

SCENARIUSZ VI
Temat: Śladami zwierząt

Cele ogólne:

- pogłębianie wiedzy na temat zwierząt
- kształtowanie umiejętności rozpoznawania śladów i tropów zwierząt
- rozwijanie zainteresowań przyrodniczych ze szczególnym zwróceniem uwagi na piękno i różnorodność otaczającej nas przyrody

Cele operacyjne:

Uczeń:

- poznaje zwierzęta, które można spotkać w okolicy
- potrafi rozpoznawać podstawowe tropy i ślady zwierząt
- poznaje niektóre zachowania zwierząt
- potrafi naszkicować oraz opisać odnaleziony trop zwierzęcia

Miejsce: las, łąka

Metody pracy: pogadanka z elementami wykładu, zajęcia terenowe, obserwacja.

Formy pracy: indywidualna, zbiorowa.

Wiek uczestników: 10 – 15 lat

Optymalna liczba uczestników: 20 osób.

Czas przewidywany na realizację planowanych zajęć: 2 × 45 min

Materiały i środki dydaktyczne: karta pracy, przewodniki i klucze do rozpoznawania śladów i tropów dzikich zwierząt, linijka, lornetka, lupa, ołówek.

Przebieg zajęć:

A. Faza wstępna:

1. Zapoznanie uczniów z tematyką zajęć. Pogadanka na temat śladów pozostawianych przez zwierzęta w lesie i na łące. Uczniowie odpowiadają na pytania:

Jakie znacie ssaki występujące w Polsce?

Jakie znacie ptaki występujące w Polsce?

Czy ślady i tropy oznaczają to samo?

2. Wyruszenie do lasu na poszukiwanie śladów i tropów zwierząt.

B. Faza realizacji:

1. Rozpoznawanie, określanie śladów i tropów za pomocą przewodnika oraz dokumentowanie ich (rysowanie).

C. Faza podsumowująca:

1. Analiza zgromadzonego materiału. Uczniowie porównują uzyskane dane między sobą. Dyskusja na temat rozpoznanych gatunków zwierząt. Gra „*Po śladach i tropach, kto pierwszy do mety*”.

Wybrane pozycje z literatury:

Literatura:

1. „Przewodnik do zajęć terenowych kl. IV – VI szkoły podstawowej – ochrona środowiska, ochrona przyrody, najbliższa okolica” Grażyna Łabno, Kraków 2003
2. „Jak przeprowadzić lekcje w terenie? – pigułka informacyjna z przykładami dla nauczycieli, którym bliska jest edukacja ekologiczna” – materiał edukacyjny polskiego klubu ekologicznego.
3. „Zielone lekcje” Hanna Będkowska, Oficyna Wydawnicza FOREST.

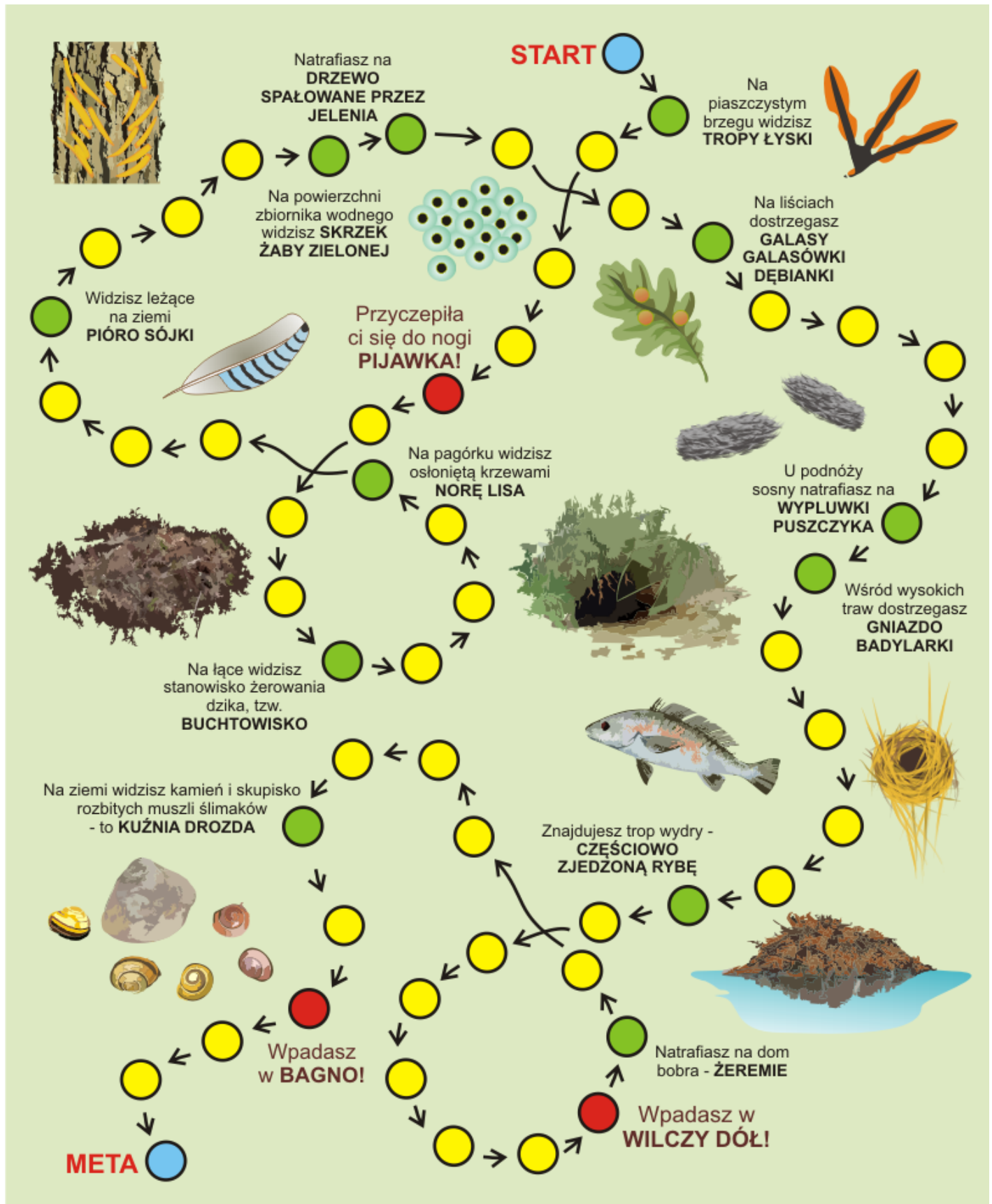


Załącznik nr 1

„Po śladach i tropach, kto pierwszy do mety”

ZASADY GRY

Najlepiej żeby w grze brało udział do 4 osób; w przypadku większej liczby uczestników można grać w grupach. Do gry potrzebne są pionki (lub inne małe przedmioty, które mogą za nie posłużyć) oraz moneta lub kość. Każdy z graczy rzuca monetą lub kością - zależnie od wyniku porusza się określoną ilość pól: orzeł lub liczba parzysta na kości - gracz porusza się o 2 pola do przodu, reszka lub liczba nieparzysta - gracz porusza się o 1 pole. Jeśli po przejściu wylosowanej liczby pól gracz trafi na zielone pole (opisany obok pola trop) przemieszcza się dodatkowo o 3 pola do przodu; jeśli trafi na czerwone pole - stoi kolejkę! Wygrywa ten, który dotrze na metę pierwszy!



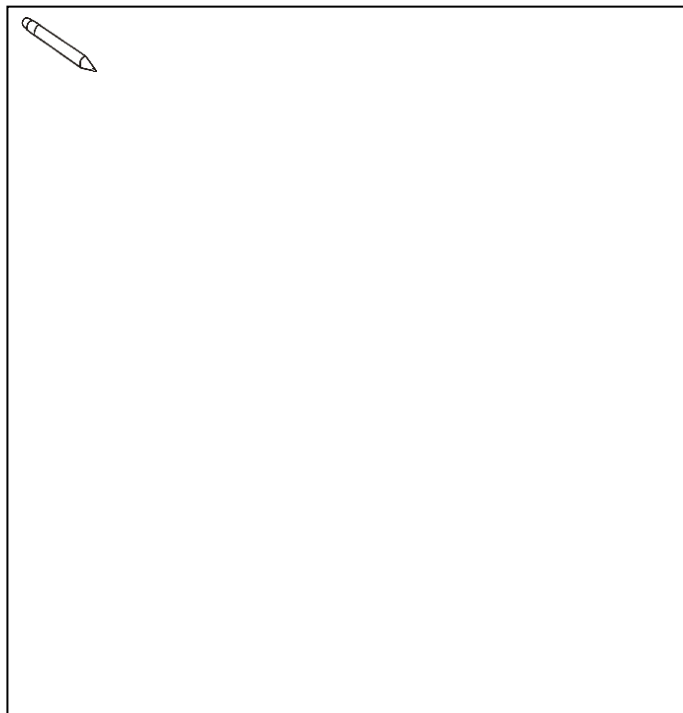
Karta Pracy

Śladami zwierząt



Zadanie 1

Znajdź (odciśnięte na piasku, albo w błocie) tropy zwierzęcia. Dokładnie obejrzyj je i narysuj.



Za pomocą linijki zmierz długość i szerokość tropu.

Długość:cm

Szerokość cm.

Moje zwierzę, to:

.....

Ustaliłem to na podstawie:

.....

.....

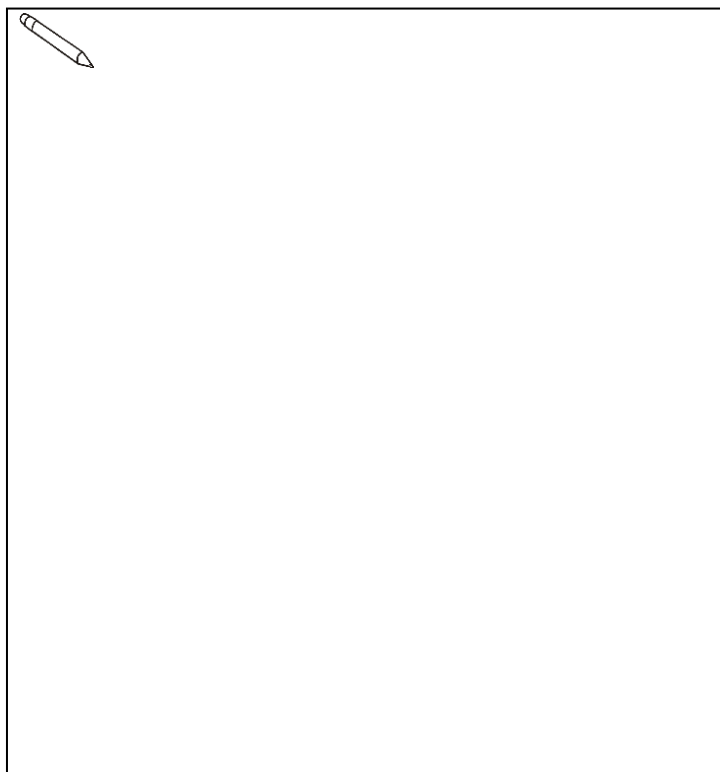
.....

.....

.....

Zadanie 2

Znajdź na liściu ślady owadów. Narysuj je (razem z liściem).



Ten ślad pozostał po:

- a) żerowaniu,
- b) mieszkaniu owada?

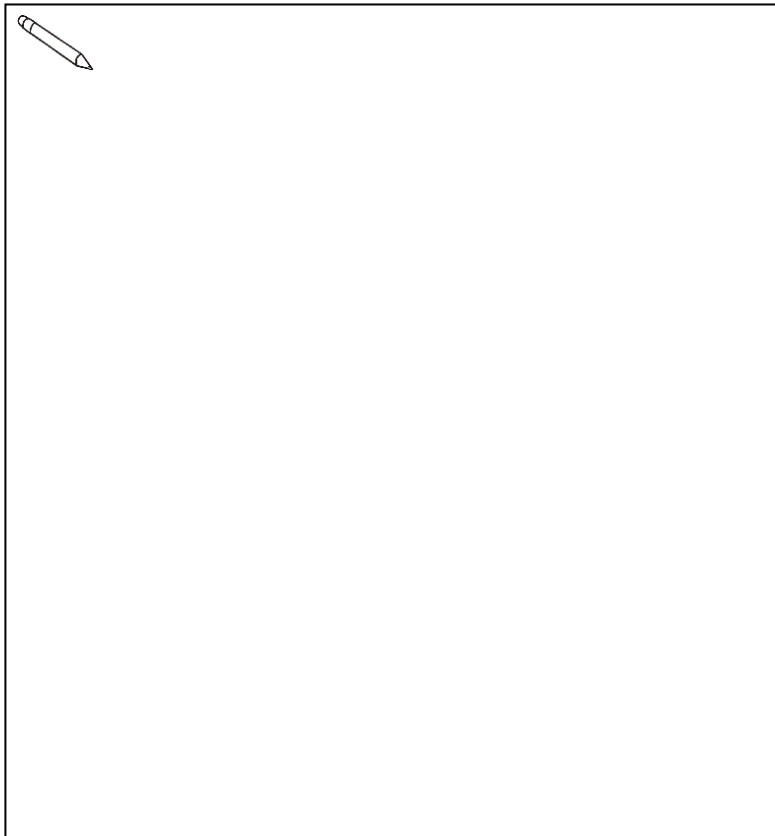
Jaki to mógł być owad?

- a) dorosły motyl,
- b) gąsienica,
- c) dorosły chrząszcz,
- d) larwa chrząszcza,
- e) inny.....



Zadanie 3

Za pomocą ołówka odcisnij na kartce ślady żerowania owada na drewnie (z gałęzi, pnia):



Czy takie drewno nadaje się do użytku?

.....

Do jakiego?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Zadanie 4

Zwierzęta pozostawiają po sobie wiele śladów. Z pośród wymienionych podkreśl te które udało Ci się zaobserwować:

odchody, zdarta kora, zgryzione pączki, skorupki jaj, pióra, zgryziona szyszka, miejsce po legowisku,
inne.....
.....

Zadanie 5

Czy wiesz, kto zostawił te odciski na ziemi? Przyjrzyj się tropom i określ do kogo one należą (bocian, borsuk, człowiek, jeleń, jeź, kaczka krzyżówka, wiewiórka).

.....
.....

