

2. Erasmus+ projekti „Õppimine on huvitav ja lõbus“ nutinädal 18.02.2019 – 22.02.2019

18.02-22.02.2019 toimus Tallinna Suitsupäasupesa Lasteaias Erasmus+ projekti 2. nutinädal lastega. Nädala jooksul viidi rühmades läbi erinevad tegevused, kus kasutati erinevaid nuti- ja IKT vahendeid, hariduslikke roboteid, interneti keskkondi ja rakendusi mängude loomiseks. Lapsed õppisid erinevaid interaktiivseid mänge mängides.



Rühmades kasutati õppetegevuste läbiviimiseks järgnevaid vahendeid, interneti keskkondi ning rakendusi: tahvelarvutid ja smarttahvlid, viktoriinid Baamboozle keskkonnas, viktoriinid Kahoot keskkonnas, interaktiivsed puzzled Jigsawplanet ja Brainspeaker keskkonnas, õppemängud Learningapps keskkonnas ning 3D piltide loomine Quiver rakenduses.





Lisaks olid rühmades nädala jooksul õppetegevustes kasutusel erinevad nuti- ja IKT vahendid ning hariduslikud robotid: Blue-Bot robotiline vidin koos käsulugejaga kodeerimiseks – labürindi läbimine, liikumine numbrimatil, Ozobot – Eesti teemalise raja läbimine, 4D kaardid, Sphero robotid – värvimine robotitega.



Nutinädala raames käis 7 aastaste laste rühmas lapsevanem tutvustamas lastele 3D printerit. Kuulati ja uuriti 3D printeri kasutamise võimalikkuse kohta ning lapsed said ka ise proovida ja katsetada esemeid disainida ja seejärel välja printida.



Kolmapäeval, toimus 2. nutinäda ühise tegevuse päev, mis viidi läbi 4 aiarühmas lastega vanuses 3-7 eluaastat. Igas rühma oli planeeritud tegevus, kasutades erinevaid vahendeid, läbides erinevaid valdkondi mis sobib erinevas vanuses lastele. Lapsed osalesid vahetustega kõikides tegevustes.

1. Krõllide rühm:

Lapsed jagunesid 3 tegevuse vahel ning osalesid kõikides tegevustes vahetustega. 1 tegevuses lahendasid lapsed interaktiivset puslet Jigsawplanet keskkonnas erinevate aastaegade kohta. 2 tegevuses mängisid lapsed aastaegade sorteerimise mängu Learningapps keskkonnas. 3 tegevuses kodeerisid lapsed Blue-Bot robotilise vidina käsulugejaga läbima labürinti.



2. Särasilmade rühm:

Lapsed jagunesid 3 tegevuse vahel. 1 tegevus - smarttahvilil Eesti teemaliste puslede kokku panemine Jigsawplanet keskkonnas. 2 tegevus - Eesti sümbolite sorteerimine õppemängus Learningapps keskkonnas. 3 tegevus - tahvelarvuti, Sphero SPRK+ , Sphero Mini ja salvestatavate löksudega raja läbimine. Tegevuse käik: Lapsed hakkasid kordamööda juhtima Sphero robotit mööda takistusrada salvestatavate löksudeni. Jõudes löksuni, võttis laps rajalt löksu ja kuulas, mis on sellele salvestatud. Löksult tuli kuulata käsklus, lahendada ülesanne või vastata küsimusele.





3. Nulbude rühm:

Vastavalt vanusele Smart tahvliis ja tahvelarvutis erinevate mängude mängimine neljas rühmas

3-4 aastased: sorteerimismängud – esemed kodus, tüdruku ja poisi riided, memoriinid - loomad ja numbrid.

4-5 aastased: vastavusse seadmine - number ja arv, leia õige arv, sarnaste tähtede otsimine, pildi järgi õige algustähe leidmine. Loomade memoriin.

5-6 aastased: vastavusse seadmine - number ja arv, õige märgi leidmine, suurem/väiksem/võrdne, õige algustähe leidmine, õige lõputähe leidmine.

6-7 aastased: vastavusse seadmine - pilt ja tehe, sõna ja pilt, nädalapäevade järjestamine, õige lõputähe leidmine. Arvu ja numbrimemoriin



4. Muumide rühm:

Lapsed jagunesid kolme gruppi. 1 tegevus: interaktiivne mäng „Ladybug spots“ smarttahvilil. (täppide loendamine või järjestamine olenevalt laste vanusest). 2 tegevus: tahvelarvutites lepatriinu pusle kokku panemine. 3 tegevus: Easi-scope mikroskoobiga putukate uurimine (herilane, sääsk, kärbes).

