

Programmeerimise algõpetus

Tunnis kasutatud keskkond:



[Code.org](https://code.org)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande eesmärgid ja kirjeldus:

Kasutame Code keskkonda 1x nädalas matemaatika tundides. Klassi seinal on QR kood, mille abil õpilased saavad otse keskkonda siseneda.

Code.org keskkond on mänguline programmeerimise keskkond, mis arendab loogilist mõtlemist, koostööoskust, loovust ja suutlikkust oma ideid ellu viia. Sobib alates koolieelikutest kuni gümnaasiumi tasemeni välja. Iga õpilane saab edasi liikuda omas tempos, õpetaja näeb kogu klassi edenemise ja tegevuste ülevaadet.

Keskkonna eelised:

- *õpilane ei vaja meilikontot – õpetaja ise loob klassi ja õpilaste kontod.
- *igale õpilasele saab välja printida aadressi ja parooli, mille saab kleepida nt päevikusse.
- *õpetajal on terve klassi tegevusest hea ülevaade.
- * keskkond on õpilase jaoks lihtne ja loogiline ning kasutatav nii arvutis kui ka tahvlites.
- * iga taseme juures saab õpilasele välja printida ka tunnistuse.

Klass: 1a

Õpetaja: Anne Kaare; Pärnu Vanalinna Põhikool

Matemaatika. Programmeerimine