Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

TEACHERS HANDBOOK

This didactic material was created by the staff of the CURRY project and is released under the following Creative Commons license: Attribution - Non-commercial - Share Alike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0). You can use and edit the material, but you must credit the source and authors, you must share in the same way the original product was shared, and you must not make commercial use of it.

Teaching activity: Tervisliku eluviisi põhimõtted - mäng ja esitlus

ISCED level:

	ISCED1
v	ISCED2
	ISCED3

Duration in hours: 4

Typology:

v	Lesson
	Workshop
	Debate
	Role playing
v	Other

Summary: Õpilased on eelneva õppetegevuse raames otsinud, filtreerinud ning salvestanud ühisele veebiseinale (nt Tagpacker) Internetis leiduvaid teksti- ja videomaterjale tervisliku eluviisi kohta ja neil on olemas

eelteadmised, et koostada temaatiline esitlus ja õppemäng klassikaaslastele. Antud õppetegevuse eesmärgiks on koostada üks õppemäng LearningApps'i keskkonnas ja rühmatööna koostada esitlus tervisliku eluviisi kohta.

Competences activated:

	FF01 Search information	**Find and Filter**
	FF02 Analyse the elements of a web page	
	FF03 Filter information	
	FF04 Organize and store information	
	FF05 Recognize reliable information sources	
	FF06 Classify and tag	
v	CP01 Summarize digital content	**Curate and Publish**
	CP02 Re-elaborate and remix digital content	
v	CP03 Use online publishing tools	
v	CP04 Identify and employ licenses	
	CP05 Know how to cite sources	
	CP06 Curate content	
	CC01 Interact through digital technologies	**Communicate and Collaborate**
	CC02 Redistribute digital content	
	CC03 Collaborate through digital channels	
	CC04 Respect the netiquette	
	CC05 Manage digital identity	
	CC06 Engage in online citizenship	
Click here for more info on the competences		

Materials and resources needed: wifi-ühendus, (süle)arvuti

Description:

1. Õpetaja on õpilastele eelneva õpitegevuse käigus näidanud ERR arhiivist ,,Heureka'' saadet ,,Mida peaks sööma?''. Selles uuritakse, mida peaks terve inimene tarbima ja mis üldse sunnib sööma. Toimunud on ka nähtu ühisarutelu.
2. Õpetaja tutvustab õpilastele LearningApps'i keskkonda ja palub neil nähtud video põhjal teha sinna ise üks test, mida saavad kaaslased pärast lahendada. Selleks saadab õpetaja õpilastele e-päeviku kaudu LearningApps'i juhendi, kus tutvustatakse kuidas saab nii kontot kui ka mänge luua. Kui mäng valmis, siis õpilased riputavad mängude lingid Padletisse üles. Seejärel saavad õpilased üksteise mänge mängida.
3. Õpetaja palub õpilastel avada ühistööna koostatud Tagpacker'i leht, kuhu on õpilased üles riputanud erinevaid Interneti materjalide linke tervisliku eluviisi põhimõtete kohta.
4. Õpetaja moodustab 3-liikmelised rühmad Keamk'i keskkonna abil.
5. Õpilased koostavad rühmades Google'i esitluse teemal ,,Tervisliku eluviisi põhimõtted'' ning esitlevad seda kaaslastele.
6. Õpetaja palub õpilastel kokkuvõtteks teha mõistekaart teemal ,,Mida sain teada tervislikust eluviisist?''. Selleks kasutavad õpilased Coggle keskkonda. Õpilased saavad sinna logida Google'i konto kaudu.