



EESTI
TEHNOLOOGIA-
KASVATUSE
LIIT



HITSA



STOKKER

Üleriigilise praktiliste tööde konkursi „Nutikad õpilastööd 2022/2023“ elektrooniline vorm

1. Autori andmed

Nimi Kauri Kärsten

kooli nimetus Tallinna 21. Kool

töö kategooria 2

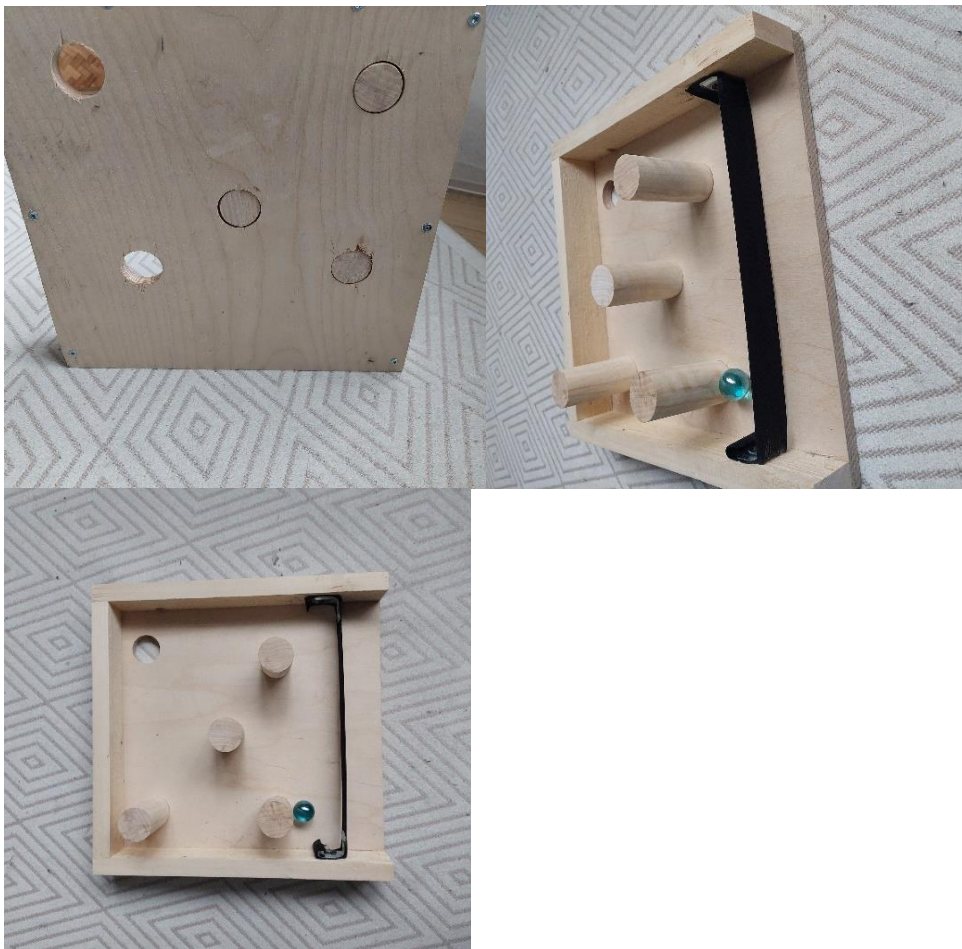
autori meiliaadress kauri.karsten@gmail.com

juhendaja nimi Mart Soobik juhendaja meiliaadress mart.soobik@21k.ee

2. Nutika õpilastöö nimetus

Kuulimäng

3. Pildid, joonised, illustratsioonid või videod (esitatava töö autori oma materjal)



4. Kasutatavad materjalid koos mõõtmetega, töövahendid ja masinad

- 2x 335 mm pikka ja 45 mm laia puiduliistu
- 1x 315 mm pikkune ja 45 mm laiune puiduliist
- ruudu kujuline vineerplaat külje pikkus: 335 mm laius: 14 mm
- kumm 370 mm pikk
- ümmargune puitpulk
- kaks nurgikut külje pikkus: 20 mm
- akutrell
- ketassaag
- möödulint
- akutrelli otsik ristpea PZ2-tüüp
- puidupuur
- 8x kruvi pikkusega 45 mm
- 4x kruvi pikkusega 15 mm
- kuul/pall läbimõõduga 25 mm

5. Soovituslik töökäik/disainiprotsess

- Pane paika mängu ääred.
- Kruvi mänguääred vineerplaadile.
- Sae ümarpulk 100 mm pikkuseks osaks
- Puuri vineeriplaati 5 auku
- Aseta pulgad aukudesse
- Pane kumm mängu äärte vastu.
- Pane nurgik alguses ääre vastu ja kruvi kinni. Tee samamoodi ka teisele poole.

6. Probleemsed küsimused, ülesanded ja loovuse arendamine

- Kui ümarpulk või oks on liiga lai, saad lihvida otsast nii palju kui on vaja, et pulk mahuks auku.
- Pall, mida kummist hoides lased võiks olla klaasist, sest see veereb hästi.

7. Lõimingunäited teiste ainete/ainevaldkondadega (AN), õppekava läbivate teemadega (LT) ja näited elust enesest (N)

8. Omandatavad õpitulemused lähtuvalt tehnoloogiaõpetuse ainekavas

9. Hindamine (hindamiskriteeriumid ja juhendid)

10. Nutika õpilastöö lühiiseloostus, soovitusel ja märkused

Mängu mängitakse niimoodi, et hoiad pallist kinni, surud õrnalt vastu kummi ja lased lahti. Pall peab minema auku. Kui mängu grupiga koos mängida, siis igal mängijal on kolm katset, et igasse auku sisse saada ja mida rohkem laske läheb mööda seda rohkem punkte saad. Kui kolme katse jooksul sisse ei saada, siis saad kolm punkti. Võitja on see kellel on kõige vähem punkte.