

E-TUND – KOHTUME ÜHISES VIRTUAALSES KLASSIRUUMIS

TUNNIKAVA #404

Tunni teema:	Kes häkkis minu Robloxi konto ära?		
Külalisõpetaja:	Diana Poudel , digipädevuste ekspert; nooremteadur Tartu Ülikoolis		
Õpilased:	1.–3. klass		
Tunni õpieesmärk:	Õpilane teab, millised probleemid võivad mängudes tekkida, mõistab, miks on mängudel vanusepiirangud ning oskab mängudes viisakalt ja teistega arvestavalt käituda.		
Seos RÕK-iga:	digipädevus, suhtluspädevus, väärtuspädevus		
45-minutilise tunni ülesehitus:	5 min	15 + 5 min	20 min
	ettevalmistus ja hääletus	ülekanne + küsimused ja vastused külalisõpetajaga	õpilaste iseseisev töö klassis
Tunni ettevalmistus õpetajatele ja õpilastele:	<p>Vajalikud vahendid video vaatamiseks: arvuti, internetiühendus, kõlarid, projektor.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Palun avage arvuti, projektor ja e-tunni YouTube'i link. • Logige võimalusel sisse YouTube'i keskkonda, et saaksite anda märku oma klassi liitumisest tunniga ja edastada õpilaste küsimusi. • Kontrollige kõlareid, et heli oleks kosta kogu klassiruumis. • Et edastada õpilaste küsimusi otseülekanne ajal, vajutage vasakus allservas olevale YouTube'i nupule, mis avab video uues aknas koos vestlusaknaga küsimuste jaoks (järelvaatamisel pole seda vaja teha): <div style="text-align: center;">  </div> <p>ETTEVALMISTUS E-TUNNIKS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutvuge õpilaste töölehega. NB! Õpilastel on jätkutegevusena võimalik valida ülesannete seast endale meelepärane. Kui otsustate, et kogu klass teeb ühte ja sama ülesannet, muutke DOCX failis olevat töölehte just teie klassile sobivaks kustudades teised ülesanded. Siis printige tööleht ja jagage vajalik õpilastele. 		

Tunni teema taust:	Selles tunnis räägime sellest, et millised ohud võivad noori varitseda arvutimängudes ning kuidas neid ohte vältida. Samuti tuleb juttu sellest, et miks on mängudel vanusepiirangud ning kuidas oleks viisakas mängudes käituda. E-tund toimub Haridus- ja Teadusministeeriumi toel.
---------------------------	---

Häälestus ja ülesanne video ajaks 5 min	Paluge õpilastel täita esimene tabel töölehel ja uurida kolmelt klassikaaslaselt, kui tihti nad video- või arvutimänge mängivad. Alternatiivina võite enne e-tundi antud teemal ka vestleda ja arutada.
---	--

Otseülekande vaatamine ja küsimuste esitamine 20 min	<p>KÜSIMUSTE ESITAMINE KÜLALISÕPETAJALE</p> <p>Youtube'i vestlusesse ootame koolidelt küsimusi külalisõpetajale vormis: <i>Kaari 12. klass, Kurtna Kool. Kuidas saada presidendiks?</i></p> <p>Õpetaja küsib õpilastelt ja valib välja parimad küsimused. Õpetaja või üks õpetaja poolt määratud õpilane kirjutab küsimused YouTube'i vestlusaknasse.</p> <p>Kui õpilased jälgivad tundi oma seadmest, siis leppige õpilastega enne tundi kokku YouTube'i vestluses osalemise reeglid. Reeglite õpetamiseta õpilasi Youtube'i lasta ei tohi, sest õpilased hakkavad tundi segama. Kui vestlus muutub liialt segavaks, suletakse vestlus ja küsimusi esitada ei saa. Palun hoiatage oma õpilasi, et võib juhtuda, et kõigile küsimustele ei jõua otseülekandes vastata. Mida varem jõuate küsimused saata, seda suurema tõenäosusega jõuame vastata.</p>
--	--

Õpilaste iseseisev töö 20 min	<p>Tööleht “Kes häkkis minu Robloxi konto ära?”</p> <p>Tänases e-tunnis kuuled, millised ohud võivad arvutimängudes inimesi varitseda ja kuidas neid vältida. Räägime ka vanusepiirist arvutimängudes.</p> <p>Kasuta töölehte nii:</p> <ul style="list-style-type: none"> • enne otseülekannet täida tabel • otseülekande ajal küsi esinejalt küsimusi • pärast otseülekannet vali meelepärane ülesanne <p>ENNE OTSEÜLEKANDE VAATAMIST TÄIDA TABEL</p> <p>Küsi kolmelt klassikaaslaselt, kui tihti nad video- või arvutimänge mängivad. Pane nende vastused tabelisse kirja. Siis täida tabel ka enda kohta.</p> <p>KUI TIHTI SA VIDEO- VÕI ARVUTIMÄNGE MÄNGID?</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>KLASSIKAASLASE NIMI</th> <th>IGA PÄEV</th> <th>TIHTI (3-5 korda nädalas)</th> <th>AEG-AJALT (paar korda kuus)</th> <th>MITTE KUNAGI</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>MINA ISE</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>OTSEÜLEKANDE AJAL KÜSI KÜSIMUSI</p>	KLASSIKAASLASE NIMI	IGA PÄEV	TIHTI (3-5 korda nädalas)	AEG-AJALT (paar korda kuus)	MITTE KUNAGI	1.					2.					3.					MINA ISE				
KLASSIKAASLASE NIMI	IGA PÄEV	TIHTI (3-5 korda nädalas)	AEG-AJALT (paar korda kuus)	MITTE KUNAGI																						
1.																										
2.																										
3.																										
MINA ISE																										

Et saada vastuseid enda jaoks olulistele küsimustele, saad otseülekande ajal esinejale küsimusi esitada. Selleks ütle oma küsimus õpetajale, kes selle esinejale edastab.

OTSEÜLEKANDE JÄREL VALI ALT ÜKS MEELEPÄRANE ÜLESANNE

Ülesanne 1

Küsi veel teistelki klassikaaslastelt, kui tihti nad arvutimänge mängivad. Kogu kokku 10 õpilase vastused ning siis täida lüngad tekstis tabeli all.

KLASSIKAASLASE NIMI	IGA PÄEV	TIHTI (3-5 korda nädalas)	AEG-AJALT (paar korda kuus)	MITTE KUNAGI
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
MINA ISE				

Sain teada, et _____ õpilast mängivad arvutimänge iga päev, _____ õpilast mängivad arvutimänge tihti, _____ õpilast mängivad neid aeg-ajalt ja _____ õpilast ei mängi arvutimänge üldse.

Järelikult **on / ei ole** (*tõmba alla õige variant*) meie klassis arvutimängud populaarsed.

Ülesanne 2

Kirjuta väike lugu oma lemmikmängust ja põhjenda, miks see sulle meeldib.

Ülesanne 3

Kirjelda oma lemmik arvutimängu vastates küsimustele ja joonista mängust või lemmiktegelasest pilt.

MINU LEMMIK ARVUTIMÄNG

Arvutimängu nimi: _____

Kes on mängus peategelane? _____

Kus mäng toimub? _____

Mida sina mängus teed, mis tegevusi? _____

Kes ja kuidas mängus võidab? _____

	<p>_____</p> <p>Mis on mängus sinu lemmikosa? _____</p> <p>_____</p> <p>Kas mängid mängu teistega koos? Kellega? _____</p> <p>_____</p> <p>Kas mängus suhtled ka sulle tundmatute mängijatega? Mida sa neist enda arvates tead? _____</p> <p>PILT MÄNGUST VÕI LEMMIKTEGELASEST</p> <div data-bbox="440 510 1489 1151" style="border: 1px solid black; height: 286px; width: 657px;"></div> <p>Ülesanne 4 Tee õpetajale matemaatika ülesanne Robuxite või VBucksidega! :)</p>
Võimalikud lisamaterjalid	<p>https://kool.digiabi.ee/turvaline-internet/materjalid-opetajatele/ Raamat "Turvaline internet. Digimaailma teejuht"</p> <p>https://create.kahoot.it/share/66c61ef3-1e61-438e-84ee-126f12910e3f Digikooli Kahoot tunnikontroll</p> <p>https://kool.digiabi.ee/wp-content/uploads/2018/10/10-reeglit-varvimisleht.pdf Värvimisleht digikäitumise 10 reeglina</p>

** Tunnikava on loodud selleks, et pakkuda õpetajatele välja erinevaid variante õpilaste aktiivseks kaasamiseks tunni teemasse. Tunnikavas on meetodite osas tihti välja pakutud valikuvariante ja õpetaja teeb ise otsuse, millist meetodit kasutada. Tunnikava ei pea tingimata kasutama.*