

## TUNNETUSPROGRAMM

**Programmi eesmärk:** Looduse tundmaõppimine läbi erinevate meelte ja tegevuste kaudu looduses.

**Koht:** Loodusrajal

**Sihtrühm:** 5-8. aastased ja 1.-3. klassi õpilased

**Kestvus:** 1,5-2 tundi

**Rühma suurus:** 10-25, läbiviija retkejuht -juhendaja

**Aeg:** aprill-september

**Temaatika:** värvid erinevatel aastaaegadel, looduslikud helid, materjalid, lõhnad

**Arendatavad oskused:** looduse vaatlemine ja tundmaõppimine läbi erinevate meelte, tähelepanelikkus, kirjeldamisoskus, rühmatöö

**Vahendid:**

Värvipaberid, kogumistopsid, liivapaber, silmasidemed, kompimiskotid, nöör, helipurgid, erinevad marjad maitsmiseks.

### Programmi ülevaade

Tunnetusprogramm viiakse läbi retkejuhi juhendamisel sobival loodusrajal. Programmi saab läbi viia ka kooli lähiümbruse looduses ja pargis. Programm õpetab looduse vaatlemist ja tundmaõppimist läbi erinevate meelte, arendab tähelepanelikkust ja suulist väljendusoskust.

Programmi viiakse läbi aktiivtegevuste ja mängude kaudu retke jooksul. Kokkuvõtted tehakse iga ülesande juures ja päeva lõpus.

### Programmi tegevused ja ülesanded.

**1. Nägemismeel** – olenevalt grupi suurusest jaotatakse lapsed kas kaheks või neljaks rühmaks. Loosi teel tõmmatakse igale rühmale värvipaber. Saadud värvi looduslikke esemeid hakatakse otsima matkarajal. Veidi aja pärast tehakse peatus ja rühmitatakse saadud asjad värvuste järgi, liigi järgi vms. Uurida saab millist värvi on antud aastaajal kõige rohkem, leida kõige ilusam, põnevam, haruldasem leid jne.

Koos valitakse välja taimed millega tõmmatakse liivapaberile värvitriip (nt. naat, sammal, pihlakas jne). Samal ajal paneb juhendaja kirja, mis taimega ta värvitriibu tõmbas. Hiljem arutletakse: mitu erinevat värvitooni saadi ja milliste taimedega. Millised olid üllatused lapse jaoks?

### Mäng: sügisvärvid.

Piiratakse ära mänguala. Valitakse välja kull. Mängujuht sosistab kullile kõrva ühe värvuse. Teised seda ei kuule. Kull leiab ohvri(d) kellel seda värvi riietuses on ja hakkab taga ajama. See, kelle ta kätte saab, on järgmine kull ja temale sosistatakse kõrva uus värvus.

### Mäng: muuda kolme asja

Valitakse välja üks laps, kes paneb enda külge kolm looduslikku eset. Teised silmitsevad teda tähelepanelikult, seejärel keeravad selja. Nüüd muudab laps ühe eseme asetust. Kui ta on lõpetanud võivad teised ümber pöörata. See laps, kes esimesena arvab ära, mis on muutunud saab olla järgmine. Mäng õpetab tähelepanelikkust ja ka erinevaid liike.

Mängu võib mängida ka selliselt, et lapsed võtavad paaridesse ja mängivad mängu kahekesi.

Matka ajal korjatakse erinevaid looduslikke objekte: erikujulisi lehti, kivikesi, taimeosasiid võrreldakse neid, kirjeldatakse.

Proovitakse järgi kuidas katsudes tunduvad, millised on krobelsed, siledad, külmad, soojad, mõeldakse miks see nii on.

## 2. Kompimismeel

- **Kompimiskotid**

Valmistatakse ette kompimiskotid, kus sees ühte liiki asjad või kus on sees erinevat sorti asjad (looduslikud või tehiskujud). Looduslikud asjad võiksid pärineda samast kohast kus matk toimub. Kui kompimisring on ära olnud, siis palutakse lastel otsida lähiümbrusest samad asjad. Hiljem võrreldakse kas kõik leiti üles.

### Pimedate matk

Üks osa rajast tähistatakse nööri, nööri muudab suunda, kulgeb erinevatel kõrgustel. Lastel siduda silmad kinni. Edasi hakatakse ükshaaval liikuma mööda nööri edasi. Kahe mängija vahele peaks jätma pikema vahe, et üksteisele selga ei astutaks! Hiljem lasta lastel rääkida enda muljetest.

### Jooksumäng

Moodustada kaks teatevõistkonda. Kaugemal mõlema võistkonna ees seisavad mängujuht ja õpetaja. Mõlema käes on kotikesed esemetega. Mängujuhi stardihüüde peale jooksevad esimesed kotikeste juurde ja saavad teada mida peavad nad sealt üles leidma nt. kivi. Kotis on asju palju ja kompimise abil peavad leidma sealt sobiva, näitama mängujuhile. Kui leitud ese on õige võib tagasi joosta oma võistkonna juurde ja anda teate järgmisele jooksmiseks, kes saab omakorda teada mängujuhilt mida tema peab leidma. Nii kestab mäng kuni esimene võistkond on lõpetanud.

### **Kirjeldamine**

Valitakse välja kaks last, kes soovivad esineda. Koos valitakse välja objekt, mida kirjeldada. Teised lapsed keeravad selja. Kahe lapsega minnakse objekti juurde, esimene laps peab kirjeldama objekti tegusõnaga, ehk mida ta teeb, teine laps kirjeldab milline ta on (omadussõna). Tagasi jõudnult saab esitletakse saadud uurimus teistele, kes peavad arvama, millest on jutt.

Rajal kõndides tehakse peatusi ja katsutakse erinevaid looduslikke objekte. Nt. milline puukoor tundub käe all kuusel, männil, kasel- kas on erinevusi. Kui leitakse midagi huvitavat maast, siis võib kirjeldada eseme kuju, suurust, kaalu, ehitust, struktuuri. Kirjeldamisel kasutatakse omadussõnu: sile – kare või karvane, pehme – kõva, lühike – pikk, ümmargune – kandiline, raske – kerge jne

## 3. Kuulmismeel

1. **Helipurgid**- ette valmistada häält tekitavad looduslikud asjad ja panna purkidesse. Laste ülesandeks jääb ära arvata mis seal sees on.

Nt. vesi liiv puit

**Vaikusepeatus** – Matka keskel on paras võimalus teha üks rahunemispeatus ja lasta kuulata lastel mida nad enda ümber kuulevad. Hiljem toimub arutelu.

### **Mäng: Leia kaaslane**

Mängimiseks peaks olema lage maa-ala, kus ei ole palju taksitusi. Valitakse välja üks laps, keda hakatakse otsima. Teised panevad rätid silmadele. Peidus olev laps teeb aeg-ajalt mõnda looma häält, teised peavad ta heli kuulates üles otsima. Kes üles leiab, see saab olla järgmine peitja. Oluline on selgitada, et joosta ja rabeleda ei tohi.

### **4. Haistmismeel**

- Lõhnapurgid- ette valmistada 3-5 purki looduslike lõhnadega – punane leeder, maajalg, naat, toomingas. Enne lõhnapurkide andmist lastele tuleks lasta neid lõhnu nuusutada ja näidata looduses mis kuidas lõhnab. Pärast peavad lapsed meelde tuletama ja arvama mis on purkides.

### **Lõhnade otsimine loodusest**

Matkarajal kõndides tehakse aeg-ajalt peatusi ja nuusutatakse, kuidas miski lõhnab: kas hästi, halvasti, meenutab see midagi. Lastele võib anda ülesanne otsida üks hästi lõhnav, üks halvasti lõhnav asi loodusest. Veidi hiljem kogunetakse kokku ja räägitakse enda leidudest.

### **5. Kolm meelt koos**

Moodustatakse kolm rühma, kellest üks on kõrvad, teine - nina, kolmas - käed.

Koos valitakse välja objekt, mida minnakse uurima. "Käed" lähevad katsuma ja peavad otsima sõnu kirjeldamiseks, Seejärel "ninad" nuusutavad, "Kõrvad" kuulavad. Hiljem tullakse kokku ja iseloomustatakse kordamööda objekti.

### **6. maitsemismeel**

Lastel seotakse rätikuga või palutakse silmad kinni panna ja antakse maitsta erinevaid asju: õun, jõhvikas, pähkel, pohl, mustikas, pihlakas, kadakamari vms. Valik jääb matkajuhile mida ta pakub.

Lapsed proovivad ära arvata, kas nad teavad mis see on.

Kasutatud ideed:

*Brügge, B., Flantz, M., Sandell, K. Õuesõpe Ilo 2008*

*Mellov, Z. Teatrimäng lastega Koolibri, 2007*

*Piht, S., Mätlik, L. Õppemänge Ilo 2007*

[http://www.keskkonnaharidus.ee/failid/file/oues\\_oled\\_vaba.pdf](http://www.keskkonnaharidus.ee/failid/file/oues_oled_vaba.pdf)