

Kuressaare Gümnaasium
Valikaine: PROJEKTÕPE
Maht: 35 tundi
Klass: 6. klass

Õppe- ja kasvatuseesmärgid

Valikaine eesmärgiks on:

- 1) teadmiste-oskuste saamine õpiülesannetega toimetulekuks (teabe otsimine teatmeteostest, sõnastikest, atlasest, teabe käsitlemine, materjali töötlemine ja vormistamine, kasutatud allikate märkimine);
- 2) arvuti kasutamine töövahendina (tekstitöötlus, infootsing ja -töötlus, esitlus);
- 3) iseseisva, individuaalse ja rühmatöö, koostöö- ja meeskonnatööoskuste parendamine;
- 4) funktsionaalse lugemise oskuse arendamine;
- 5) aineõpetuse toetamine
- 6) õpilase silmaringi laienemine erinevate teabeallikate kasutamise kaudu
- 7) kinnistada 4.-5.kl õpioskuste tundides omandatud teadmisi-oskusi; anda eelteadmisi III kooliastme loovtööga tegelemiseks

ÕPPESISU, TEGEVUS:

Projektõppe sisuks on õpiprojektid, mille käigus rakendavad õpilased olemasolevaid teadmisi ja oskusi, aga saavad juurde ka uusi.

Projektide ülesehitus on järgmine:

1. Projekti nimetus.
2. Sihtgrupp.
3. Hõlmatud ained: hõlmatuse aluseks on õppeaine seotus teemaga, aga ka oskused, mida vastava aine kaudu õpetatakse.
4. Projekti eesmärgid: lähtuvad valdkonna- ja üldpädevustest.
5. Projekti väljund: mis on projekti tulemuseks?
6. Projekti teostamiseks vajalikud ressursid (materiaalsed ja ajalised).
7. Projekti kestus ja realiseerumise tähtaeg.
8. Projekti sisu.

ÕPITULEMUSED:

Õpilane

- a) vormindab arvutiga erinevaid tekste (nt tekst, kuulutus, plakateid, ettekanne), järgides tekstitöötluse põhireegleid (suur ja väike algustäht; kirjavahemärgid, reavahetused ja tühikud; poolpaks, kald- ja allajoonitud kiri; üla- ja alaindeks; sõna-, rea-, lõiguvahe; teksti joondamine; laadid ja dokumendimallid; loetelud; värvid, joonised, pildid, diagrammid, tabelid).
- b) loob uut veebisisu ja taaskasutab enda või teiste loodud veebisisu, kasutab veebipõhiseid programme oma tööde ja projektide läbiviimisel ja tulemuste esitlemisel.
- c) õpilased õpivad esitama küsimusi, andmeid analüüsima, andmetest järeldusi tegema, tulemusi sünteesima; õpitakse leidma probleemidele alternatiivseid lahendusi ning prognoosima erinevate lahendusviiside ja otsustuste tagajärgi.
- d) Oskab esitleda enda loodud materjali ning analüüsida enda-, teiste tehtud tööd. Oskab töötada gruppis, arvestades erinevate arvamustega.

Füüsiline õpikeskkond

- kaasaegne õpikeskkus (trükised+audio-visuaalne+Interneti- ja Intranetiühendusega arvutid individuaalseks kasutuseks); office v Google Docs laadse individuaalse ja koostöö-teksti loomise võimalus (st ka õpetajate-teadmisjuhtide e -navigaatorite olemasolu),
- Arvutiklass

PÕHITEEMAD (alateemad)

1. MINA JA MINU MAAILM (projekt)

- a) Esitluse koostamise meetodika
Esitluse loomine Libre Office Impress`iga v. Microsoft PowerPointiga
- b) MINA slaidettekande koostamine

2. AUTORIÕIGUS

- a) pildid ja fotod veebis
- b) Õppetöös vabalt kasutatavad fotod
- c) Piltide kleepimine ja töötlemine – LibreOffice Writer`is

3. MÄRKA JA JÄÄDVUSTA (Saarlus) (Projekt)

- a) Rühmatöö/märka ja jäädvusta fotokaameraga KURESSAARE linnas probleeme või huvitavaid fakte

4. PILDITÖÖTLUS:

- a) Fotode laadimine fotokaamerast arvutisse (vestlus, demonstratsioon)
- b) Picnic juhend

5. FOTOESITLUS: (projekt)

[Photo Story](#) – fotoseeria koostamine

[Fotobabble](#) – kõnelevad pildid

6. OSKA ANALÜÜSIDA: (tehtud projektide tutvustus kaaslastele)

Kaaslaste tööde analüüs

7. OSKA VALIDA HEA TEEMA (Minu kodu/pere tööd ja tegemised või loodust-keskkonda kajastav (Suur projekt)

- a) Küsimuste koostamine
- b) veebipõhise küsimustiku koostamine (Google Form)

- b) Materjali otsimine
- c) tekstitötluse põhireegleid, loovtöö vormistusnõuded
- d) Erinevad tekstid arvutis
- e) Teksti, pildi, tabeli ja diagrammi sisestamine slaidile.

8) TAVAD, KOMBED, MEENUTUSED (Projekt)

- a) Intervjuu ja selle läbiviimine
- b) Andmete kogumine ning analüüsimine

9) 3D printeri tutvustus

- a) kavandi koostamine 3d printimiseks
- b) näidistööde printimine

10) REKLAAMI JA KUTSU KUULAMA, VAATAMA

- a) joonistusprogrammide tutvustus

[Drawing for Children](#) ([tööleht](#), [juhend](#), [installeerimisjuhend](#), 15 min)

[Tuxpaint](#) ([tööleht](#), [juhend](#), [installeerimisjuhend](#), 15 min)

[ArtRage](#) ([tööleht](#), [juhend](#), [installeerimisjuhend](#), 15 min)

Üks veebipõhine joonistusprogramm www.thinkdraw.com

- b) Kutse koostamine(joonistamine), vanematele saatmine

11) VII LÄBI ÜRITUS (lõpuprojekt-konverents vanematele või noorematele koolikaaslastele)

- a) Tööde-, tegevuste jaotamine
- b) oska vastutada
- c) esine

12. SAA HINNANG TEHTULE! (õpilaste tagasiside õpetajale, läbi interaktiivse küsitluse; õpetaja hinnang õpilastele)

PÕHIMÕISTED-

Vormindus, tekstitöötlus, dokumendimallid, uus veebisisu, veebipõhised programmid; andmetöötlus, dokumendimallid; loetelud; värvid, joonised, pildid, diagrammid, tabelid;; esitlus; analüüsimine

LÕIMING- kogu aine-alane tegevus toimub IKT vahendeid kasutades, iga projekti kavandades määratakse konkreetselt ka ained, mis on antud projektiga seotud. Suurema osakaaluga on tavapäraselt seotus loodusõpetuse ja ajaloo, eesti keele ja kodulooga. Projektõppe üheks eesmärgiks on lõimida läbivaid teemasid aineülel. Tundide käigus valmivad projektid kujutavad endast aineid lõimivaid loovtöid.

LÄBIVAD TEEMAD-

Kuna meie kooli õppekavas ei ole eraldi õppeainena arvutiõpetust, siis on selles aines olulisel kohal läbiva teemaga „Tehnoloogia ja innovatsioon“ seotud aineülesed eesmärgid. Arvutipõhises õppes on suur roll rühmatööl ja aktiivõppemeetoditel, tähelepanu pööratakse ka turvalisele arvutikasutusele.

Keskkonna ja jätkusuutliku arengu temaatikaga on otseselt seotud saarlusega seotud ja loodusprojektid, mis keskenduvadki ümbritsevasse säästva suhtumise arendamisele ja elukeskkonna väärtustamisele.

Teabekeskonna-teemaga on seotud nii autoriõigust käsitlevad tunnid kui ka projektidega seotud ürituste tutvustamine.

ÕPPETEGEVUS-

Erinevad projektid (nii individuaalsed, kui rühmas) ning nende teostamine. Projektide käigus toimub arusaamisega õppimise ja teadusliku mõtlemise arendamine; loovuse, sotsiaalsete oskuste, loominguilisuse ja iseseisva mõtlemise arendamine interaktiivsete õppevahendite abil; loodus-, keskkonna ning saarlusele toetuvate teemade käsitlemine ning teostamine. Mitmete tööde käigus omandavad teadmisi meeskonnatööst ning erinevatest töö meetoditest.

Avastusõpe ja aktiivõpe. Õppimine arvuti kaasabil, puutetahvli kasutamine. Veebipõhine õpe

Õpikeskkonda iseloomustab suunatus avastamisele: sooritatakse uurimuslikku laadi praktilisi töid ja projektitöid, lahendatakse probleeme, õpitakse tundma teadussaavutusi.

Rühmatöödeks kasutatakse veebipõhist õpikeskkonda.

Järjestikustes tundides vaheldub individuaalne ja rühmatöö ning avastuslik ja esitluslik õpistrateegia.

PRAKTILISED TÖÖD JA IKT ARENDAMINE:

Kogu aine (tunnid) on üles ehitatud praktilistele töödele, mille teostamiseks vajab õpilane interaktiivsete oskuste arendamist ning kinnistamist

HINDAMINE:

* Arvestuslik (kokkuvõttev A/MA II ja IV veerandi ja õppeaasta lõpul)

* Õpilaste individuaalsete ja rühmatööde hindamisel kasutatakse veebipõhiseid hindamismudeleid - <http://opetaja.edu.ee/hindamismudelid/> - mille kriteeriumite määramisel saavad ka õpilased kaasa rääkida.

Koosatajad: M. Tarkin ja M. Varik