



Nr 422

1. ÕPPEPROGRAMMI NIMETUS JA LÜHIKOKKUVÕTE

Programmi nimetus

Orienteerumismäng „Aaretejaht“ mudilastele.

Programmi sisu lühikirjeldus

Mängu autoriteks on Tallinna Ülikooli erinevate erialade tudengid. „Aaretejahti“ saavad Tallinna botaanikaaias iseseisvalt mängida nii lasteaiarühmad kui lastega pered. Lapsed leiavad piltkaartide abil kasvuhoonetest taimed ja lahendavad vastavalt juhisele nuputamisülesande.

Programmi sihtrühm

Eelkooliealised lapsed (6–7- aastased).

Keel

Eesti keel

Maksimaalne grupi suurus

40 last

Kestus (tundides)

Umbes 1 tund

Toimumise aeg

Aasta ringi.

Läbiviimise koht

Mängitakse sisetingimustes Tallinna botaanikaaias kasvuhoonetes.

Nõuded osalejatele

Palume tagastada kassasse mänguümbrikud ning täidetud tagasisideleht.

Maksumus

Eelkooliealised lapsed (kuni 7.a.) saavad Tallinna botaanikaaeda külastada tasuta, täiskasvanud peavad lunastama sissepääsupileti vastavalt hinnakirjale.

2. ÕPPEPROGRAMMI EESMÄRGID

Programmi lõpuks saavutatud õpiväljundid

Laps oskab taimi märgata ja võrrelda. Laps saab juurde teadmisi soojast kliimast pärinevatest taimedest, teab mõnda fakti mängus esinenud taimest. Tunneb huvi taimede vastu, esitab küsimusi.

Programmi seos riikliku õppekavaga

Laps õpib taimi märkama ja eakohaselt kirjeldama. Mäng pakub aktiivset tegutsemist ja liikumist ruumis, arendab kuulamis- ja jälgimisoskust, loogikat, suunab kasutama numbreid ja tähti nuputamises ülesandes, pakub avastamisrõõmu.

Lasteaias võib mängu siduda näiteks teemadega: viljad meie toidulaual, troopiline elukeskkond, lemmiktoidud, keskkonnahoid, tervislik toit ja maiustamine, Tallinna vaatamisväärsused, kodulinn/kodukant.

Inimese ja looduskeskkonna vahelised seosed

Lapsi saatev täiskasvanu selgitab eakohaselt taimede ja looduse hoidmise põhitõdesid ja mängutemaatikast tulenevalt juhib tähelepanu taimede tähtsusele meie toidulaual.

3. ÕPPEPROGRAMMI SISU JA METOODIKA

Mänguümbrikuid on kaheksa, ühes ümbrikus on vahendid (kuni) viiele lapsele. Ümbrik sisaldab juhust, taimepilte, kasvuhoonete plaani, markerpliatsit ja tagasisidelehte. Lasteaiaõpetaja või lapsevanem tutvub mängujuhisega ja selgitab lastele mängu käiku ja reegleid.

Mängus tuleb leida piltidel olevad taimed kasvuhoonete plaani abil. Pildile kirjutatakse number taime läheduses olevalt punaselt etiketilt. Mängu lõpus järjestavad lapsed taimepiltidel olevad numbrid väiksemast suuremani ja saavad piltkaardi pöördel olevatest tähtedest moodustada aardesõna. Mängukomplektis oleval kaheksal pildil on soojast kliimast pärinevad toidutaimed, mõne taime viljad on lastele tõenäoliselt tuttavad. Täiskasvanu saab taimede kohta lisateavet mängujuhise pöördele ja jagab seda lastega.

4. ÕPPEKESKKOND

Õppekeskkonnaks on botaanikaaias kasvuhooned (troopika ja lähistroopika). Lasteaiaõpetajad või lapsevanemad suunavad lapsi liikuma rahulikult ja tähelepanelikult ning olema ettevaatlikud teeraja servades, kiviteedel, torkivate taimede läheduses jm.

5. JUHENDAJAD JA JUHIS ÕPETAJALE

Programmi läbiviijad

Orienteerumismängus „Aaretejaht“ suunavad ja juhendavad lapsed lasteaiaõpetajad või lapsevanemad. Botaanikaaias poolset juhendajat mängu juures ei ole.

Juhis õpetajale

Mänguümbriku, kus on mängujuhis ja muud vajalikud vahendid, saab kassast. Suurema grupiga tulles palume külastusaeg eelnevalt kokku leppida tel 606 2666 või ekskursioon@botaanikaed.ee.

Lasteaiarühm jagatakse väiksemateks, umbes viieliikmelisteks gruppideks. Mängu reegleid ja toimumist peab jälgima õpetaja, soovitatavalt võiks üks täiskasvanu jälgida ühte (kahte) mängurühma. Täiskasvanu innustab mängust aktiivselt osa võtma, suunab laste käitumist, tunnustab mängijaid, annab selgitusi taimede kohta. Edukamaks ja kindlamaks laste juhendamiseks võib õpetaja suurema rühma puhul võimalusel käia ka mänguümbrikute sisu ja mängukohaga eelnevalt tutvumas.

6. HINDAMINE JA TAGASISIDE

Õpetajale on mängu juures ka väike tagasisideleht, mille palume tagastada täidetuna kassasse.

Tagasisidelehel on palutud anda mängule hinnang (üldmulje, mis oli meeldiv/ebameeldiv), hinnata pikkust, eakohasust, mõistetavust, haakumist riikliku õppekavaga ning kasutegurit kümnepallisüsteemis. Lisaks on võimalik kirjutada omapoolseid kommentaare või ettepanekuid. Vastavalt tagasisidelehtedelt saadud infole korrigeeritakse ja parandatakse mängu.