

NISSI KOOLI SÕNUMID

Naljakuu
TRI



Valmiv koolimaja on välimuselt olemasoleva maja digitaalne koopia. Foto: Nissi kooli pildikogu.

NISSIS KOOLIL KERKIB UUS DIGITAALNE ÕPPEHOONE

Nissi kooli juhmkond

Distsantsõpe on Nissi koolis hoo sisse saanud ja õpitulemused on päev-päevalt paranenud. Nii sündiski otsus, et taolist õppimisviisi jätkatakse ka pärast eriolukorra lõppu. Saue valla toel alustati uue digitaalse õppehoone ehitamist populaarse mängukeskkonna Minecraft uusimas serveris Schoolcraft.

“Minecraft on meie õppijate hulgas alati populaarne olnud ja lapsed tunnevad end plokkidemaailmas koduselt,” sõnas koolidirektor intervjuus Saue Valdurile otsuse tagamaid selgitades. Praegu käib kibekiire seinaplokkide ladumine ning koolijuhi sõnul võib uue hoone valmimist loota juba aprilli lõpuks.

Valmiv koolimaja on välimuselt olemasoleva maja digitaalne koopia. Nii näiteks saab kooli saalis korraldada teemantmõõgavõistlusi või kooliõuel kasvatada suhkruroogu ja teisi Minecraftist tuntud kultuure. Tööõpetuse klassis hakkavad õpilased omandama oskusi uute ehitusplokkide valmistamiseks.

Mõningased muutused ootavad ees ka ainekavasid. Nii loobutakse edaspidi matemaatikas ringi pindala ja übermõõdu arvutamisest ning keskendutakse rohkem ruudu ja ristküliku seonduvatele arvutustele. Geograafiasse ja loodusõpetusse lisatakse õppeteemad virtuaalsete maa-

ilmade ja serverite kohta. Kehalises kasvatuses hakatakse harjutama teleporteerumist. Õpilaste jaoks, kes õigeaegselt ülesandeid ei esita ja õppetöös maha jäävad, lisandub uus hinne “R” ehk “respawn”, mis märgib vajadust aine või õppeaastaga uuesti alustada.

Toitlustusfirma Dailyga on sõlmitud kokkulepe sigade, lehmade, lammaste ja kanade tarnimiseks kooli sööklasse. Koolitoidust üle jäävat materjali (nahka, sulgi jmt) planeeritakse taaskasutada käsitöö klassis koolivormide valmistamiseks. Juba käivad ka läbirääkimised Schoolcrafti liides- tamiseks eKooli ja olulisemate e-plat- vormidega. Samuti on alustatud õpetajatele minecrafti stiilis profiilide loomist.



VÄRSKES NUMBRIS:

- Nissi kool liigub!
Vahetulemused, lk 2
- Minu kriisiaja klassiruum,
lk 3
- Õpetaja Reelika nutinurk,
lk 3
- Lihtne viis kuidas aega
veeta, lk 4
- Raamatute laenutamine,
lk 4

Treener Ants Kiisa liikumisväljakutse

VAHETULEMUSED

Seni oleme üheskoos liikunud juba üle 1500 km. Kes jalgrattaga, kes jalgsi. Sellel nädalal tegime väikese vahekokkuvõtte ja loosisime kõikide osalejate vahel välja auhinnad.

Aktiivsemad jalgsi liikujad on:

- Liisa ja Laara Orutalu 209,39 km
- Kardo Kutti 152,85 km
- Annely Ajaots 152,25 km
- Helen Bristol 128,77 km
- Ketter Sassi 122,53 km
- Kurmet Kutti 93,03 km

AUHINNAD

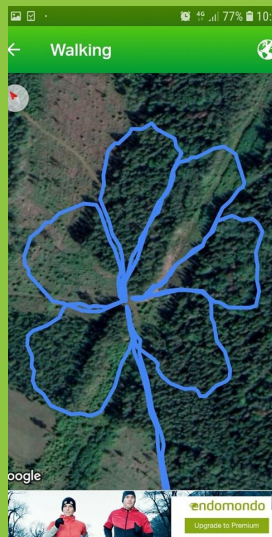
Tänu sellele, et meie kampaanial on rikkalik auhinnalaud, loosime välja mõned preemiad ka kõikide osalejate vahel!

Olybeti kaelasalli on võitnud:

- Laara Orutalu
- Evelin Alliksaar
- Kasper Verner
- Kurmet Kutti
- Ly-Sandra Uueni

NB! Auhinna üleandmiseks võetakse võitjatega ühendust! Järgmine loosimine juba nädala pärast!

Huvijuht



KAS KETTAGOLF ON KRIISIAJAL OHUTU?



Huvijuht

See küsimus on tekitanud palju vastakaid arvamusi. Hetkel kui rahvakogunemised on keelatud ja reeglit 2+2 tuleb järgida, on väga keeruline õigeid viise leida kuidas vabas õhus aega veeta. Mis puudutab kettagolfi ehk *discgolfi*, siis on see ajaveetmise viis märksa ohutum kui mõnel populaarsel matkarajal liikumine. Seda seetõttu, et juba mängu ohutusreeglid nõuavad mängijatelt distantsi hoidmist.

Siin ka lühike selgitus.

1. "Tii ala" ehk koht kus sooritatakse esimene vise korvi suunas. Selleks, et juba viset sooritada on vaja viskajale ruumi anda!
2. Igal järgmisel korral visatakse sealt kuhu ketas maandus.
3. Visatakse korda mööda ja viske sooritanud mängija ei tohi viskesektorisse enne liikuda kui kõik mängijad on oma viske sooritanud. Ketta visanud mängija ootab ja tagab selle, et kaasmängijal saaks võimalik segamatult viske sooritada.
4. Iga mängija mängib oma ketastega.
5. Kui rajal on teisi mängijaid, oodatakse seni kuni viskesektoris ei ole teisi mängijaid.

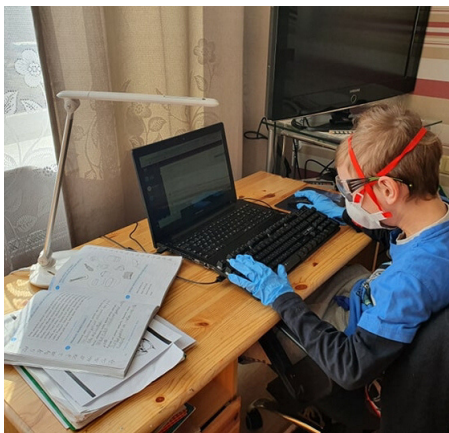
Kettagolfi mängureeglid nõuavad mängijatelt distantsi hoidmist ja seetõttu ei ole nõutud kahemeetrise vahe hoidmine mängijate vahel keeruline.

Nagu näha on juba mängu iseloom selline, et inimesed peavad distantsi hoidma. Isegi kui mängu alal on rohkem inimesi on ohutu kauguse tagamine võimalik ja kuna iga mängija mängib oma isiklike vahenditega.

Hetkel on soovitus, et võitjaid ei kallista ja hoiame nõutud vahet! Discgolfi reeglid ja terminid leiad internetist: <http://discgolfiliit.ee/discgolfi-koodeks/>.

MINU KRIISIAJA KLASSIRUUM

Huvijuht



1.–8. aprillil oli stiilinädal, mille käigus kogusime pilte õpilaste ja õpetajate kodusest klassiruumist. Kõik õpilased ja õpetajad küll oma õppimise- või töökohast pilte ei saatnud, kuid need pildid, mis huvijuhini jõudsid olid vahvad.

Pilte kogusime eesmärgiga teha koolipilt meie kooliperest distantsõppe. Siinkohal ka mõned stiilinäited.



No kes ei tunneks kodus õppimise ajal puudust oma kooli- ja klassikaaslastest! Praeguseks hetkeks tunded ilmselt puudust isegi nendest kõige hullematest!

Õnneks on olemas suhtlusvõrgustikud ja kindlasti on suuremal osal teist Messengeris oma klassi ühine vestlusgrupp, kust saab tuge siis kui mõne koduse ülesandega hätta jääd või siis kui lihtsalt lobiseda ja naljakaid GIF-e jagada tahaks.

Kõik oleks justkui tore, aga kui telefon kogu päeva lustlikult plõnisedes uutest sõnumitest teavitab on suisa võimatu õppetööle keskenduda. Lisaks tekitab pidevalt telefoni kiikamine vastikut ärevust ning suurendab tarbe-

tult pikaks nutiseadmes veedetava aja.

Kahjuks ei ole alati abi ka sellest, kui telefon hääletule režiimile panna. Sest vanaema võib helistada ja uurida, kas sa lõunaks ikka võileiba sõid ja kas tema kootud sokid ikka olid parajad. Seda ei tohi mingil tingimusel ju maha magada.

Siin tuleb appi minu esimene diginipp, mida mulle tundub, et paljud ei tea. Messengeri vestlusgrupi seadetest (avaneb arvutis hammasratta ikooni või kolme täpikese alt, nutiseadmes i-tähe alt) saad vestluse vaigistada kas 15 minutiks või siis üheks, kaheksaks või 24 tunniks. Või suisa niikauaks kuni otsustad

ÕPETAJA REELIKA NUTINURK



ise märguanded lubada. Nii saad ise otsustada, millal uusi sõnumeid lugemas käid.

Ole oma vestluse peremees ja võta sõpradega tsättimisest parim!

KUI KODUS ON IGAV

Laevade pommitamine

Täna tutvustan teile jälle üht huvitavat mängu, millega kodus aega saab veeta. Tegemist on küll juba päris vana strateegiamänguga, kuid tänu sellele, et elame digiajastul saab seda mängu oma sõbraga mängida, kasutades suhtlemiseks Messengeri, Skype'i või mõnda muud suhtlusrakendust.

Mängust lähemalt:

Eesmärk: Vastase laevastiku purustamine! Võidab see, kes vastase laevastiku enne põhja laseb!

Vahendid: Ruuduline paber (kui ei ole joonista ise ruudud), kirjutusvahend.

Osalejad: Kõige lihtsam on kahekesi, aga saab mängida ka siis kui osalejaid on rohkem.

Mängukäik: Iga osaleja märgib oma n-ö merele laevad: 4 ühe ruudu suurust, 3 kahe ruudu suurust, 2 kolme ruudu suurust ja 1 nelja ruudu suuruse laeva. Laevad peavad olema paigutatud nii, et need ei puutuks omavahel kokku. Vastu mängu väljaku äärt võib laev olla! Vaata joonist!

Kui laevad märgitud alustavad võistkonnad laevade pommitamist. Mängja 1 pommitab näiteks E5 (vaata joonist!). Teisisõnu pomm lendab ruutu, mis asub E ja 5 ruudurea ristumiskohas. Kui pomm langes laevast mööda, siis läheb järjekord vastasele või enama mängijate arvu korral järgmise osaleja kätte!

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Erinevad mängustiilid

2 mängjat: Mängja alustab vastasmängja laevade pommitamist. Eksimise korral (kui pomm kukub mööda) läheb pommitamise kord vastasmängijale. Võidab see, kes on kõik vastase laevad uputanud!

3 mängijat: Mängja alustab vastasmängja laevade pommitamist. Eksimise korral (kui pomm kukub mööda) läheb pommitamise kord järgmisele mängijale. Võidab see, kes on kõik vastaste laevad uputanud!

Meeskondadena! Jagage end meeskondadeks ja mängige nii nagu ülal pool on kirjeldatud!

Lõbusat pommitamist!
Huvijuht



Uudiseid koolielust ja huvitegevusest

RAAMATUTE LAENUTAMINE KOOLI RAAMATUKOGUST

Hea õppija!

Kooli raamatukogust saad nüüd oma lugemisvara laenutada kontaktivabalt. Laenutamiseks helista 5551 0148 või kirjuta kool@nissikool.ee ja koolitöötaja lepib Sinuga kokku raamatu(te) kättesaamise.

Kui soovid juba laenutatud raamatuid tagastada, toimi samamoodi.



HUVIRINGIDE TASUSTAMINE

Väljavõte Saue vallavalitsuse korraldusest nr 383.

Rahandusosakonnal mitte koostada ja esitada müügiarveid osutamata ja ajavahemikus 1. märts – 11. märts osutatud munitsipaal huvihariduse ja tegevuse eest. Juba koostatud arvete alusel tasutud summa tasaarveldada järgmise müügiarvega või tagastada maksjale juhul, kui ta esitab Saue Vallavalitsusele hiljemalt 15. aprilliks 2020 vastavasisulise avalduse.