

donnakeenan.wordpress.com

Lehe moto on laenatud I. Tomuski ühe raamatu pealkirjast, sest see sõnapaar iseloomustab ka meie kooli hetkel kõige paremini. Augustis alanud digikoolitused ei näita veel raugemise märke. Et olukorra tõsidust paremini mõista, soovitan see Tomuski raamat kindlasti läbi lugeda.

KULLAMAA KESKKOOL

“Digipöörane kool”

Digipeegel lükkas asja käima—nii võib öelda küll. Enne, kui me selle peegli olemasolust veel midagi kuulnudki polnud, askeldas iga õpetaja omaette tahvlis (mitte see vanaaegne kriiditahvel) või arvutis. Kõik tegid midagi. Mõne puhul piirdus internetis surfamine küll vaid e-kooliga, aga siiski.

2017. a kevadel, vahetult enne suvepuhkusele minemist, tuli tollaselt Kullamaa vallalt pakumine ühineda üle-eestilise digiliikumisega. Selleks tuli aga kõigepealt digipeeglisse vaadata, mis oligi tegelikult nagu päris peeglisse vaatamine. Me pidime kaardistama oma kooli asukoha tänapäevases digitaalses maailmas. See oli väga värskendav kogemus. Kahoot!, Quizlet ja Socrative on ometi päris kõva sõna, kui sa neist kuulnud oled, ja päris mitu õpetajat neid ka tõesti oma tundides kasutas juba mõnda aega. Aga digipeegli jaoks oli seda väga vähe, liiga vähe.

Pingutasime 4-liikmelises töörühmas, mis me suutsime, aga oma kooli asukohta me ette antud kaardil keskpunkti eriti

kaugemale venitada ei suutnud.

Et saada suuremaks tegijaks, tuli liituda **digikiirendi** projektiga. 2018. a augustis, veidi enne õppeaasta algust, asus HITSA Kullamaa Keskkooli õpetajate digiteadmisi täiendama.

Elektroonilise testi abil jagati meid vastavalt olemasolevatele teadmistele kaheks grupiks. **Baaskoolituse** kursustel alustati lihtsamate võimalustega internetis: loosiratas, vaikuse kontroll, liikumisvideod, muusikariistadega mängimine, rütmimängud, lipukute tegemine, jne. Kürealt tulid aga juurde keerukamad keskkonnad.

Kui ma oma postkastis nägin kirja nimega **rätsepa-koolitus**, siis mõtlesin ko-

he, ilma edasi lugemata, et **“Tänan, ei. Õmbluskursuste jaoks mul praegu küll aega pole.”** Tegelikult oli ikka seesama digikoolitus, ainult peenema nimega. Õpetati meile seal kohati nii keerulisi asju, et oligi nagu mingi peene kostüümi õmblemine.



<http://isngs.com/capture-valuable-customer-data/>

Koolitusest võttis osa 17 õpetajat 25-st. Koolitusel keskenduti viiele pädevusele: info haldamine, suhtlus, sisuloome, turvalisus, digiteadmiste arendamine.



Sekretär Meeri ja õp Inge koostöötuhinas.

H. Mäe foto

... kiirenduskatsed jätkuvad

Õppisime:

Pexls

GoogleDrive

LiveBinders

Googlesites

Digiopic.it.ee

SchematicMind

GoogleForm

Mentimeter

LearningApps

Kuldvillak

eKoolikott

eXelearning

Pistikprogrammid

Tricider

Ansvergarten

MyHistro

Padlet

PicMonkey

Canva

MindOmo

Juba ammu enne HITSA (Hariduse Infotehnoloogia sihtasutus) koolitust, toimusid meil nn kolleegilt kolleegile õpetamisinutid. Kui keegi oli kuskil koolitusel midagi põnevat ära õppinud, ja mõni teine kolleeg just “janunes” selle tarkuse järele, siis ei olnud kahju isegi vahetundi raisata selleks, et põnevaid veebikeskkondi õpetajate toas teistelegi tutvustada.

Näiteks jõulupeol nähtud õpetajate päkapikutantsu video valmis just nüü moodi—hommikul õp Önnela näitas uut veebilehekülge www.elfyourself.com ja õhtul peol saime näidata, kui nutikalt me seda ära oskasime kasutada.

H. Mäe foto



Kõige kiiremad ja kõige paremad õpetajad on ikkagi õpilased. Midagi ei ole parata, uus põlvkond on ilmselt sündinud nutitelefon peos ja seepärast ühildub nende ajutegevus digiseadmete tegevusega kõige paremini.

Kus häda kõige suurem, seal õpilane varnast võtta—olen seda korduvalt kogenud. Loomulikult on asju, mida teame meie võib-olla paremini, sest meil on kogemusi ja meile meeldib lugeda juhendeid ja eeskirju. See peaks ju ainult rõõmu pakkuma, kui saame nn digilastele ka omalt poolt midagi uut õpetada.

Õpetajalt õpilasele ja õpilaselt õpetajale ongi ehk tulevikutunni mudel.

Õpilaste tagasiside:

-reedeti sai varem koju, sest õpetajatel hakkas koolitus

-kõik õpetajad kasutavad samu asju—ristsõnad, sõnapilved, koomixid, LearningApps, Quizlet, Kahoot!

-tunnikaid ja kontrolltöid tehakse arvutis

-õpetajad puuduvad palju (“Meil on koolitus”)

-järelevastamise aega pole (“Meil on kolmapäeval jälle koolitus”)

-õpetajad on hakanud rohkem nutitelefonis olema

-õpetajad loevad asju arvutist, mitte paberilt

-matemaatikas oleme palju tahvlites, sest teeme ülesandeid e-õpikust, aga kui ei oska, saab õpetajalt abi

-mõnele meeldib rohkem paberõpikutest õppida

-bioloogia tunnis surfame internetis

-sageli alustasid õpetajad tundi “Meil kästi koolitusel kodutöö teha. Proovin teiega”

-isegi kehalises oleme teinud arvutis ristsõnu

-väga palju teeme igasugu asju arvutis saksa, inglise ja vene keele tundides

-loodusõpetuses ja ajaloo me arvutit ei kasuta, aga see ei häiri meid

-varem olid õpetajad arvutitega rohkem hädas.

Fortnite—mängurite lemmik nr 1



<https://bit.ly/2HC9cJZ>

Hoiatus! Mäng tekitab sõltuvust ja ajab närvi.

Veidi rohkem kui aastaga on see videomäng haaranud umbes 200 miljonit mängijat (<https://read.bi/2sQhO5A>) oma võimusesse. Kaasa arvatud meie kooli omad.

Seda mängitakse igal vabal hetkel—vahetunnis, enne tunni algust, kohe peale KT tegemist, enne sööki ja pärast sööki, klassiohtul ja busi oodates. Kodus ilmselt katkematult. Korra tungis ta isegi inglise keele tundi. Oi,

kui jutukad on kuuendikud, kui nad saavad rääkida oma maailmast.

See pole ainult tapmine ja tagaajamine. Väga väljendusrikkad tantsud saab selle abil ära õppida. Vaadates Kristjanit (7. kl) kujutan ma väga elavalt ette, kuidas poisid kodus sõjatantsu vihuvad, kui järjekordne objekt on kahjutuks tehtud.



Vaata ja õpi:



Kui saaks koolitööd selle mängu sisse kuidagi konstrueerida, siis poleks kedagi vaja sundida koduseid ülesandeid tegema.

Kullamaa Keskkooli noored ettevõtlikuks

Terve selle kooliaasta jooksul toimub projekt 1.-12. klassile, mis arendab õpilaste ettevõtlikkust. 1.-6. klassile toimus ideeturg, kus oli nii praktilisi kui teoreetilisi tegevusi, et ka noorematel oleks ettekujutus ettevõtlusest. 4.-6. klass käis õppereisil "Lääne Teedesse", ikka selleks, et näha, kuidas üks ettevõtte toimib. Vanemale kooliastmele pakub projekt rohkem tegevusi. Selleks on ka põhjus, nimelt on meil keskkoolis õppeaine nimega ettevõtlus. Seal on küll võimalik luua oma õpilasfirma, aga õpilased ei soovi seda alati teha, sest puudub aeg sellega tegelemiseks. Projekt annab aga praktilisema ülevaate ettevõtte loomisest ja selle tegutsemisest. Siiani on toimunud kolm kohtumist. Esimesene kohtumine kujutas endast inspiratsiooniseminari, kus genereeriti ideid ja räägiti ettevõtlusest üldiselt. Samuti tutvustasid ennast ka mentorid, kes aitavad noortel projekti vältel enda ideed ellu viia. Mentoriteks on Tenno Laanemets, Jaanus Ratas, Kaja Nargla, Raili Post, Tiina Ojamäe ja Jürgen Jõelaan. Sarnaste huvide põhjal loodi ideeturul grupid, kelle ühiseks eesmärgiks on läbi mängida ettevõtte loomine.

"On küll võimalik luua oma õpilasfirma, aga õpilased ei soovi seda alati, sest puudub aeg sellega tegelemiseks"

Teisel kohtumisel hakati süvitsi keskenduma ettevõtte tulevikule - kus asutakse 5 aasta pärast, kuidas kliente saada, kuidas turundada ettevõtet ja kuidas olla eripärane. Koos mentoritega pandi kirja vastused kõigile küsimustele. Samuti läbisime ka projektikirjutamise koolituse, mille raames õppisime rohkem tiimitööd tegema. Meelde jääv oli ülesanne, kus 20 spageti ja veidikese teibiga tuli ehitada võimalikult kõrge torn. Seejuures tuli oskuslikult kasutada meeskonnatööd.

Jaanuari keskpaigas oli vanemal kooliastmel SEB panga loeng raha säästmise, laenamise ja targalt kasutamise kohta. Kuna loengu sisuks oli just 16-19 aastaste noorte raha kasutamine, oli loeng kergesti arusaadav, sest noortele lähevad korda teemad, kus räägitakse just neist ja nende tegemistest. Teadmiste kontrolliks mängiti ka Kahooti.

Projekt kestab aga aasta lõpuni. Ees on ootamas õppekäigud erinevate kooliastmetega, selleaastane öökoolgi on projekti osa. Nimelt on kõik õpetajad seotud ettevõtlusega. Vanemat kooliastet on ootamas ees ka koolipäev Vana-Vigala Teeninduskoolis, kus iga õpilane saab proovida 3 erinevat eriala.

Projekti suhtes ei tasu kindlasti olla skeptiline. Praktilised teadmised ja asjade läbi mängimine annavad selge arusaama ettevõtlusest ning arendavad lapsi. Olgem ettevõtlikud! **Anneli Riisalu (11. kl)**



Õpilasfirma **PinIt**, koosseisus Helju-Eliis, Mari-Ann, Elise-Maria ja Laura, teeb temaatilisi märke.

Miks ma ei tea, mis on visuaalne mõjutamine

Põhjuseid on mitu. Esiteks voolab minu kehas väga suurelulatuslik laiskus. Samuti võib ka põhjuseks tuua selle, et isiku Rain Viksi koolikott oli Kullamaa Keskkooli garderoobis vasakus reas esimese konksu otsas. Lisaks võib põhjus olla see, et interneti põhilisel koolipäevikul "Ekool" puudus vastav informatsioon tulevase töö kohta.

Isik Rain Viks võib arvata, mis visuaalne mõjutamine on, aga tal puudub kindel tõendusmaterjal selle kohta.

Ta kaldub arvama, et see võiks olla

seotud erinevate piltreklaamidega, kus tuuakse esile erinevaid toodete soodustusi, ning läbi selle mõjutatakse teid seda ostma minema kuna nii-öelda langetati toote hinda.

Samas võib ka visuaalse mõjutamise alla panna valimisreklaamid, kus poliitikutud toovad välja mitte tõde pidavad valimislubadused, ning teid läbi selle nende poolt valima meelitavad.

Kokkuvõtteks isik Rain Viks on niivõrd laisk, et ei võta osa kodus õppimise või isegi tunnis õppimise võimalusest ning proovib hakkama

saada loomulikult intelligentsist ja laiast silmaringist.

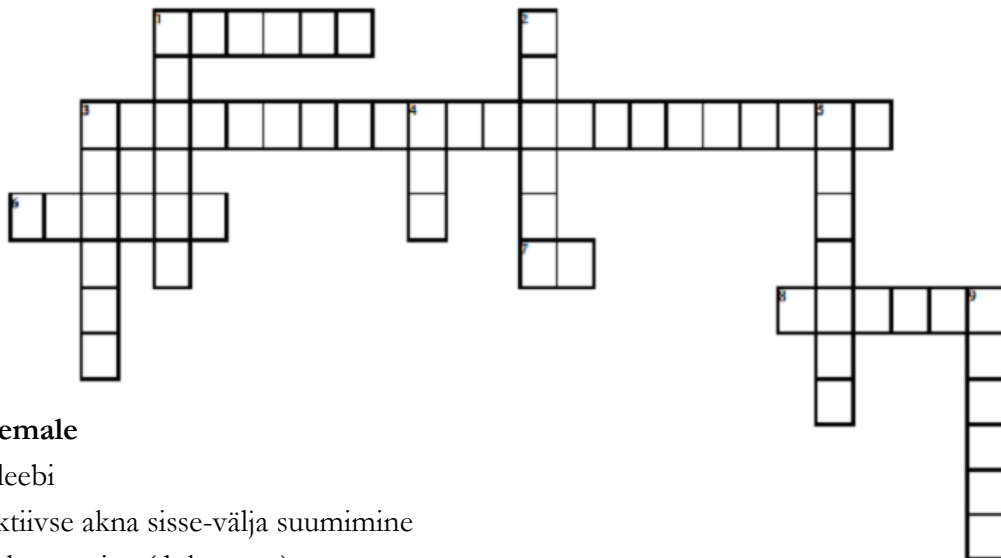
(**Raini seletuskiri** eesti keele õpetajale. Klassikaaslaste soovitusel ja Raini loal sai see kirjatöö ka ajalehe sisse pandud. Veidike vürtsi igatahes.)



TeamUp
Doodle
Trello
Pinterest
Keep
Dropbox
GoogleEsitlus
Prezi
ForAllRubrics
Quizlet
Quizizz
Socrative
Kahoot!
Crosswordlab
TedTalk
TED-ED
Geoguesser
TravelerIQ
goQRme
Popplet
SoundBible
Opiq
KhanAcademy
ERRNovaator
Free Music Archive
jne



KLAHVIKOMBINATSIOONID ARVUTIS



Paremale

1. kleebi
3. aktiivse akna sisse-välja suumimine
6. salvestamine (dokument)
7. slaidiesitluse alustamine *Power Point*'is
8. kopeerimine

Alla

1. vali kõik
2. otsimine lehel, failis
3. lõika
4. praeguse toimingu peatamine või sellest väljumine
5. avatud rakenduste vahel liikumine
9. printimine

Kokk Heli Altmäe esmaabikoolitusel DIY (do it yourself—tee ise).



Foto kooli fb grupist



Seitsmendikud pealinna kuuske imetlemas



H. Mäe foto

Emakeele olümpiaadil Haapsalus käis Marja Järvi (7. kl.).

Meie kooli parimad **Fortnite**'i mängijad on Kaarel Aavekukk, Karl Kustavson, Kristjan Liivapalu, Raul ja Robin Reesar, Kristofer Gilden, Kevor Jõgisalu, Jan Robin Liidemaa, Jan-Erik Schults ja Timo Tšaban.

Silmatorkavalt palju medaleid on oma **spordialadel** saanud Carolina Treu (vibulaskmine), Getter Tõnstrem, Mirjam Kask ja Hannes Välis (maadlemine).

Lõpuklassid tuletavad meelde lapsepõlve lusti. →

Lapsed ja lapsevanemad! Palun tooge **rahvariided** kooli ära. Igal aastal tuleb ette, et mõni keskkooliõpilane toob ära terve komplekti kooli rahvariideid, mida kanti algklassides. Need ei peaks kodus kapis rippuma. Kiirustage, sest tantsupidu läheneb. Tantsuõpetaja tänab teid juba ette.

Kõik teed ei ole sel talvel eriti hästi lahti aetud. **Suusarajad** on seevastu väga hästi sisse aetud. Kasutage võimalust!



V. Karnau foto

digiABC
koostas õp R.
Leidsalu

Õp Leidsalu osaleb 7.-10. veebruaril Tartus toimival **informaatika** õpetamise konverentsil.

Keemiaolümpiaadil Haapsalus osalesid 8. klassist Elise-Maria Kük ja Sandra Martina Nagelman ning Raul Vahtmeister 9. klassist.

Neljandat korda võtsid meie õpilased mõõtu rahvusvahelisel inglise keele olümpiaadil **“Best in English”**, oma kooli parima tulemuse sai Anita Lipu (103/120)

7. veebruaril toimub järjekordne **öökool**, st tunnid on sel päeval öhtul hilja. Seekord keskendutakse ettevõtluse teemadele.