

Õpistsenaariumite kasutamine õppetöös

Jüri Kurvits, Marina Kurvits

16.01.2015

Taagepera Loss

Autoritest



mkurvits@tlu.ee

Marina

Informaatika
Instituudi
doktorant

Kurvits

Tallinna Ülikool



Jüri

Õpetajakoolituse
õppekavade
arendusjuht

Matemaatika
didaktika
lektor

Tallinna
Tehnikaülikool



jkurvits@tlu.ee



TALLINNA ÜLIKOOL



Ei taha koolis käia,
tahan õppida!



1. Rühmatöö

Miks peab muutuma lähenemine
õpetamisele ?

goo.gl/lWzTze

Stsenaarium. Mis see on?

Stsenaarium kui šabloon = õpistsenaarium

või

pedagoogiline stsenaarium

Tunni kirjeldus õpistsenaariumi põhjal = õpilugu

Õpistsenaarium kujutab endast etappide jada, mille raames õppijad täidavad ülesandeid ja mängivad mingit konkreetset rolli.

D.K. Scheider ja teised, 2003

Milline õpistsenaarium on
populaarseim õpetaja praktikas?

Robert M. Gagne (1916 - 2002)

- Gaining attention.
- Informing learners of the objectives.
- Stimulating recall of prior learning.
- Presentation of content.
- Provide “learning guidance”.
- Elicit performance/practice.
- Provide feedback.
- Assess performance.
- Enhance retention.
- Generalization to new situation



Vajame **innovaatilisi** stsenaariume!

LEARNMIX
projekti raames on
koostatud viis
näidis-stsenaariumi

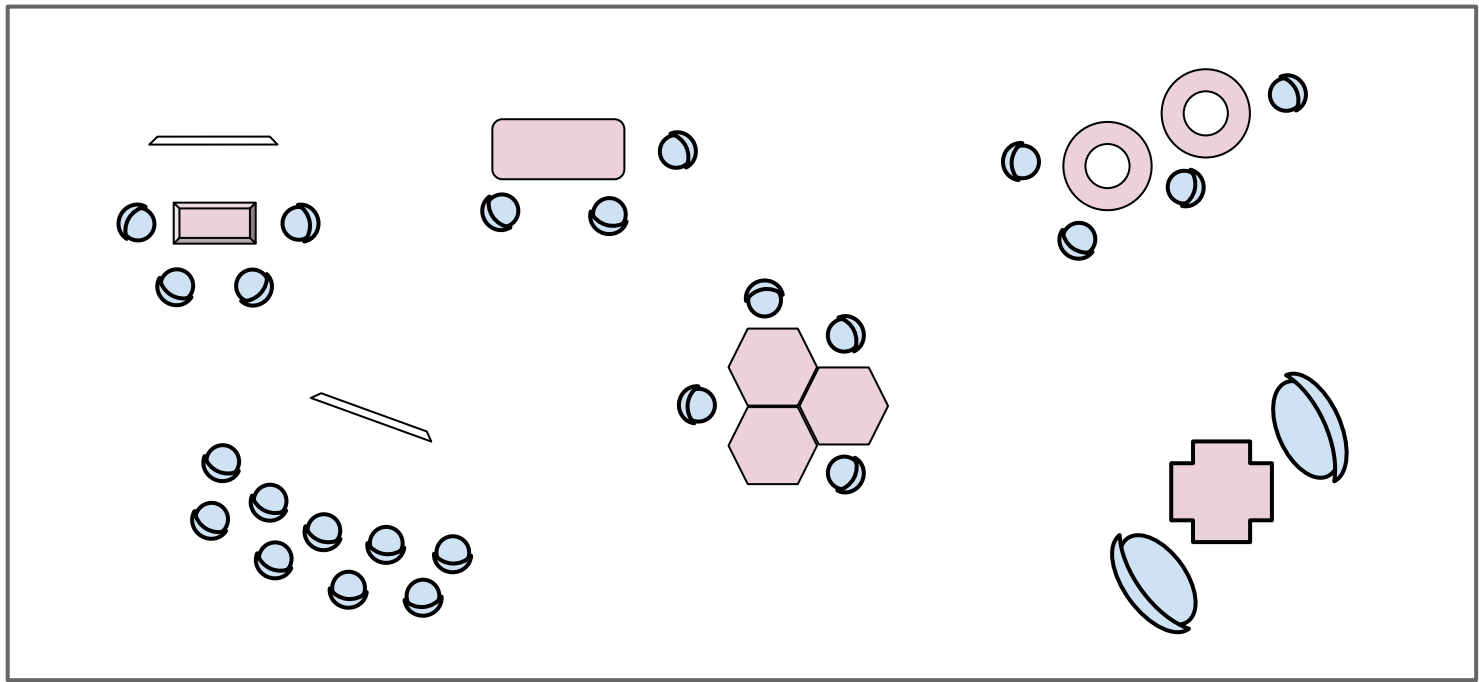
“ümbepööratud klassiruum”

projektõpe

ülesandepõhine õpe

uurimuslik õpe

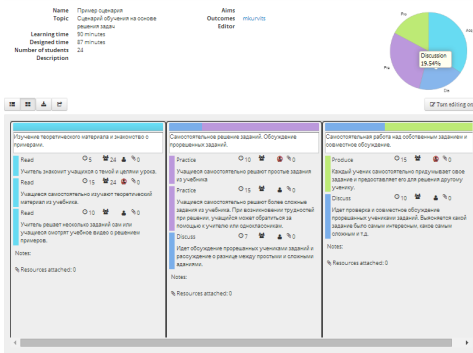
mängupõhine õpe



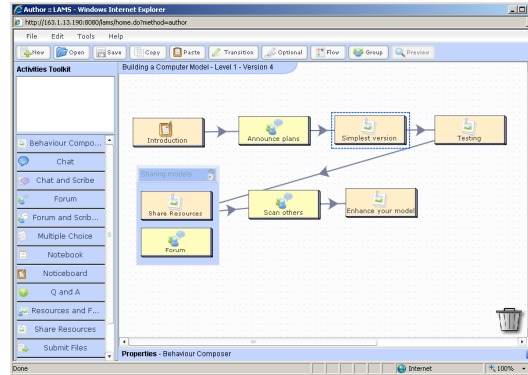
kirjeldamine?

Vahendid

jagamine?



[Link](#)



[Link](#)

Перевёрнутый урок
Проведение урока математики в перевёрнутом виде: дома просмотр видео, а на уроке решение задач.

Core purpose
Изменение подхода к преподаванию математики

Narrative overview
Учащиеся просматривают дома видео с объяснением новой темы. На уроке решаются задания по новой теме и разбираются проблемы.

Trends
Инновационный сценарий

[Link](#)

kooperimine?

2. Rühmatöö

Kirjeldage kasutades šablooni

“[Konstruktor](#)” või “[Narratiivne vorm](#)”

talvekooli esimest osa.

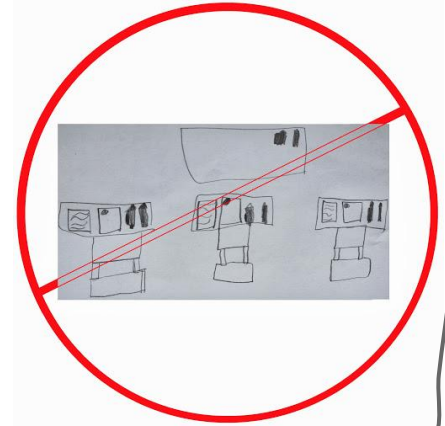
goo.gl/vpHRtP

“ümbERPööratud klassiruum”

Õpilane õpib enne tundi uue teema põhimõisted ja tegevusjuhised iseseisvalt või teistega koostöös selgeks, kasutades nii õpetaja poolt soovitatud kui endaleitud digiõppevara.

Tunnis kasutatakse aeg uute teadmiste rakendamiseks koostöös teistega elulisi probleemsituatsioone lahendades.

Üldjuhul on lahenduse väljundiks uus digitaalne artefakt, mida saab veebikeskkonnas teistega jagada.



Joonis: Evelin Kurvits

projektõpe

Õpilased moodustavad projektimeeskonna, kus igal liikmel on oma roll ja pädevused. Koos pannakse paika mitut õppeainet lõimiva arendusprojekti eesmärk, väljund ja ajakava ning asutakse neist lähtuvalt tööle, dokumenteerides oma tegevust verstaapostide kaupa ning esitledes lõpus nii oma tööprotsessi kui ka selle väljundeid (üldjuhul digitaalsete artefaktide kujul).

ülesandepõhine õpe

Õpilased lahendavad uut teemat õppides järjest keerulisemaks muutuvaid ülesandeid, toetudes seejuures vajadusel nii õpikule kui muule digiõppevarale, mida leiavad internetist.

Kui õpetaja poolt etteantud ülesanded on lahendatud, koostavad õpilased paaristöös ise lisaks uusi ülesandeid sama teema kohta (nii lihtsamaid kui keerulisemaid) ning annavad neid teistele õpilastele lahendada.

uurimuslik õpe

Uut teemat õppima asudes püstitavad õpilased paaristöös neid huvitava uurimisprobleemi selle teema kohta, sõnatavad hüpoteesi, leiavad kokkuvõtteid varasematest uuringutest samal teemal, koguvad andmed, töötlevad need ja sõnastavad oma järelduse digitaalse esitluse vormis.

mängupõhine õpe

Õpilased osalevad paaris või meeskonnana etteantud reeglitega mängus (nt internetijaht, QR-avastusrada, geopeitus, Eesti mäng), mille eesmärgiks on uute teadmiste leidmine ja rakendamine ülesannete lahendamisel. Punkte võivad anda nii lahenduse täpsus kui ka kiirus. Osa ülesannetest on üldjuhul õpilaste endi koostatud ja enamik ülesandeid eeldab vastuse esitamist digitaalse artefakti kujul (foto, video, esitlus, Twitteri säuts, blogipostitus).

3. Rühmatöö

Koostage järgmiste stsenaariumide kirjelduste põhjal stsenaariumi šabloon (*template*) ja täitke see ühe konkreetse tunni sisuga.

Vahendid abiks: [Narrativne vorm](#), [Konstruktor](#), [Plokkskeem](#)

Narrativne vorm, Konstruktor, Plokkskeem

Iga kirjeldusviisi eelised ja puudused

4. Rühmatöö

Koostage innovaatiline stsenaarium ehk šabloon (*template*).