



Erasmus+ Programme Your Future



TUNNIKAVA

Autor:	Nimi: Kairi Mustjatse
	Kool: Martna Põhikool
Õppetund:	Aine: Programmeerimine
	Kestvus: 2x45 minutit
	Klass: 1
	Vanus: 7
	Teema: Tingimuslause
Tunni eesmärgid:	Õpilane: <ul style="list-style-type: none">• tunneb ära tingimuslause• koostab tingimuslauseid• teeb mitmest võimalusest parima valiku, et saavutada soovitud tulemus, suudab oma valikut põhjendada
Tunniks vajalikud eelteadmised:	Õpilane <ul style="list-style-type: none">• Kasutab andmete edastamiseks sümboleid (nt. suunda näitavad nooled)• plaanib ja loob soovitud tulemuse saavutamiseks korralduste jada,
Tunnis kasutatavad töövõtted:	<ul style="list-style-type: none">• Individuaalne töö;• paaris(grupi)töö.
Tunnis kasutatavad meetodid:	<ul style="list-style-type: none">• ühine arutelu.
Töövahendid:	<ul style="list-style-type: none">• Internetiühendusega arvuti, projektor;• (tahvel)arvutid;• tahvel
IKT vahendite kasutamine:	<ul style="list-style-type: none">• Video vaatamine;• Programmeerimismängude mängimine.
Tunni sisu	<ol style="list-style-type: none">1. Organisatoorsed tegevused (kuni 5 minutit)<ul style="list-style-type: none">○ Tervitamine, kohaloleku kontroll, tunni teema ja eesmärkide tutvustamine.2. Sissejuhatus uutesse mõistetesse(10 minutit).

aeg

- Õpetaja küsib õpilastelt, kas nad teavad järgmiste sõnade tähendust: *reegel, tingimus, erand* jms. Õpilased jagavad oma teadmisi, kogemusi.
- Õpetaja kirjutab põhimõisted tahvlile samaaegselt selgitades nende tähendust. Sõnad peaksid jääma kogu tunni vältel tahvlile.

3. Praktiline tegevus.

Reeglite kirjutamine (15 minutit).

- Õpilased saavad õpetajalt paberi, kuhu kirjutavad klassis või kodus kehtivaid reegleid, mis on seotud teatud tingimustega. Õpetaja toob eelnevalt omalt poolt ühe näite. Kui reeglid kirjas, kinnitab õpetaja paberid tahvlile(seinale)
- Järgmisena küsib õpetaja, kas antud reeglitele kehtib erandeid. Õpilased leiavad igale reegli erandi, mille siis õpetaja juurde kirjutab.

Programmeerimismäng Kodale äpiga (15 minutes)

- Õpetaja näitab mängu tutvustavat videot
- Õpilased lahendavad 10 labürinti game.kodable.com (Smeeborg sector, Condition Canyon).

Liikumismäng Roheline või punane tuli (30 minutit)

- Õpilased rivistuvad ühele joonele. Üks õpilastest valitakse "valgusfooriks", teised ületavad teed. (vt mängu kirjeldust http://www.gameskidsplay.net/games/sensing_games/rl_g_l.htm , inglise keeles)

Programmeerimismäng Code.org´ keskkonnas

- Õpilased avavad veebis <https://studio.code.org/s/course2/stage/13/puzzle/1>
- Õpetaja avab selgitava [video](#)
- Õpilased lahendavad ülesandeid - *stage 13: Bee - Contionals*.

4. Kokkuvõte (15 minutit)

- Ühine arutelu tunnis käsitletud teema kohta. Soovitatavad küsimused võiksid olla järgmised: Milliste reeglitega me tundi alustasime? Mis on tingimus? Millal see kasulik on? Mida tähendab sõnapaar *kui-siis*?

Kommentaariid

- Programm
- Failid

- Liikumismängu jaoks peab olema klassis piisavalt ruumi
 - Tunnikava idee on võetud veebilehtedelt [kodable.com](http://game.kodable.com) ja code.org
 - tahvelarvutitega tundi läbi viies peab [kodable](http://game.kodable.com)´i äpp eelnevalt allalaetud olema.
-

Lisad:

- Töölehed
- Programmid
- Failid
- Muud

- video code.org mängu kohta <https://youtu.be/g8BQLKnrj2U>
- video Kodable mängu kohta

<https://www.youtube.com/watch?v=h2qpa0d6ktU>
