



TÜ LOODUSMUUSEUM

ÕPPEPROGRAMMI KIRJELDUS



HÜLGE ELU LÄÄNEMERES 1

Õppeprogrammi eesmärk

Anda ülevaade Läänemere elustikust ja keskkonnaprobleemidest. Tutvustada elusorganismide vastastikuseid suhteid ja ökoloogilist tasakaalu Läänemeres ning inimese osa selles. Tekitada huvi looduse vastu ja õpetada hoolima ja hoidma loodust ja olema säästlik.

Õppeprogrammi lühitutvustus

Õppeprogrammi käigus tutvuvad õpilased Läänemere elustiku ja seostega läbi hülge silmade. Toimuvad mereteemalised aktiivülesanded, draama ja mängud, vaadeldakse kalu ja mereelustiku eksponaate loodusmuuseumis. Lapsed tutvuvad Läänemeres hüljeste, kalade (räim, tursk, lest), lindude (kormoran, merikotkas), karpide ja teistega. Vaadatakse, kuidas mereloomadele mõjuvad keskkonnamuutused meres (suur kalapüük, prügi vees, pesupulber jm). Otsitakse vastust küsimusele, kuidas hoida merd puhtana?

Õppeprogrammi kestus: 3 akadeemilist tundi (3 x 45 min)

Õppeprogrammi toimumise aeg: aastaringselt

Õppeprogrammi toimumise koht: TÜ loodusmuuseum

Sihtrühm: 1.–3. klass

Keel: eesti

Grupi suurus: kuni 25 õpilast ja õpetaja(d)

Õppeprogrammi läbiviija: loodusmuuseumi juhendaja Elen Kontkar või Kersti Kihno

Õppeprogrammi pakkuja, info ja tellimine: Tartu Ülikooli loodusmuuseum, Tartu, Vanemuise 46, loodusmuuseum@ut.ee, tel 737 6076, www.natmuseum.ut.ee

Lisainfo

TÜ loodusmuuseumis on tänapäevane õpikeskkond, uued õppeklassid ja uudne püsiekspositsioon, muuseumihoones on lift, trepid ja välistreppide kõrval sissepääsuks ka kaldtee. Õpetajal palume registreerumisel teavitada muuseumi teabespetsialisti või juhendajat grupi erisustest (näiteks erivajadusega õpilased jm) ja soovidest, koostöös kooliga täpsustame programmi võimalused. Õppeprogrammi ja ülesannete läbiviimisel arvestatakse laste vanuse ja oskustega.

Programmiks vajalikud õppevahendid annab juhendaja, õppevahendid on arvestatud rühmatöök. Täpsem lisainfo saadetakse õpetajale registreerumisel.

Õppeprogrammi kirjeldus

Ajakava (3 x 45 min)

1. Nukulavastus Läänemere elustikust ja keskkonnaprobleemidest. 40 min
2. Mäng loomapatjadega. Memoriin. 20 min
3. Loodusmuuseumis mereelustikuga tutvumine. Otsimisülesanne loodusmuuseumis. 40 min
4. Läänemere elustiku plakati kujundamine. Kokkuvõttev arutelu plakatitest. 20 min
5. Mäng „Hülged ja räimed“. 15 min

Õppeprogrammi sisu ja tegevuste kirjeldused

1. **Tutvustatakse nukulavastuse vormis hüljest ja teisi Läänemeres elavaid loomi ning inimtegevust läbi aja.** Räägitakse inimtegevuse tõttu tekkinud keskkonnaprobleemidest ja lahenduste võimalustest. Näidendi tegelaskujudeks on erinevad mereloomad nagu hülged, kalad (räim, tursk, lest), linnud (kormoran, merikotkas), karbid ja kalur. Hülge eluringi kaudu tutvustatakse ka teiste mereloomade elu ja keskkonda. Vaadatakse, kuidas mereloomadele mõjuvad keskkonnamuutused meres (suur kalapüük, prügi vees, pesupulber jm). Teemadeks on mereelustik ja toiduvõrgustik, elustiku omavahelised seosed meres, hülge eluviis, hülged ja inimene, hülged ja reostus. Lapsi kaasatakse aktiivselt mereteema üle mõtlema. Otsitakse vastust küsimustele „Kuidas hoida meres head elukeskkonda kõigile mereelanikele?“ ning „Mida saavad inimesed teha, et meri säiliks puhtana ja mereelanikel oleks seal hea elada?“.
2. **Mäng loomapatjadega.** Patjadel olevate looma- ja taimepiltide järgi leitakse paarilised. Tutvustatakse mereloomade toitumist ja lihtsaid toiduahelaid. Memoriinimäng aitab loomi meelde jätta.
3. **Uurimisretkel muuseumi ekspositsioonis õpitakse Läänemere loomi.** Loomade piltidega töölehtede abil otsitakse näitusel mereloomi. Otsimismäng pakub põnevust, äratab huvi ning õpetab märkama loomastiku mitmekesisust meres.
4. **Lõpuks kujundatakse rühmatööna Läänemere elustiku plakat.** Selleks kleebitakse paberile pildid elusolenditest arvestades nende eluviisi ning paigutades nad elama sobivasse elupaika (merekõhjas, avavees, kaldal või õhus). Kokkuvõttev arutelu mereteemast plakatite kaudu õpilaste kaasamisega. Läänemere elustiku plakatid saavad õpilased kaasa, et koolis plakatid seinale panna ja andes võimaluse vaadata üle mereteema ja saadud kogemused.
5. **Kinnistav liikumismäng „Hülged ja räimed“** toimub kahes rühmas, kus lapsed on hülged ja räimed. Lastel on peakatted räime või hülge jaoks. Esitatud väidete järgi peavad lapsed liigutusega väljendama, kas väide sobib hüljestele või räimedele.

Õppeprogrammi läbiviimiseks vajalikud õppematerjalid ja vahendid

Loomanukud, pakendid, näidisprügi, pesu pesemise vahendid, padjad mere elustiku piltidega, otsimismängu töölehed, hülgekostüümid juhendajatele, alusjoonis plakati jaoks, plakati liikide pildid ja nimed, käärud, pliitsid, liim, hülge ja räime peakatted lastel, piltmäärarjad.

Õppemeetodid

Õppeprogrammi “Hülge elu Läänemeres” läbiviimise meetodid põhinevad käed-külge tegevustel ja elamusõppel, arendatakse loovust ja esitatakse mänguline draamaetendus. Programmis kasutatavad meetodid on valitud sihtrühma vastuvõtuvõimet arvestades. Laste tähelepanu haaramiseks ja hoidmiseks vahelduvad erinevad tegevused. Lapsed on osalised draamaetenduses, mängudes ja otsimisülesandes, kus nad saavad nii jagada oma varasemaid kui ka kinnistada uusi teadmisi. Lapsed harjutavad rühmatöö ja mängude käigus koostööd. Programmi lõpus rühmatööna koostatud plakatite kaudu tehakse õpilastega koos kokkuvõte

mereteemast. Õppeprogrammis lõimitakse loodusharidust ka teiste õppevaldkondadega (kirjutamine ja lugemine, kunstiopetus, liikumine, ajalugu).

Õppeprogrammi ja ülesannete läbiviimisel arvestatakse laste vanuse ja oskustega.

Juhendajad

Loodusmuuseumi juhendaja Elen Kontkar.

Haridus. TÜ bioloogia MSc, pedagoogika kursus.

Kogemus. Töötanud Tapa Gümnaasiumis bioloogiaõpetajana ning loodusringi juhendajana (2012–2013) ja TÜ loodusmuuseumis giid ja loodushariduslike programmide juhendaja alates 2016. a.

Loodusmuuseumi juhendaja Kersti Kihno.

Haridus. TÜ bioloogia, bioloogia-keemia õpetaja, MSc geoökoloogia.

Kogemus. Töötanud TÜ ökoloogia ja maateaduste instituudis (2007–2016), ERM-i giid alates 2016. a., TÜ loodusmuuseumis giid alates 2018. a.

Õpetaja roll

Ootame õpetajalt koostöövalmidust ja aktiivset osalemist programmi tegevustes koos õpilastega.

Ohutus ja selle tagamine

Õppekeskkond TÜ loodusmuuseumis ja botaanikaaias on tänapäevane, turvaline ja ohutu.

Programmide (sh ka väliprogrammi alguses) tutvustab juhendaja grupile programmi kava ja reegleid (sh ohutust) ning juhendaja koos õpetajaga jälgib nendest kinnipidamist.

Tagasiside

Tagasiside küsitakse õpetajalt kirjalikult programmi lõpus.

Teaduspõhisus ja seosed

Programmid lähtuvad teaduslikust maailmavaatest.

Programmides käsitletakse vastavalt teemale ja tegevustele seostatult loodus-, kultuuri-, sotsiaalset ja majanduslikku keskkonda.

Programmi tulemused (programmi lõpuks saavutatavad õpiväljundid ehk teadmised, oskused, väärtushinnangud ja käitumisviisid)

Lapsed saavad rohkem teada Läänemere elustikust (kaladest, hüljestest, lindudest, selgrootutest, taimedest) ja inimese tegevustest seoses merega ning oma vastutusest tervisliku ja puhta elukeskkonna eest. Programm õpetab märkama ja tekitab huvi Eesti looduse vastu ja väärtustab loodushoidu.

Programmi seosed keskkonnateadlikkuse ja säästva arengu teemadega Programmi

tulemusena praktiliste tegevuste ja uute kogemuste kaudu suureneb õpilaste

keskkonnateadlikkus ja kujunevad säästva eluviisi harjumused ning hoiakud.

Antud programmis otsitakse vastust küsimusele, kuidas Läänemeri puhtana hoida, arvestades nii inimestega kui ka mereelustikuga.

Seosed riikliku õppekavaga (ainekavade ja/või üldpädevuste ja/või läbivate teemadega)

Õppeprogramm täiendab esimese kooliastme loodusõpetuse õppekava.

1. kooliaste (1.–3. kl)

Loodusainete valdkond. Loodusõpetus.

Mõistab, et inimene on osa loodusest ning inimese elu sõltub loodusest;

suhtub loodusesse säästvalt;

hoolib elusolenditest ja nende vajadustest;

tunneb kodukoha levinumaid taim- ja loomaliike;

kirjeldab õpitud loomaliikide eluviise ja elupaiku;

toob näiteid erinevate organismide seoste kohta looduses ning koostab õpitud liikidest

lihtsamaid toiduahelaid;

kasutab õpitud loodusteaduslikke teadmisi ja oskusi igapäevaelus otsuseid tehes.