

Koka praktilise töö mängulised, visuaalsed juhendid ja testid nutiseadmes

Kadri Vallimäe

“Digimeister 2017: kätelkõnd”
24. august Rakvere Ametikool

-
- Mida?
 - Kuidas?
 - Kellele?



Eesmärk:

Minu peamine eesmärk on välja selgitada digivarade kasutusele võtuga, selle tõhusust.

Minu esmane nägemus oli/on:

- loodav rakendus võiks olla üles ehitatud mänguliselt
- korrastatud õpikeskkond
- kõigile kättesaadav
- õpetajal sisselogitav

Rakenduse kavand saab olema minu magistritöö väljund

- MILLINE? on kokanduseriala õpetajate suhtumine nutiseadmete kasutamise vajalikkusesse laiemalt
- MILLISED? on õpetajate konkreetsemad ootused kavandatavale rakendusele

Rakenduse loomiseks kasutan üle Eesti toitlustuserialade kutseõpetajate abi.

Magistritöö valimi moodustamisel kasutan nn eesmärgist lähtuvalt valimit, kus uurijana lähtun oma teadmistest, kogemustest ja eriteadmistest valitud ekspertide kohta

Loodavat õppevara on võimalik ühildada teiste majutuse ja toitlustuse erialade õppekavadega:

- eelkutseõppes
- kokandus tundides üldhariduskoolis
- täiendõppekoolitustel
- koka ja abikoka ettevalmistamisel kutseeksamiks
- kodukokad

Kriteeriumid

- töötamine kokanduseriala õpetajana kutsekoolis;
- töökogemus vähemalt kolm aastat kutseõpetajana;
- läbitud koolitusi e-õppe rakendamiseks viimasel kahel õppeaastal.

Õppevara edukas loomiseks on vajalik kõigi meie osalus, antud mudeli rakendamisel. Ainult nii on võimalik saada parim tulemus, kuidas antud rakendus õppetööd paremaks ja õpilastele selgemini arusaadavaks on muutnud.

Täna kaasa mõtlemast!