

GEOGRĀFIJA

Laipni lūgti džungļos!

VECUMS 10–11 GADI



Gatavojieties nākamajai ekskursijai... uz lietus mežiem!

► Mācību jomas

- › Pasaules valstu atrašanās vietas noteikšana un to galveno īpašību izpēte.
- › Vietu salīdzināšana un izpratne par ģeogrāfiskajām līdzībām un atšķirībām.
- › Izpratne par galvenajiem fiziskās ģeogrāfijas (tostarp reljefa formām, biomiem un klimata zonām) un cilvēka ģeogrāfijas (tostarp attīstības, urbanizācijas un saimnieciskās darbības) aspektiem.
- › Karšu, atlantu, globusu un digitālo karšu izmantošana.

► Pirms jūsu ceļojuma uz lietus mežu:

Noskaidrojiet, ko klase jau zina par lietus mežiem un tajos sastopamajiem augiem un dzīvniekiem. Vai viņi var atrast lietus mežu teritorijas uz zemeslodes?

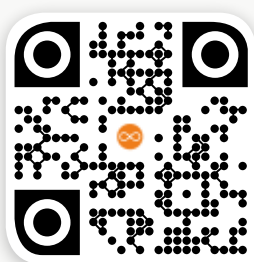
► Iekļaujoša pieredze

Ļaujiet skolēniem vispirms pašiem izpētīt ainavu. Pēc aptuveni minūtes patstāvīgas izpētes izslēdziet brillu ekrānus, izmantojot skolotāja vadības paneli, lai skolēni atgrieztos telpā. Apkopojiet skolēnu idejas par interesantajām lietām, pēc tam atgriezieties un pievērsiet uzmanību:

- › Ko skolēni var redzēt dažādos lietus meža slāņos, skatoties uz augšu un uz leju.
- › Dīvainiem prizmas gaismas efektiem – kas tos varētu izraisīt?

Rainforests kolekcija

Meklējiet šīs ikonas



Priekšmets

Virziens

ĢEOGRĀFIJA

BIOMI, EKOSISTĒMAS

Dabaszinības

Dzīvās radības un to dzīvotnes

Māksla

Tehnikas meistarība, zīda apgleznošana

Mūzika

Slaveni mūziķi, komponēšana

Datorika

Sazarotas datubāzes

Angļu valoda

Vizuālā pratība

Matemātika

Datu apstrāde

Dizains un tehnoloģijas

Mehāniskās sistēmas

Pēc ClassVR sesijas

Apspriediet šo pieredzi ar savu grupu. Vai jums ir kādi jautājumi par redzēto? Ātri pierakstiet trīs lietas, kas jums iepatikās. Apmainieties ar tām ar klasi, lai koncentrētos uz galvenajiem elementiem, kas interesēja visvairāk cilvēku.

Turpmākās aktivitātes

- › Lietus meži aizņem tikai aptuveni 16% no Zemes kopējās platības, taču tajos mīt gandrīz 50% no pasaules augu un dzīvnieku sugām. Izpētiet, kāpēc tas tā ir – kas lietus mežos nodrošina savvaļas faunas un floras uzplaukumu?
- › Izveidojiet *stop-motion* animāciju, lai parādītu, kas notiek ar šīm dzīvotnēm, un paskaidrotu, kā tas ietekmē tajās dzīvojošos augus un dzīvniekus. Izmantojiet to kā atspēriena punktu pārliecināšanas vēstuli vai neobjektīvu argumentu rakstīšanai.
- › Izveidojiet rīcības plānu lietus mežu glābšanai. Izpētiet galvenos draudus, kas apdraud šos biotopus, un ierosiniet risinājumus.
- › Aiciniet skolēnus pārdomāt viņu mācīšanās veidu un interesējošos priekšmetus. Pie kāda projekta, kas saistīts ar lietus mežiem, viņi visvairāk gribētu strādāt? Izveidojiet lietu banku, ko izgatavot un darīt dažādu priekšmetu ietvaros.

Saiknes mācību programmā



DABASZINĪBAS — *Pielāgošanās dzīvotnēm*

Pievienojiet piezīmes lietus mežu biotopa fotogrāfijai un kādam tajā esošam dzīvniekam vai augam, lai paskaidrotu, kā tie ir īpaši pielāgojušies savai videi.



MĀKSLA — *Skiču burtnīcas izveide*

Veidojiet pētījumu par vienu lietus mežu radību, lai iepazītu ar attiecīgajām formām, krāsām un faktūrām. Iedvesmojoties no Daniela Žana Batista darbiem, lai radītu izvēlēta dzīvnieka zīda gleznu.



MATEMĀTIKA — *Grafiku un diagrammu veidošana no datiem*

Izveidojiet vizuālus attēlus ar datiem par klimatu vai nokrišņu daudzumu lietus mežā un kontrastējošā vidē. Izmantojiet to kā pierādījumu, lai pamatotu argumentus, hipotēzes vai viedokļus šajā tēmā.



ANĢĻU VALODA — *Izpratne par to, kā autori veido notikumu vides*

Skatieties fragmentus no "Džungļu grāmatas" un lasiet teksta fragmentus, lai redzētu, kā tiek veidota vide. Izmantojiet VR pieredzi, lai palīdzētu vizualizēt šo vidi un apsvērt ietekmi uz visām piecām maņām, lai ievilinātu lasītāju stāstā.



DATORIKA — *Sazarotu datubāzu izmantošana*

Izmantojiet sazarotu datubāzi, lai ievadītu informāciju par dažādām lietus mežu radībām un augiem, un ātri tos klasificētu. Tādējādi tiks izveidota interaktīva klasifikācijas atslēga, kā arī veicināta izpratne par diagrammām.



DIZAINS UN TEHNOĻIJJAS — *Mehānismu izpēte un izmantošana*

Izpētiet dažādus mehānismus, kas veicina kustību. Apvienojiet to ar izpratni par lietus mežu dzīvnieku pārvietošanos, lai izveidotu kustīgu modeli.



MŪZIKA — *Klausīšanās un komponēšana*

Klausieties Sensānsa "Dzīvnieku karnevālu" (*Carnival of the Animals*) un izmantojiet savas zināšanas par lietus mežu radībām, lai uzminētu, kuri dzīvnieki tiek attēloti. Paskaidrojiet, kā tēls tiek veidots, izmantojot dažādus mūzikas elementus, lai radītu šo efektu. Izmantojiet šo informāciju, lai komponētu skaņdarbu par savu izvēlēto dzīvnieku.