



# NATURE PHOTO LABYRINTH

## ERIKURSUS: 3. MOODUL – TEGEVUSED ÕUES

Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**EXILIO**  
studio



SIHTASUTUS NOORED TEADUSES JA ETTEVÕTLUSES  
YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION

## Sisukord

1.	Sissejuhatus .....	1
2.	Välitegevused NPL-rakenduse abil .....	2
3.	Õues toimuvad tegevused, mis sisaldavad muid haridusrakendusi .....	2
4.	Muud kasulikud õuetegevused õpilaste kaasamiseks .....	3
5.	Lõppmärkused .....	3



### 1. SISSEJUHATUS

Viimastel aastatel on kliimamuutus muutunud hariduses üha olulisemaks teemaks, kuna maailm seisab silmitsi globaalse soojenemise ja selle tagajärgedega. Üks lähenemisviis õpilaste kaasamiseks sellel teemal on mängupõhine õpe, mis on osutunud tõhusaks viisiks õpilaste motivatsiooni tõstmiseks ja õpitulemuste parandamiseks, kaasates seda õues toimuvatesse tegevustesse. Lisades segaõppesse loodusfotosid ja labürinte, saavad õpetajad luua kaasahaarava ja interaktiivse õppekogemuse, mis julgustab õpilasi uurima ja mõistma kliimamuutuste mõju meie keskkonnale. See lähenemisviis kasutab visuaalsete stiimulite jõudu, et luua köitev süžee, mis haarab õpilasi nii emotsionaalsel kui ka intellektuaalsel tasandil.

Seoses tehnoloogia laialdasema kasutamisega hariduses on haridusrakendused muutunud oluliseks tööriistaks nii õpetajate kui ka õpilaste jaoks. Haridusrakenduste integreerimine õuestegevustega kombineeritud õppevormis võib olla uuenduslik ja kaasahaarav viis õppimise edendamiseks. Õues toimuvate tegevuste eeliste kombineerimine haridusrakenduste juurdepääsetavuse ja paindlikkusega võib kaasa tuua kaasahaaravama ja dünaamilisema õppekogemuse.

Harivate rakenduste kasutamine õues toimuvates tegevustes võib aidata ületada lõhet traditsioonilise klassiruumi ja reaalse maailma kogemuste vahel. Need rakendused võivad pakkuda interaktiivseid ja visuaalseid abivahendeid, et parandada õpilaste arusaamist mõistetest, näiteks geopeituse rakendused, mis kasutavad GPS-tehnoloogiat õpilastele geograafia ja geoloogia õpetamiseks. Samuti võivad need anda õpilastele võimaluse teha koostööd ja suhelda eakaaslastega, samuti koolitajate ja valdkonna ekspertidega.

Segaõpe koos õuestegevuste ja haridusrakendustega võib olla eriti tõhus kriitilise mõtlemise ja probleemide lahendamise oskuste edendamisel. Kutsudes õpilasi üles lahendama probleeme ja tegema otsuseid reaalsetes stsenaariumides, saavad nad õppeainet sügavamalt mõista ja seda oma igapäevaelus rakendada.

Sel viisil pakub haridusrakenduste integreerimine õuestegevustega segaõppevormis ainulaadset ja tõhusat lähenemist õppimisele. See ühendab õues toimuvate tegevuste eelised tehnoloogia ligipääsetavuse ja paindlikkusega, et luua dünaamilisem ja kaasahaaravam õppekogemus.

Sellesse dokumenti oleme kokku pannud erinevad õuetegevused, mida saab kombineerida NPL-rakendusega ja mõne muu sarnase haridusliku rakendusega, et luua õpilastele imeline õppiskogemus. Need tegevused aitavad õpilastel mõista globaalse kliimamuutuse probleemiga tegelemise tähtsust. Selle lähenemisviisi kaudu saavad õpilased sügavamalt mõista meie planeedi säilitamise tähtsust ning saada teadlikumaks ja aktiivsemaks osalejaks jätkusuutliku tuleviku loomisel.

### 2. VÄLITEGEVUSED NPL-RAKENDUSE ABIL

NPL-i mängurakendus on õppemäng, mille 3D-labüridid on integreeritud viktoriinifunktsiooniga, mis võimaldab seadistada viktoriine, mida saab redigeerida. Mäng võimaldab õpilastel omandada digitaalseid, multitegumtöö ja muid oskusi ning õppida mängides. Siin on nimekiri tegevustest, mida saate õppeprotsessi täiustamiseks integreerida oma õpetamisprotsessi.

Mängud:

- Saate seadistada interaktiivseid mängu, nagu aardejaht, kasutades spetsiaalseid kleebiseid/silte, mis on ette nähtud asukohtade ümbruse taime- ja loomastikule. Kus õpetajad saavad alla laadida ja printida NPL projekti logo kleebiseid ning asetada need piirkonna taime- ja loomastikule. Seejärel peavad õppijad käima ringi ja otsima nende spetsiaalsete kleebiste abil taime- ja loomastikku ning klõpsama rakenduse abil pilte.
- Klõpsa-pildi mäng, milles nimetatakse bioloogilisi protsesse ja õppijad peavad klõpsama pilte asjadest, mis on protsessi osa. Nt fotosünteesiprotsess – õppijad peavad klõpsama pilte päikesest, taimedest, CO<sup>2</sup>sümbolist ja O<sup>2</sup>sümbolist või õhumullidest vees.
- Arvake ära taime- ja loomastik, kus näidatakse taime- ja loomastiku ülevaadet ja õppijad peavad taime- ja loomastiku tuvastama ja nendest pilte üles laadima.
- Korraldage reis randadesse ja seadistage rakenduse viktoriin, et pildistada erinevat tüüpi jäätmeid, mis randadesse uhuvad, puhastades samal ajal labüridi tasandeid.

Mängule pääsete juurde : <https://npl.yhsbf.org/nature-photo-labyrinth/>

### 3. ÕUETEGEVUSED, MIS HÕLMAVAD MUID HARIDUSRAKENDUSI

Kahekordne viktoriin

Korraldage rannapuhastus ja luues erinevaid marsruute [ELF Learning Educational Site'i ja rakenduse abil](#) ning seejärel pange õpilased viktoriinile vastama ja saama õuesõppe kogemusi erineval viisil.

Sõltuvalt teie õppeüksusest saavad õpilased koguda kive ja mineraale, taimi, putukaid, mulda või midagi muud. Näiteks võivad lehtede proovid aidata puude tuvastamisel, kivimite võrdlused aitavad illustreerida geoloogilist ajalugu ja moodustisi ning röövikuid saab jälgida transformatsiooni kaudu.

Rannapuhastusretke põhjal saate seejärel koostada NPL-mängu viktoriini ja panna õpilased sellele vastama.

## Erikursus: 3. Moodul – Tegevused õues

Rakendusele Elf pääsete juurde aadressil

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cubycode.gems&pcampaignid=web\\_share](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cubycode.gems&pcampaignid=web_share)

### 4. MUUD KASULIKUD ÕUETEGEVUSED ÕPILASTE KAASAMISEKS

Siin on nimekiri õpilaste kaasamiseks rohkem välitegevustesse seoses kliimamuutuste haridusega:

1. Loodusmatkad: õpilased saavad teha giidiga matku looduslikes piirkondades, et õppida tundma kliimamuutuste mõju ökosüsteemidele, elusloodusele ja elupaikadele. Nad saavad jälgida taimede ja loomade käitumise, temperatuuri ja ilmastiku muutusi.
2. Puude istutamine: õpilased saavad osaleda puude istutamise tegevustes, et õppida tundma puude rolli kliimamuutuste leevendamisel. Nad saavad õppida tundma süsinikuringet, fotosünteesi ja metsa uuendamise tähtsust.
3. Rannapuhastus: õpilased saavad osaleda rannapuhastustel, et saada teada kliimamuutuste mõjust ookeanile ja mereelustikule. Nad saavad õppida tundma ookeanide hapestumist, plastireostust ja rannikuökosüsteemide säilitamise tähtsust.
4. Kogukonnaaiad: õpilased saavad osaleda kogukonnaaedades, et õppida tundma säästvat põllumajandust ja toiduainete tootmist. Nad saavad õppida kompostimise, mulla tervise ja kliimamuutuste mõju kohta toiduga kindlustatusele.
5. Taastuenergia ekskursioonid: õpilased saavad tutvuda taastuenergia rajatistega, näiteks päikese-, tuule- või hüdroelektrijaamadega, et õppida tundma taastuenergia rolli kliimamuutuste leevendamisel. Nad saavad õppida tundma nende rajatiste taga olevat tehnoloogiat ja taastuvatele energiaallikatele ülemineku eeliseid.
6. Kodanikuteaduse projektid: õpilased saavad osaleda kodanikuteaduse projektides, et koguda andmeid kliimamuutuste kohta. Nad saavad õppida tundma teaduslikku protsessi, andmekogumismeetodeid ja andmete tähtsust kliimamuutuste mõistmisel.

### 5. LÕPLIKUD MÄRKUSED

NPL projekt ja selle ressursid on loodud õpilaste kaasamiseks uuendusliku viisil, et stimuleerida nende meelt ja parandada nende õppiskogemust. Lisades mängu erinevatesse seadetes ja kasutades projekti ressursse, suudavad koolitajad ja koolitajad selle eesmärgi saavutada.



# NATURE PHOTO LABYRINTH

**EXILIO**  
studio



SIHTASUTUS NOORED TEADUSES JA ETTEVÕTLUSES  
YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The European Commission's support to produce this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.