



Euroopa Liit
Euroopa struktuuri-
ja investeerimisfondid



Eesti
tuleviku heaks

Koolitusprogramm
Digivõti



HARIDUS- JA NOORTEAMET

PYTHAGORASE TEOREEM

ÕPILOO KOOSTAJA JA KOOSTAMISE AEG

Kairi Mustjatse, 2019

EESMÄRGID

Õpilane loob mobiilse rakenduse Pythagorase teoreemi kohta.

ÕPIVÄLJUNDID

Üldpädevused

- oskab keskenduda õppeülesannete täitmisele, oskab suunamise abil kasutada eakohaseid õpivõtteid (sealhulgas paaris- ja rühmatöövõtteid) olenevalt õppeülesande iseärasustest;
- oskab oma tegevust kavandada ja hinnata ning tulemuse saavutamiseks vajalikke tegevusi valida ja rakendada, oma eksimusi näha ja tunnistada ning oma tegevust korrigeerida.

Ainealased õpitulemused

- õpilane teab täisnurkse kolmnurga külgede vahelist seost;
- arvutab Pythagorase teoreemi kasutades täisnurkse kolmnurga hüpotenuusi ja kaateti.

DIGIPÄDEVUS

2.SUHTLUS JA KOOSTÖÖ DIGIKESKKONNAS

2.4 Koostöö digikeskkonnas

3.DIGISISU LOOMINE

3.1 Digisisu arendus

3.2 Digisisu kohandamine

3.3 Autoriõigus ja litsentsid

3.4 Programmeerimine

SIHTRÜHM JA AINE

III kooliaste, 9.klass, matemaatika

TEGEVUSED

Tegevuste ja ülesannete kirjeldused õpetajale ja õpilasele

Õpetajale	Õpilasele
Ajurünnak - teema meelde tuletamiseks, infootsinguks sobivate märksõnade leidmiseks.	
Õpetaja teeb teema sissejuhatuse ja suunab vajadusel arutelu	Õpilased arutlevad ühiselt. Teevad vajadusel märkmeid
Infootsing internetist	
	Õpilased jagunevad paaridesse õpilased otsivad Internetist animatsiooni Pythagorase teoreemi kohta

- [Appinventor](#), [selle kasutusjuhend](#) (Marika Anissimov):
- [youtube.com](#);
- [padlet.com](#), [kasutusjuhend](#).

AJAKAVA

MEETODITE KIRJELDUS

HINDAMINE

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

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

Digiõpilugu on uuendatud 11.09.2021