Az óravázlatot készítő pedagógus:	**Néder Katalin**
Az óravázlat címe, témája:	FEDEZZ FEL EGY VIZES ÉLŐHELYET! Vizes élőhelyek megismerése
Ajánlott korosztály:	12 - 16 évesek

FEDEZZ FEL EGY VIZES ÉLŐHELYET!

Tevékenység, időbeosztás	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák, módszerek	Eszközök, mellékletek
I. RÁHANGOLÓ			
I.1. Víz-kvíz – 5 perc			
A gyerekek tudását kvíz-kérdésekkel teszteljük. A kérdéseket szóban tesszük fel nekik, aki tudja a választ, mondhatja.	a gyerekek ismereteinek tesztelése	frontális	1. számú melléklet: Víz kvíz
I.2. Csoportalakítás - 5 perc			
Csoportokat alakítunk állatképek segítségével. Minden gyerek húz egy képet, amelyen egy édesvízi állat képe szerepel. A négy különböző állat kártyáját húzó gyerekek alkotnak egy csoportot.	csoportalakítás	frontális	2. számú melléklet: állatképek a csoportalakításhoz
II. VIZSGÁLAT			
II.1. Élőhely adatok felvétele - 15 perc			
Minden csapatnak kiosztjuk az adatfelvételhez szükséges eszközöket. A gyerekek készítsenek fényképeket a területről!	együttműködés	csoportmunka	Csoportonként 1 db 3. számú melléklet: Vizes élőhely adatlap Vizsgálatokhoz: hőmérő, vonalzó, mérőszalag, befőttes üveg (a víz színének és szagának megállapításához) pH papír Csoportonként 1 db fényképezőgép vagy okostelefon.

II.2. Vízi állatok vizsgálata: felszerelések, eszközök kiosztása - 5 perc			
Minden csapatnak kiosztjuk az vízvizsgálathoz szükséges eszközöket.	együttműködés	csoportmunka	gumicsizma (lehetőség szerint), szűrő, műanyag tálca, nagyító, csapatonként két vödör
II.3. Vízi állatok vizsgálata: mintavétel – 15 -30 perc			
A csoportok az eszközök segítségével vízi állatokat gyűjtenek be az élővízből.	együttműködés	csoportmunka	
III. ÉRTÉKELÉS, ZÁRÁS			
III.1. Az állatok beazonosítása - 15 perc			
Az állatok beazonosítása az *Édesvízi gerinctelenek – határozókulcs* alapján A gyerekek rajzolják le az általuk leginkább tetsző vízi állatot!	új ismeretek átadása	frontális	4.1. és 4.2. számú melléklet: Édesvízi gerinctelenek - határozókulcsok az állatok meghatározására írólap, rajzeszközök
III.2. Vízvizsgálat befejezése, játék – 15-20 perc			
Állatok visszaengedése, eszközök tisztítása	állatvédelem	frontális	
Közös játék „Ki vagyok én?” A gyerekek hátára csipesszel vízi állatok képeit tesszük. Majd párokat alkotva, barkochbázva megpróbálják kitalálni, hogy ki van a hátukon? Ha kitalálják, akkor előre teszik a képet.		páros játék	ruhacsipeszek ismert vízi állatok képei (tetszőlegesen kiválasztottak)
IV. SEPPO DIGITÁLIS JÁTÉK			
IV.1. Seppo játékfelület megismerése, belépés - 5-10 perc			
A Seppo vizes játék egyszerű webes környezetben szerkeszthető és irányítható. A játékosok – jelen esetben a diákok - mobileszközeik segítségével, böngészőben csatlakozhatnak a játékhoz.		frontális	okostelefonok Seppo alkalmazást segítő leírások

IV.2. Vizes játék indítása kiscsoportokban - 20 perc			
A feladatokhoz kapcsolódó tevékenységeket a terepen végzik el a diákok. A játékvezető pedagógus folyamatosan aktív résztvevője, vezetője a játéknak.	felfedeztető tanulás	csoportmunka	okostelefonok
IV.3. Adatok értékelése - 10 perc			
A játékvezető pedagógus értékeli az egyes csoportok eredményeit.		frontális	okostelefonok

Ez az óravázlat szervesen kapcsolódik a „Fogadj örökbe egy vizes élőhelyet!” pályázathoz. A pályázaton 4-10. évfolyamos iskolás csoportok vehetnek részt. A pályázat során arra kérjük az iskolásokat, hogy az iskola környékén válasszanak ki egy könnyen megközelíthető vizes élőhelyet (forrást, patakot, kisebb tavat) és legalább 2 alkalommal végezzenek ott terepi megfigyeléseket.

A terepi megfigyelések alkalmával, mindkét esetben: töltsék ki az adatlapot; készítsenek egy fényképet a vizes élőhelyről; rajzolják le, milyen állatokat találtak az élővízben! A második terepi megfigyelés után készítsenek egy rövid cselekvési tervet, amelyben leírást készítenek arról, hogyan lehet a vizes élőhelyet élhetőbbé tenni (pl. szemétszedéssel, faültetéssel, padok elhelyezésével stb.)!

További információ a pályázatról: https://www.fenntarthatosagi.temahet.hu/palyazatok

Források jegyzéke:

1. A Duna-Ipoly Nemzeti Park Igazgatóság Dunavirág Vízibusza: https://dunaviragvizibusz.hu/
2. Édesvízi gerinctelenek - határozókulcsok az állatok meghatározására: https://bisel.hu/UserFiles/hatarozolap.pdf https://bisel.hu/UserFiles/File/szineshatarozo.pdf
3. BISEL program: https://bisel.hu/