

Projektõpe pealkiri: Liikumisest rõõmu tundev laps

Klass: 7.,8.,9.klass

Projekti teema: III kooliastme õpilased korraldavad, viivad läbi MÄNGUDEPÄEVA ja loovad liikumismängude mapi saidis.

Projektiga kaasatud õpetajad: Maria Maarja Teng, Kevin Ervald, Liisi Tõnisson, Eve All, Anu Saar.

Eesmärk: erinevate tegevuste leidmine, et saaks muuta koolipäeva liikumine (vahetunnis, õuevahetunnis, tunnis, liikumispausidel) meeldivamaks ja kaasahaaravamaks.

Õpiväljundid:

ÕPILANE

- leiab internetist teda huvitavaid liikumismänge;
- algatab ise uue virtuaalse kogukonna ning loob sellele veebipõhise koostöökeskkonna;
- kasutab etteantud või enda valitud veebipõhist keskkonda sihipäraselt ja turvaliselt;
- liitub keskkonnaga, valib turvalise salasõna, loob kasutajaprofiili ning lisab materjale;
- reflekteerib oma õpikogemust ajaveebi kasutades;
- koostab koostöös kaasõpilastega hüpertekstidokumente Wiki abil;
- loob uut veebisisu ja taaskasutab enda või teiste loodud veebisisu (tekstid, pildid, audio, andmed), lähtudes intellektuaalomandi kaitse headest tavadest ja autori seatud litsentsi tingimustest;
- vistutab videoid, fotosid ja esitlusi veebilehe sisse, tellib RSS-voos;
- rakendab eelmise kooliastme informaatikakursuses õpitud arendusprojekti tehes; teadmisi, oskusi

Õpilane

- kirjeldab kehalise aktiivsuse mõju tervisele ja töövõimele ning selgitab regulaarse liikumisharrastuse vajalikkust;
- analüüsib oma igapäevast kehalist aktiivsust, sh liikumisharrastust, ning annab sellele hinnangu;
- suudab õpitud spordialasid/liikumisviise iseseisvalt sooritada;
- järgib ohutus- ja hügieeninõudeid kehalise kasvatus tundides, tunnivälistel spordiüritustel ning iseseisvalt liikudes, sportides ja liigeldes;
- oskab vältida ohuolukordi ning teab, mida teha liikudes/sportides juhtuda võivate õnnetusjuhtumite korral; sooritab kontrollharjutusi ja kehaliste võimete testi harjutusi (sh lihtsamaid enesekontrolli teste) ning annab hinnangu oma tulemustele;
- teab, mis harjutused ja meetodid sobivad kehalise võimekuse parandamiseks, ning oskab neid iseseisvalt kasutada;
- järgib sportides/liikudes reegleid ja võistlusmäärusi; liigub/spordib keskkonda hoides, oma kaaslasi austades ja nendega koostööd tehes;
- selgitab ausa mängu põhimõtete realiseerimist spordis ja elus; kirjeldab oskussõnu tantsuüritusi ning oma muljeid nendest;
- kirjeldab oma lemmikspordiala (või tantsustiili), loetleb sel alal toimuvaid võistlusi/üritusi ning ala tuntumaid esindajaid Eestis ja maailmas;
- valdab teadmisi antiik- ja nuudis olümpiamängudest ning Eesti sportlaste saavutustest olümpiamängudel;
- harjutab aktiivselt kehalise kasvatus tundides; tunneb huvi koolis ja/või väljaspool toimuvate spordi- ja tantsuürituste

iseseisvalt ja/või koos kaaslastega;
soovib õppida (sh iseseisvalt) uusi kehalisi harjutusi ja liikumisviise ning omandada iseseisvaks liikumisharrastuseks vajalikke teadmisi.

Lõiming: arvutiõpetus, kehaline kasvatus.

TULEM	ÕPPETEGEVUS	KIRJELDUS
Tunnem rolle ja püstitame eesmärk	Häälestus 2-3 tundi (avasündmus 45 minükulaline, video, keskse küsimuse leidmine	Eelnenud on koolitus Liikuma Kutsuva Kooli mängujuhtide koolitus, LKK küsitlus III kooliastmele `` milliste tegevustega saaks muuta koolipäeval liikumist meeldivamaks ja kaasahaaravamaks``. Külaline kooli vilistlane Keio Kits
Usalda vastutus ja teeme koostööd	Koostöö 2-3 nädalat (teadmiste genereerimine, prototüübid ja nende arendamine, tagasiside andmine ja saamine.	Arutelu ja ideede genereerimine: Mis on sait? Milline võiks olla liikumismängude sait? Mida oleks Teil vaja, et selline sait luua? Teid on 27 õpilast, kuidas töö jaguneks? Tagasiside ideede kogumi kohta. Viia läbi mängude päev! Arutelu ja ideede genereerimine: Arutelu milline see päev olla võiks? Mis selleks tegema peab? Töörühmad, päevakava, kuulutus jne.

		Tagasiside ideede kogumi kohta.
--	--	---------------------------------

Lõimume eluga	Uurimine 2-3 nädalat (teadmiste, oskuste ja arusaamade kujundamine, uurimisoskuse areng)	Milliseid mängu/tegevusi/harjutusi lapsed teavad, et muuta vahetunnid liikuvamaks? Miks on vaja üldse liikuda? Kui palju on vaja liikuda?
Evime kogemust	Liikumismängude sait kodulehele	Lõime liikumismängude saidi!
Mõõdame mõju	Esitlemine- Mängude päev kogukoolile	Ettevalmistused ja harjutamine, lõpp-produkti avalik esitlemine, refleksioon, tähistamine