IKT lõimimine ainekavadesse

Kuusalu Keskkooli, Viimsi Kooli, Haabneeme Kooli ja Randvere Kooli koostööprojekt

Viive Abel

Kuusalu Keskkooli infojuht

Nutiseadmete turvalise kasutamise uuringust september-oktoober 2014

- Nutiseadmeid omab ja/või neid on võimalik kasutada 60% Eesti elanikkonnast alates kuuendast eluaastast
- 38% 6-8-aastastest lastest omab isiklikku nutitelefoni ja 21% isiklikku tahvelarvutit.
- Põhikooliks (vanusegrupis 12-14 a) on nutitelefoni omanike osakaal kasvanud juba märkimisväärse 76%-ni.
- Üle 50 aastased inimesed omavad isiklikku nutitelefoni 18% ja isiklikku tahvelarvutit 9%

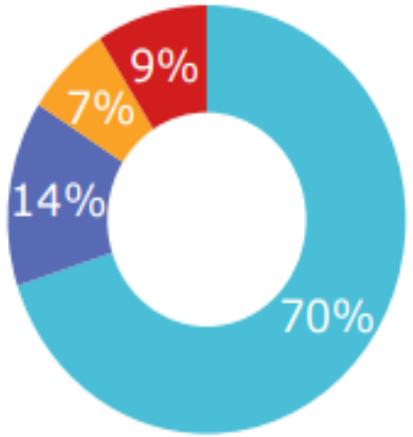
Allikas: http://www.vaatamaailma.ee/nutikaitse/veeb-nutiseadmete-kasutajate-turvateadlikkuse-ja-turvalise-kaitumise-uuring_aruanne-2014

Nutiseadmete kasutussagedus laste hulgas

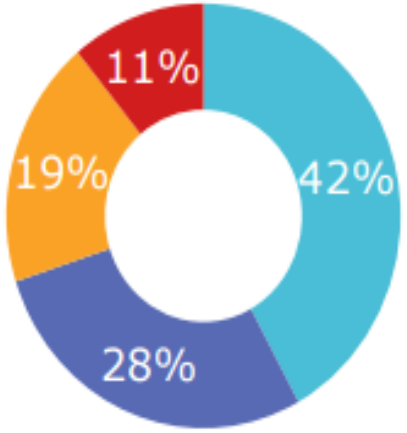
Kas Sa saad kasutada ...?

- igal ajal ja nii palju, kui soovid
- igal ajal, aga korraga teatud aeg
- ainult kindlatel aegadel (päevas või nädalas)
- üldse ei kasuta

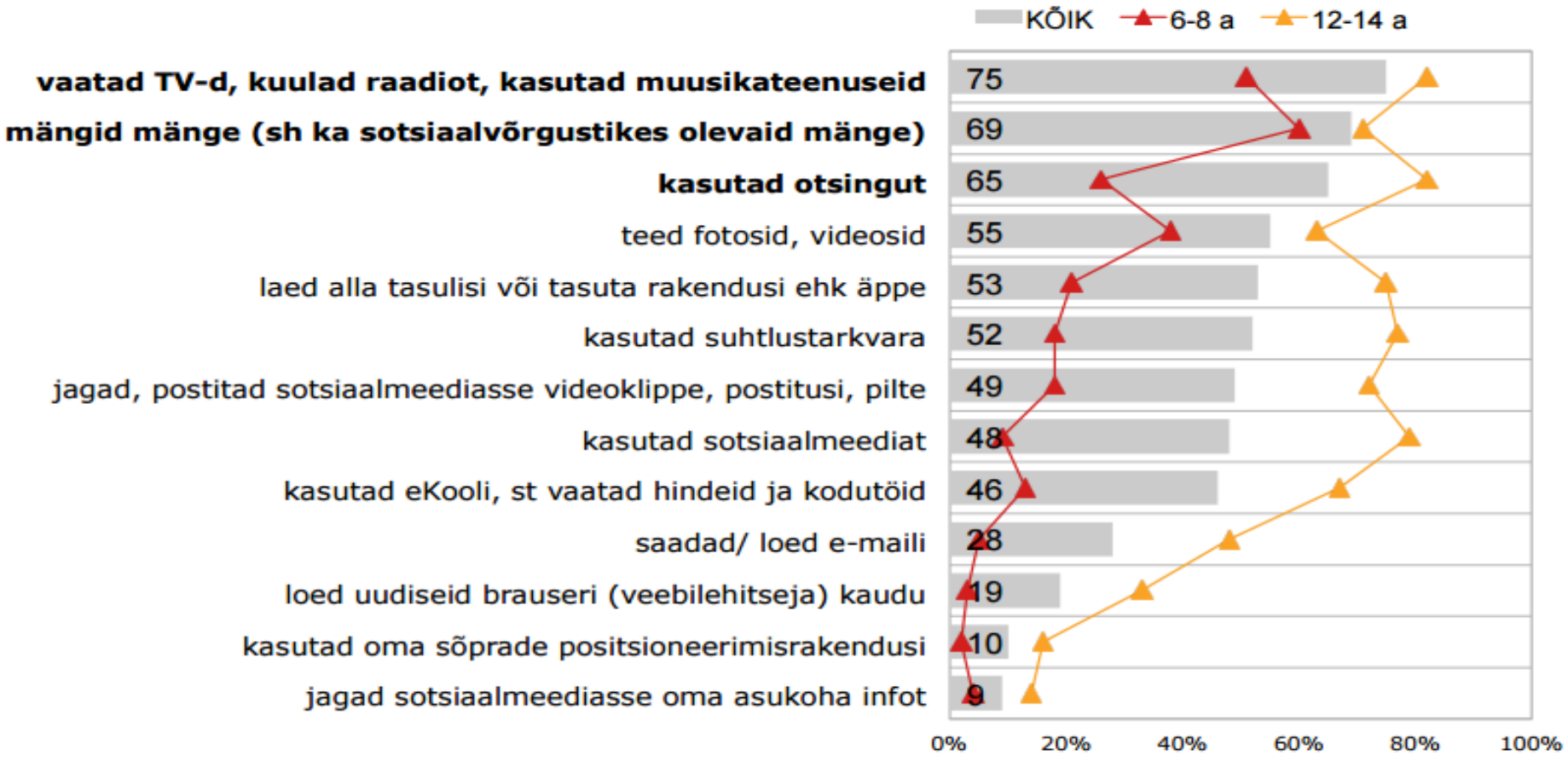
NUTITELEFON*



TAHVELARVUTI



Erinevate teenuste kasutamine nutiseadmes: LAPSED 6 – 14 a



IKT kasutamine Kuusalu koolis

- Arvutiklass on koolis alates 1990, uuendatud 2000
- 2013-2014 mobiilne klassiruum
  - 15 sülearvutit
- 2015 tahvelarvutid (Digipööre)
  - 20 iPad Air
  - 20 Samsung Galaxy Note 10’
- 2014-2015 robootika
  - 9 komplekti EV3 Mindstorm

Nutiseadmed õppetöös

- Juhtimine, eestvedamine
- Internetiühendus, WIFI võrk
- Reeglistik, informeerimine
- Koolitused: algajatele ja jätkukoolitused
- Alustada juhtgrupiga: eestvedajad
- Esimese tunni õnnestumine – aita läbi viia
- Kogemuste jagamine, näidistunnid
- Laadimine, logistika
- Broneerimiskeskkond

Õnnestunud nutitund

- Püstita eesmärk (eesmärgid)
- Vali vahendid eesmärgi saavutamiseks
- Valmista tund ette (NB! Varu selleks aega!)
- Vii tund läbi
- Jaga teistega oma kogemust

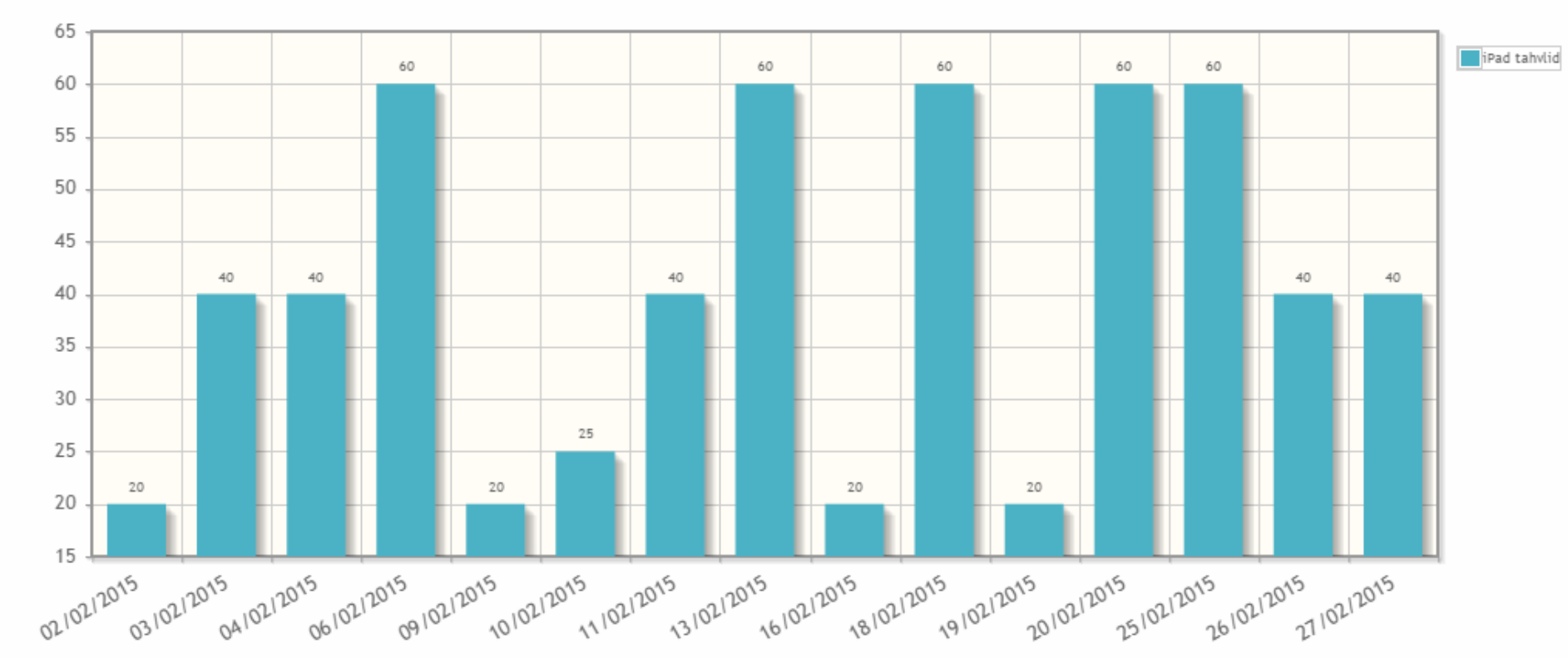
Arvutiklassi kasutamine

- Broneerimine Google Docs keskkonnas kuni 2014
- Arvutitunnid 5. klassis ja gümnaasiumis
- Valikaine informaatika
- Arvuti kasutamine uurimistöös 10. klassis
- Miksike
- Getwapps õppimismängud

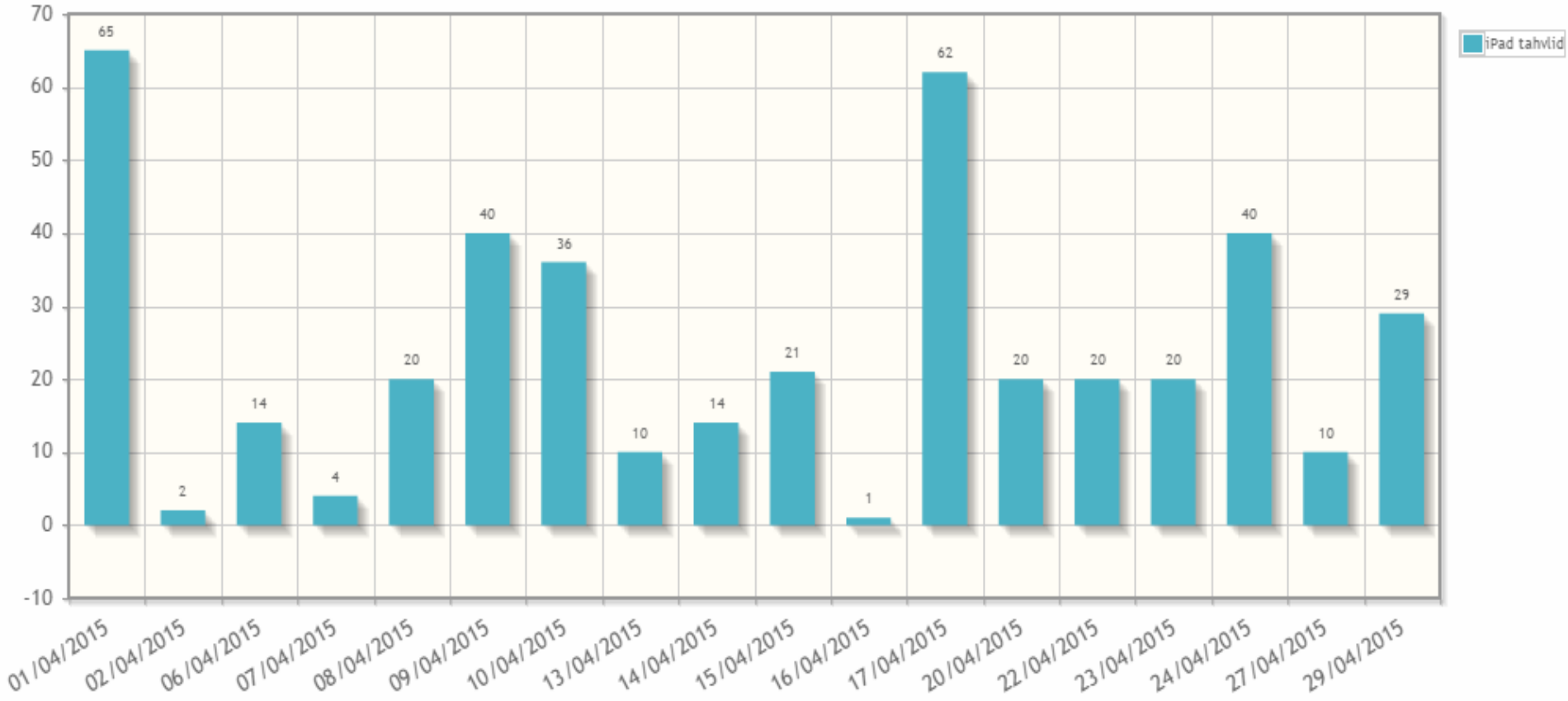
E-Rihukas

- Broneerimiskeskus e-Rihukas
- Arvutiklassi arvutid
- Sülearvutid
- Tahvelarvutid (iPadid ja Samsungid)
- Aruandlus

Graafik 1: iPadide kasutus veebruaris 2015



Graafik 2: iPadid aprillis 2015



IKT lõimimine ainekavadesse

- eRihuka keskkonnas kasutajaid 25
- Nutiseadmete (tahvel- ja sülearvutid) kasutajaid õppetöös 10
- IKT vahendeid enam kasutatud ainetes:
  - Matemaatika
  - Algõpetus
  - Loodusõpetus
  - Kunstiõpetus
  - Bioloogia
  - Tehnoloogiaõpetus
  - Inglise keel
  - Geograafia
  - Füüsika

Praktilisi näiteid

- Ümberpööratud klassiruum
  - Aine: arvutiõpetus
  - Teema: arvuti ajalugu
  - Tegevus1. Loe läbi materjal arvuti ajaloost (individuaalne), vaata videot
  - Tegevus2. Arutle paaris, millised on arvuti ajaloo tähtsamad verstapostid
  - Tegevus3. Koosta arvuti ajaloo kohta õppimismäng LearningApps keskkonnas (vähemalt 10 küsimust) ja jaga seda õpetajaga
  - Õpetaja trükib välja mängu ruutkoodid (QR-koodid)
  - Tegevus4. Mängi teiste koostatud mänge
  - Tegevus5. Kokkuvõte rühmas. Parima mängu valimine.

Tänud kuulamast

Lisainfo http://digikuusalu.weebly.com/

KÜSIMUSED ?

Milline on HUVITAV KOOL?
http://answergarden.ch/view/171927

