

Keskkonnaameti projekti „Liigu ja õpi Avastusrajal!“ juhend õpetajale
14. aprill – 14. mai 2017

Raja nimi	Liigu ja õpi Avastusrajal!
Sihtgrupp	6.-12. klass
Eesmärgid	“Liigu ja õpi Avastusrajal!” projekt tutvustab uutset ja põnevat õppevahendit Avastusrada (avastusrada.ee). See keskkond on õpilase jaoks huvitav ning aitab tuua õppimise klassiruumist välja. Lisaks aitavad rajad tutvustada õpilastele olulisi keskkonnatemaatikaga haakuvaid kohti, loodusobjekte ja –väärtusi linnakeskkonnas. Projekt avab kevadise õuesõppe hooaja, et rõhutada füüsilise liikumise ja õues õppimise tähtsust. Avastusraja portaali loodi 2015. a Keskkonnaameti ja Tallinna Ülikooli koostöös, selle loomist toetas Euroopa Sotsiaalfond programmi „Keskkonnahariduse arendamine“ kaudu.
Põhimõtted	14. aprilli kuni 14. mai 2017 on igas Eesti maakonnas avatud vähemalt üks linnakeskkonnas paiknev rada, mis on läbitav nutiseadme abil. Raja läbimine jalgsi võtab aega kuni 1,5 tundi. Igal rajal on umbes 15 kontrollpunkti, mida läbides saavad osalejad ennast proovile panna ja saada uusi teadmisi kodulinna loodus- ja kultuuriobjektide kohta. Rajapunktid on nähtavad kasutades nutiseadmes või tahvelarvutis rakendust Avastusrada.
Õpetaja eeltöö ja tegevused	<ul style="list-style-type: none">• valib www.avastusrada.ee lehelt välja raja, mida soovib oma klassiga külastada. Igas maakonnas on võimalik valida vähemalt üks „Liigu ja õpi Avastusrajal!“ nimeline rada, mis on seotud Keskkonnaameti nimega. Rajad on mängu kodulehelt leitavad ja läbimiseks avatud alates 14. aprill 2017;• valib õpilastele kõige sobivama aja raja läbimiseks;• teeb kindlaks, kellel õpilastest on vajalik tehniline varustus olemas. Piisab, kui näiteks kolme õpilase peale on olemas internetiühendusega nutiseade ja toimiv e-posti aadress. Ühist nutiseadet kasutavad õpilased registreeritakse mängu ühe mängijana;• kogub õpilastelt kokku e-posti aadressid, millega ta õpilased mängu registreerib;• registreerib raja läbimise päeva hommikul kõik õpilased ühekorraga mängu (NB! Tähtis on lastele rõhutada, et meilile saabuvat mängu sisenemise linki tohib vajutada alles Avastusraja algusesse jõudes!);• mängu lõppedes saavad õpilased registreeritud e-posti aadressile õiged vastused. <p><u>Õpilaste registreerimine mängu toimub nii:</u></p> <p>Ava avastusrada.ee leht. Vali välja rada ja vajuta „Mängima“</p>

Avastusrada suunab Sind vaatama maailma laiemalt kui esmapilgul tundub. Igal rajal on oma tähendus, kuid kõiki neid seob ühtseks tervikuks hoolimine tuleviku jätkusuutlikkusest. Vaadates lähemalt oma kodukandi loodust või ajalugu, suunates pilku kosmosesse, uudistades loomi loomaaias, kivisid linnapargis või otsides kohta kuhu prügi visata, tuleb meil olla teadlik, et me oleme üks osa suurest tervikust ja iga meie tegu jätab jälje.

Harju	>
Hiiu	>
Ida-Viru	>
Jõgeva	>
Lääne	>
Lääne-Viru	>
Põlva	>
Pärnu	>
Rapla	▼
Kohila Keskkonnahariduse Keskus	
Kohila Keskkonnahariduse Keskus	
Keskkonnaamet Raplamaa	
Tartu	>
Viljandi	>

Keskkonnaamet Raplamaa

Keskkonnaameti Rapla kontor

Kuusiku harjutusrada ▼
Sihtgrupp: II kooliaste
Keskmine läbimise aeg: 19 tundi 1 minut
Rada on loodud Avastusraja võimaluste esmaseks tundmaõppimiseks ja harjutamiseks.
Rada algab Rapla-Märjamaa maantee 4. kilomeetril lira bussipeatuse lähedusest (http://goo.gl/eFYIWh) ja on läbitav ka jalgrattaga. Raja pikkus ligikaudu 4 km.
Kontakt imbi.koiv@keskkonnaamet.ee
Mängima

Seejärel sisesta kõigi mängijate (õpilaste või õpilasarühmade) nimed ja e-posti aadressid. Vajutades „Lisa +“ tekib järgmise mängija lisamise võimalus. Korda tegevust („Lisa +“), kuni kõigi mängijate nimed ja e-posti aadressid on kirjas, seejärel vajuta „Registreeri mängu“.

Sagadi - Räpina proovirada - Sisesta mängjad

Sisesta mängijate nimi ja e-posti aadress. E-postile saadetakse mängu alustamiseks vajalikud juhised koos mängu aadressiga.

Mängija 1:

Nimi

Email

Lisa +

Registreeri mängu

Raja läbimiseks peab osalejal olema:

Vajalikud vahendid

- laetud mobiiltelefon või tahvelarvuti (mis kasutab minimaalselt operatsioonisüsteemi iOS-versioon 8, Android 4.4 või Windows Phone 8.1)
- mobiilne interneti ühendus (vähemalt 3 G kiirusel)

- telefonis sisselülitatud GPS-moodul
- e-posti aadress
- soovitame kasutada mängimiseks Mozilla Firefox veebilehitsejat

Mängija ehk õpilane või õpilasarühm:

- Kui õpetaja on mängijad registreerinud, siis saab iga mängija e-kirja Avastusrajal. Selles kirjas on link, millel klõpsates saab mänguga valitud ajal algust teha. (NB! Tähtis on lastele rõhutada, et meilile saabuvat mängu sisenemise linki tohib vajutada alles Avasturaja algusesse jõudes!).
- Seejärel tuleb nutiseadme abil üles otsida kõik kontrollpunktid ning vastata küsimustele, mis avanevad kui kontrollpunkt on leitud.
- Kui kõik kontrollpunktid on leitud ja ülesanded lahendatud, tuleb puudutada ikooni „Lõpeta mäng“.

Töö käik

Lisainfo

Lisainfo: Liisi Mäeumbaed, Keskkonnaameti keskkonnahariduse spetsialist, tel. 56945943,
liisi.maeumbaed@keskkonnaamet.ee