

6. Erinevate tekstide loomine

Eeltöö

1. Õpetaja valib klassile sobiva harjutuse:
 - a. ära kirjaharjutus,
 - b. sõnavaraharjutus,
 - c. kirjutamine 5 punkti järgi,
 - d. pildiseeria järgi jutu kirjutamine,
 - e. referaat,
 - f. või muu kirjatöö.
2. Õpetaja selgitab, millist tarkvara kasutada ja mille poolest erineb teksti sisestamine arvutis vihikusse kirjutamisest. [Õpetaja esitluse](#) abil tutvustatakse tekstide vormistamist olenevalt valitud ülesandest, näiteks:
 - a. slaid 3 loetelu nõuetest arvutis valmistatavale tekstile;
 - b. slaid 18 video Google Drive'is kirjaliku töö vormistamine ja jagamine õpetajaga;
 - c. slaid 20 teine loetelu nõuetest arvutis valmistatavale tekstile;
 - d. tugevamatel õpilastel võiks lasta referaate koostada ja klassile ette kanda. Neile võiks tutvustada meie kooli referaadi vormistamise juhendit aadressil: digitaip.ee/referaadi-vormistamine

Praktiline töö arvutitega

1. Õpilased võtavad üksteise järel laadimiskapist arvutid.
2. Õpilased täidavad õpetajalt saadud ülesande. Ära kirja või sõnavaratöö tekst on klassis ekraanil.
3. Kui tööd hakkavad valmis saama, võiksid õpilased klassis ringi liikuda ja kaaslaste töid vaadata.
 - a. Kellegi töö kohta midagi halvasti öelda ei või. Kiita võib.
 - b. Soovijad võiksid välja tuua, missugune töö neile kõige rohkem meeldib.
4. Kirjatöö lõppedes meenutab õpetaja elementaarseid nõudeid kirjatööle (vt õpetaja esitluse slaid 3 või 20)
5. Vajadusel töö salvestamine (MS Word, Wordpad, Notepad vm) või õpetajaga jagamine (Google'i dokumendid) .
6. Kõikide akende sulgemine ja arvutist välja logimine või arvuti sulgemine.
7. Mobiilse klassi arvutid panna laadimiskappi ja hiired õrnalt kokku ja kasti.

Meenutamine (kõnelemine, kirjutamine, joonistamine, ...)

- Räägi pinginaabriga 3 minuti jooksul, mille poolest erineb arvutis tööde vormistamisest vihikus.
- Paaris- või rühmatöö. Koostage arvutis tekstide loomise meespea.
- Väga hästi õnnestunud loovtööde või referaatide esitamine klassikaaslastele (üldjuhul mõnes järgmistest tundidest).