

Kivimäe Põhikooli nutipäev 11.04.

Et pakkuda õpilastele nutiseadmete vahendusel nii harivat kui meelelahutuslikku oleme koostanud nutipäevaks järgmise kava:

Võistkondlik gomokuturniir 5.-9. klassile.

Kolm õpilast igast klassist saavad strateegiaid omavahel arutada ning tiimidena teiste klasside koondiste vastu võistelda. Niisiis on oluline ka meeskonna koostöö. Võistlemine toimub sülearvutites mõttemängude keskkonnas vint.ee. Lisaks toimub partiide läbivaatamine kõigi võistkondade osalusel ja hinnangu andmine mõttemängude õpetaja poolt. Turniiri ja mängude analüüsi-arutelu peale on arvestatud 90 minutit.

Võistkondlik gomokuturniir 1.-4. klassile.

Toimub üldjoontes samamoodi, kui suurematele klassidele, kuid lühema ja lihtsama analüüsisiosaga, kokku ca 60 minutit.

Gomoku ehk “Viis nuppu ritta” on Jaapani mõttemäng. Mängu mängivad kaks mängijat, kes asetavad ruudulisele (15x15 või 19x19) lauale kordamööda musti ja valgeid nuppe. Võidab see mängija, kes suudab esimesena moodustada viiest nupust koosneva katkematu rea, kas siis vertikaalis, horisontaalis või diagonaalis. Täpsemalt saab mängureeglitega tutvuda aadressil <http://www.vint.ee/gomoku-info-ja-reeglid/>

Gomoku on tihedalt seotud matemaatikaga. Nad sobivad väga hästi loogilise mõtlemise arendamiseks. Võiks öelda, et mõttemängude puhul on tegemist teatud mõttes vabamas vormis matemaatikaga, mis annavad võimaluse muuta ainet põnevamaks ja atraktiivsemaks.

Robootika.

Nutipäeval toimuvad paralleelselt gomokuturniiridega tegelemised Lego EV3 (5.-9.) klass ja joonerobotiga (1.-4. klass) kooli IT-juhi eestvedamisel.

Ants Soosõrv (mõttemängude ringi õpetaja)

Jaan Sillakivi (robootika ringi õpetaja)