IT-TEHNIK

ÕPILOO KOOSTAJA JA KOOSTAMISE AEG

Elyna Heinmäe, 2019

EESMÄRGID

Keel ja kõne:

- laps ka kasutab kõnes arvuti ja inimese tegevust iseloomustavaid sõnu

Matemaatika:

- laps rühmitab esemeid ühe-kahe tunnuse alusel ja võrdleb esemete hulkasid

Mina ja keskkond:

- laps väärtustab enda ja teiste tervist ning käitub tervislikult ning ohutult

Tunnetus- ja õpioskused:

- laps tegutseb täiskasvanu juhiste järgi

Sotsiaalsed oskused:

- laps selgitab oma seisukohti

Enesekohased oskused:

- laps nimetab/kirjeldab, mis võib olla tervisele kasulik või kahjulik ning kuidas ohutult käituda

ÕPIVÄLJUNDID

- Laps kasutab õiget sõnavara arvuti (sh digivahendite) osade nimetamiseks
- Laps eristab lihtsamaid arvuti osi ja selle komponente
- Laps proovib erinevaid istumisasendeid arvuti ja nutiseadme taga

DIGIPÄDEVUS

2. Suhtlus ja koostöö digikeskkonnas

2.4. Koostöö digikeskkonnas

3. Digisisu loomine

3.2 Digisisu kohandamine

4. Digiturvalisus

4.3. Tervise ja heaolu kaitse

4.4. Keskkonnakaitse

5. Probleemilahendus

5.1. Tehniliste tõrgete lahendamine

SIHTRÜHM JA AINE

6-7 a lapsed

LÕIMITUD ÕPPEAINED

Mina ja keskkond, keel ja kõne, matemaatika, digivahendid

TEGEVUSED

Õpilugu sisaldab endas rühmatööd ja paaristööd.Õpetaja saab jagada lapsed 2-3 meeskonnaks, kus ise tegeleb ühe meeskonnaga ja teised on nt vabamängus või õpetaja abi juhendada.

- Esimene tegevus: Kõigepealt arutletakse seadmete nimetuste üle (mis on arvuti, kuvar, klaviatuur, hiir, kõlarid jne). Millised need välja näevad ja mille järgi neid eristatakse. Mis on peamised tunnused. Siis proovivad lapsed seadmeid ise arvuti külge ühendada (leides õigele augule, õige otsa - nt värvi, kuju järgi). Ja ka lahti ühendada. Seadmed nt karpi pannes jälgivad lapsed, et juhtmed saaks ilusti kokku keritud, et ei läheks sassi.
- Teine tegevus: Koos vaadatakse videot õigetest istumisasenditest arvuti ja nutiseadme kasutamisel ning ühiselt arutletakse, miks on oluline jälgida õiget istumisasendit, aega ja kohta, millal nutiseadmeid kasutatakse. Koos vaadatakse videot tehnoloogia elutsüklist, koos arutletakse, mis saab tehnoloogiast siis kui see läheb katki, saab vanaks ja jõuab prügimäele.

TÖÖVAHENDID

- Lauaarvuti, kuvar, sülearvuti, mõned nutitelefonid, tahvelarvutid (või valik nendest). Seadmed ei pea olema enam kasutuses, aga võiksid olla töökorras.
- Hiir, klaviatuur, usb pulk, nutiseadmete laadijad, kõlarid (või valik nendest), sh ka pikendusjuhe. (Hea kui igat eksemplari oleks rohkem kui üks. Siis on lastel võimalik korraga tutvuda mitme vahendiga ja ootamist on vähem)

MATERJALID ÕPETAJALE

Hindamisel lähtub õpetaja laste nädala/kuu eesmärkidest ja rakendab kujundavat hindamist.

ÕPIÜLESANDED LASTELE

Ühiselt nt hommikuringis/tegevusringis vms on õpetaja nt ringi keskele maha pannud hulga erinevaid vahendeid.

- vali üks vahend, mida sa tead ütle ka teistele kõva häälega mis asi see on ja milleks seda kasutatakse
- ühenda oma valitud seade arvuti külge või nutiseadme külge (nt kuvar arvutiga, arvuti pikendusjuhtmega, mälupulk arvutiga, kõlarid arvutiga jne)
- ühenda oma valitud seade arvuti või nutiseadme küljest lahti
- kõik sarnased seadmed pange ühte kasti (nt hiired ühte, klaviatuurid teise, usb-pulgad kolmandasse)

Aruteluks

- Miks on oluline seadmeid õige nimega nimetada?

- Kes aitab täiskasvanut, kui seadmed ei tööta? Kes aitab last?
- Miks on oluline teada kuidas seadmeid ühendada nt vooluvõrku või üksteise külge?
- Mis võib juhtuda, kui ühendad valesti? (nt seade ei lähe tööle, midagi võib katki minna?)
- Mis võib juhtuda kui laadija jääb vooluvõrku? (nt tulekahju)

Küsimused ja tegevused aruteluks peale video:

- Milline on õige istumisasend? Lapsed võivad kohe ka läbi proovida, kuidas on õige ja kuidas on vale.
- Miks on õige istumisasend oluline?
- Mida on vaja selleks, et asend oleks õige?
- Mida peab jälgima oma keha juures?
- Miks nutiseadmeid autoroolis kasutada ei tohi?
- Kuidas oma keha pärast arvuti ja nutiseadme kasutamist lõdvestada?

LISAD

- Lugemiseks e-jäätmetest (Siiri Liiva, 2016) , et lastele teemat selgitada, illustreerida
- Mida teha vana nutiseadmega 7 nippi (Erki Oras, 2018)

- Koos lastega katsetada veebilehte https://kuhuviia.ee ning lapsed saavad pakkuda digivahendeid, mis vaja ära visata ja keskkond annab soovituse, kus on vastavad kogumispunktid.

Digiõpilugu on uuendatutd 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).