

Pääste-Ozobot kihutab kohale

ÕPILOO KOOSTAJA JA KOOSTAMISE AEG

Kaisa Haugas, Tartu Lasteaed Poku, mai 2021.

EESMÄRGID

Üldoskused:

- Laps ootab järjekorda ning elab sõpradele kaasa

Mina ja keskkond:

- Laps teab oma kodust aadressi (tänav, maja- ja/või korterinumbr, linn/küla)
- Laps teab hädaabi numbrit

Keel ja kõne:

- Laps kirjutab oma kodust aadressi

Matemaatika:

- Laps loendab teekonnale kuluvaid sekundeid ning võrdleb omavahel erinevatesse sihtkohtadesse jõudmise kiirust
- Laps leiab telefonilt üles telefoninumbri 112

- # DIGIVALDKONNA ÕPIVÄLJUNDID

2.3 Kodanikuaktiivsus digikeskkonnas

3.4. Programmeerimine

5.1 Tehniliste tõrgete lahendamine

SIHTRÜHM

LÕIMITUD ÕPPEAINED

TEGEVUSED

Lapsed joonistavad oma kodust pildi. Seejuures suunab õpetaja lapsi oma pildil kodule iseloomulikku kujutama, nt maja värv, suur puu maja kõrval vms. Laps lõikab oma pildi ja vajalikud objektid välja ning kleebib õpetaja suunamisel suure



Põhiosa: Lapsed võtavad kohad sisse põrandale asetatud plakati ümber ning õpetaja selgitab mängu käiku. Seejuures tõstatab õpetaja küsimuse, kas robot jõuab mängu keskelt igasse “kodusse” sama kiiresti – miks lapsed nii arvavad? (erinevad teepikkused, erinevad koodid tee peal).

nel
ks;
us
sel
ssi
ks
ile

lik
id,

ne
ks.
de
ul,



TÖÖVAHENDID

AJAKAVA

Sissejuhatus - u 15 minutit.

päeva jooksul, sest igapäevaselt käivad lapsed ka logopeedi juures ning hea on, kui vahepeal ära käinud lapsel on aega, et tegevusse uuesti sisse elada/seda pärast jätkata.

Tuginedes varasemale kogemusele, joonistasin lastele seekord koodide piirjooned ette (jätsin värvimata), sest eelmisel korral juhtus, et mitmed koodid ei hakanud tööle, kuna laps tegi värvilised osad liiga pikad. See õigustas end igati, sest seekord töötasid kõik koodid.

Hoolimata sellest, et oleme lastega nende koduseid aadresse aeg-ajalt korranud, selgus, et mõni kooliminev laps ei mäleta oma aadressi täpselt/mäletab osaliselt. Seeg oli hea, et see välja tuli ning neid kinnistada saime. Võtsin seekord kasutusele paralleelide toomise, mis lastel aadressi paremini meenutada aitaks, näiteks et laps elab ühe okastega puu-nimelisel tänaval vms.

Kokkuvõttes oleks võinud igale lapsele isegi rohkem koodide kohti rajale ettevalmistada ja teha lasta. Meil oli kasutuses piisavalt suur paber, aga veidi parem oleks olnud paksem paber, meie oma kippus nihkuma ja kortsuma, kui keegi sellele kuidagi vastu läks.

Lastele meeldis väga see osa, kus sai telefoniga rääkimist läbi mängida. II alarühmaga tegutsedes oleks see osa tulnud teisiti lahendada, sest seal on ka kõnetuid lapsi, kuid selle grupi lapsed elasid rolli väga sisse ning leidsid loovalt sõnu ning süžeed, mida kasutada.

Pärast tegevust jäd lapsed mänguga edasi tegutsema ning täiendasid seda erinevate radadega.

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

Kasutades ja jagades õpilugu palume kinni pidada isikuandmete kaitse määrusest (GDPR) ja teistest nõuannetest.

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

Digiõpilugu on uuendatud 30.10.2021.

