

KOOLITUSKAVA

KOOLITAJAMEISTERLIKKUS 5. MOODUL

(16 ak/h)

ÕPIVÄLJUNDID

Mooduli läbinu:

- valib harjutamiseks sobivaid õppijakesksed tegevused;
- analüüsib mõjusa harjutamise elemente;
- kohaldab õpitut koolituse ettevalmistamisel.

SISSEJUHATUS C1

MÕISTA, MÕISTA, MIS SEE ON?
lk.204 -205

Suures grupis: REFLEKTSIOON

lk .206

- Mis motiveeris ülesannet täitma?
- Mis enda puhul üllatas?
- Milliseid oma oskusi kasutasid?
- Mida õppisid oma kaaslastelt?

5.MOODULI KESKSED KÜSIMUSED

- 1.Kuidas koolitaja juhib konkreetset harjutamist koolitusel?
- 2.Milliseid konkreetse harjutamise tegevusi saab koolitaja kasutada?

1.PÄEV

TEEMA	MEETOD	
Eelmistel moodulitel õpitu kordamine - MIS TOETAB ÕPPIMIST?	MILLINE ÕPETAMISSTRATEEGIA TOETAB SUGAVAT ÕPPIMIST? (paarides), lk 207-208. Suures grupis: <i>Minu näide Viktoria Saati PARE kohvihommikust 28.10.22 "Kuidas juht saab märgata ja toetada oma vaimset tervist?"</i> <ul style="list-style-type: none"> • Mis on õppimise illusioon? • Mis aitab kaasa õppimise illusiooni tekkele? 	C3
Eelmisel moodulil õpitu kordamine LÜHIVIKTORIIN	MEETOD KOOSTA LÜHIVIKTORIIN (paarides või kolmikutes), Lk.209 <i>Minu näide Barbara Oakley e-kursusest "Learning How To Learn"</i> Suures grupis: <ul style="list-style-type: none"> • Mis oli suurimaks väljakutseks? • Mida õppisid? 	C3
5. MOODULI ÕPIVÄLJUNDID ISIKLIK ÕPIEESMÄRK	MEETOD ISIKLIKU ÕPIEESMÄRGI MÄÄRATLEMINE (Lk. 210) Paarides: <ul style="list-style-type: none"> • Selgita oma õpieesmärgi paarilisele Suures grupis: <ul style="list-style-type: none"> • Mis on see 1 küsimus, millele kindlasti tahad sellelt moodulilt vastuse leida? (<i>Küsimused klepppaperitel seinale</i>) 	C1
MÕTLEMIS-KESKKOND	MEETOD ÜLESANNE OSALEJATELE: (<i>individuaalselt ja paarides</i>) „Hinda põhimõtte olulisust“, lk 211. Arutelu suures grupis: <ul style="list-style-type: none"> • Mis sõltub koolitajast koolituste mõtlemiskeskonna kujundamisel? 	C2
Koolitusprogrammi KONKREETSE HARJUTAMISE (C3) loomise osa	MEETOD UURI ENDA KOOLITUSPROGRAMMI KONKREETSE HARJUTAMISE OSA (<i>paarides</i>), lk. 212 Suures grupis: <ul style="list-style-type: none"> • Milliseid meetodeid konkreetseks harjutamiseks kasutasite? • Milliseid konkreetse harjutamise meetodeid olete kogenud? 	C1

TEEMA MÕISTEKAART KONKREETNE HARJUTAMINE lk. 213	MEETOD MILLINE ON PARIM HARJUTAMISE VIIS? (Individuaalselt ja paarides) lk.214 MIDA OMALT POOLT LISAKSID? (paarides) lk.215 Suures grupis: <ul style="list-style-type: none"> • Milline on parim harjutamise viis õppija seisukohast? • 	C1 C2 C3
TEEMA INTERAKTIIVSUS JA KONKREETSE HARJUTAMISE ELEMENDID	MEETOD INETRAKTIIVSUS (lk.216) ja KONKREETSE HARJUTAMISE ELEMENDID (lk.217-219) (Paarides) Üksteise õpetamise variatsioonina: „Mõlemad paarilised töötavad individuaalselt läbi materjali. Seejärel hakatakse kordamööda esitama üksteisele küsimusi läbitöötatud materjali kohta. Teine peab vastama. Kui küsimuste – vastuste voor saab läbi, siis valitakse üheskoos välja 1-2 parimat (kõige enam mõtlema / mõtestama ärgitavat) küsimust, mida tutvustatakse suures ringis.	C2 C3
TEEMA KONKREETSE HARJUTAMISE HARJUTAMINE	MEETOD MUUDA SEDA (Paarides): Ühe-minuti harjutamine: „Muuda seda“ Lk. 220-221) Suures grupis kokkuvõte: <ul style="list-style-type: none"> • Milliseid muutusi tegite? 	C3
TEEMA KONKREETSE HARJUTAMISE STRATEEGIAD ÜKSTEISE ÕPETAMINE	MEETOD ÜLESANNE OSALEJATELE „Üksteise õpetamine“ (Paarides) lk.224-227 (neljas grupis): Iga paar loosib ühe „üksteise õpetamise“ liigi ja koostab selle kohta mõistekaardi ning õpetab seda seejärel suures grupis. Suures grupis arutelu: <ul style="list-style-type: none"> • Millist kasu saab õppija üksteise õpetamisest? • Millist kasu saab koolitaja üksteise õpetamisest? 	C2 C3
TEEMA PÄEVA KOKKUVÕTE: IMPROVISEERITUD ÜKSTEISE ÕPETAMINE	MEETOD Päeva kokkuvõte improviseeritud õpetamise kaudu: :Õppijad peavad suures grupis jõudma 2 minuti jooksul teha 8 improviseeritud üksteise õpetamist. Iga õpetamine kestab 10-15 sekundit. -Seadista taimer nii, et see annab signaali, kui 15 sekundit on läbi.	C3 C4
PÄEVA SISSEJUHATUS KUIDAS VÕIKS KUIDAS EI TOHIKS	2.PÄEV ÜLESANNE OSALEJATELE (kahes grupis): Demonstratsioon, kuidas võiks ja kuidas ei tohiks 1. grupp valmistab ette demonstratsiooni, kuidas võiks ja kuidas ei tohiks koolitustel koolitajana uute teadmiste käsitlemist läbi viia. 2. Grupp valmistab ette demonstratsiooni, kuidas võiks ja kuidas ei tohiks koolitustel koolitajana teadmiste ja oskuste konkreetset harjutamist läbi viia. Kumbki grupp esitab oma demonstratsiooni. Kui mõlemad demonstratsioonid vaadatud, toimub kokkuvõttev arutelu suures grupis: <ul style="list-style-type: none"> • Mida demonstratsioonil nähtust saad peale koolitust kasutada? 	C1 C2 C3
TEEMA LÜHIKOOLITUSE LÄBIVIIMINE JA TAGASISIDE	MEETOD 45-MINUTILISE LÜHIKOOLITUSE LÄBIVIIMINE KOOLITUSE ANALÜÜS Suures grupis: Mida enda jaoks olulist õppisid?	C3 C4

TEEMA TÄIDETUD ENESEANALÜÜSI- KÜSIMUSTIKU ANALÜÜS	MEETOD TÄIDETUD ANALÜÜSIKÜSIMUSTIKU ANALÜÜS (Paarides) 1. Milline mulje jäi koolitaja läbivatest kompetentsidest? 2. Mis vajaks täiendavat selgitust? 3. Millised on sinupoolsed ettepanekud?	C3
TEEMA ÕPPIJATE LOODUD MÄNGUD	MEETOD Interaktiivne loeng: „Õppijate loodud mängud“ „Koostöö kuldvillaku“ ja „Pallivise mänguliigi põhjal“. Loengu jooksul 3 väikest pausi, iga pausi ajal panevad osalejad kirja ühe küsimuse käsitletud materjali kohta. Küsimuste ülevaatamine Ajurünnak (kahes grupis): „Millist eesmärki õppijate loodud mängud kannavad?“ (5 minutit) Grupiarutelu: „Mida peab arvestama õppijaloodud mängude puhul?“ Mängu eesmärk, raam, rollide vahetamine, koostöö versus võistlus, mängu kestvus, mängujärgne arutelu.	C2
TEEMA ÕPPIJATE LOODUD MÄNGUD - SISEMINE JA VÄLINE MOTIVATSIOON	MEETOD Interaktiivne loeng: ÕPPIJATE LOODUD MÄNGUD - SISEMINE JA VÄLINE MOTIVATSIOON, mängu 4+1 iseloomulikku joont (Lk. 233-235)	C2
TEEMA ÕPPIJATE LOODUD MÄNGUD	MEETOD ÜLESANNE OSALEJATELE (kolmes grupis): Iga grupp saab loosida ühe õppijakeskse mänguliigi: ·Kaardimäng (lk. 236-237) ·Haara ja räagi (lk. 237) ·Aarete jaht (lk. 239-240) Väikestes gruppides valmistatakse ette loositud mänguliigist üks mäng. Mängu eesmärgiks on siiani „Koolitajameisterlikkuse“ koolitusel õpitud teadmiste-oskuste harjutamine ja kinnistamine. Mängukomplekt peab sisaldama 10 küsimust, kaarti vmt. Erandiks on „Aarete jaht“, mis peab sisaldama 5 punkti.	C3
TEEMA ÕPPIJAKESKSED MÄNGUD MÄNGUDE TUTVUSTAMINE JA LÄBIMÄNGIMINE	MEETOD ÜLESANNE OSALEJATELE (väikese grupi kaupa, kordamööda): „Igaüks tutvustab loodud mängu ja mängitakse läbi teiste gruppide poolt loodud mängud.“ Mängujärgne arutelu suures grupis: <ul style="list-style-type: none"> • Mida te õppisite mängu loomise protsessis? • Mida õppisite mängu läbi mängides? • Millisel oma koolitusel võiksite sarnast mängu kasutada? 	C3 C4
TEEMA ÕPPIJATE LOODUD MÄNGU „AARETE JAHT“ TUTVUSTUS (ja ühtlasi õppijatelt õppijatele koduse töö edastamine)	MEETOD „Aarete jaht“- mängu koostanud grupp on koostanud aarete jaht nimekirja viiest senini „Koolitajameisterlikkuse“ koolitusel õpitut käsitlevast punktist, mis tuleb koolituse järgselt ja enne uue mooduli algust välja selgitada (kellegilt infot küsides, internetiotsingut tehes, ennast analüüsidest vmt viisil). MÄNGU TUTVUSTAMINE ja mängijatele koduse tööna juhiste jagamine.	C2 C3

<p>TEEMA AKTIIVÖPPE JA INTERAKTIIVSED VAHENDID VEEBIKOOLITUSEL</p>	<p>MEETOD ÜLESANNE OSALEJATELE: „Mida omalt poolt lisaksid?“ (väikestes gruppides), lk.242-243 Kokkuvõttev arutelu suures ringis:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kogemuste jagamine erinevate veebipõhiste vahendite plussidest ja miinustest 	<p>C1 C2</p>
<p>KOKKUVÕTTED ÕPITU TÄHISTAMINE</p>	<p>ÜLESANNE OSALEJATELE: „Koolitust kokkuvõttev sketš“: Looge üheskoos lühike, 1-2-minutiline sketš sellel moodulil saadud teadmistest või õpitud oskusest ja seejärel esitage sketš kogu grupile.</p>	<p>C4</p>