

## NOORTE HUVIRINGI KAART

NIMETUS	<b>Robootika</b>
TOIMUMISE KOHT	<b>Kalmetu Kool</b>
EESMÄRK	Robootikaringi eesmärk on arendada tehnikahuvilise noore ruumilist, loovat ja tehnilist mõtlemist ning õppida oma tegevust läbi mõtlema ja plaanima.
ÕPIVÄLJUNDID	Valmivad robotid, mis programmeerituna liiguvad ringi ja täidavad erinevaid ülesandeid. Korraldatakse suuremaid väljakutseid ja võistlusi.
SISU LÜHIKIRJELDUS <i>Kirjelda lühidalt, mida tehakse, kuidas tegutsetakse ja mis on tulemus.</i>	Ringitunnis avastatakse tehnilisi rakendusvõimalusi ja õpitakse lihtsamat arvutiprogrammeerimist praktiliste tööülesannete lahendamise kaudu. Disainitakse, ehitatakse roboteid, mis programmeerituna liiguvad ringi ja täidavad erinevaid ülesandeid. Kasutusel on WeDo2.0, Spike Essential ja SPIKE Prime komplektid koos lisatarvikute ja uute tahvelarvutitega. Mitmekesistamiseks on võimalus katsetada ka teistsuguseid roboteid: Sphero Mini, Bee Bot, Blue Bot ja MatataLab. Samuti on võimalus programmeerida programmi „Scratch.jr” abil animatsioone.
SEOS ÕPPEKAVAGA <i>Märgi, milliseid üldpädevusi eelkõige toetab ja milliseid läbivaid teemasid käsitleb.</i>	Üldpädevused: <input type="checkbox"/> väärtuspädevus <input type="checkbox"/> sotsiaalne pädevus <input type="checkbox"/> enesemääratluspädevus <input checked="" type="checkbox"/> õpipädevus <input checked="" type="checkbox"/> suhtluspädevus <input checked="" type="checkbox"/> matemaatikapädevus <input type="checkbox"/> ettevõtlikkuspädevus  Läbivad teemad <input type="checkbox"/> elukestev õpe ja karjääri planeerimine <input type="checkbox"/> keskkond ja jätkusuutlik areng <input type="checkbox"/> kodanikualgatus ja ettevõtlikkus <input type="checkbox"/> kultuuriline identiteet <input type="checkbox"/> teabekeskond <input checked="" type="checkbox"/> tehnoloogia ja innovatsioon <input type="checkbox"/> tervis ja ohutus <input type="checkbox"/> väärtused ja kõlblus
SEOS ÕPPEAINETEGA <i>Lisa õppeained, millega huviring lõimub kõige enam.</i>	Matemaatika, tööõpetus, loodusõpetus(ka füüsika)
MAHT, SAGEDUS, KESTVUS <i>Mitu tundi ja korda nädalas. Tegevusperioodi algus ja lõpp.</i>	Kokku 4 tundi nädalas (kolmele grupile, igale grupile 1 kord nädalas) september - detsember
SIHTGRUPP <i>Kellele on see huviring mõeldud (sh klass/vanus)?</i>	Algajad: 1. klass Algajad: 2. klass Edasijõudnud: 3.- 7. klass
TAGASISIDESTAMINE <i>Kuidas toimub</i>	Hindamine/tagasisidestamine toimub suuliselt. Ülesannetega toimetulek ja omavaheliste võistluste korraldamine ja

<p><i>õpiväljundite/osalejate hindamine/tagasisidestamine? Kas on mingid nõuded ringi läbimiseks vms?</i></p>	<p>mõõduvõit võimaldab ka eneseanalüüsi. Nõudeid ringi läbimiseks pole.</p>
<p>LÄBIVIHA/JUHENDAJA <i>Lisaks nimele ka 1-2 tutvustavat lauset, tegevusala pädevust näitav(ad) tunnistus(ed) ja e-post.</i></p>	<p>Anneli Valgre Töötab Kalmetu Koolis klassiõpetajana ja kunstiõpetuse õpetajana. rakenduskõrghariduse diplom klassiõpetaja.</p> <p>Läbitud koolitused: „Õpetamine Spike Prime robotiga” (MTÜ Nutivõlur) „Lego WeDo 2.0 baaskoolitus” (Hitsa) „LEGO Education ja targad vidinad „ (Hitsa) Veebikoolitus „Spike Prime robotiga tutvumine” „Multimeedia rakendamine õppetöös”(Haridus- ja Noorteamet) 3D printimise ABC: "Manufacturing a Healthy Future" (TÜ Tehnoloogiainstituut)</p> <p>anneli.valgre@kalmetukool.ee</p>