

ARVUTIGA KOOLI

ÕPPEKAVA

Õppekava lühikirjeldus

Arvutiga kooli õppekava on dokument, mille alusel toimub järjepidev ja süsteemne õppetöö Paikuse Huvikoolis. Õppetöö aluseks on alushariduse raamõppekava.

Õppekava koostamisel on lähtutud huviharidusstandardist, huvikooli seadusest, huvikooli põhimäärusest ja huvikooli arengukavast.

Õppetöö korraldus ja maht

Õppe kestus ei ole piiritletud. Kooli tegemistega võib liituda igal ajal.

Õppe maht esitatakse akadeemilistes tundides (1 akadeemiline tund = 45 minutit).

Õppetöö maht võib õppeaastate lõikes erineda, sõltudes õpetaja loovast tegutsemisest, grupi koosseisust ja muudest tingimustest.

Huviala nimetus	Lasteaialapsed	Koolilapsed	Noored
	5-7	7-13	14-26
Nutikeskus			
Arvutiga kooli	min35	-	-

Õpieesmärk

Toetada lasteaias toimuvat õppetegevust ja laste vaimset ja sotsiaalset arengut edukaks toimetulekuks koolis.

Kujundada positiivset suhtumist teadmiste omandamisse arvuti abil.

Õpiväljund

Saavutada alushariduse raamõppekavas nimetatud 7- aastaste laste arengu eeldatavad tulemused. Anda esmased teadmised arvuti kasutamiseks.

Tulemused sõltuvad laste individuaalsetest eeldustest ning lasteaias läbitud õppekavast.

Teema

Keel ja kõne

– tähtede õppimine; – sõnade häälimine ja ladumine; – sõnade ja lausete lugemine; – tegevuste järjestamine; – jutustamine.

Matemaatika

– esemetevahelised seoste leidmine; – loendamine; – naturaalarvude liitmine ja lahutamine; – geomeetriliste kujundite tundmaõppimine; – loogikaülesannete lahendamine; – mälu treenimine.

Loodusõpetus

– ümbritseva loodusega tutvumine.

Kunstiõpetus

– värvuste tundmaõppimine; – kujundamine.

Õppemeetodid:

Interaktiivsete töölehtede täitmine (töölehed on loodud SMART Notebook tarkvaraga) ning veebipõhiste õppemängude mängimine.

Hindamismeetodid

Õpilane saab tagasisidet suulise sõnalise hinnangu vormis. Tagasiside andmisel pööratakse tähelepanu eelkõige sellele, mida õpilane on hästi teinud. Õppeaasta lõpus tunnistus programmi läbimise kohta.

Õppematerjalid ja -vahendid:

SMART tarkvaraga ja LearningApps keskkonnas loodud interaktiivsed töölehed, veebipõhised õppemängud

Riistvara: sülearvutid, interaktiivne tahvel, tahvelarvutid

Hindamismeetodid

Õpilane saab tagasisidet suulise sõnalise hinnangu vormis. Tagasiside andmisel pööratakse tähelepanu eelkõige sellele, mida õpilane on hästi teinud. Õppeaasta lõpus tunnistus programmi läbimise kohta.

Õppematerjalid ja -vahendid:

SMART tarkvaraga ja LearningApps keskkonnas loodud interaktiivsed töölehed, veebipõhised õppemängud

Riistvara: sülearvutid, interaktiivne tahvel, tahvelarvutid