



Euroopa Liit
Euroopa struktuuri-
ja investeerimisfondid



Eesti
tuleviku heaks

Koolitusprogramm
Digivõti



HARIDUS- JA NOORTEAMET

Actionbound maastikumäng

ÕPILOO KOOSTAJA JA KOOSTAMISE AEG

Ingrid Lenk, Rapla Vesiroosi Kool, 2020

EESMÄRGID

Arendada digioskusi, loovust, koostööskusi läbi lõimitud õppe. Suunata õpilasi aktiivsele liikumisele ja teadmiste omandamisele.

ÕPIVÄLJUNDID

Õpilane:

- soovib olla kehaliselt aktiivne, teab selle tähtsust ja tunneb sportimisest rõõmu; on valmis iseseisvalt ka edaspidi liikumist harrastama;
- arendab vastupidavust; oskab orienteeruda maastikul;
- liigub ohutus- ja hügieeninõudeid järgides.

Digipädevus

- [1. Info- ja andmekirjaoskus](#)
- [2. Suhtlus ja koostöö digikeskonnas](#)
 - 2.1 Suhtlemine digitehnoloogia abil



- 

3. kooliaste

Eesti keel, loodusained, võõrkeeled, muusika, kunst, sotsiaalsained, informaatika

Koos õpilastega luuakse vanemate klasside poolt maastikumäng. Õpilased loovad raja ja küsimused. Mäng viiakse läbi nooremate klasside õpilastele.

Sisestab nimekirja võistkondadesse loosimiseks äpis KeaMK	Õpilaste - mängujuhtide loosimine rühmadesse (2-3).
Õpetaja koostab tööjuhise ja näidisküsimused Padlet keskkonnas.	Õpilased lisavad aineüleseid ja -alaseid küsimusi ja ülesandeid.
Hääletatakse 8 paremat ülesannet Tricider keskkonnas. Õpetaja loob Põhja. Meelde tuletada, et õpilased ei lisaks täisnime	Õpilased kommenteerivad ja hääletavad.
Maastikumängupäev. Õpetaja ja õpilased-mängujuhid on teinud vajalikud ettevalmistused ja juhendavad äppide kasutust. Kindlasti mitte sisestada täisnimesid	Maastikumängupäev. 7.-8.klassi õpilased loovad mängu alustamiseks internetiühenduse, laadivad oma telefoni Actionbound äpi, skaneerivad QR koodi.
Vajadusel abistamine raja läbimise käigus.	Õpilased mängijad läbivad raja.
Õpetaja suunab õpilased mängujuhid enesekontrollitesti koostama Google Forms keskkonnas.	Õpilased mängujuhid täidavad enesekontrollitesti, annavad suulist tagasisidet.

TÖÖVAHENDID

Keskkondade kasutamisel ära kasuta õpilase täisnime.

- Tiimigeneraator [KEAMK](#)
- [Tricider](#)
- Google Meet
- Actionbound äpp nutiseadmes

- 

AJAKAVA

- Rühmatöö (45 min)
- Individuaaltöö (40 min)
- Arutelu (20 min)
- Refleksioon (10 min)

MATERJALID ÕPETAJALE

Keskkondade kasutamisel ära kasuta õpilase täisnime.

- Actionbound äpi loomiseks kasutatakse arvutit. Vastav juhend on [SIIN](#).
- Rühmadesse loosimiseks kasutatakse [KeaMK](#) äppi (kasutatav nii arvutis kui telefonis).
- Ühistöö mängujuhtidega toimub [Padlet](#) keskkonnas. Sobib nii telefon, tahvel, arvuti.
- Maastikumänguks Actionbound sobib kasutada nii nutitelefoni kui tahvlit. Kasutajale on juhend [SIIN](#).
- Enesekontrollitest koostatakse Google Forms keskkonnas. Parim on teha arvutis. [Juhend](#)

REFLEKSI00N

Hindamine on arvestatud/mittearvestatud koos sõnalis-kirjeldava tekstiga.

Digiõpilugu on uuendatud 17.06.2021

Käesolevale õpiloole kehtib Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 rahvusvaheline litsents.

Keskkonnad vananevad kiiresti. Kui märkate õpiloos parendamist vajavaid kohti, siis andke palun märku aadressil digipadevus@harno.ee.

Kasutades seda õpilugu palume kinni pidada isikuandmete kaitse määrusest (GDPR).

