



KOOLITUSMAJAKAS
KURESSAARE AMETIKOOL

KINNITATUD
direktori 18.02.2026
käskkirjaga nr 5-1/26/2

KURESSAARE AMETIKOOLI TÄIENDUSÕPPE ÕPPEKAVA

***Õppematerjalide digitaliseerimine ja
interaktiivne sisuloo me kutseõppes***

ÕPPEKAVA NIMETUS	Õppematerjalide digitaliseerimine ja interaktiivne sisuloome kutseõppes
ÕPPEKAVARÜHM	Õpetamine, koolitamine
KOOLITUSE MAHT JA ÕPPEVORMID	Koolituse kogumaht akadeemilistes tundides: 26 Kontaktõppe maht akadeemilistes tundides: 10 sh auditoorse töö maht akadeemilistes tundides(õpe loengu, seminari, õppetunni või koolis määratud muus vormis): ja iseseisev töö: 16
ÕPIKESKKOND	Kuressaare Ametikoolil on olemas kaasaegsed õppeklassid, õppevara teoreetilise õppe ja praktiliste tegevuste läbiviimiseks. Kursusel kasutatavad õppeklassid on varustatud vajalike töövahendite ja seadmetega.
SIHTGRUPP JA ÕPPE ALUSTAMISE TINGIMUSED	Koolituse sihtrühmaks on kutseõppeasutuse pedagoogilised töötajad. Grupi suurus on kuni 18 inimest.
ÕPPEKAVA KOOSTAMISE ALUS	Õppekava on koostatud lähtuvalt vajadusest tõsta pedagoogiliste töötajate kompetentsust.
EESMÄRK	Kursusega taotletakse, et õppija omandab hariduslike digirakenduste ja õpikeskkondade baasteadmised ja -oskused, et kasutada neid efektiivselt enda töös.
ÕPIVÄLJUNDID	Koolituse läbinu: 1. selekteerib ja kohandab E-koolikoti õppematerjale kooskõlas autoriõiguse ning viitamisinõuetega; 2. kavandab ja realiseerib H5P-põhise interaktiivse õpiobjekti; konstrueerib AI abil õpiülesande 2–3 diferentseeritud variandina; 3. projekteerib koostööpõhise õppetegevuse MS Loop rakenduses; 4. kavandab mängustatud õpiteekonna; koostab interaktiivse ja visuaalse tööjuhendi
ÕPPESISU	1) E-koolikott ja H5P (4 ak): juhendatud analüüs E-koolikoti materjalide sobivus- ja kvaliteedikriteeriumide alusel, millele järgneb õpiobjekti disainimine, loomine ja piloteerimine. 2) AI-tööriistakast (2 ak): juhtumipõhine ülesande ümberkujundamine (eesmärk–tegevus–hindamine) ning tööprotsessi standardiseerimine mallide/prompt'ide abil, millele lisandub kriitiline kvaliteedikontroll (keerukusaste, sobivus, ausus). 3) MS Loop ja learning activities (2 ak): malli loomine, simulatsiooniline läbimäng rühmades ning malli täpsustamine. 4) Mängustatud õpe (1 ak): stsenaariumipõhine disain (narratiiv–ülesandeahel–kontrollmehhanismid), prototüüpimine ja kasutatavuse testimine, mille tulemusel tehakse iteratiivsed parandused. 5) Interaktiivsed pildid ja hotspot-tööjuhendid (1 ak): õpiressursi kavandamine ja visualiseerimine, hotspot-struktuuri loomine ning õppijajuhise formuleerimine.
ÕPPEMEETODID	Aktiivne loeng, arutelu, praktiliste oskuste rakendamine

	õppekeskkonnas.
ÕPPEMATERJALID	Õppematerjalid on Sharepoint kaustas.
NÕUDED ÕPINGUTE LÕPETAMISEKS, HINDAMISMEETODID JA -KRITEERIUMID	Õppe läbimise tingimuseks on osalemine 100% kontaktõppe tundides ja kõigi iseseisvate tööde sooritamine.
KOOLITUSE LÄBIMISEL VÄLJASTATAV DOKUMENT	Tunnistus – õpiväljundid saavutatud. Tõend - õpiväljundid saavutamata.
KOOLITAJA KOMPETENTUST TAGAVA KVALIFIKATSIOONI VÕI ÕPI- VÕI TÖÖKOGEMUSE KIRJELDUS	Kadri Rauniste Kuressaare Ametikooli haridustehnoloog.