

# ROOMA NUMBRID

## EESMÄRGID

Õpilane õpib Rooma numbreid, Rooma numbrite teisendamist, loob õpimängu Rooma numbrite õppimiseks

## ÕPIVÄLJUNDID

### Digipädevused

- Digitaalne sisuloo - õpilane loob ise, muudab ja arendab eri formaatides enda ning teiste loodud digitaalset sisu. (3.1)
- Uue teadmise loomine - õpilane muudab ja lõimib olemasolevat digitaalset materjali, et luua uut teadmist. (3.2)
- Autoriõigus ja litsensid - õpilane järgib digitaalses sisuloomes ning teiste loodud sisu kasutades intellektuaalomandi põhimõtteid. (3.3)
- Õpilane oskab analüüsida ja eristada kogutud allikaid kriitiliselt.
- Õpilane valdab info korrastamise ja taasesitamise võimalusi.

### Ainealased pädevused

- Õpilane teab Rooma numbreid ja oskab neid teisendada araabia numbriteks ning vastupidi.

### Üldpädevused

- Õpilane oskab keskenduda õppeülesannete täitmisele, oskab suunamise abil kasutada eakohaseid õpivõtteid olenevalt õppeülesande iseärasustest.
- Õpilane oskab oma tegevust kavandada ja hinnata ning tulemuse saavutamiseks vajalikke tegevusi valida ja rakendada, oma eksimusi näha ja tunnistada ning oma tegevust korrigeerida;
- Õpilane on kindlalt omandanud arvutusoskuse ning tunneb ja oskab juhendamise abil kasutada loogikareegleid ülesannete lahendamisel erinevates eluvaldkondades.

## SIHTRÜHM

II kooliaste

## TEGEVUSED

Tegevuste ja ülesannete kirjeldused õpetajale ja õpilasele

| Õpetajale                                                                                                                                                                                                            | Õpilasele                                                                                                                                                                                 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Ajurünnak</b> - Rooma number                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                           |
| Õpetaja loob veebitahvli märksõna pilve loomiseks <b>Answergarden</b> või <b>Mentimeter</b><br>Õpetaja teeb teema sissejuhatuse ja suunab ajurünnaku <a href="https://answergarden.ch/">https://answergarden.ch/</a> | Õpilased arutlevad üldiselt teemal "Rooma number" ja sisestavad märksõnad õpetaja loodud veebitahvlile.                                                                                   |
| <b>Praktiline ülesanne</b> - õpilased tutvuvad veebipõhise ristsõna lahendamisega                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                           |
| Õpetaja annab õpilastele <b>ristsõnamängu</b> aadressi ja juhendab õpilasi ristsõna lahendamisel                                                                                                                     | Õpilased lahendavad veebipõhist <b>ristsõna</b>                                                                                                                                           |
| <b>Uue osa õppimine</b>                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                           |
| <a href="#">Õpetaja</a> annab õpilastele uue osa "Rooma numbrid" õppimiseks <b>veebiaadressi</b> ja juhendab vajadusel uue osa õppimisel                                                                             | Õpilased õpivad uut osa "Rooma numbrid" <b>veebiaadressil</b>                                                                                                                             |
| <b>Kordamine</b>                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                           |
| Õpetaja annab õpilastele õpitu kinnistamiseks veebipõhise enesekontrolli <b>testi</b> (mängu) aadressi                                                                                                               | Õpilased sooritavad enesekontrolli <b>testi</b> (mängu)                                                                                                                                   |
| <b>Õppemängu loomisega tutvumine</b>                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                           |
| Õpetaja demonstreerib olemasoleva mängu põhjal uue loomist<br>Esimene <b>õppemäng</b><br>Teine <b>õppemäng</b>                                                                                                       | Õpilased jälgivad õpetaja demonstratsiooni                                                                                                                                                |
| <b>Praktiline töö</b> - õppemängu loomine                                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                                                           |
| Õpetaja palub õpilastel jaguneda paaridesse ja juhendab õpilasi mängu loomisel ning vajadusel konto loomisel                                                                                                         | Õpilased jagunevad paaridesse.<br>Õpilased loovad ristsõnamängu või lünkteksti mängu teemal "Rooma numbrite teisendamine".<br>Õpilased salvestavad mängu. Vajadusel loovad kasutajakonto. |



|                                                                                                            |                                                                                                                              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Praktiline töö</b> - mängu avaldamine                                                                   |                                                                                                                              |
| Õpetaja loob veebitahvli.                                                                                  | Õpilased avaldavad mängu õpetaja poolt loodud veebitahvil.                                                                   |
| <b>Praktiline töö</b> - õpilased kordavad Rooma numbrite teisendamist klassikaaslaste poolt mängu mängides |                                                                                                                              |
| Õpetaja juhendab õpilasi                                                                                   | Õpilased kordavad Rooma numbrite teisendamist klassikaaslaste poolt loodud mängu abil ja annavad tagasisidet mängu loojatele |
| <b>Kokkuvõte</b>                                                                                           |                                                                                                                              |
| Õpetaja teeb kokkuvõtte ja annab tagasisidet.                                                              | Õpilased reflekteerivad ülesande sooritust.                                                                                  |

## TÖÖVAHENDITE NIMEKIRI JA TÖÖVAHENDITE KASUTAMISE JUHEND ÕPILASELE

- arvuti
- nutitelefon/tahvelarvuti
- õppemängu loomise keskkond [Learningapps](#)
- Veebitahvel [Padlet](#), [Mentimeter](#)
- märksõnapilv [Answergarden](#), [Wooclap](#)
- [ristsõnamäng](#)
- [veebileht](#) Rooma numbrite õppimiseks
- [ristsõnamäng](#) Rooma numbrite kordamiseks
- õppemängud mängu loomise tutvustamiseks. [Esimene](#), [teine](#).

Veebiaadress <https://www.taskutark.ee/m/rooma-numbrid-3/>

## MEETODI KIRJELDUS

- rühmatöö
- individuaaltöö
- arutelu
- test

## AINETEVAHELINE LÕIMING

- informaatika - veebipõhise keskkonna kasutamine - LearningApps keskkonnas uue mängu loomine, avaldamine, veebiaadressi kopeerimine ja kleepimine veebitahvlile.
- matemaatika - rooma numbrite teisendamine araabia numbriteks



- ajalugu - rooma numbrid

Õpiloo koostas Laine Aluoja