

Tunnikava vorm

Õppeaine ja -valdkond: Mina ja keskkond

Klass, vanuse- või haridusaste: alusharidus

Tunni kestvus: 30+15minutit

Tunni teema (sh alateemad): Loomade tundmaõppimine, maal elavad loomad

Tase: Õpilased oskavad kasutada tahvelarvutit ja on eelnevalt tutvunud ScratchJR rakendusega

Autor: Taavi Duvin

Tunni eesmärgid: Näidata oma teadmisi talus elavate loomade kohta.

Milliseid üld- ja ainepädevusi (sh läbivad teemad) toetatakse: Õpilane tunneb talus elavaid loomi, teab kus nad elavad ja mida söövad. Oskab joonistada lihtsamaid pilte ja olemasolevaid endale sobilikuks kohendada.

Õpitulemused: Õpilased teavad ja tunnevad talus elavaid loomi, oskavad olemasolevaid pilte muuta ja omale sobilikuks kohendada.

Mõisted: Talu, karjamaa, koppel, laut, küün, hobusetall

Õpilaste eelteadmised ja -oskused: Õpilased peaksid olema eelnevalt arutlenud talus elavate loomade kohta ning tutvuma eelnealt ScratchJR rakendusega.

Eelnevalt vajalikud tegevused õpetajale ja õpilasele: vajalik on igale õpilasele tahvelarvuti ScratchJR rakendusega, soovitatavalt grupi suurus mitte üle 8 inimese. Õpetajale on vajalik võimalus näidata oma tahvelarvuti ekraanipilti suuremalt (telekas, projektor vms). Õpetaja võiks olla eelnevalt koostanud tutvustamiseks näidisprogrammi.

Tunniks vajalikud materjalid, vahendid, tarkvara ja veebiaadressid (õpikud, vihikud, töölehed, esitlus, tehnilised vahendid, programmid jne):
scratchJR tarkvara allalaadimine: <https://www.scratchjr.org>
scratchJR tarkvara erinevate osade selgitused (inglise keeles): <https://www.scratchjr.org/learn/interface>



<i>Tunni osad</i>	<i>Tegevuste kirjeldused</i>	<i>Tegevusele kuluv aeg</i>	<i>Õpetaja tegevus</i>	<i>Õpilaste tegevus</i>
I Ettevalmistus - Sissejuhatus - Tähelepanu haaramine - Häälestus (eesmärgipüstitus, motiveerimine) - Eelteadmiste väljaselgitamine - Vajaminevate teadmiste kordamine	Tunni sissejuhatamine	2-3min	Õpetaja tuletab meelde kiirelt meelde eelnevalt räägitud taluloomade tunni	Kuulamine
	Tahvelarvutite jagamine, rakenduse käivitamine	2-3min	Õpetaja jagab õpilastele tahvelarvutid ja palub ScratchJR rakendus käivitada	ScratchJR rakenduse käivitamine

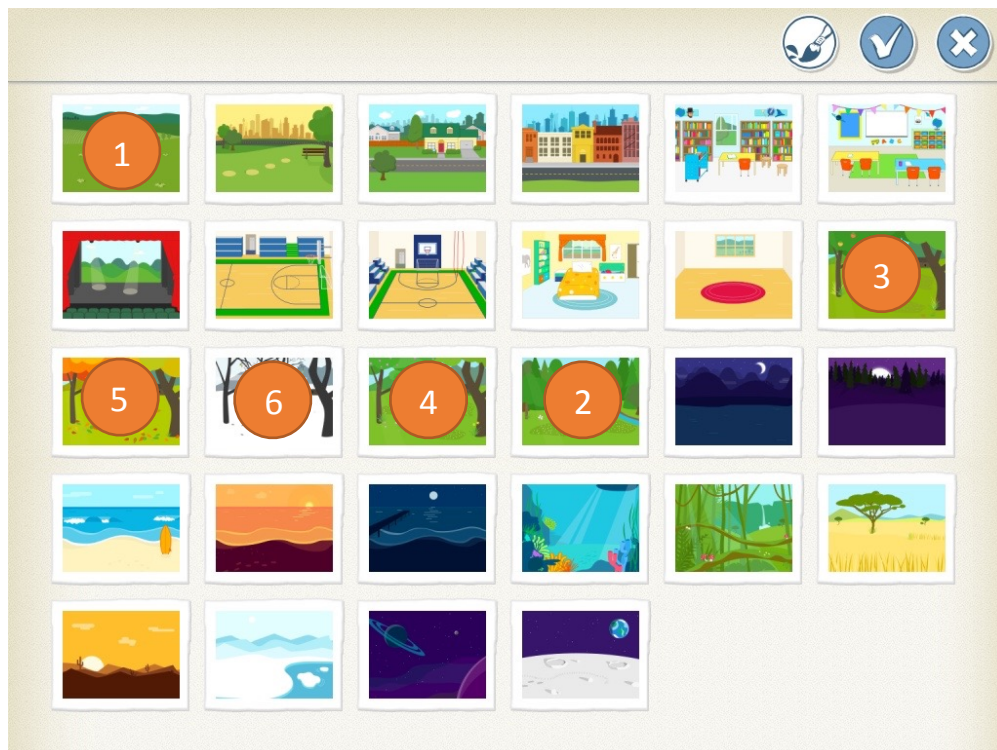
II Põhiosa • Peab tagama tunni eesmärgi täitmise • Õppemeetodid • Harjutamine, kinnistamine ja/või rakendamine	Tausta valimine	3min	Arutlemine, milline taust võiks kõige paremini meie eesmärgile sobida (vt lisa 1)	osalemine arutelus
	Küüni/hobusetalli paigutamine karjamaale	2min	Õpetaja räägib, mis on ühist/ erinevat küünil ja tallil ning mis loomad nende elavad	Kuulamine, tahvelarvutiga töötamine
	Jänese-/kanapuuri joonistamine (vt lisa 2)	5min	Õpetaja näitab kuidas joonistada jänese-/kanapuur. Arutelu, millised loomad elavad puurides ja miks.	Jänesepuuri joonistamine, kuulamine
	Lauda joonistamine olemasolevast objektist “Shop” (vt lisa 3)	5min	Õpetaja räägib, et alati ei pea kõike ise joonistama vaid saab kasutada ka olemasolevaid pilte ja näitab, kuidas joonistada laut. Arutelu millised loomad elavad puurides ja miks.	Lauda joonistamine, kuulamine
	Loomade paigutamine ühte nurka ning programmi koostamine, et loomad liiguks oma elukohta.	10min	Õpetaja palub õpilastel lisada oma programmi ühte nurka võimalikult palju loomi. Iga loom peab sellele puudutades liikuma oma elukohta.	Programmi täiendamine (loomade ja nende elukohtade lisamine lisamine)

III Lõpetav osa • Tunni kokkuvõtte/eesmärgi saavutuse kontroll • Tagasiside/refleksioon (sh uute eesmärkide püstitamine) • Kodutöö	Loodud programmide tutvustamine kaasõpilastele Lisaülesandeid	15min	Õpetaja kontrollib, kas kõik loomad liiguvad sinna kuhu peavad. Lisana võivad õpilased koostada programmi, kus õige loom tuleb oma elukoha juurde lohistada, misjärel loom teeb nt häält või “kaob oma pessa”	Õpilased tutvustavad oma programme ja räägivad, mida nad tegid.
---	---	--------------	---	--

Hindamine:

Hindamine toimub suulise tagasiside näol programmide tutvustamise näol.

LISAD:

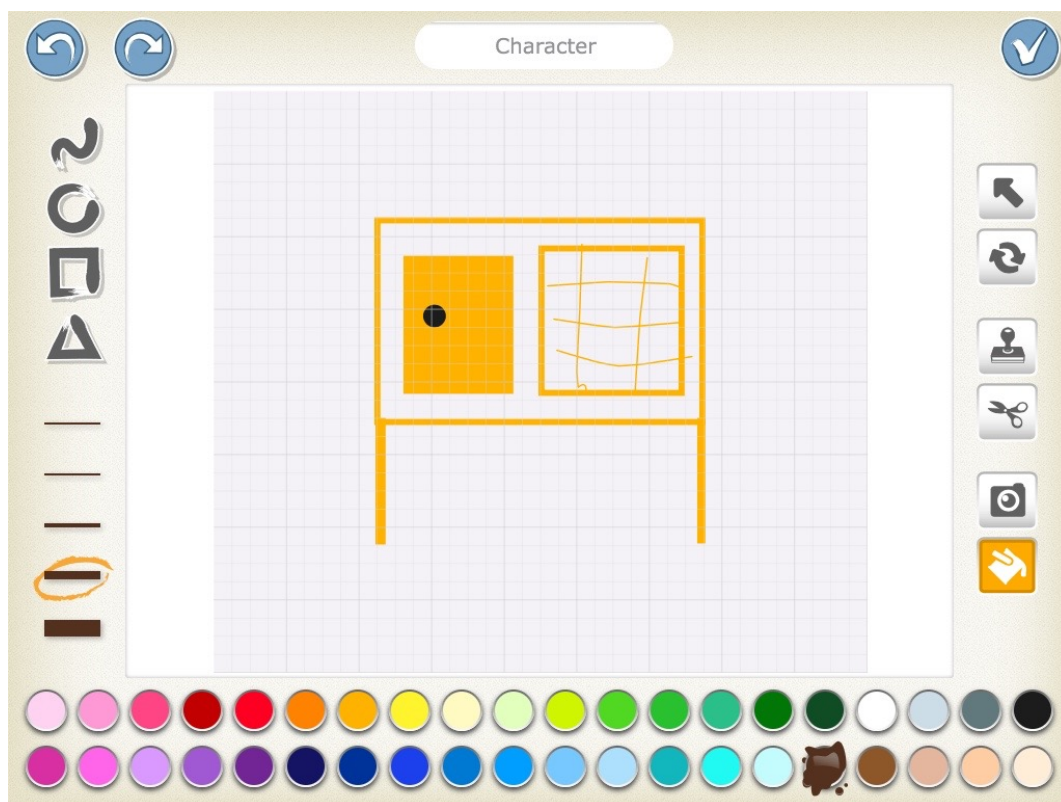


Lisa 1. Tausta valimine

Tausta valmiselt võiks valida, joonisel olevatest taustadest 1-4. Valiku põhjenduste näiteid:

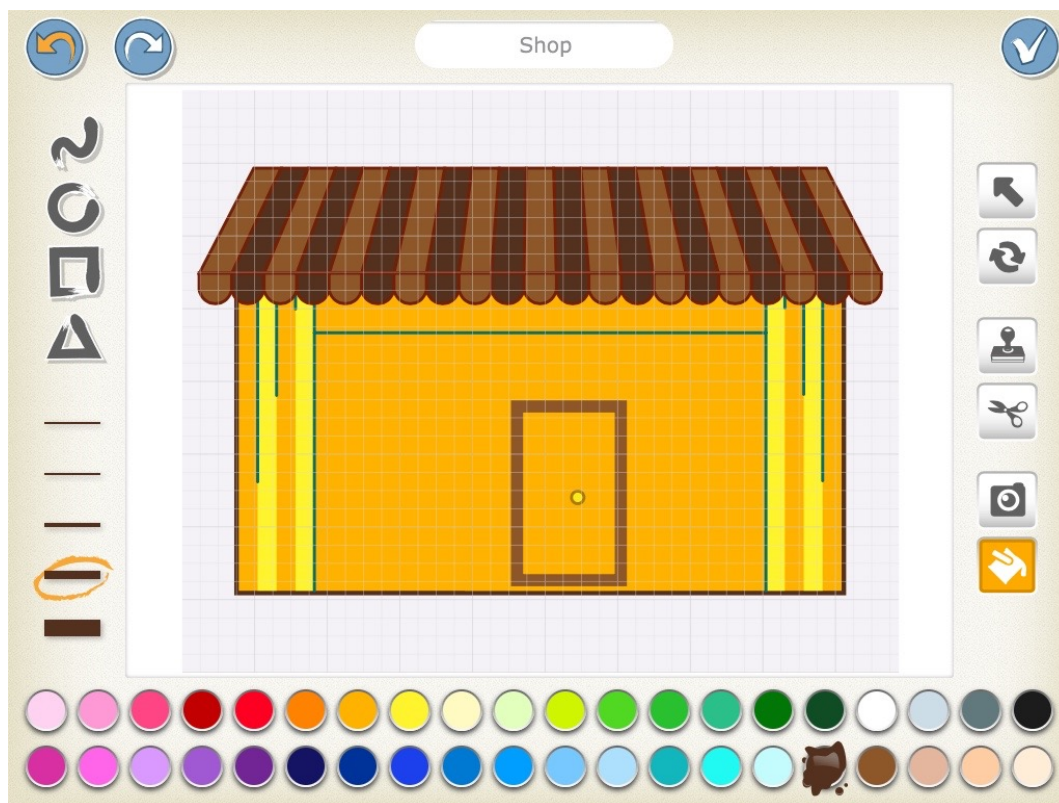
- 1.taust: pildil paistab eemal põllumaa ja allpool heinamaa
- 2.taust: pildil on eespool karjamaa ja jookseb läbi ka jõgi (vanasti asusid suuremad talud veekogude läheduses, saamaks loomadele joomiseks ja taimedele kastmiseks vett.
- 3.-6. taust on ühe ja sama talu erinevate aastaaegade pildid. 3.taustal paistab ilusti ka õunaaed, mille all on karjamaa.

Lisa 2. Jänesepuuri joonistamine



Jänesepuuri on kõige lihtsam joonistada, kui esmalt, kasutades risküliku joonistamisnuppu, joonistada puuri osa (suur riskülik), seejärel teha uks, võre osa ning jalad. Jalgu on samuti mõistlik joonistada risküliku joonistusnupuga, kuna kasutades vabakäe joont ei pruugi jooned tulla sirged. Puuri võre osaks sobib vabakäe joon seevastu väga hästi.

Lisa 3. Lauda joonistamine



Lauda joonistamiseks tuleks esmalt otsida üles objekt "Shop" ning seejärel valida värvida seinad ja katus sobivat värvi (abiks värviämber parempoolses menüüs). Kui katus ja seinad on värvitud tuleks värvida ka aknad ja silt (sama värvi, mis silt) ning seejärel joonistada uus uks (ruudu joonistamine) ning uksele link (ringi joonistamine).