

APP-OKKAL AZ ÁLLATOK NYOMÁBAN!

- KORCSOPORT:** 6 éves kortól, gyerekek és felnőttek közösen használhatják
- JÁTÉK IDŐTARTAMA:** rugalmas
- ESZKÖZIGÉNY:** Okoseszköz (mobiltelefon vagy tablet), az **appok** letöltése szükséges



JÁTÉK LÉNYEGE



Interaktív, játékos formában fedezhetitek fel együtt, közösen a természetet, rögzíthetitek megfigyeléseiteket, valamint a szórakoztató kvízek révén tovább tudatosíthatjátok a fenntarthatóság fontosságát a gyerekeknél!

KOMPETENCIA



Kritikai gondolkodás



Együttműködés



Kommunikáció

JÁTÉK CÉLJA

A természet megismerését élményszerűvé tegye mind a gyerekek, mind a szülők számára. Az applikációk (Madárhatározó, Kétéltű és hüllőhatározó, Emlőshatározó) játékos tanulási lehetőséget kínálnak, amely segítenek a madarak, kétéltűek, hüllők és emlősök beazonosításában, miközben a természet iránti szeretetet és tiszteletet erősítik. Ezeken felül a természetvédelmi nevelést is támogatják.



JÁTÉK LEÍRÁSA

Töltsétek le az **appokat** és tanuljatok közösen az interaktív felületeken!

Fajok azonosítása: Az alkalmazások lehetőséget adnak arra, hogy az alak, élőhely és szín alapján könnyen meghatározhatóak legyenek a látott madarak, kétéltűek, hüllők vagy emlősök.

Lexikon funkció: Az applikációk lexikon része részletes leírásokat és illusztrációkat nyújt a hazánkban élő állatfajokról. Ezen felül a Madárhatározóban és Emlőshatározóban a fajok hangját is meghallgathatjátok.

Megfigyelések rögzítése: Az alkalmazások lehetőséget biztosítanak a megfigyelések feltöltésére, amelynek során a Ti is hozzájárulhattok a Magyar Madártani és Természetvédelmi Egyesület Madáratlasz Programjához.

TIPPEK



Élménynapló készítése: Rögzítsétek a megfigyeléseket fényképek segítségével, és hozzátok létre saját "természetismereti naplót"!

Verseny a tudásért: A játékos kvizekkel versenyezhetek, hogy ki ismeri fel először a látott fajokat.

Szabályozzátok együtt a gyerekek digitális aktivitását, például az időlimit beállításával.

TIPPEK MEGBESZÉLÉSHEZ

A közös családi játékok során ne felejtsetek el, hogy a cél a tanulás és a szórakozás ötvözése, ezért bátorítsátok a gyerekeket, hogy kérdezzenek és osszák meg tapasztalataikat.

A fenti játékot megbízásunkból a **Farkaskölyök Ifjúsági Egyesület**, Edison100-as szervezetünk ajánlotta.



www.farkaskolyok.hu

