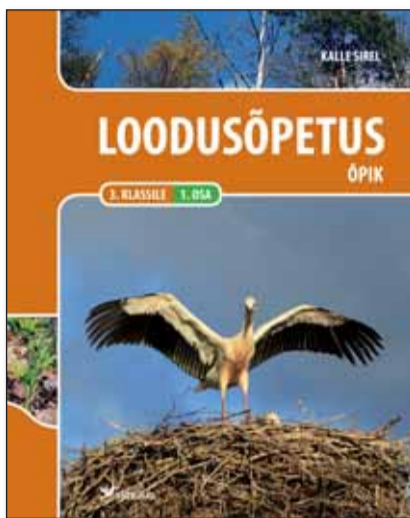


LOODUSÕPETUS 3. KLASSILE

3. klassi loodusõpetuse õppekomplekti koostamisel on lähtunud riiklikust õppekavast. Õpikus käsitletakse kõigepealt liigi mõistet ja liikide erinevusi. Seejärel minnakse konkreetsemalt seente ja taimede käsitlemise juurde. Kooli algusnädalates on planeeritud ka õppekäik seente tundmaõppimiseks, sest sel ajal peaks metsad olema seeni täis. Taimede peatükis on käsitletud ka ravimtaimi ja mürgtaimi, et anda algteadmised nendest taimerühmadest. Edasi õpitakse tundma loomi ja loomadega seonduvat. Õppekava uute nõuete järgi on õpikusse lisandunud ülevaated samblikest, sammaldest ja sõnajalgadest. Endiselt käsitletakse ka baktereid. Olulise osana käsitletakse loomade eluviise, eri liiki organismide kooselu ning toiduahelaid.

Õpiku iga peatükki alustatakse varasema materjali kordamisest, teadmiste kinnistamisest, üldisemate teadmiste jagamisest, ühesõnaga lihtsamast. Järk-järgult minnakse keerulisemaks ja põhjalikumaks, näidatakse seoseid erinevate organismide elutegevuse vahel jne.

Õpikus on kaks peategelast, kellega kohtutakse iga peatüki alguses. Nende kogemuste, eelnevate teadmiste ja nendega toimunud sündmuste põhjal püstitatakse probleemküsimus teema käsitlemiseks. Vastused antakse peatükis. Probleemi sisulisele lahendamisele aitavad kaasa arvukad joonised ja fotod. Iga peatüki lõpus on rubriik „Huvitav teada“. Seal on olulist silmaringi laiendavat ja käitumist õpetavat lisamaterjali. Toodud on näiteks seenel-



käija meelepea, metsas käimise ja käitumise reeglid ning käitumis-

juhised puugi- ja rästikuhammustuse korral. „Huvitav teada“ peaks olema abimaterjaliks ka funktsionaalse lugemisõskuse arendamisel. Peatüki olulisem info on kokku võetud osas „Pean meeles“. Sellele järgnevad küsimused ja ülesanded, mis kinnistavad õpitut ning kõige lõpus on ülesandeid edasimõtlemiseks ja uurimiseks. Need peaksid ärgitama õpilasi lisainfot hankima, otsima vastuseid elulistele ja huvitavatele küsimustele, arutlema ja järeldusi tegema. Õpiku lõpus on õpikus käsitletud peamiste mõistete seletused.

Töövihik algab 2. klassi materjali kordamisega. Edasised töövihiku peatükid vastavad õpiku peatükidele. Igas peatükis on ka kordamisülesanded. Töövihikusse on püütud lülitada sellised ülesanded, mis suu-

navad õpitut teadmisi kasutama ja loovalt rakendama, looma seoseid õpikust omandatud teadmiste ja reaalse elu vahel. Töövihikus on juhendid katsete läbiviimiseks nii kodu kui ka klassiruumis. Eraldi osana on töövihiku lõpus seenelkäigu, sügise ja talvise õppekäigu ning lindude talvise vaatluse leheküljed. Ülesannete koostamisel on püütud kasutada võimalikult palju erinevaid ülesannetüüpe, et töövihiku täitmine ei muutuks liiga üksluiseks ja õpilased omandaksid erinevate ülesannete lahendamise oskuse. Ülesannete järel on ka viiteid internetilehekülgedega tutvumiseks ning info huvitava materjali allalaadimiseks nutitelefoni. Nutitelefoniidega on juba võimalik kasutada mitut määrajat, kuid nende arv lähiajal ilmselt suureneb.



LANGEVARJU-MÄNGUD

Langevari on suurepärane mänguvahend, mis köidab nii suurte kui väikeste mängijate meeli. Tänu oma värvikirevusele äratab see huvi ja tõmbab tähelepanu. Langevarju kasutusvõimalused on laialdased. Ta sobib kasutamiseks beebikoolis, lasteaias liikumis- ja muusikatundides, koolis õppetöö toetamiseks erinevates ainetundides ning meeleolu loomiseks vahetunnis. Mängujuhtidele on langevari asendamatult abivahend mängupidude, laagrite ja muude ürituste läbiviimisel. Eri vajadustega inimestega tegelejad saavad kasutada langevarju näiteks rahustava ja lõõgastava teraapiavahendina.

Olenevalt langevarju suurusest võib mängijate arv olla väga erinev. Näiteks kõige väiksema diameetriga langevarju ümber mahub kuni kaheksa mängijat, kõige suuremate ümber aga 50 ja rohkem mängijat. Koos saavad mängida erinevas vanuses, erinevate võimete ja oskustega inimesed. Langevarjumängud on erineva aktiivsustasemega, seega sobivad nad mängijatele nii koormuse andmiseks kui ka lõõgastumiseks.

Raamat pakub näpunäiteid langevarju soetamiseks ja hooldamiseks ning mängukoha valikuks. Eraldi peatükidena on välja toodud tegevused langevarjuga ja erineva raskusastmega mängude kirjeldused. Mängud on jaotatud mängijate vanuse alampiiri järgi. Kui aga süda on soe ja mängulusti jätkub, siis vanuse ülempiiri ühelgi mängul ei ole.

Seega ei õpeta me Teid sooritama langevarjuhüppeid kõrgustest, vaid pakume rohkelt lõbusaid ja sportlikke mängudeid langevarju mitmekülgselt kasutamiseks. Mei-

le on nende mängude kogumine ja väljamõtlemine pakkunud ohtralt avastamisrõõmu. Usume, et käesolev raamat aitab õpetajatel ja teistel mängimisega tegelevatel inimestel avastada samuti langevarjuga mängimise võlu.

EVE KÜLMALLIK, EVE SEPPER, autorid



MÄNGULISED ASTMED JA RÜTMID

„Rütmi- ja astmedoomino“ mängukomplekti on koostanud kogemustega muusikaõpetaja Ele Nugis, kes on töötanud 2002. aastast Tallinna Kunstigümnaasiumis ja 2006. aastast Tallinna Linnupesa Lasteaias. Viimastel aastatel on teda köitnud mänguline õpetamine, mille tulemusena on ta hakanud ka muusikatundides kasutama palju mängulisi tegevusi. Sellega seoses on valminud ka mitmed õppemängud.

Nagu juba nimigi ütleb, kuulub komplekti kaks mängu, mida saab mängida doomino põhimõttel. Mõlema mängu täpsem juhend – nii eesti- kui ka venekeelne – on mängukaartidega kaasas.

Kui kaardimängus on võitja – osavaim käemärkide (JO, LE, MI jne) või rütmide (TA, TI-TI, TA-A jne) tundja – selgunud, ei pea mäng sellega veel lõppema. Näiteks saab mängu

jooksul moodustunud rütmidoomino rea lõpuks üheskoos läbi plaksutada või siis ka läbi liikuda või koguni mõlemat. Astmedoomino rea saab aga näiteks lõpetuseks üheskoos läbi laulda, seejuures veel kord ka käemärke meelde tuletades.

KÄRT JÄNES-KAPP, toimetaja



AVASTA MUUTUSED

Raamat „Avasta muutused“ kasvab välja eelmisest raamatust „Avasta vedelikud“. Lastega koos tegutsedes ja uurides tekkis teadmine, et lapsed vajavad suunatud abi kõige ümbritseva märkamisel, uurimisel ja mõistmisel. Meie ümber toimuvad pidevalt mitmesugused põnevad muutused. Mõned muutused on väga kiired, teised kulgevad aeglaselt, kolmandad on päris aeglased. Et muutus on tihti peale pikaajalise protsessi, aitab selle jälgimine arendada kannatlikkust.

Lapsevanemad soovivad jätkuvalt teada, mida ja kuidas lasteaia õpetatakse. Kuidas seletada, miks üks või teine muutus toimub? Lapse parema arengu seisukohalt on otstarbekas, et õpetajad ja lapsevanemad tegutsesid käsikäes. Muutuste teema annab suurepärase võimaluse õues tegutseda ja õppida, sest paljud jälgitavad muutused toimuvad õues.

Raamat „Avasta muutused“ ongi praktiline materjal, mis aitab õpetajal ja vanemal koos lastega märgata ja jälgida meid ümbritsevaid muutusi. Raamat pakub ideid uurimislukku õppeks ning toetub lapse käe-

lisele tegevusele. Muutuste teema läbib koolieelse lasteaastuse õppekava paljusid olulisi ainevaldkondi, mis on tihedalt seotud lapse elu ja ümbritseva keskkonnaga: kodukoha loodus, looduskeskkond, inimene ja loodus, tervisele kasulik ja kahjulik, ohutus ja tervis ning mitmesugused ained ja materjalid.

Iga teema on üles ehitatud järmselt: teema lühituvustus, tegevuse eesmärgid, vajalikud materjalid ja tegevuse käik. Töölehed toetavad ja täiendavad iga teemat ja pakuvad rõõmsat käelist tegevust nii joonistamise, kirjutamise kui ka klepppiltide näol. Raamatust leiab ka rohkesti mängu- ja vaatlusi. Õppematerjal toetab laste oskust märgata ja tahtmist asjadest aru saada.

Egas midagi, väljas on kevad ja õues on tore mängida ja uurida.

Muutused on tavalised, juhtub neid ju iga päev – lihtsalt korra ringi vaata kohe neist sa mõnda näed.

Hoia ka edaspidi silmad lahti, sest ümberingim muutub kogu aeg midagi!

MAIKI KRUUDA, LEILI RANDJÄRV, autorid



TEGUSAD TEMPLID

Võib-olla ei seostu sõnadega „templid“ ja „trükkimine“ esmapilgul just kõige huvitavamad ja loovamad tegevused, aga kui natuke teemasse süveneda ja juurde sirvida raamatut „Tegusad templid“, saab üsna pea

selgeks, et templitrukk on tegelikult üks põnev ja lõpmata palju võimalusi pakkuv tegevus. Kuigi läbi aegade on trükitehnikat kasutatud eelkõige raamatute loomiseks, ei ole tekstide trükkimine sugugi ainuke trükitehnika kasutusviis. Säilinud on ka võimalus teha ise erinevaid templeid ning trükkida ainuomaseid ja originaalseid esemeid.

Raamatus „Tegusad templid“ on näidatud mitmed lihtsad võimalused, kuidas käepäraste vahenditega ise trükitempleid valmistada ning milliseid looduslikke materjale kasutada, et nendega mustreid trükkida. Kui puust trükipakkude nikerdamine on aega- ja oskusi nõudev käsitöö, siis matkamatist, pitsakarbist või kartulist templi tegemine on lihtne, kiire ja kõigile jõukohane. Koduseks kaunistamiseks sobivad sellised templid suurepäraselt, sest vaatamata materjali näilisele pehmusele on need üllatavalt vastupidavad ja kaua kasutus- kõlblikud. Raamatu esimeses osas ongi piltidega õpetused erinevatest materjalidest template valmistamiseks ja nipid nendega töötamiseks, lisatud on nõuanded looduslike materjalide, nagu sulgede, kõikvõimalike taimeosade ja kõõviljadega trükkimiseks. Samuti on ülevaade materjalidest, millele trükkida ja näited kasutatavatest värvidest.

Raamatu teises osas on näidatuna esemed, mis on templitrukiga kaunistatud. Ja selles vallas on võimalusi tõesti palju. Noorematele ja algajatele trükihuvilistele on kindlasti sobilikud erinevad paberitööd, kaunistada saab nii pakkepabeleid kui kinkekotte, aga ka trükkida post- ja nimekaarte või sünnipäevakutseid. Kuid ei maksa peljata ka tekstiilile trükkimist – elavdada saab näiteks valmisriideid, tehes mustriks igavana näivat T-särki või poekotid. Julgustan katsetama ka suuremate töödega – miks mitte trükkida endale ainulaadne seelikukangas, omanäoline voodipesukomplekt või koguni kardina. Ja lõpuks saab raamatust teada ka, mida kujutab endast päikesetrukk või mida põnevat võib trükkimise vallas korda saata vihm! Tegusat tembeldamist!

KADRI TOMASSON, autor