

## MINECRAFT EDUCATION AINEKAVA

### I ÜLDOSA

Sihtgrupp:	8a-19a-lapsed ja vanemad
Õppetöö maht:	4 õppetundi nädalas 2 korda, 2 järjestikust õppetundi nädalas või 4 õppetundi nädalas, 1 kord 4 järjestikust õppetundi nädalas (akadeemilistes tundides)
Õppekeel:	eesti keeles / vastavalt vajadusele kas eesti või inglise keeles
Õppetöö kestvus:	Õppetöö huviringis algab septembris ja kestab 35 nädalat õppeaastas (õppetöö lõppeb juunis)
Õpetegevus:	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Õppetunnid toimuvad rühmameetodil, individuaalsete töödena.</li> <li>▪ Algajate ja edasijõudnute grupid komplekteeritakse vastavalt õpilase tasemele.</li> <li>▪ Töö- ja õppevahendite olemasolu vastavalt eelarvelistele vahenditele tagab huvikool koostöös õpetajaga.</li> <li>▪ Õpetajal on õigus jätta iga õpilase kolm kuni viis tööd huvikooli metoodilisse fondi. Kõik ülejäänud tööd saavad õpilased peale õppeaastat endale.</li> <li>▪ Lisaks õppetööle osalevad õpilased kooli sisesel valdkondade õppetöö lõimisingul.</li> <li>▪ Huviringi töös kasutatakse e-õppe keskkonda õppeaasta ringselt.</li> <li>▪ Distantõppe valmidus, rakendatakse vajadusel.</li> </ul>
Õpetaja	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Robi Pärnik</li> </ul>

## II ÕPPETÖÖ

### EESMÄRGID:

- Ringi tegevuse eesmärgiks on pakkuda noortele arvutihuvilistele võimalust vaba aja eesmärgipäraseks sisustamiseks ning tutvustada noortele tänapäeva arvuti kasutamise võimalusi.
- Õppeprotsessi käigus omandavad õpilased arvuti kasutamise oskuse erinevates valdkondades. Omandavad elementaarsed arvuti kasutamise oskused.

### ÕPIVÄLJUNDID

#### **Algaja kursuse õpilane:**

- Oskab arvutit korrektselt kasutada.
- Õpib kasutama Minecraft Education tarkvara ja funktsioone.
- Õpib programmeerima koodiplokkidega ja saab sissejuhatuse programmeerimisse.
- Osaleb programmi disaini ülesannetes rakendades eelnevalt õpitud programmeerimise oskust.
- Osaleb Minecraft Education'i poolt korraldatud e-sporti tegevustes mis on mõeldud klassi sisesteks võistlusteks.

#### **Edasijõudnud kursuse õpilane:**

- Rakendab programmeerimisharjutuste lahendamisel koodiplokkide asemel teksti.
- Oskab rakendada algaja kursusel õpitavaid koodiplokke ja oskab koodiplokke rakendada.
- Osaleb Minecraft Education'i poolt korraldatud e-sporti tegevustes mis on mõeldud klassi sisesteks võistlusteks.

### III ÕPPETÖÖ SISU

Nr.	Töö sisu	Algajad (õt arv)	Edasijõudnud (õt arv)
1.	<b>Sissejuhatus. Arvutitega tutvumine.</b> Arvutiklassis olevate arvutite tutvustus ja nende kasutamine. Sissejuhatus teemine Minecraft Education platvormi. Platvormi sätete seadistamine.	8	4
2.	<b>Programmeerimise sissejuhatus</b> Õpime kasutama platvormi keskkonda, kuidas koodiplokke leida, liigutada, kasutada ja muuta.	6	4
3.	<b>Kooditunnid</b> Interaktiivsed programmeerimise ülesanded mis tuleb läbida koodiplokke kasutades. Ülesanded lähevad raskusastmete kaupa lihtsamast raskemaks.	40	8
4.	<b>MakeCode</b> Interaktiivsed programmeerimise ülesanded kus tuleb ülesandeid läbida koodiplokkide asemel koodi kirjutades või kombineerida mõlemat.	8	40
5.	<b>Ehitus ja disain</b> Minecraft Education platvormil ehitus- ja disainiülesannete lahendamine nii individuaalselt kui ka grupitööna. Samuti tuleb ülesannetes rakendada õpitud koodiplokke.	44	34
6.	<b>E-sport</b> Osaleme Minecraft Educationi poolt korraldatud e-spordi sündmustel (klassi sisesed ehitusvõistlused ja programmisvõistlused).	12	22
7.	<b>Klaviatuuriõpe</b> Klaviatuuril kirjutamise harjutamine, programmeerimise teksti kasutamine ja vajalike kirjavahemärkide rakendamine.	10	16
8.	<b>Kordamine ja vaheülesanded</b> Kordamine ja vaheülesanded on teemade kokkuvõtavad harjutused kus õpilane rakendab terve teema peale õpitut.	12	12
	Kokku	140	140

#### **IV HINDAMINE**

Hindamist hinnete näol ei toimu. Hindamine toimub jooksvalt sõltuvalt ülesande sisust kas kirjalikult e-maili, suuliselt või e-õppe keskkonna kaudu, samuti saab õpilane õpetajalt õppeprotsessi käigus pidevalt tagasisidet oma oskuste ja teadmiste kohta. Õppeaasta jooksul antakse ka kaks korda (detsember, mai) kirjalikult tagasisidet lastevanematele huvikooli elektroonilise päeviku kaudu.