



SCENARIUSZ EDUKACYJNY nr 1

temat:	DAJ SIĘ ZAINSPIROWAĆ NATURZE
pora roku:	każda
grupa wiekowa:	szkoła ponadpodstawowa
czas:	240 min+dojazd do lasu
materiały:	2 kosze wiklinowe, węgiel, kartki bloku technicznego A4
interdyscyplinarność:	biologia, geografia, rysunek, grafika

INFORMACJE DLA UCZNIA / RODZICA

temat, miejsce i data edukacji w terenie: „Daj się zainspirować naturze”,

cele:

- wzrost wiedzy na temat zagrożeń dla gatunków/ekosystemu
- wzrost zdolności fizycznych: chodzenie po nierównym terenie, odpowiednie zbieranie gatunków, odwzorowanie gatunków różnymi metodami
- wzrost kompetencji przekrojowych: praca w grupie, komunikatywność, kreatywność

przygotowanie ucznia:

odzież outdoorowa, smartfon/aparat fotograficzny, notatnik, ołówek, gumka, drugie śniadanie

ZASADY BEZPIECZEŃSTWA (zaznacza nauczyciel)



czapka

☐

górskie buty

☐

apteczka

☐

kurtka
przeciwdeszczowa

☐

plecak

☐

elementy
odblaskowe

☐

komórka

☐

rękawiczki

☐

woda

☐

krem SPF

☐

lina

☐

czapka

☐

latarka

☐

nie zbierać

☐



ZADANIE WPROWADZAJĄCE

Wprowadzenie (5 min)

Wyjaśnij uczniom, że odwiedzicie wspólnie obszar przyrodniczy, który charakteryzuje się różnorodnymi siedliskami i gatunkami flory i fauny. Wyjaśnij położenie geograficzne terenu, po którym będziecie się poruszać oraz poinformuj o podstawowych zasadach BHP podczas zajęć. Wyjaśnij uczniom, że mają uważnie obserwować okazy przyrodnicze. Te, które im się podobają, mają wskazać i pokazać prowadzącemu. Prowadzący sprawdzi, czy gatunek nie jest chroniony lub rzadki. Po zgodzie uczeń zdobędzie gatunek i z pomocą biologa omówi jego interesujące przystosowania do siedliska, w którym rośnie.

Wybrane gatunki wykorzystają kreatywnie do tworzenia tablic informacyjnych, które w niedalekiej przyszłości zostaną wydrukowane i wystawione/zainstalowane w miejscu publicznym/w szkole, w celu edukacyjnym. Poproś uczniów, aby z pomocą nauczyciela robili notatki podczas spaceru oraz zbierania gatunków.

Rozgrzewka na granicy wejściu do lasu (10 min)

„Bystre oczy” – krótka gra może służyć jako rozgrzewka przed zabawą na świeżym powietrzu. Możesz wprowadzić „Bystre oczy”, mówiąc uczniom, że mają zamiar zbadać wyjątkowy świat – świat przyrody. Aby naprawdę poznać ten świat, muszą wykorzystać wszystkie zmysły i być bardzo spostrzegawczy, ponieważ wiele elementów w naturze jest cichych, nieśmiałych lub ukrytych. Podziel klasę na dwie równe drużyny i każ im stanąć naprzeciwko siebie na około cztery lub pięć stóp. Na sygnał każda osoba uważnie przygląda się graczowi naprzeciwko, zapamiętując jak najwięcej szczegółów w wyglądzie. Na kolejny sygnał obie linie odwracają się do siebie plecami. Następnie każda osoba zmienia coś w swoim wyglądzie (rozwiązuje sznurowadło, zapina guzik, zdejmuje but, podciąga nogawkę itp.). Przy trzecim sygnale oba rzędy zwracają się ku sobie i ponownie przyglądają się sobie, a każdy gracz próbuje dostrzec zmiany u osoby stojącej naprzeciw. Wygrywa drużyna z największą liczbą poprawnych odpowiedzi.

ZADANIE GŁÓWNE

Praca indywidualna (45 min)

Podczas wchodzenia do lasu, wyjaśnij uczniom, że przez pierwszą godzinę będą myśleć i pracować indywidualnie – będą szukać własnych, ciekawych gatunków – inspiracji z natury oraz dowiadywać się jak najwięcej na ich temat z pomocą biologa.



Uczniowie powinni:

- uważnie słuchać opowiadań nauczycieli – przewodników
- zadawać pytania przyrodnicze ekspertom
- konsultować spostrzeżenia z innymi osobami z całej grupy
- robić zdjęcia, notatki, rysunki.

Praca zespołowa outdoorowa (60 min)

Podziel grupę na zespoły 4–6-osobowe. Wyjaśnij uczniom, że od teraz będą pracowali i komunikowali się w swoich zespołach oraz że jest to etap przejścia od inspiracji do przedmiotu badawczego.

Po pierwsze każdy zespół musi wybrać jeden przedmiot badań oraz intencyjnie szukać materiałów z nim powiązanych w lesie. Do wyboru zespoły mają 5 tematów :

- a) mszaki i paprocie
- b) rośliny zielne
- c) krzewy i drzewa
- d) grzyby i porosty
- e) zwierzęta

Następnie, każdy zespół powinien:

- zbierać wybrane inspiracje dotyczące wybranego gatunku do wspólnego koszyka
- sporządzać notatki pisemne i fotograficzne dotyczące wybranego gatunku
- zrobić wspólne zdjęcie całego zespołu z wybranym gatunkiem w tle, w które najbardziej zainspirowało zespół i które najtrafniej oddaje charakter zespołu

Upewnij się czy wszyscy uczniowie zrozumieli poprawnie polecenia.

Zespoły mają 45–60 min na pracę zespołową.

Przerwa na herbatę i drugie śniadanie (15 min)

Praca zespołowa indoorowa (75 min)

Po przerwie, wprowadź uczniów do zadania projektowego i wyjaśnij na czym polega autorski projekt graficzny tablicy informacyjnej (10 min).

Uczniowie siadają w swoich grupach i zaczynają pracę nad projektem tablicy. Jedna tablica poświęcona jest jednemu z wybranych gatunków (np. grzybom, roślinom, zwierzętom).

Każdy członek zespołu wykonuje jedną ilustrację. Ilustracje poszczególnych członków zespołu po złożeniu, mają tworzyć jedną, spójną kompozycję, w postaci tablicy informacyjnej.

Nauczyciel jest recenzentem pomysłu lecz nie ingeruje w decyzje grupy.



PODSUMOWANIE

Podsumowanie grupowe (30 min)

Każda grupa przedstawia swój projekt pozostałym grupom. Po każdej z prezentacji zespołowych, inne zespoły mogą zadawać pytania i konstruktywnie komentować pracę innych zespołów.

Na zakończenie nauczyciel dziękuje uczniom za zaangażowanie i pyta o wrażenia grupy. Wrażenia i uwagi zapisuje w notatniku.

