

Õppematerjal on valminud projekti “Meid ümbritseva keskkonna uurimine digivahendeid kasutades” raames.  
Projekti toetas Eesti riik.



KLIIMAMINISTEERIUM



## KONNAD JA TALE-BOT (4-7 aastastele)

### Sissejuhatus

- 2 õpetajat esitavad lastele lõbusa sissejuhatus, lauldes ja tantsides "Konna laulu" (Link laulule: [Piip ja Tuut - konnalaul](#)).

### Vahendid

- 2 konnamütsi (karbiga kaasas)
- Rohelised riided

## 1. TEGEVUS: KONNADE ELURING

### Eesmärk

- Õppida tundma konna eluringi ja programmeerimist läbi praktilise tegevuse.

### Vahendid

- 5 A4 pilti konna eluringist (muna, kullas, kullas jalgadega, noorkonn, täiskasvanud konna)
- Tale-bot ja konna teemaline matt 2x (laadimis juhtmed).

### Tegevuskäik

1. Digirühma esindaja juhendamisel lähevad lapsed A4 piltide juurde (pildid põrandal). Lapsed seavad konna eluringi pildid õigesse ajalises järjestuses, alustades munast ja lõpetades täiskasvanud konnaga (Võib ka nööri külge riputada pesulõksudega).

2. Digirühma esindaja juhendamisel lähevad lapsed Tale-boti juurde. Lapsed kasutavad kordamööda Tale-boti ja programmeerivad selle liikuma vastavalt konna eluringi järjestusele matil.

## **2. TEGEVUS: KONNADE JA KULLESTE VAATLUS JA LIIGIKIRJELDUS (Võimalusel konna ja kulleste vaatlus ning lisategevus).**

### **Eesmärk**

- Tutvustada lastele konna välimust ja nende elukohti.

### **Vahendid**

- Päril kulleseid või konna (Murumuna ilmselt kasutada ei saa, aga teistel ehk juba õnnestub leida).
- 1 x A3 pildid Eestis elavatest konna.
- Lühikesed kahepaiksete liigikirjeldused ja fotod (lisategevused huvilistele).

### **Tegevuskäik**

1. Lapsed jälgivad kulleseid või konna, tehes tähelepanekuid nende välimuse ja käitumise kohta.
2. Õpetaja räägib Eestis elavatest konna ja näitab piltidelt erinevaid liike.

## **3. TEGEVUS: KONNADE ELUKESKKOND JA SEOS KLIIMAGA**

### **Eesmärk**

- Õppida tundma konna elupaiku ja nende jaoks sobivaid ning mitesobivaid keskkondi.

### **Vahendid**

- 5x A3 Pildid erinevatest elukeskkondadest (9 krõpsuga fotot, mille pöördel huvitavad faktid).

### **Tegevuskäik**

- Lapsed valivad piltide hulgast need, mis sobivad konnade elupaikadeks, asetades need plakatile.
- Lapsed selgitavad oma valikuid ja arutlevad, miks mõned kohad ei sobi konnadele elamiseks.

## **KONNAD JA TALE-BOT (2-3aastastele)**

### **Sissejuhatus**

- 2 õpetajat esitavad lastele lõbusa sissejuhatuse, lauldes ja tantsides "Konna laulu" (Link laulule: [Piip ja Tuut - konnalaul](#)).

### **Vahendid**

- 2 konnamütsi (karbiga kaasas)
- Rohelised riided

## **1. TEGEVUS: KONNADE ELURING**

### **Eesmärk**

- Tutvustada lastele lihtsal ja mängulisel viisil konna eluringi.

### **Vahendid**

- Tale-bot ja konna teemaline matt

### **Tegevuskäik**

3. Digirühma esindaja juhendamisel vaatavad lapsed, kuidas Tale-bot läbib konna eluringi.
4. Lapsed kasutavad kordamööda Tale-boti ja programmeerivad õpetaja juhendamisel selle liikuma vastavalt konna eluringi järjestusele matil.

## **2. TEGEVUS: KONNADE JA KULLESTE VAATLUS**

### **Eesmärk**

- Tutvustada lastele konnade välimust ja nende elukohti.

### **Vahendid**

- Päril kulleled või konn (Murumuna ilmselt kasutada ei saa, aga teistel ehk juba õnnestub leida).

- 1x A3 pildid Eestis elavatest konnadest.

### **Tegevuskäik**

3. Lapsed jälgivad kulleseid või konna, tehes tähelepanekuid nende välimuse ja käitumise kohta.
4. Õpetaja jutustab lihtsas keeles konnadest ja nende elupaikadest.
5. Lapsed saavad katsuda või uurida pilte lähedalt ja teha hääli nagu konnad.

## **3. TEGEVUS: KONNADE ELUKESKKOND**

### **Eesmärk**

- Aidata lastel mõista, kus konnad elavad ja mis keskkonnad neile sobivad.

### **Vahendid**

- 5x A3 Pildid erinevatest elukeskkondadest (9 krõpsuga fotot, mille pöördel huvitavad faktid).

### **Tegevuskäik**

- Lapsed valivad õpetaja juhendamisel piltide hulgast need, mis sobivad konnade elupaikadeks, asetades need plakatile.
- Lapsed selgitavad oma valikuid ja arutlevad, miks mõned kohad ei sobi konnadele elamiseks.