

ÕPPEKAVA NIMETUS: Ideest veebimänguni – kiirelt ja murevabalt

Õppekava rühm: Arvutiteadused

Eesmärk:

Tutvustada raamatukoguhoidjatele erinevaid mängulisi viise ja võimalusi hariduslike tegevuste toetamisel raamatukogus ja/või veebikeskkonnas ning üheskoos katsetada võimalikke veebikeskkondi, mis vastavalt kutsestandardis „Raamatukoguhoidja, tase 6 ja 7 osa B.3.3 „Lugejateenindus ja –koolitus“ kirjeldatud kompetentsidele on töös ette nähtud. www.eru.lib.ee/index.php/kutse/andmine

Õpiväljundid:

Koolituse läbinu:

- teab, kuidas eesmärgistada ja luua nii hariduslikke mängu kui ka viktoriine
- oskab kasutada Genially veebimängude loomise keskkonda

Õppe maht: 6 akadeemilist tundi

Õppe sisu:

- õpime, kuidas luua hariduslikke mängu ja viktoriine
- katsetame, kuidas kasutada Genially keskkonda mängude ja viktoriinide loomiseks
- tutvume erinevate veebikeskkondadega, mis samuti võivad hariduslike tegevuste loomisel abiks olla
- teadvustame, kuidas jõuda ideest teostuseni optimaalse vaeva ja minimaalsete tagasilöökidega

Õppekeskkond: RaRa õppeklass, Narva mnt 11, Tallinn

Õppematerjalid:

- lektorite jagatavad õppematerjalid,
- koolitusel osaleja idee või teema haridusliku mängu või loomiseks

Õppe lõpetamise tingimused ja hindamine:

Hindamismeetodid:

- aktiivne osalemine õppetöös

Hindamiskriteeriumid:

- täienduskoolituse lõppedes on valmis veebimängu loomise kavand ja on alustatud mängu loomisega

Õppijale väljastatakse täienduskoolituse läbimise kohta tõend juhul, kui ta saavutaks kõik õppekava lõpetamiseks nõutud õpiväljundid.

Väljastatavad dokumendid: Rahvusraamatukogu koolitustõend

Koolitajad:

Angelica Õunapuu – sotsiaalteaduste magistrikraad infoteaduse erialal (Tallinna Ülikool), RaRa haridustegevuse teenuse juht & digipädevuse spetsialist

Karin Gustasson – RaRa hariduskeskuse õppedisainer