



Euroopa Liit
Euroopa struktuuri-
ja investeerimisfondid



Eesti
tuleviku heaks

Koolitusprogramm
Digivõti



HARIDUS- JA NOORTEAMET

LIBLIKAD

ÕPILOO KOOSTAJA JA KOOSTAMISE AEG

Piret Kostina, 21.05.21

EESMÄRGID

Üldoskused:

- Laps seab endale eesmärged ja üritab neid ellu viia.

Keel ja kõne:

- Laps püsib teemas, vajadusel läheb kaasa teema muutustega.

Matemaatika:

- Laps kinnistab mõistet "paar".

Mina ja keskkond:

- Laps teab, milline on liblikas ning tunneb liblika elutsüklit.

Kunst:

- Laps keskendub alustatud tegevusele ja loob oma kunstitöö.

DIGIVALDKONNA ÕPIVÄLJUNDID

Õppija digipädevus:

[2. Suhtlus ja koostöö digikeskkonnas](#)

2.4. Koostöö digikeskkonnas

[3. Digisisu loomine](#)

3.4. Programmeerimine

[4. Digiturvalisus](#)

4.1. Digiseadmete kaitse

Õpetaja digipädevus:

[3. Õpetamine ja õppimine](#)

3.1 Õpetamine

SIHTRÜHM JA AINE

5-6 aastased lapsed; lõimitud tegevus.

LÕIMITUD ÕPPEAINED

Keel ja kõne; matemaatika; mina ja keskkond; kunst.

TÖÖVAHENDID

Nimepulgad; liblikate ning liblika elutsükli pilt; tahvelarvuti, liblika pilt värvimiseks; Bee Bot, alus, lamineeritud liblikate pildid (pooleks lõigatud).

Rakendus Quiver - [android](#), [iOS](#)

AJAKAVA

Sissejuhatus 10 minutit

Põhiosa 45 minutit.

Lõpetav osa 5 minutit.

MEETODITE KIRJELDUS

Vestlus, vaatlus, praktiline tegevus.

MATERJALID ÕPETAJALE

Bee bot: <https://progetiiger.ee/tool/8/bee-bot-blue-bot-pro-bot-ja-ino-bot>

Pilt Quiver rakendusega kasutamiseks:

https://quivervision.com/apis/storage/color_packs/67/color_page/Monarch%20Butterfly.pdf

Tegevuse läbiviimine sujus väga hästi ning lapsed jäid väga rahule. Tegevuse läbiviimise päeval oli kohal 12 last ning nii oli väga hea kaks gruppi moodustada. Lapsed oskasid mõlema tegevuse käigus oodata oma järjekorda ning vajadusel ka kaaslasti suunata/juhendada. Quiver rakenduse abil liblika elutsükli uurimine pakkus lastele palju põnevust ning nalja. Tahvelarvuti kasutamine oli laste jaoks veidi harjumatu/raske ning vajas õpetaja suunamist. Bee Boti tegevust tahtsid lapsed terve päeva jooksul teha ning said sellega edukalt ka ilma õpetaja suunamiseta hakkama.

Kuna olen siiani erinevate nutivahendite kasutamisel väga tagasihoidlik olnud, siis nüüd sain palju indu ja motivatsiooni rohkem erinevaid nutivahendeid kasutada.

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 28.10.2021.



LISAD



Tegevus Bee Botiga

Quiver rakenduse abil liblika „ellu
äratamine“.



*Pildid õpetaja poolt tegevuste käigus tehtud.