Az óravázlatot készítő pedagógus:	**Néder Katalin**
Az óravázlat címe, témája:	KIK LAKNAK A PATAKBAN? KIK LAKNAK A TAVAKBAN? Vizes élőhelyek állatainak megismerése és megfigyelése
Ajánlott korosztály:	9 - 11 évesek

KIK LAKNAK A PATAKBAN?
KIK LAKNAK A TAVAKBAN?

Tevékenység, időbeosztás	A tevékenység célja, fejlesztendő készségek	Munkaformák, módszerek	Eszközök, mellékletek
I. RÁHANGOLÓ			
I.1. Ráhangolás - 5 perc			
Felidézés - érzékszervi játék a természetben	figyelemfelkeltés	játék	1. számú melléklet: Érzékenyítő játék
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
I.3. 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	3. számú melléklet: Víz kvíz
II. VIZSGÁLAT			
II.1. Felszerelések, eszközök kiosztása - 5 perc			
Minden csapatnak megkapja a vízvizsgálathoz szükséges eszközöket.	együttműködés	csoportmunka	gumicsizma (lehetőség szerint), szűrő, műanyag tálca, nagyító, csapatonként két vödör
II.2. Mintavétel – 15-30 perc			
A csoportok az eszközök segítségével vízi állatokat gyűjtenek be az élővízből.	együttműködés	csoportmunka	

III. ÉRTÉKELÉS			
III.1. Az állatok beazonosítása - 15 perc			
A gyerekekkel közösen beazonosítjuk az állatokat az *Édesvízi gerinctelenek – határozókulcs* alapján	új ismeretek átadása	frontális	4.1. és 4.2. számú melléklet: Édesvízi gerinctelenek - határozókulcsok az állatok meghatározására
III.2. Az állatok lerajzolása - 5-10 perc			
A gyerekek lerajzolják és megvizsgálják az állatokat a *„Hogyan mozog?”* adatlap segítségével Miután a gyerekek lerajzolták az állatokat, mutassák be a többieknek és próbálják meg utánozni a mozgását!	felfedeztető tanulás	egyéni	5. számú melléklet: Hogyan mozog? (diákonként 1 db) piros színes ceruza (diákonként 1 db)
IV. ZÁRÁS			
IV.1. Vízvizsgálat befejezése - 5-10 perc			
Állatok visszaengedése, eszközök tisztítása	állatvédelem	frontális	
IV.2. Levezető játék - 10 perc			
Állatutánzó, fogócska	levezetés	játék	
V. SEPPO DIGITÁLIS JÁTÉK			
V.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
V.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
V.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. Cornell, Joseph: Sharing nature with children (Watford, Herts , Exley Publications, 1990)
   KÖZÖS ÉLMÉNYEK A TERMÉSZETBEN (Hogyan neveljünk természetszeretetre?)
   Fordította: Ortmann-né Ajkai Adrienne

2. A Duna-Ipoly Nemzeti Park Igazgatóság Dunavirág Vízibusza: https://dunaviragvizibusz.hu/

3. Édesvízi gerinctelenek - határozókulcsok az állatok meghatározására:
   https://bisel.hu/UserFiles/hatarozolap.pdf https://bisel.hu/UserFiles/File/szineshatarozo.pdf

4. BISEL program: https://bisel.hu/