


Barát vagy ellenség

Az állatkertben négy ketrec található egymás mellett, 2x2-es négyzet alakzatban. A beköltözés során a csoportok egy-egy ilyen ketrecbe kerülnek. Eljátsszák, hogyan viselkednek a szomszédos ketrecben lakókkal.

Az ösvény

Az erdőben (teremben) elhelyezzük az állatok képeit úgy, hogy minden képnél jól látható legyen a következő. Minden csoport minden tanulója végigmegy az ösvényen, bizonyos időközönként indulva. Közben végigsétálnak, minél több állatot meg kell jegyezniük. Miután kiértek az erdőből, a csoport leírja az állatok nevét, akikre emlékeznek.

Az órát értékelés zárja.

	<p>Szatyorkészítés</p>  <p>Beszélgetünk a környezettudatosságról, miért fontos a nylon szatyrok helyett vászontáska használata. Előre fénymásolt lapokból kivágjuk a mintát. Kicsiknek csak egyszerű formákat adunk, de használhatják a nagyobb csoport stenciljeit is munkáikhoz. A vászon szatyrokat kibéleljük vastagabb papírral. A stencilt jól leszorítjuk a kezünkkel. A textilfestéket műanyag tálakba öntjük, majd festőhengerrel a stencillapunkra hengereljük. Keverhetjük is a színeket. 24 óra száradás után visszáján át kell vasalni a munkákat. Másnap kiállítást rendezünk a munkákból.</p>
<p>Régi és új koncepció megfogalmazása</p>	<p>Régi koncepció: Az állatok körülöttünk élnek. A boltban nylon szatyrot lehet vásárolni. Ez jó is a termékek hazaszállításához.</p> <p>Új koncepció: Az erdei állatok különféle szinteken élnek az erdőben. Érző lények. Figyelnünk kell rájuk! Környezetvédelmi szempontból nem vásárolok nyilont. Használok az újrahasznosított anyagból készült, madaras motívummal díszített táskámat erre a célra, és erre kérem anyát is.</p>
<p>Értékelés</p>	<p>Csoport értékelése A csoportmunkák után az</p> <ul style="list-style-type: none"> - Információkezelést - Együttműködést - Tervezést - Kreativitást - Önállóságot - Döntési képességet - Feladat megosztást <p>Egyéni munka értékelése Értékeljük a kreativitást, önállóságot, a jó megfigyelést</p> <p>Az osztály értékelése A fegyelmezettség, figyelem, a hozzáállás értékelése</p>

Játékok

Barát vagy ellenség

Az osztály tagjai színes lapokat húznak (piros, kék, sárga, zöld) Ez alapján alkotjuk a csoportokat. Az állatkertünkbe új állatokat keresünk. Az a csapat kerülhet be, akinek egyik tagja jól utánozza a feladatban szereplő állatot, csapattagjai pedig kitalálják, hogy ki ő. Minden csoport egy vállalkozó tanulója megpróbálja utánozni az általunk kártyán kiadott állatot mozgásával vagy hangjának utánzásával. A csapattagok figyelnek, megbeszélnek

tippjeiket. Ha kitalálják milyen állat volt társuk, ők is azzá az állattá változnak. Ha nem, újabb kártyát kell húzni.

Az állatkertben négy ketrec található egymás mellett, 2x2-es négyzet alakzatban. A beköltözés során a csoportok egy-egy ilyen ketrecbe kerülnek. Eljátsszák, hogyan viselkednek a szomszédos ketrecben lakókkal.

Százlábú

A csoport tagjai körben állnak és megfogják az előttük lévő derekát. Egyszerre mindenki behajlítja a térdét és ráül a mögötte lévő combjára. A feladat sikeres megoldása során érezhetjük, milyen lehet százlábúnak lenni. Próbáljunk meg menni, leülni.

A háromrészes állat

A csoportoknak az a feladata, hogy mutassák be saját állatfigurájukat, majd jelenítsék meg a testükkel is úgy, hogy a figura három részből álljon, és minden része mozogjon.

pl. Krokodil: feje (egy játékos) a kezével óriásit tátoogat, teste le-föl mozog, a farka balra-jobbra verdes.

Az ösvény

Az erdőben (teremben) elhelyezzük az állatok képeit úgy, hogy minden képnél jól látható legyen a következő. Minden csoport minden tanulója végigmegy az ösvényen, bizonyos időközönként indulva. Miközben végigsétálnak, minél több állatot meg kell jegyezniük. Miután kiértek az erdőből, a csoport leírja az állatok nevét, akikre emlékeznek.