

Digiõpe 200

Priit Tammets

Tallinna Ülikooli Digitehnoloogiaste instituut, Haridustehnoloogia keskus
Kolga Kool

Teacher

A teacher (also called a school teacher or, in some contexts, an educator) is a person who helps others to acquire knowledge, competences or values.

Profesor

Profesor, docente o enseñante, es quien se dedica profesionalmente a la enseñanza, bien con carácter general, bien especializado en una determinada área de conocimiento, asignatura, disciplina académica, ciencia o arte. Además de la transmisión de valores, técnicas y conocimientos generales o específicos de la materia que enseña, parte de la función pedagógica del profesor consiste en facilitar el aprendizaje para que el alumno (estudiante o discente) lo alcance de la mejor manera posible.

Õpetaja

**Õpetaja on isik, kes teisi õpetab
või kasvatab[1], aidates õpilastel
omandada teadmisi või oskusi.**

[Eesti Entsüklopeedia 10. köide](#)

Eesti Entsüklopeedia 10. köide

Toimetanud [Ülo Kaevats](#) (Autor)

Entsüklopeedia 10. põhiköide: TÜRI-Y.



Hinda

Toode pole saad

ndmed

Soovitused

900546

41231003526

01.01.2001

Autor: [Toimetanud Ülo Kaevats](#)

Kirjastus: [Eesti Entsüklopeediakirjastus](#)

Ilmumisaasta: 1998

Raamatu formaat: Kõvakaaneline

Lehekülgi: 672

Möödud: 165x235

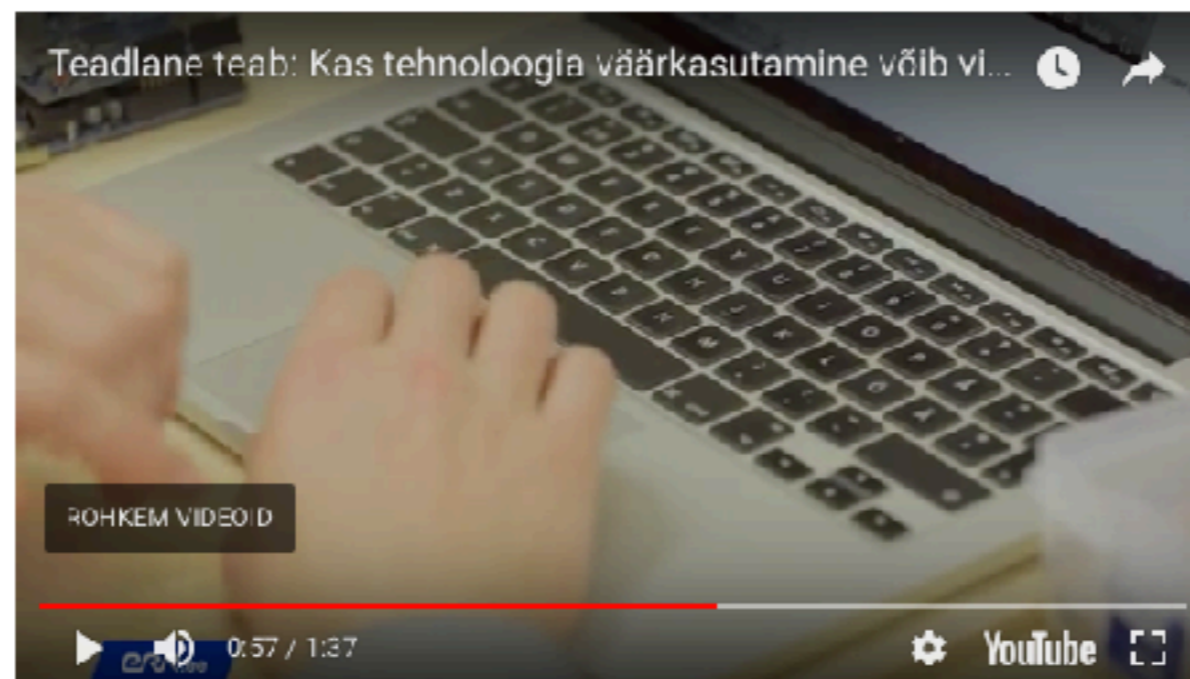
Õpikäsituse muutumise eesmärgid

Õppimise laiem siht on sidus ühiskond, mille loovad haritud ja vastutustundlikud inimesed. Lisaks eneseteostusele – oma huvide ja võimete realiseerimisele, peab haridus andma elus sh ka töömaailmas toimetulekuoskused. Tulevikus tähendab see senisest suuremat avatust muutusteks, et mõista arenguid oma elukeskkonnas, regioonis ja maailmas, samuti valmisolekut pidevaks enesearenduseks ja elukestvaks õppeks. Konkreetsete eesmärkidena toetab õpikäsituse muutumine järgmist:

- Heatasemelisi **ainealaseid teadmisi koos oskusega** neid praktikas rakendada. Nii elus toimetulekuks kui ka edasiõppimiseks on jätkuvalt olulised nii akadeemilised kui ka praktilised teadmised ja oskused ning erialased ja kutseoskused.
- **Õpioskuste arengut.** Õpioskused loovad võimaluse end pidevalt täiendada, omandada uusi teadmisi ja oskusi, lisaks koolile ka kooliväliselt ja iseseisvalt hilisemas elus. Tulemuslikuks õppimiseks on vaja osata ennast motiveerida, suunata tähelepanu jõukohasele ja ratsionaalsele eesmärgiseadele ning pingutada soovitud tulemuse nimel, kasutades erinevaid – nii spetsiifilisi kui üldisi – õpistrateegiaid ja -tehnikaid.
- Paremaid **koostööoskusi.** Koostöö on olulisel kohal nii õppimisel kui kõigis tulevikutöö visioonides. Koostööoskuste alla võib paigutada inimeste juhtimise ja motiveerimise ning läbirääkimisoskuse. Koostööoskuste aluseks on emotsionaalne ja sotsiaalne intelligentsus, mis tähendavad oskusi mõista ja suunata enda ja teiste käitumist, mõtlemisviise ja tundeid erinevates olukordades.
- **Enesejuhtimise oskust.** Ennast juhtiv ja iseseisev ühiskonna liige oskab enda vajadusi ja eesmarke määratleda, valida kaalutletud viise nende elluviimiseks ja tulemuste hindamiseks ning ka vastutada oma tegevuse ja valikute eest.
- **Subjektiivset heaolu,** mis tähendab paremat füüsilist ja vaimset tervist, oskust lahendada erimeelsusi ja ületada kriise, vältida käitumis- ja sõltuvusprobleemide tekkimist. Kooliga rahulolu mõjutab üldist eluga toimetulekut, koolijõudlust ja akadeemilist edukust, kooli lõpetamise tõenäosust ja haridustee jätkamist



Makerspace



Makerspace (ka hackerspace, FabLab jm) on DIY-kultuuri (tee-seda-ise) üks võimalik vorm ja väljendus, mis võimaldab füüsilises ruumis kokku saada hakkajatel noortel ja vanematel, et kas koos või iseseisvalt töötada oma projektide ja ideede kallal. Makerspace on jagatud ruum kas koolis, kohalikus raamatukogus või muus avalikult kasutatavas hoones, mis on sisustatud nii tehniliste vahenditega kui võimalusel materjalidega erinevate tööde teostamiseks. Üldjuhul on olemas 3D printer, laserlõikurid, CNC-masinaid, jootmistööriistad, õmblusmasinaid ja metalli-puidutöö pingid, kuid need ei ole eelduseks. Paljud Makerspace kogukonnad tegutsevad väljaspool spetsiaalseid töökodasid, kus neil on kasutada papp ja paber, legoklotsid ning kunstsitarbed, sest peamiselt sõltub sisustus vajadustest ja võimalustest, mida piirab vaid huvilise fantaasia.

Mäng

- Mäng on tegevus, mis toimub **väljamõeldud** keskkonnas, kus tuleb järgida kokkulepitud **reegleid** ja saavutada **eesmärke**

Mängupõhine õpe

- *Game-Based Learning (GBL)* – mängu tegevuste sidumine õpieesmärkidega (learning games, serious games)
- *Gamification* – mänguelementide kasutamine mittemängulises keskkonnas (näiteks õpimärgid)

Iron Ore

👉 *This article is about the ore. For the item, see [Iron Ingot](#).*

“*I never fail to get a little bit excited when I mine into a vein of iron ore. After a while in every Minecraft world, coal isn't really worth picking up any more because it's so easy to find when you need it. But I never miss an opportunity - even when I'm being pursued by a horde of hissing creepers - to grab a bit of iron.*”



— Duncan Geere^[1]

Iron ore is a **mineral** block found underground. It is the most common mineral that can be used to make tools and armor.

Contents [hide]
1 Obtaining
1.1 Natural generation
2 Smelting ingredient
3 Video
4 History
5 Issues
6 Trivia
7 Gallery
8 References

Obtaining [edit]

Iron ore will drop as an item if mined by a stone pickaxe or better. If mined by any other tool, it will drop nothing.

Block	Iron Ore
Hardness	3
Tool	
Breaking time ^[note 1]	

Iron Ore	
Transparency	No
Luminance	No
Blast resistance	15
Tool	
Renewable	No
Stackable	Yes (64)
Flammable	No
Experience	Smelted: 0.7
Drops	itself
Data value	dec: 15 hex: F bin: 1111
Name	iron_ore

GET STARTED →



HOW IT WORKS

CLASS RESOURCES

COMMUNITY

SUPPORT

MY CLASSROOM

< LESSONS



CHEMISTRY ALL AROUND YOU

11-13 yrs old

14-18 yrs old

Climate & Environment

Science

Technology

Identify examples of common chemical reactions that occur in the real world and use Minecraft mechanics to demonstrate chemical reactions.



42



6



Submitted By: [Minecraft Education](#)

January 22, 2018

Lesson Plan

Discussion

My Notes

Learning Objectives

- Students will identify examples of common chemical reactions that occur in the real world and use Minecraft mechanics to demonstrate chemical reactions.
- Students will understand that chemical reactions do not have to happen in a chemistry laboratory.
- Students should understand that chemistry happens during natural and human activities.



Share

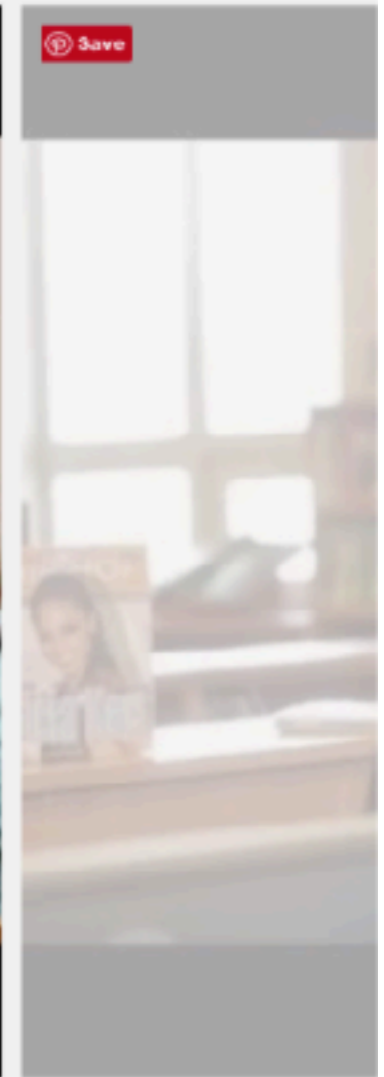
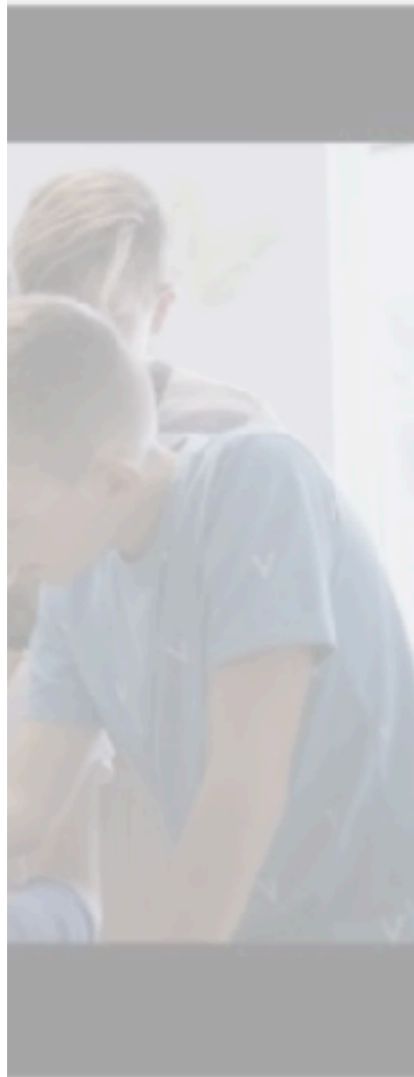


Print Lesson

Skills

- Critical Thinking

SEE HOW THESE SCHOOLS ARE USING MINECRAFT TO HELP TRANSFORM THE LEARNING EXPERIENCE.



Save

craft: Education
skilde, Denmark.

Lisa Douthit is passionate about bringing student-centered learning to her classes. See how Minecraft is encouraging more student-centered learning at Midland Trail Elementary School.

Hear what edu
classroom learn



Learner as a creator





AVASTUSRADA

Nutikad rajad kõigile

Avastusrada suunab Sind vaatama maailma laiemalt kui esmapilgul tundub. Igal rajal on oma tähendus, kuid kõiki neid seob ühtseks tervikuks hoolimine tuleviku jätkusuutlikkusest. Vaadates lähemalt oma kodukandi loodust või ajalugu, suunates pilku kosmosesse, uudistades loomi loomaaias, kivisid linnapargis või otsides kohta kuhu prügi visata, tuleb meil olla teadlik, et me oleme üks osa suurest tervikust ja iga meie tegu jätab jälje. Põnevat märkamist!



Kadrirus avati nutiseadmega töötav avastusrada

25.04.2018 20:16

Saatesari: [Elu](#)

Kas teie teate kui suur on müra tase Pirita tee ääres? Tallinna Ülikooli õuesõppe nädala raames avati Kadrirus uus nutiseadmega töötav avastusrada, mida Hannes Hermaküla koos vanemteaduriga avastamas käis.

Esimeseks sammuks tuleb minna retke jaoks loodud [vaebilehele](#), nutiseadmepool peab olema internetiühendus ning GPS lahendus, vahendas "Ringvaade".

TLÜ Ökoloogiakeskuse vanemteadur Jaanus Terasmaa sõnul tekkis idee sellest, et üle Eesti on väga palju matkaradu, kus on infotahvlid, mille info võib olla vananenud. "Tekkis mõte, et sama asja saab ju teha virtuaalselt, jõuad punkti ja avaneb sulle mõeldud info, mis arvestab sinu vanust, huvisid, raja spetsiifikat."

Kadriru rada on mõeldud igas vanuses inimestele, keskmiselt võtab kahe kilomeetri läbimine aega umbes tund. Selleks, et rajal küsimusi näha, tuleb olla neist vähemalt kolmekümne meetri kaugusel, ent enne seikloma hakkamist tuleb sisestada e-mail ja vastata paarile soojendusküsimusele.

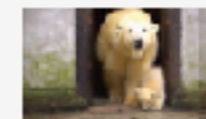
Teadus Liin

VAATA VEEL



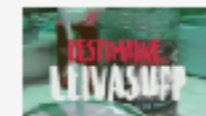
"Pealtnägija": legendaarsed Kaubamaja müüjad rääkisid nõukogude defitsiidist

2017



"Ringvaade" tutvus Tallinna loomaia jääkarupojaga

2017



Õpilasfirma hakkas tootma nostalgilist leivasuppi

2017



Hiinas toodi avalikkuseni hiidpanda Bao Bao

2017



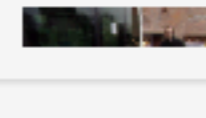
Aasia reisilt naasnud perekond jagas "Ringvaates" muljeid

2017



Jääkarupäeval tutvustatakse Tallinna loomaia karupoega

2017



"Ringvaade" proovis ilma juhita

VIIMATI LISATUD

10:34 **Heidy Tamme - "Närbunud öied"**

06:55 Terevisioon

00:55 R2 Live: Põhja-Tallinn (ETV 2012)

Eile Rabasnorgeldamine võiks Eestis üsna popiks saada, sest tingimused on selleks siin sobivad

Eile Mongol-Mongol (Eesti 2013)

Eile Ämaris peeti kaitseväge toetuse väeüksuse logistikapataljoni tagala-alakutsemeisterlikkuse võistluseid

Eile Peeter Võsa uus raamat "Kadunud Eesti. Politseikroonika lugu" on raamatumüügi edetabelite tipus

Eile Eesti oma elektriautot Nobe tutvustasid Nobe asutaja Roman Muljar,

Digiõppevara põlvkonnad

1.Põlvkond
1990-ndad



Lauaarvutisse
paigaldatav
õpitarkvara

Kataloogid

2.Põlvkond
2000-ndad



Õppematerjalide
portaalist
allalaetavad failid

Koolielu.ee

3.Põlvkond
2020-ndad



Veebivahendite
abil loodud
interaktiivsed
õppematerjalid
poogituna (embed)

E-koolikott.ee

DigiÕppeVaramu

- DigiÕppeVaramu projekti eesmärgiks on luua gümnaasiumi RÕKi kattev digiõppevara komplekt neljas ainevaldkonnas
- Me ei taha dubleerida õpikuid, vaid rikastada
- Loodav õppevara on tehniliselt ja litsentsi poolest avatud, igaüks saab sellest teha oma koopia, muuta seda, kasutada erinevatel platvormidel (eKoolikott, Moodle)
- Õppevaraluuakse Drupaliplatvormil, kasutades H5P interaktiivseid ülesandemalle

Õppevara struktuur

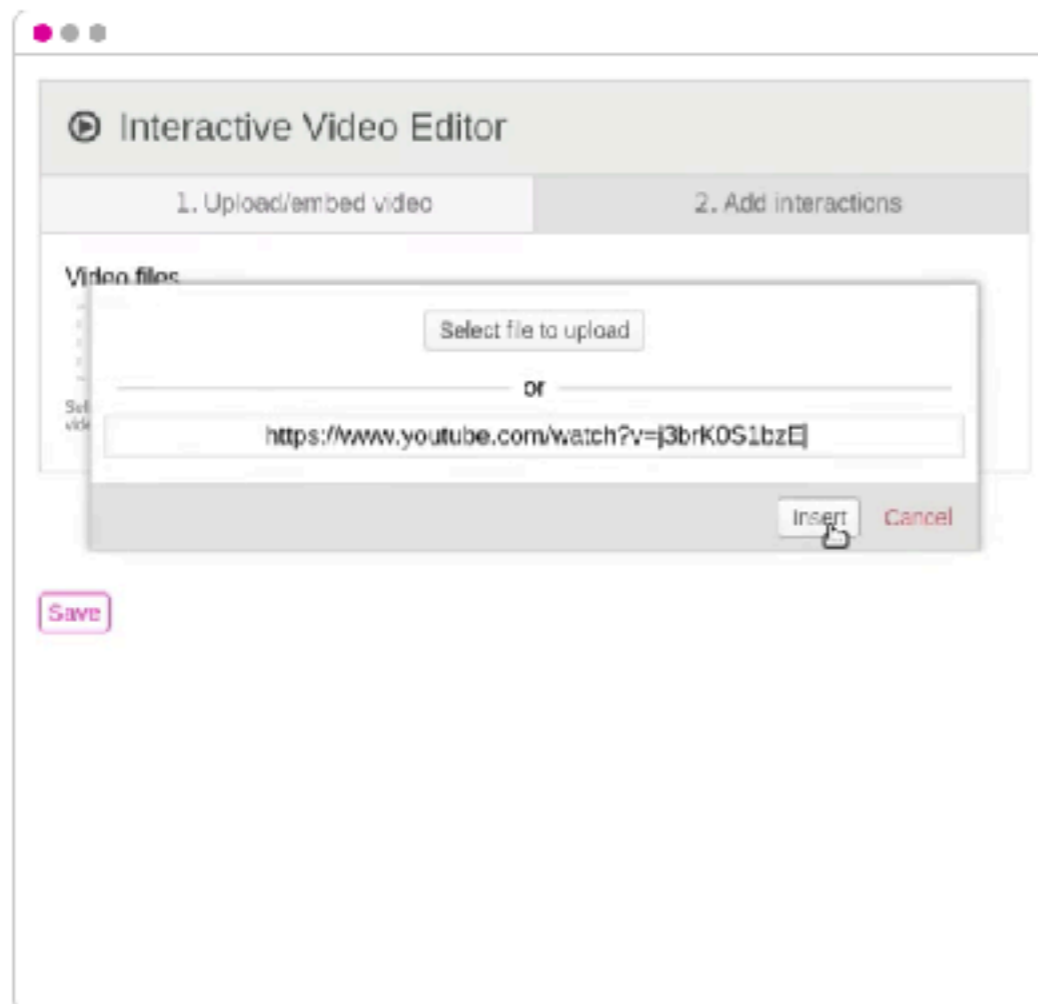
- Õpiobjekt (H5P malli abil Drupalis loodud)
- Sisukimp: kõik ühe alamteemaga seotud õpiobjektid reas ühel pikal veebilehel Drupalis
- Lisamaterjalid: väljaspool Drupalit paikevate teenuste abil loodud (nt. LearningApps, PHET)
- Digikogumik: koostatud eKoolikott.ee keskkonnas, sisaldab nii sisukimbus olevaid õpiobjekte kui ka lisamaterjale

CREATE, SHARE AND REUSE INTERACTIVE HTML5 CONTENT IN YOUR BROWSER

Try this



Time spent: 0:00
Card turns: 0



Create

Richer HTML5 Content in Existing Publishing Platforms

Share

Content Seamlessly Across Any H5P Capable Site

Reuse and modify

Content in Your Browser at Any Time

Dashboard module

xAPI
statements

Learning Locker LRS

Data tracing system



MOOC course



Instructor
dashboard



Student
dashboard



Kasutatud allikad

- <https://www.slideshare.net/martinsillaots/pimngu-disain-mangu-olemus-ja-naited>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Profesor>
- <https://www.hm.ee/et/opikasitus>
- <https://creativeclassroomprojekt.wordpress.com/creative-classroom-kogumik/mangustatud-ope/>
- <https://creativeclassroomprojekt.wordpress.com/creative-classroom-kogumik/trialoogiline-opidisain/>
- <https://www.slideshare.net/mlaanpere/digippevaramu-koolitus-piloteerijatele>
- http://www.laceproject.eu/wp-content/uploads/2014/07/LADS_TammetsBrouns.pdf
- <https://tehnoloogiaopetus.wordpress.com/makerspace/>