

ÕPPEASUTUSE NIMI: *KEELEKESKUS GAME* (www.gamekeskus.ee)

ÕPPEKAVA NIMETUS:

Mitteformaalne vene keele kursus “IVAN standard online”

KURSUSE AUTOR:

Aleksei Razin

ÕPPEKAVARÜHM:

Võõrkeeled ja –kultuurid, vene keel võõrkeelena.

EESMÄRK:

- kaotada keelebarjäär ja aktiveerida sõnavara;
- õppida vene keele grammatika kõige tähtsamad elemendid, mida just kõnekeeles on tarvis meeles pidada.

ÕPIVÄLJUNDID:

Kursuse läbinud õppija:

- saab üle keelebarjäärist ja suureneb julgus vene keeles suhelda;
- saab selgeks elementaarsed nõ „kõnegrammatika“ lähtekohad ja oskab neid suhtlemisel rakendada;
- õpib loominguiliselt lauseid kombineerima ka siis, kui ei ole grammatikas sajabrotsendiliselt kindel;
- oskab loovalt enda mõtteid nii lihtsustada, et saab neid väljendada ka kasutades piiratud sõnavara;
- veendub, et tõepoolest saab hakkama ja oskab end kas või osaliselt vene keeles väljendada;
- leiab uusi toredaid tutvavaid, kellega ka edaspidi vene keelt arendada;
- saab motivatsiooni vene keele oskuse edasiseks arendamiseks;
- võimalusel praktiseerib ja rakendab vene keelt tööl;
- on valmis venekeelse õppe jätkamiseks kursusel “IVAN pro”.

SIHTGRUPP JA ÕPINGUTE ALUSTAMISE TINGIMUSED:

Kursus on mõeldud inimesele:

- kes on vene keelt kunagi õppinud, aga ei oska rääkida;
- kellel puudub julgus või keskkond, et oma keeleoskust kasutada;

- kes tahab keelebarjäärist lahti saada;
- kes tahab vene keeles rääkida, sõnavara täiendada ning koos teiste inimestega meeldivas õhkkonnas hästi aega veeta ja suhelda;
- kes tahab vene keelt mitteformaalses keskkonnas praktiseerida (mängude kaudu, harjudes keelestruktuuri).

Õpingute alustamise tingimused:

- kursus “IVAN standard online” on mõeldud edasijõudnud keeleõppijale;
- kursusele võetakse vastu soovijad, kes on esitanud kirjaliku registreerimistaotluse;
- kursus algab proovitunniga, kus selgub soovija keeletase.

ÕPPE KOGUMAHT, ÕPPE ÜLESEHITUS:

Õppemaht: kursuse kogumaht on **80** akadeemilist tundi, millest:

- 40 veebitundi
- 20 online-tundi
- 20 tundi iseseisvat tööd

Õppe ülesehitus:

Kursus algab proovitunniga.

Proovitunnis saab tutvuda õpetajaga ja õppemetoodikaga ning alles seejärel otsustada kursusele registreerimise üle.

Veebitunnis kokkulepitud ajal õpetaja korraldab mitmesuguseid mängu, veebitunnis lahendatakse huvitavaid ja praktilisi ülesandeid jne. Keelemängud lõhuvad keelebarjääre ja aitavad sõnavara aktiveerida. Nauditav ja mänguline keeleõpe, kus kaob hirm vene keeles rääkimise ees.

Iga osaleja osaleb õppeprotsessis vastavalt oma individuaalsele keeletasemele ja kõik kursuse ülesanded on täidetavad keeleoskuse tasemest hoolimata. Kursuse keskmes on iga “mina” - räägitakse endast, tööst, perekonnast, reaalse elu situatsioonidest.

Online-tunde saab vaadata sobival ajal. Tunnid on tehtud mängulise blogi formaadis. Igas tunnis on online-mängud, mis motiveerivad grammatikat rakendama ja aitavad uusi sõnu kinnistada. Kursusele annavad vürtsi naljad ja vene pop-laulud, mis on seotud tunni temaga ning muud humoorikad videod vene keeles. Videodesse on salvestanud kõige olulisemad vene keele grammatika teemad, mida läheb vaja just kõnekeeles kasutamiseks.

Iseseisva töö käigus kinnistatakse veebitunnis õpitud materjali, kasutades elava keelekeskkonna võimalusi keeleoskuse arendamiseks (praktiseerimine keelekeskkonnas).

Tunnid toimuvad kaks korda nädalas. Ühe tunni pikkus on 90 minutit.

ÕPPESISU:

- Tervitamine. Tutvumine. Hüvastijätmine.
- Palve. Keeld. Käsk.
- Sõnad ja sõnauhendeid, mida kasutatakse ammu toimunud ja kirjeldava sündmuse määramiseks.
- Ümberjutustamise põhialused.
- Oma või vestluskaaslase kõneedastamine minevikus.
- Ümbruse ja toimuva kirjeldamine.
- Tuleviku planeerimine. Tuleviku määratlevad sõnad.
- Kirjeldamisoskus. Asjade ja protsessi kirjeldamine.
- Kõne rikastamine omadussõnade abil.
- Emotsioonid.
- Värvivid.
- Numbrid.
- Kõnekeele väljendid.
- Inimene. Kehaosad.
- Informatsiooni hankimine ja otsing. Infoedastamine.
- Vestlused. Dialoogid. Improdialoogid.
- Küsimuste esitamine.
- Oma soovide ja eelistuste väljendamine.
- Vestluspartneri soovide ja eelistuste kohta küsimine.
- Loo väljamõtlemine ja jutustamine (ühiselt).
- Improjutud pilttäringutega.

Mängud:

- “Loo sõna!”
- “Hakkame ...”
- “Laevade pommitamine”
- “Tähed”
- „Supersõu tegusõnadega“
- „Minu hea päev“
- „Ei tohi!“
- “Nakatamine”
- “Vaba tooli mäng”
- “Džinn ja Aladdin”
- “Muuda!”
- “Rahulolematu klient”

- “Ennustajad”
- “Ennustaja juures”
- “Töökäsk”
- “Karjäär”
- “Salaagent”
- “Vene keele tunnistajad!”
- “Äraarvamismäng”
- “Kuubikud”
- “Ajamasin”
- “Kuidas läheb?”
- “Meeste- ja naistemailm”
- “Kasiino sõnadega”
- “Salasõna”
- “Kujud”
- “Kus ma olen?”
- “Kus on ...?”
- “Infoedastamine”
- “Mina olen puu”
- “Unistuste maja”
- “Hüpnosisöör”
- “Külmkapi sisu”
- “Kodusisustus”
- “Läbipaistev kast”
- “Kehaosad”
- “Arva ära KES?”
- “Kuulus isik/inimene”
- “Valgusfoor”
- “Maailma päästmine”
- “Mõttetark”
- “Leia paariline”
- “Ideaal partner”
- “Vau! Uskumatu!”
- “Optimistid ja pessimistid”
- “Numbrimäng”
- “Pressikonverents”
- “Keelebarjäär”
- “Kreatiivsed agendid”
- “Selgeltnägijate võistlus”
- Pantomiihmängud
- Liikumismängud.

Kõik mängud on läbinud valiku ning on tunnustatud mitmete kursuste osalejate poolt.

Sõnavara:

„IVAN standard online“ kursuse baassõnavara täiendatakse lähtuvalt iga õppija soovist/vajadusest.

Omandatavad keeleteadmised:

Tähestik.

Nimisõna: Algvorm. Sugu. Ainsus. Mitmus. Üldistavad sõnad. Ühildumine omadusõnaga.

Tegusõna: Algvorm. Enesekohased tegusõnad. Tegusõna pööramine olevikus ja minevikus.

Tuleviku moodustamine, Käskiv kõneviis. Viisakuse vormid.

Omadussõnad: Algvorm.

Sugu. Ainsus. Mitmus. Antonüümid.

Määrsõnad: Määrsõnade moodustamine. Muutumatud sõnad.

Asesõna: Põhivormid. Isikulised asesõnad. Omastavad asesõnad. Näitav asesõna.

Arvsõna: Arvud 1-1000.

Kaassõnad: Eessõnad.

Küsisõnad: Kus? Kuhu? Kuidas? Kui palju? Mitu? Millal? Intonatsiooni küsimused.

Otsekõne.

Lause ehitus.

Õppemeetodid:

Kursus õpetab vene keelt läbi mängulise kogemusõppe:

- kommunikatiivsed mängud, mille eesmärk on kaasata õppijaid keele õppekeskkonda;
- interaktiivsed mängud, mis aitavad loomulikul viisil selgitada välja aktuaalset ja iga õppija/grupi jaoks vajalikku sõnavara;
- suhtlemismängud, mis aitavad kinnistada uut sõnavara;
- keeleõppe meetodid, mis tõstavad esile õppijate eneseväljendamisoskust;
- grupitöö;
- paaritöö.

Õpetaja ülesanne on õppijaid suunata, et nad suhtleks ja kaasa mõtleks.

ÕPPEKESKKOND JA ÕPPEVAHENDID:

Veebitund toimub kokkulepitud ajal virtuaalses klassiruumis, kus õpetaja on teisel pool ekraani. Veebitunniks läheb vaja arvuti või nutiseade internetiühendusega, kaamera ja mikrofoni.

Online-tunde saab vaadata sobival ajal kolme kuu jooksul.

Õppijate arv: ühes grupis on max 15 inimest.

ÕPPEMATERJALIDE LOEND:

1. L.Razin, L.Kingisepp raamat "Igrajut Vse!"
2. Videod vene keeles
3. Mänguasjad
4. Kaardid: "Alias", "Tark laps taskus"...
5. Sõnadega/ fraasidega lipikud
6. Sildid mängude jaoks
7. Videoslaidid.

LÕPETAMISE TINGIMUSED JA VÄLJASTATAVAD DOKUMENDID:

Kursuse lõppedes väljastatakse õppijale tõend, mis kajastab õpitud teemasid, mahtu, aega ja koolitaja nime. Tõendile on märgitud kõik Täienduskoolituse standardi §-s 3 sätestatud nõuded.

KOOLITUSE LÄBIVIIMISEKS VAJALIKU KVALIFIKATSIOONI, ÕPI- VÕI TÖÖKOGEMUSE KIRJELDUS:

Kursuse õpetajad omavad vene keele õpetamise pikaajalist kogemust. Nad on erialaselt kõrgkvalifitseeritud ja on läbinud Keelekeskuse GAME keeleõppeprogrammi: alguses assistendi rollis koos kogenud õpetajaga ning sooritanud 2 eksamit enne iseseisvalt grupiga tööle asumist. See tagab programmi elluviimise kõrge standardi. Lisaks sellele viiakse Keelekeskuse GAME poolt läbi pidevalt nii sise- kui väliskoolitusi ning supervisioone.

KURSUSE KVALITEEDI TAGAMINE:

Iga kursuse õppekava kohandub grupi vajadustele, mis teeb ta unikaalseks ning sobilikuks just selle grupi jaoks.

Koolitusteenuse edasiarendamiseks kogutakse kõigil kursustel osalejatelt tagasisidet, mille alusel tehakse vajadusel muudatusi kursuste läbiviimisel või korralduses. Vastavalt vajadusele ja/või õpijatelt saadud tagasiside põhjal vaadatakse õppekavad üle ja tehakse muudatusi.