

ROLLIMÄNG „KLIIMARÄNDED – PÜHA ALLIKA SAAR”

ÕPPEPROGRAMMI LÜHIKIRJELDUS:

Õpilased tutvuvad läbi rollimängu ekvatoriaalse kliima eripärade, eluks vajalike loodusressursside, mussoonide ja kõrgusvööndilisusega. Ootamatute loodusnähtuste (maavärin, vulkaanipurse vm) tagajärjel eluks vajalike loodusressursside kadumise ning seetõttu elukohast kolimise vajadusega. Rollimängus puututakse kokku erinevate inimkultuuridega, inimkultuuride ja looduse vaheliste seoste, ning kohanemisvajadusega.

SIHTRÜHM: 7.–9. klass

KESTUS JA TOIMUMISE AEG: 3 x 45 min, aastaringselt

GRUPI SUURUS: kuni 24 õpilast (üks klass)

ÕPPEKEEL: eesti keel

MAKSUMUS: 195 eurot

PROGRAMMI LÄBIVIIMISE KOHT: Tartu loodusmajas, kuid on tellitav ka haridusasutusse.

ÕPPEPROGRAMMI TEGEVUSED, SISU JA AJAKAVA:

Sissejuhatus (20 min):

Nelja väikese videolõigu kaudu tutvustatakse õpilastele kolme Indoneesia piirkonna kultuuri ja loodust ning mõnda seal kasvavat taime ja looma, kes on antud kultuuris olulisel kohal.

Tutvutakse õppemeetodi – rollimänguga ning räägitakse läbi reeglid, millega on vaja õppeprogrammil arvestada.

Rollimängu osa (90 min):

1. Rühmatöö. Rollide jagamine ja külakultuuriga tutvumine. Kolmes erinevas ekvatoriaalse kliimavöötme

piirkonnas elava küla plaani loomine kasutades etteantud kliimadiagramme ja küla looduse ning kultuuri kirjeldust. Plaani loomiseks on kasutada paber, pliiatsid ja plastiliin. Valitakse oma külale külamärk. (20 min)

2. Mängujuht (Emake Maa) annab teada, et kahes külas on toimunud loodusõnnetused: maavärin ja vulkaanipurse. Peale neid kahte õnnetust on selge, et nendes külates enam edasi elada ei saa, joogivee kättesaadavus inimestele või kariloomadele on piiratud või puudub üldse. Kaks hõimu võtavad kaasa oma tähtsaimad asjad (lamineeritud pildid pühvlistest ja saago jahu valmistamise tööriistadest) ja raske südamega lahkutakse külast. Jõutakse kolmandasse külla. (5 min)

3. Makkassaare küla juurde jõudes märgatakse puhta vee allikat ja otsustatakse siia peatuma jääda. Tutvutakse. Iga küla asunik tutvustab oma küla, kultuuri ja oma rolli külas. (20 min)

4. Uute rühmade loomine: aja möödudes on kolme küla elanikud hakanud omavahel suhtlema. Sama rolli esindajad erinevatest küladest saavad ülesande leida lahendus uuele probleemile: on märgatud püha allika reostumise tunnuseid (kas reostumine võib olla seotud erinevate külakultuuride kommetega?).

Kiiremad rühmad saavad lisaülesande: levima hakanud uuele haiguspuhangule piir panna.

Ning teine lisaülesanne sisaldab kultuuridevaheliste teadmiste kaardistamist.

Tähtis! oma küla kultuuri tuleb igal isikul kaitsta ja pühaks pidada. (20 min)

5. Suur koosolek püha allika juures, et leppida kokku ühised kooselu reeglid ning tunda rõõmu kultuurilisest mitmekesisusest.

Iga valdkonna esindaja pakub oma lahendused ja koos leitakse kokkulepped. Mängu juht paneb need kirja. (10 min)

6. Kolme küla kaardid laudadel tuuakse kokku üheks suureks külaks, mille taha kogunetakse viimase ülesande tarvis. (5 min)

7. Rollist välja minek: näomaalingud pestakse, leitakse uus istekoht ühise laua ümber. Paari peale saadakse ülesandeleht. (10 min)

Kokkuvõte (25 min):

Õppeprogrammi lõpus vastatakse tahvlile kuvata-
vatele statistilistele küsimustele ning kuulatakse õi-
geid vastuseid puhta vee olulisuse kohta ning praegu
maailmas oleva olukorra kohta puhta vee osas. Seal-
hulgas, kuidas magevett saab toota ning mis on selle
hind. (15 min)

Pärast küsimustele vastamist toimub lõpuring
maailmakaardi ümber, kus iga õpilane saab märki-
da oma pere kokkupuuted erinevate kultuuridega
markeerimistäppide asetamisega kaardile. Toimub
tagasiside andmine, mida õpiti. (10 min)

ÕPPEPROGRAMMI EESMÄRGID (ÕPITULEMUSED):

Programmi lõpetanud õpilane:

- toob näiteid ilma ja kliima mõjust inimtegevusele;
- toob näiteid looduse ja inimtegevuse vastasmõju kohta erinevates loodusvööndites ja mäestikes;
- iseloomustab ja võrdleb etteantud info põhjal (kliimadiagrammid,

- maastikupildid, kohalikud taimed ja loomad) erine-
vaid piirkondi, sealset taimestikku, maakasutust, asus-
tust, teedevõrku ning analüüsib nende vahelisi seoseid;
- kujuneb arusaam inimese ja keskkonna vastasti-
kustest seostest, loodusressursside piiratudusest ning
nende ratsionaalse kasutamise vajalikkusest;
- areneb õpilaste keskkonnateadlikkus.

SEOSD ÕPPEKAVAGA JA AINETEVAHELINE LÕIMING:

Programmis käsitletakse riikliku õppekava III kooli-
astme **geograafia teemasid:**

Kliima: Ilma ja kliima mõju inimtegevusele.

Loodusvööndid: Looduskomponentide (kliima, mul-
dade, taimkatte, loomastiku, veestiku, pinnamoe)
vastastikused seosed. Ekvatoriaalne vihmamets. Kõr-
gusvööndilisus erinevates mäestikes. Inimtegevus ja
keskkonnaprobleemid erinevates loodusvööndites.

Praktilised tööd ja IKT rakendamine: teabeallikate
põhjal etteantud piirkonna iseloomustuse koostamine,
kus on analüüsitud looduskomponentide vastastiku-
seid seoseid ning inimtegevust ja keskkonnaprobleeme.

Ainetevaheline lõiming:

Loodusaineid õppides areneb õpilastel lugemise, kirjutamise, teksti mõistmise ning suulise ja kirjaliku teksti loomise oskus ehk emakeelepädevus. Matemaatika-pädevuse kujunemist toetavad loodusained eelkõige uurimusliku õppe kaudu, arendades loovat ja kriitilist mõtlemist. Uurimuslikus õppes on oluline koht andmete analüüsil ja tõlgendamisel, tulemuste esitamisel tabelite, graafikute ja diagrammidena. Loodusnähtuste seoseid uurides rakendatakse matemaatilisi mudeleid.

Antud teemaga toetatakse läbiva teema „Keskkond ja jätkusuutlik areng“ rakendamist. Aitab kaasa keskkonnahoidlike väärtushoiakute ja käitumisharjumuste kujundamisele, programmi teema kontekstis käsitletakse inimese ja looduskeskkonna vahelisi seoseid.

ÜLDPÄDEVUSED:

- kultuuri- ja väärtuspädevus
- matemaatika, loodusteaduste ja tehnoloogiaalne pädevus
- suhtluspädevus

KASUTATAVAD MEETODID JA VAHENDID:

Meetodid: rollimäng, rühmatöö, arutelu.

Vahendid: esitlustehnika, mängu rekvisiidid (purskkaev, istumisalused igale õpilasele, A1 suuruses paksem valge paber küla skeemi joonistamiseks rühma peale). Näovärvid rolli sisseelamiseks (üks värv rühma peale) ja erinevate kultuuride eristamiseks. Lamineeritud pildid, ülesanded lehtedel paari peale, plastiliin (igale rühmale oma värv), värvipliitaid, viltpliitaid.

OOTUSED SAATVALE ÕPETAJALE:

Õpetajal palume koordinaatorile teada anda võimalikest erisustest, häälestada õpilased programmis osalemiseks, abistada vajadusel juhendamist ja aidata õpilastel luua seoseid varasemalt koolis õpitu vahel. Tagasiside andmiseks saadetakse õpetajale digitaalne tagasiside vorm.

LISAINFO:

- Tegemist on rollimänguga, kus õpilastel tuleb oma rolli sisse elada.

- Programm toimub siseruumis. Tartu loodusmaja tulles palume kaasa võtta vahetusjalatsid.
- Programmi on võimalik kohandada erivajadustega õpilastele (k.a ratastooliga liikujale, loodusmajas on lift, inva-wc), kuid eelnevad kokkulepped on vajalikud.
- Programmi tellimisel haridusasutusse lisandub programmi maksumusele juhendaja sõidukulu.

LISAINFO JA TELLIMINE:

programmid@tartuloodusmaja.ee

tel +372 527 4180

www.tartuloodusmaja.ee/oppeprogrammid/

JUHENDAJAD:

Mai-Liis Vähi

TÜ loodusteaduste õpetaja BMs; TÜ Bioloogia, ökoloogia MSc; EMÜ loodusvarade kasutamine ja kaitse MSc; Tartu loodusmaja õpetaja ja programmide läbiviija ning koostaja, programmi autor.

Liina Niinemägi

Eesti Maaülikooli loodusturismi eriala magister; õppeprogrammide juhendaja 2009. aastast, ringmajanduse programmide ja Kierrätyskeskus piloteerimine Soomes (2024. a).

TARTU LOODUSMAJA – TEEVIIT LOODUSE JUURDE

