



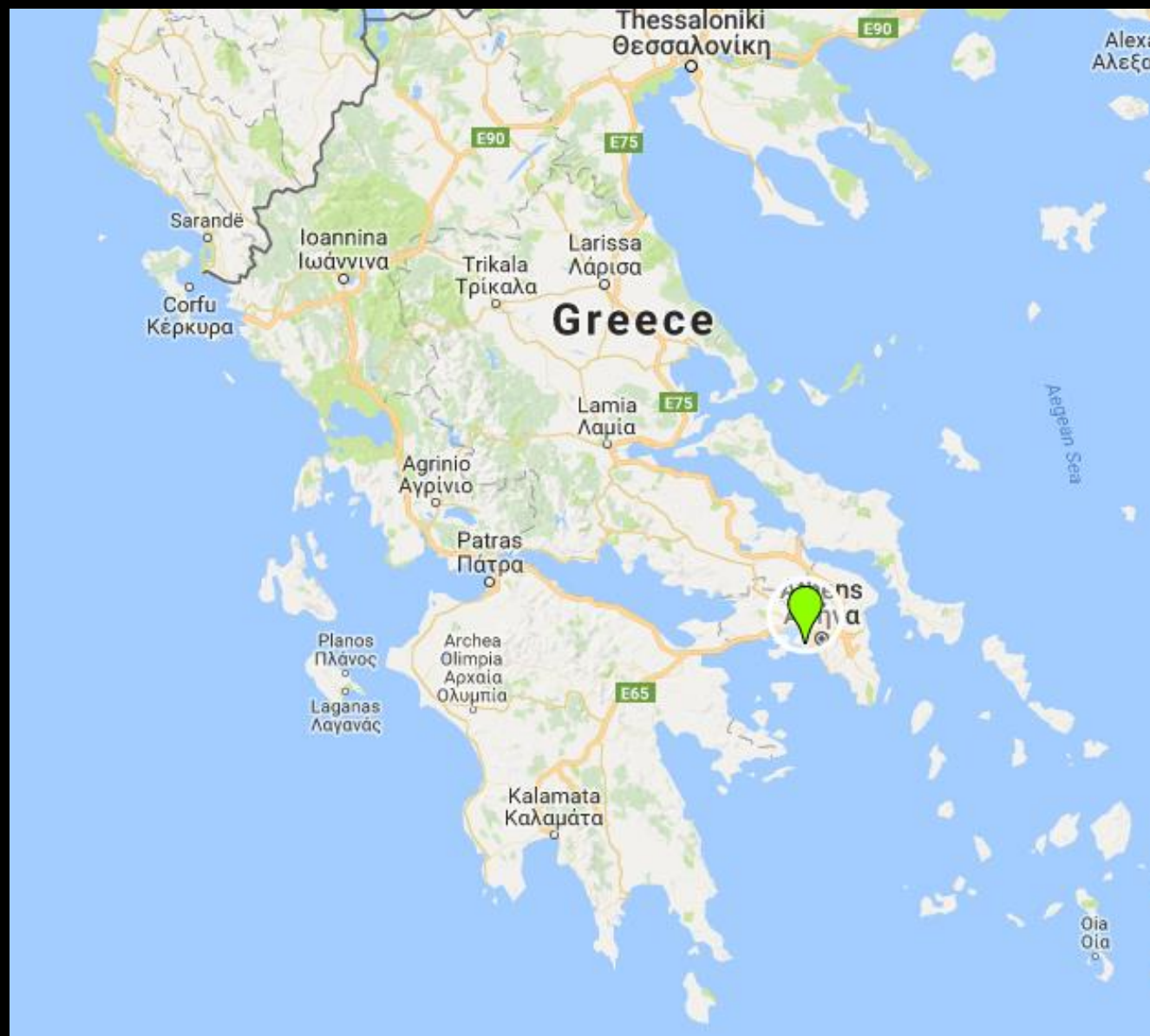
Erasmus+



„Innovaatilised õppemeetodid“ Erasmus + koolituse põhjal

Kaja Paulus

Pilleriin Altermann



Innovaatilised õppemeetodid

- Innovaatilised õppemeetodid = aktiivõppemeetodid
- Jagatud võim õpetaja ja õppijate vahel
- Õpingute sujumine on eelkõige õpilaste juhitud

Projektiõppe meetod

- fookus õppimise protsessil, mitte konkreetsete eesmärkide saavutamisel
- seotus reaalse maailma / eluga
- õpetajal rõhk eeltööl
- projekti kulg paika õpilastega, sh hindamine, hindajad
- töö gruppides
- alustama peaks „isu tekitajaga“ (video, ekskursioon, artikkel, külaline)
- avalik hindamine

Projektiõppe meetod

- Õpetaja kui julgustaja, toetaja, küsimuste esitaja

Kasutamise võimalused raamatukogus

- partner koolile, lasteaiale
- turism & andmebaasid

„*Field study*“ ehk uurimuslik väliõpe

- õppimine toimub reaalses elulises keskkonnas
- enne väliõppele suundumist eeltöö, uurimine, selge eesmärk õpilastele
- paika pannakse esialgne hüpotees, arvamus
- tõendusmaterjalide otsimine
- väljale minek ja seal kinnituste otsimine
- väljale minemisest olulisem uurimustöö osa

„*Field study*“ ehk uurimuslik väliõpe

Kvalitatiivsed uurimismeetodid:

- intervjuud (struktureeritud, semistruktureeritud, vestluslikud)
- vaatlus
- osalusvaatlus
- arhiivmaterjalide otsingud

„*Field study*“ ehk uurimuslik väliõpe

Tõendusmaterjalid:

- ametlikud dokumendid (käskkirjad, määrused), seadused, uuringute tulemused, ajalehe artiklid, kaardid, tabelid
- intervjuude ja küsimustike tulemused
- otseste vaatluste ja osalusvaatluste tulemused
- tekstid, pildid, uurimustöö käigus kogutud esemed

Kasutamisevõimalus raamatukogus – olla partneriks koolidele, lasteaedadele (kohaks, kuhu tullakse väliõppele või kus kogutakse andmeid)

Debatt

- Formaalne argumenteerimine, paika pandud reeglite alusel vastandlike vaadete esitamine ning vastase vaatenurkade vaidlustamine

Debati kasutamine õpetab:

- argumente esitama
- rahulikuks jäämist
- kuidas vastanduda esitades fakte või hoopis vastandvaatenurki
- uurimustöö vajalikkust

Debatt

Debati kasutamine õpetab:

- leitud info õigsuse hindamist
- kommunikatsioonioskusi

Kasutamisevõimalus raamatukogus

- kirjandustegelaste tegevust analüüsid
- õpetada õpilasi debatiks valmistumisel andmeid ostima, allikaid hindama
- kogukondlikul tähtsal teemal debatti algatamine ja korraldamine

Kogukonna kaardistamine

Kogukonna kaardistamise käigus koguvad õpilased infot, mis esitatakse hiljem ühise kaardina. Meetodit kasutatakse näiteks ettepanekute tegemiseks, kogukonna murekohtadele tähelepanu juhtimiseks jne. Eesmärk on tuua muutust.

Kogukonna kaardistamiseks tuleb:

- õpetaja ja õpilased panevad paika üldeesmärgi
- otsustatakse, keda ja millises faasis kaasatakse
- otsustatakse, millist infot koguda

Kogukonna kaardistamine

- reaalne kogukonnas info kogumine
- kaardi loomine ja esitlemine sihtgrupile

Kasutamine raamatukogus:

- Hiiumaa kirjanduslikud paigad
- raamatukogu asukoha ja lähiümbruse kaardistamine

Ajurünnak

3 olulisemat komponenti:

- üks konkreetne küsimus
- kritiseerimisvaba ideede esitamine
- ideede paljusus

NB! Kasuta inspireerimiseks video, arutelu, artiklit, mis annaks esialgse mõtte

Ajurünnaku kasutamisel:

- loo sobiv atmosfäär
- vali ja pane paika läbiviija

Ajurünnak

- pane paika ajalimiit ja reeglid
- selgita, kas kõik saavad küsimusest aru
- sea kriteeriumid ideede hindamiseks
- peale hindamist valida välja 2-3 potentsiaalset ideed
- ajurünnaku ideesid kasuta ja anna ajurünnakul osalejatele nende kasutamisest teada

Kasutamine raamatukogus: grupi teadmiste kaardistamiseks või otsides lahendusi mingile konkreetsele küsimusele (kuidas võiks raamatutegelane käituda?)

Rollimängud ja draama

Draama = käsikirjaline, valmis tekst, kunstiline eesmärk

Rollimäng= spontaanne, dünaamiline, hariduslik eesmärk

Rollimängude kasutamiseks:

- arvesta õpilaste vanuse ja taustaga
- teemavalikuid rohkem kui õpilasi
- selgita teemat, inspireeri
- loo situatsioon (muusika, dekoratsioonid, ruumi asetus)

Rollimängud ja draama

- kaalu filmimist
- selged, kirjalikud juhised
- anna piisavalt infot, et roll oleks reaalne

Nipid:

- rollimängu keskel ootamatu rolli vahetus
- ootamatute esemete kasutamine jutustamisel
- „Kasutusjuhendi“ koostamine
- eesmärk, takistus, eksistentsi tähtsus

Rollimängud ja draama

Rollimäng:

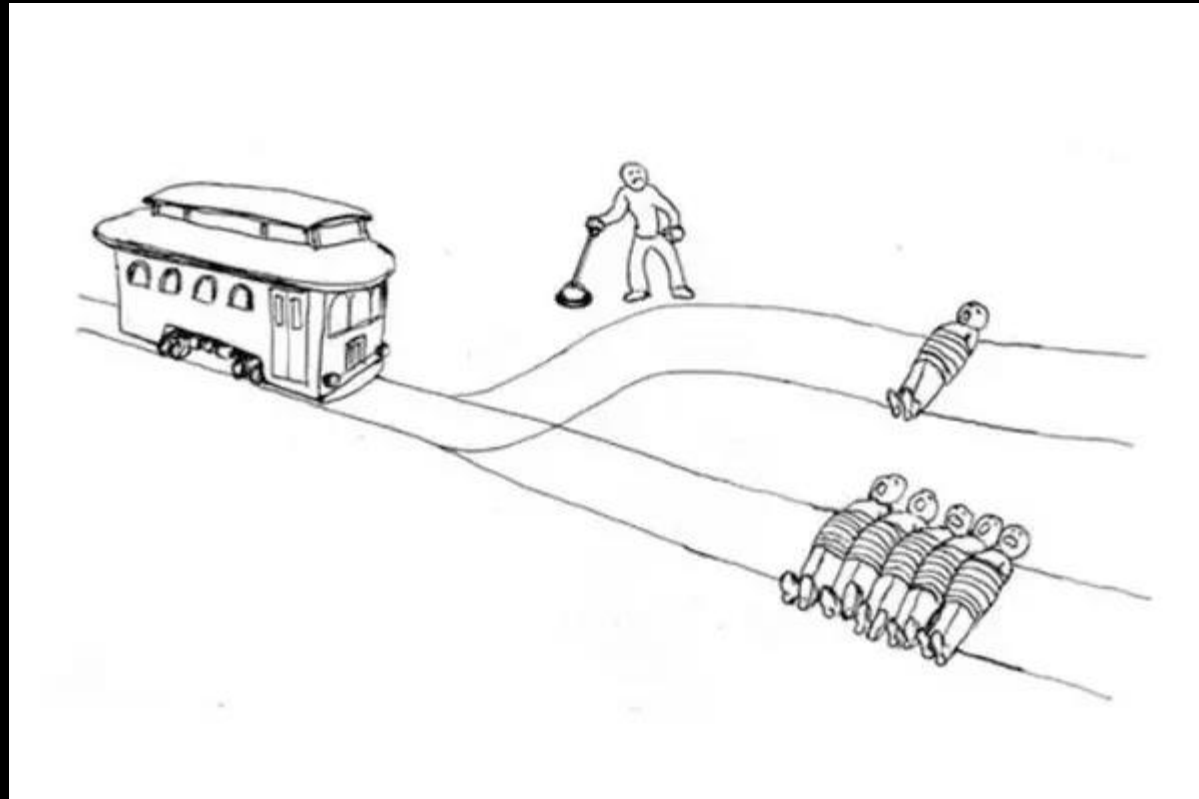
- päris elu simuleeriv, motiveeriv, arendab kriitilist mõtlemist
- paneb tegutsema, kujundab arvamust, interdistsiplinaarne, empaatia

Kasutamine raamatukogus:

- rollimängud kirjandusteoste põhjal
- raamatukogu mängimine (väikelastega raamatukogutunni tegemine)

Eetiline dilemma

Eetiline dilemma = situatsioon, kus tuleb valida kahe võrdselt soovimatu või eetiliselt sobimatu valiku vahel.



Eetiline dilemma

Eetilise dilemma otsuse tegemise protsess:

- probleemi identifitseerimine
- asjaosaliste identifitseerimine
- situatsiooni diagnoosimine
- valikute analüüsimine
- otsuse tegemine
- tegutsemine

Kasutamine: kirjandusteoste analüüsimiseks õpilastega

Mõttekaart

Kaart informatsiooni korrastamiseks värvilise, meeldejääva ja organiseeritud pildina.

- kirjuta idee (horisontaalselt asetatud) lehe keskele
- kasuta erinevaid värve ja pilte, pigem üksikuid sõnu kui lauseid
- täienda keskset ideed uue informatsiooniga, ühenda ümarate joontega

Kasutamine raamatukogus: koolituste või raamatukogutundides ülesandena omandatud teadmiste kirja panemiseks. Raamatute analüüsimisel, kokkuvõtete tegemiseks, andmebaasi koolitusel mõttekaart andmebaasidest