

PAIKUSE KOOLI HUVIALADE ÕPPEKAVAD

NUTIKESKUS

DIGILOOVUS

Õppekava lühikirjeldus

Digiloovuse õppekava on dokument, mille alusel toimub selle huviala õppetöö Paikuse Kooli Huvihariduskeskuses PAI. Loovuse ja arvutikasutamise oskuse arendamine vabavaraalaste veebipõhiste programmide abil.

Digiloovuse õppekavaga on võimalik tutvuda Paikuse Kooli huvihariduskeskuse kodulehel.

Õppetöö korraldus ja maht

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

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

Õppetöö maht võib õppeaastate lõikes erineda, lähtudes õppegrupi spetsiifikast, õpetaja loovast tegutsemisest ja muudest tingimustest.

Huviala nimetus	Koolilapsed 7-9 aastased
Nutikeskus	
Digiloovus	minimaalselt 35 ak t

Õpieesmärk

Tutvustada erinevaid veebipõhiseid programme, mille abil saab luua liikuvaid pilte, animatsioone, videoid, esitlusi, e-raamatuid jne.

Anda esimesed teadmised programmeerimisest (programmeerimismängud).

Anda teadmisi Netiketis.

Kujundada õpilastes teadmist, et arvuti ei ole ainult mängimiseks ja info leidmiseks, vaid arvuti abil saab midagi luua.

Õpiväljund

Õpilane on omandanud oskuse kasutada erinevaid veebivahendeid, on tutvunud Netiketiga, on omandanud algseid teadmisi programmeerimisest (käsud, programmeerimise olemus jms).

PAIKUSE KOOLI HUVIALADE ÕPPEKAVAD

Teemad

E-raamatu koostamine
E-kaardi tegemine
Koomiksi koostamine
Gif-pildi loomine
Video tegemine
Animatsiooni loomine
Erinevad programmeerimismängud
Õppemängu loomine
3 D modelleerimine
Netikett

Õppemeetodid

Õppemeetoditeks on demonstratsioon, loeng, vestlus, individuaalne- ja paarisöö.

Hindamismeetodid

Positiivne, julgustav, eduelamusi ja tunnustust pakkuv sõnaline tagasiside õpetajalt ja kaasõpilastelt.

Õppeaasta lõppedes Paikuse Huvihariduskeskuse PAI tunnistus õppeprogrammi läbimise kohta.

Õppematerjalid

Hariduslikud veebipõhised programmid. Veebipõhised programmeerimismängud.

Riistvara: sülearvutid, interaktiivne tahvel, tahvelarvutid.