

Hariduse Infotehnoloogia Sihtasutus

Õppijate konkursitööde hindamismudel

Aasta 2015

Sissejuhatus

Hariduse Infotehnoloogia Sihtasutus (HITSA) korraldab igal õppeaastal õppijatele väljakutset pakkuvat info- ja kommunikatsioonitehnoloogiaga (IKT) seotud loovtööde konkursi, mille eesmärk on anda õppijatele võimalus rakendada põnevaid uuenduslikke ideid ja arendada seeläbi enda digipädevusi. Digipädevuste arendamine on osa elukestvast õppimisest ning aitab paremini toime tulla tehnoloogia otstarbekamal ja tulemuslikumal kasutamisel (Elukestva õppe strateegia 2020).

Konkursi kaudu areneb õppija uuendusaltiks ja nüüdisaegseid tehnoloogiaid eesmärgipäraselt kasutada oskavaks inimeseks, kes tuleb toime kiiresti muutuvast tehnoloogilises elu-, õpi- ja töökeskkonnas (Põhikooli RÕK lisa 12, Gümnaasiumi RÕK lisa 13)

HITSA õpilastööde konkursile esitatud digiloovtööd peavad olema seotud riikliku õppekava eesmärkidega ning toetama läbivaid teemasid. Tööde hindamise aluseks on hindamismudel seitsme hindamiskriteeriumiga. Tulenevalt konkursside erisusest võib konkursitööde hindamisel rakendada ka teisi täiendavaid tingimusi ja nõudeid (nt autoriõigustest kinni pidamine, kasutatud allikatele viitamine, teistel konkurssidel osalemine jne). Nendele mittevastamisel on konkursi korraldajal õigus esitatud töö konkursilt tagasi lükata.

Hindamismudeliga hinnatakse alus-, üld- ja kutsehariduse õppijate loovtööd ja digitaalset arengumappi, milles on kirjeldatud loovtöö tegemise protsess. Lisaks hinnatakse loovtöö ja digitaalse arengumapi kvaliteeti (korrektne vormistus, asjalik sisulooime).

Hindamismudel koosneb seitsmest kriteeriumist, milleks on koostöö, probleemilahendus, teadmiste kasv, digivahendite kasutamine, loovtöö innovaatus, loovtöö vormistamise kvaliteet ja digitaalse arengumapi kvaliteeti.

Kõikidel kriteeriumitel on hindamisskaalaks punktivahemik 1 - 6.

Hindamiskriteeriumite juures ei ole eraldi skaala kõiki punkte lahti seletatud, mis võimaldab kriteeriumile vastavust hinnata vabamalt. Hinnangu andmisel on abiks järgnev lähenemisviis, kus

- 1 – mitterahuldav (tulemust ei saa hinnata);
- 2 – puudulik (tulemuses esineb rohkesti olulisi puudujääke);
- 3 – rahuldav (tulemus on suurte puudujääkidega, aga parandatav);
- 4 – hea (tulemuses on vähe olulisi puudujääke, on kergesti parandatav);
- 5 – väga hea (tulemus on eesmärgipärane);
- 6 – suurepärase (tulemus ületab ootusi).

Hindamisel tuleb silmas pidada kahte põhimõtet:

- Konkursitöö esitaja vanus – kas tegevused ja eesmärgid olid autorile eakohased;
- Tõendite olemasolu – konkursitöös on esitatud tõestusmaterjalid (pildid, videod, dokumendid vm).

Hindamiskriteeriumid

1. Koostöö

Koostööoskus on üks olulisemaid oskusi elukestvas õppimises, kuna koostöös õppides toetatakse üksteist probleemide lahendamisel, õpitakse üksteiselt ja luuakse ühisteadmist. Konkursitöö tegemise protsess peab andma õppijatele võimaluse teha teistega koostööd. Õppijad võivad teha konkursitööd individuaalselt, paaris või meeskonnas, kuhu võivad olla kaasatud teised inimesed oma õpperuumist või väljapoolt seda. Näiteks koostöö klassi- või rühmakaaslastega, juhendajaga, teiste klasside või koolide õppijatega, ekspertidega, sugulastega jne. Koostöö etappe ja rolle peavad õppijad kajastama digitaalses arengumapis.

Soovitused:

- Koostööga on tegu siis, kui õppijad jagavad erinevaid rolle ja võtavad koostöös vastutuse tulemuse saavutamiseks. Vastutus jaguneb omakorda kolmeks etapiks:
 - o õppijad on võtnud sisulised otsused vastu, arutades need läbi meeskonnas või teiste osapooltega (nt millisel teemal või valdkonnas otsustatakse töö teha, millist probleemi lahendada hakatakse, mis on eesmärgid jne).
 - o õppijad on koostöös läbi arutanud konkursitöö tegemise etapid (ajakava, milliseid töövahendeid ja -võtteid kasutatakse).
 - o õppijad on kaasanud teisi osapooli otsustusprotsessi, mis puudutab lõpplahenduse funktsionaalsust, kasutatavust ja väljanägemist.
- Oluline on, et otsused on tehtud õppijate poolt (mitte juhendaja või õpetaja poolt).

2. Probleemilahendus

Kriteeriumiga hinnatakse, kas õppijad valisid loovtöö tegemisel neile mõne olulise probleemi lahendamise. Igapäevaelus eksisteerivaid probleeme võib olla erinevaid - isiklikke, elulisi, tehnilisi, globaalseid jne. Probleemi lahendamine on tihedalt seotud kõigi teiste hindamiskriteeriumitega. Oluline on, kuidas õppijad probleemi teadvustavad ja kuidas nad suudavad oma teadmisi rakendada probleemi lahendamisel.

Soovitused:

- Probleem, mille lahendamisele õppijate konkursitöö on keskendunud, ei pea olema uudne laiemale üldsusele. Oluline on, et probleem oleks uudne ja tähtis õppijatele endale.
- Probleem, mida soovitakse lahendada, on soovitatav lasta teistel arvustavalt hinnata.

3. Teadmiste kasv

Kriteeriumiga hinnatakse, kas uute teadmiste omandamine probleemi lahendamisel laiendas õppijates aineüleseid teadmisi. Õppijatele uute teadmiste andmine ei taga igakord teadmiste kasvu. Teadmiste kasvuga on tegu siis, kui õppijatel on toimunud muutus üldises arusaamas. Muutus väljendub siis, kui õppija rakendas saadud teadmisi uues või teises kontekstis ning ühendas informatsiooni ja ideed rohkem kui ühe aine või teemaga (interdistsiplinaarsus).

Soovitused:

- Õppija jaoks on teadmine uus siis, kui ta puutub sellega esmakordselt kokku. Sellisel juhul on tegu õppijale uue teadmise omandamisega.
- Uue fakti õppimine ei ole automaatselt uute teadmiste loomine, kui ei ole toimunud tõlgendamist, sünteesimist, analüüsimist ega informatsiooni ja ideede hindamist.
- Teadmiste kasvu hindamisel on digitaalses arengumapis tõestuseks õppijate poolt tehtud enese tunnetamine ja peegeldamine (refleksioon), millest peab selguma, kuidas kogutud informatsiooni ja ideid tõlgendati, analüüsiti, sünteesiti ja hinnati.

4. Digivahendite kasutamine

Kriteeriumiga hinnatakse, kas õppijad kasutavad digivahendeid eesmärgipäraselt uute teadmiste omandamisel, probleemi lahendamisel ning loovtöö loomisel. Digivahendite oskuslik kasutamine on aina olulisem nii elukestvas õppes kui ka tööelus. Digioskusi on vaja mitte ainult informatsiooni ja ideede tarbimiseks, vaid ka selleks, et ise uudseid lahendusi luua.

Soovitused:

- Konkursitöö koostamisel peavad digivahendeid kasutama õppijad iseseisvalt. Juhendaja või õpetaja on digivahendite kasutamisel nõustaja rollis.
- Oluline on silmas pidada, et konkursitöö koostamisel kasutatakse digivahendeid probleemi lahendamisel eesmärgipäraselt. Hindaja peab märkama, kas digivahendid aitasid oluliselt kaasa uudse lahenduse tekkele.
- Väärtust tõstab avatud ja vaba tarkvara kasutamine või vähemalt alternatiivide väljatoomine, mis annab võimaluse kõikidel teistel huvilistel välja pakutud loovtöö ideed ellu viia lisakulutusi tegemata.

5. Loovtöö innovaatus

Kriteeriumiga hinnatakse konkursitöös valminud loovtöö sisulist uuendusmeelsust ja selle köitvust ning võimalusi rakendada loovtöö lahendust elulistes situatsioonides. Head ideed sünnivad siis, kui probleemi iseloom on õppijale endale hingelähedane ja kui probleemi soovitakse lahendada paremini, kui seda seni on tehtud.

Soovitused:

- Loovtöö teema ja/või probleemi peavad leidma õppijad iseseisvalt, sellega toetatakse õppijate huvi ja soovi ise lahendusi leida.
- Loovtöö innovaatus ja rakendatavust on soovitatav enne lõplikku konkursile esitamist testida reaalsetes olukordades.

6. Loovtöö vormistuslik kvaliteet

Uudsete lahenduste loomisel on väga oluline tagada hea vormiline kvaliteet. Mõne hea idee võib mõnikord ära rikkuda ebakvaliteetne lahendus, hea lahenduse ebakvaliteetne vormistus. Loovtöö kvaliteedi puhul hinnatakse selle sisu (nt keeleline korrektsus, faktitõesus vm), funktsionaalsust

(väljapakutud lahendus on kvaliteetselt teostatud) ning visuaalsust (kujunduselementide oskuslik kasutamine).

Soovitused:

- Loovtöö tegemisel on oluline kontrollida kõigi selles sisalduvate vahendite toimivust levinumate veebilehitsejatega (Chrome, Firefox, Internet Explorer) ja erinevate seadmetega (arvuti, nutitelefon, tahvelarvuti jm).
- Loovtöö sisuliseks testimiseks soovitame kaasata teisi õppijaid või õpetajaid.
- Testimistulemuse tagasiside saamiseks soovitame läbi viia küsitluse, kus saab anda eraldi hinnangu kujundusele, keelelisele korrektsusele, arusaadavusele, atraktiivsusele, seotusele praktilise eluga jne.

7. Digitaalse arengumapi kvaliteet

Konkursitöö lõpptulemuse hindamisel on väga oluline kirjeldada digitaalses arengumapis loovtöö tegemise protsessi ning lisada tõestusmaterjalid, mis annavad selge ülevaate, kuidas lahenduseni koostöös teistega jõuti. Kriteeriumiga hinnatakse digitaalse arengumapi sisukust, tehnilist teostust, ülesehitust ja visuaalsust.

Digitaalse arengumapi hindamisel lähtutakse järgnevalt:

- esitatud materjalid on keeleliselt korrektsed
- korrektselt on viidatud kasutatud materjalidele (välistele allikatele)
- esitatud tõestusmaterjalid (nt videod, helifailid jne) on töökorras
- järgitud on materjalide esitamisel üldtuntud formaate ja nende mõistliku mahtu
- läbivalt on kasutatud ühtset disaini (nt kirjastiil, värvid, pildid), mis on visuaalselt ühtlane.

Arengumappi on lisatud mõni alljärgnev tõendusmaterjal:

- Tegevuste ajakava, kus on välja toodud iga meeskonnaliikme või teiste osapoolte ülesanded ja vastutus.
- Konkursitöö teostamise arutelude ja vastuvõetud otsuste sissekanded.
- Mõne teise isiku vaatlus või hinnang konkursitöö tegemise protsessi kohta.
- Video või pilt õppijatest konkursitöö tegemisel, kus on jäädvustatud õppijate omavaheline suhtlus, arutelu ja ühistöö.
- Kokkuvõtte, kuidas koostöö sujus, kuidas tähtaegadest kinni peeti jne.
- Selgitus, mis kirjeldab probleemi olulisust õppija jaoks, vastavust ainekavale, reaalsele elule, aktuaalsele teemale vms.
- Kirjeldus või analüüs selle kohta, kuidas õppijad jõudsid loovtöö teemani või probleemini ja kuidas nad selle lahendasid.
- Kokkuvõtte, milliseid uusi teadmisi loovtöö tegemise käigus omandati vastavalt seatud eesmärkidele.
- Selgitus selle kohta, mis teeb konkursitööst uuendusmeelse töö.
- Kirjeldus, milliseid digivahendeid kasutati ja kuidas digivahendite kasutamine aitas kaasa teadmiste kasvule ja kas need andsid tööle lisaväärtust.
- Muu tõendusmaterjal: pildid, skeemid, kirjalikud tööd, veebileht, esitlused, mängud jne.