

Esseeanalüüs: allikatele viitamine

Esseede hetkeseis ja läbivaatamine

- Esitatud 30 esseed
- Pille ja Kaisa – tagasisidet keelelise korrektsuse kohta
- Hans – tagasiside viitamise kohta

eDidaktikum staatused

- Kontrollimata – läbivaatamine pooleli
- Kontrollitud – tagasiside olemas, vead vajavad parandamist
- Kinnitatud – ainult mõned pisivead või kõik korras
- Tagasi lükatud – tõsised probleemi, nt plagiaat

Tähtajad

- 13.11.2020 essee esialgne versioon – ootame jätkuvalt teie esseesid
- 04.12.2020 essee parandatud versioon – kui seisab meie tagasiside taga, siis on hilinemine OK
- 11.12.2020 arvestus – kõik ülesanded peavad olema esitatud
- 21.12.2020 – tulemused peavad olema ÕISis

Ettekanded 11.12.2020

- Teeme järgmisel nädalal ettepanekud üliõpilastele, kellelt palume viimasel kontakttunnil (Zoomis) ettekannet oma essee teemal
- Ettekanne 6..8 min + arutelu 5 min

Allikatele viitamise probleemid

Peamised probleemid

- Ei tunta allika tüüpi ära ja vormistatakse vale allikatüübi järgi viide
- Tarkvara abil vormistatud viide, kus on sisestatud valed andmed
- Tekstisisesed viited lause järel
- Kasutatud allikate viited ei ole tähestikulises järjekorras

Tekstisisesed viited

arendamine, kui ka personal. Eriti infotehnoloogia valdkonnas on erasektoris mitteteaduslikel ametikohtadel pakutav palk sageli atraktiivsem ja seetõttu on spetsialistide leidmine teadusprojektidesse keeruline, kui projektid on alarahastatud. (Rood, Anderson, Bader, Blackmon, & Hogan, 2000)

Ernest Adams on öelnud, et „mäng on teatud tüüpi tegevus, mis toimub väljamõeldud reaalsuses, kus osalejad üritavad reegleid järgides saavutada vähemalt ühe väljakutset esitava eesmärgi“ (Adams, 2014, lk 2). Kui traditsioonilise arusaama kohaselt on mängud vaid

vähemalt mõtlema hakanud. Nende hulgas on ka minu enda kool Tallinna Ülikool. Tallinna ülikooli Digi- ja meediakultuuri fookusvaldkonna sloganiks on: „Digimeedia on kujunenud inimeste hoiakuid, käitumist ning terveid ühiskondlikke protsesse enim mõjutavaks majandusharuks. Oleme eestvedajad digitaalse kirjaoskuse edendamisel, inimese ja arvuti interaktsiooni mõjude uurimisel ning digididaktika ja digiõppevara arendamisel.”. (Tallinna Ülikool) Sellise slogani avalikult levitamine on tõestuseks, et areng on õppesüsteemides

selle, et neil pole pääsu digipöörde eest ning nad peavad selle omaks võtma. Euroopas on viidud läbi uuring selle kohta, et kui suur on õpetajate arvutikasutus koolides. Selle uuringu tulemusena saime teada, et Eesti õpetajate arvutikasutus on alla Euroopa keskmise. Kui ma enda kooliajast õigesti mäletan, siis umbes korra nädalas kasutati koolis projektorit, kuid muid elektroonika vahendeid kasutati väga harva. Alles viimasel aastal võttis üks õpetaja

Võimalikult täpsete andmemudelite loomisel ja uurimisel on oluline koostöö erinevate teadusharude vahel. Näiteks ökoloogide poolt kaugseadmete abil kogutud andmete analüüsimine vajab arvutiteadlaste poolt välja töötatud arvutuslikke infrastruktuure ja kasutajasõbralikke liideseid, mida ilma tiheda koostööta poleks võimalik saavutada. (Cushing, 2019)

Minu arvates oleks oluline juba varakult noortele interneti ohutusest ja digitaalsest jalajäljest rääkida, et nad ei peaks kannatama halbade otsuste tagajärgi tulevikus.

"Halb uudis on see, et sotsiaalmeedia firmad väidavad kõik, et nad proovivad kaitsta noori, aga nad on kasumit tootvas režiimis ja nad ei paljasta alati, missugused ohud on või kui ulatuslikud need on"(Lee Simon, 2010)

Kasutatud allikate loetelu viited

Kuhn, J. (2018). Minecraft: Education Edition. *Calico Journal*, 214-223.

Kuhn, J. (2018). Minecraft: Education Edition. *Calico Journal*, 35(2), 214-223. <https://doi.org/10.1558/cj.34600>

Mushtaq, A. J. (2018, April 1). The Effects of Social Media on the Undergraduate. *Library Philosophy and Practice*, 16.

Mushtaq, A. J., & Benraghda, A. (2018). The effects of social media on the undergraduate students' academic performances. *Library Philosophy and Practice*, 1779. <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/1779/>

Mushtaq, A. J., & Benraghda, A. (2018). The effects of social media on the undergraduate students' academic performances. *Library Philosophy and Practice*. <https://digitalcommons.unl.edu/libphilprac/1779/>

Adelhardt, Z., & Stefan, M., & Eberle, T. (2018). Teenagers' Reaction on the Long-Lasting Separation from Smartphones, Anxiety and Fear of Missing Out. *ACM Digital Library*, 2(3), 212–216.

**Adelhardt, Z., Markus, S., & Eberle, T. (2018). Teenagers' Reaction on the Long-Lasting Separation from Smartphones, Anxiety and Fear of Missing Out. *SM Society '18: Proceedings of the 9th International Conference on Social Media and Society* (lk 212–216). ACM.
<https://doi.org/10.1145/3217804.3217914>**

Davis, N. (2008). *Springer Link*. Kasutamise kuupäev: 12. November 2020. a., allikas Springer
Link: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-0-387-73315-9_31

Davis, N. (2008). How may teacher learning be promoted for educational renewal with IT? J. Voogt, G. Knezek (toim), *International handbook of information technology in primary and secondary education* (lk 507–519). Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-73315-9_31

Petersen, A. C. (2012). *Simulating nature : a philosophical study of computer-simulation uncertainties and their role in climate science and policy advice / Arthur C. Petersen.*
Boca Raton, FL : CRC Press.

Petersen, A. C. (2012). *Simulating nature: a philosophical study of computer-simulation uncertainties and their role in climate science and policy advice.* CRC Press.

Gee, J. P. (2009). Deep learning properties of good digital games: how far can they go?

Ritterfeld, U., Cody, M., & Vorderer, P. (toim.), *Serious games: Mechanisms and effects* (lk. 67-82). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203891650>

Gee, J. P. (2009). Deep learning properties of good digital games: how far can they go? U. Ritterfeld, M. Cody, & P. Vorderer (toim.), *Serious games: Mechanisms and effects* (lk 67–82). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203891650>

Ames, M. G., & Burrell, J. (2017). 'Connected Learning' and the Equity Agenda: A Microsociology of Minecraft Play. 1. California, USA.

Ames, M. G., & Burrell, J. (2017). 'Connected Learning' and the Equity Agenda: A Microsociology of Minecraft Play. *Proceedings of the 2017 ACM conference on computer supported cooperative work and social computing* (lk 446–457). ACM. <https://doi.org/10.1145/2998181.2998318>

International Conference on Technology Enhanced Education. (3. Jaanuar 2012. a.). *IEEE Xplore*. Kasutamise kuupäev: 12. November 2020. a., allikas IEEE Xplore:
<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/6208613>

Rood, R. B., Anderson, J. L., Bader, D. C., Blackmon, M. L., & Hogan, T. F. (2000).
*High-End Climate Science: Development of Modeling and Related Computing
Capabilities.*

Oxley, C (2010) Digital citizenship: Developing an ethical and responsible online culture. In: The School Library Association of Queensland and the International Association of School Librarianship Conference incorporating the international forum on Research in School Librarianship 2010. Available at: www.editlib.org/p/54525

Lee Simon(2010)Social Media Dangers: Get Informed-Protect Your Child.

Allikas:

<https://books.google.ee/books?id=YCQLbVfj3uUC&printsec=frontcover&hl=et#v=onepage&q&f=false>

L.Rev. (2016). *If You Give Mouse a Cookie, Its Going to Ask Your Personallity Identifiable Informaton*. Allikas: heinonline.org:
<https://heinonline.org/HOL/LandingPage?handle=hein.journals/brklr81&div=13&id=&page=>

Mikson, T. (2020, 28. august). Põltsamaa ühisgümnaasium viis õppimise uuele tasemele. *Vooremaa*. <https://www.vooremaa.ee/poltsamaa-uhisgumnaasium-viis-oppimise-ueele-tasemele-2/>, vaadatud 11.11.20

Haridus- ja Teadusministeerium. (2020). *Eesti haridusvaldkonna arengukava 2021–2035*.

https://www.hm.ee/sites/default/files/eesti_haridusvaldkonna_arengukava_2035_seisuga_2020.03.27.pdf, vaadatud 10. november 2020

TechTerms. (26. mai 2014. a.). *TechTerms*. Allikas:
https://techterms.com/definition/digital_footprint

TechTerms. (2014, 26. mai). *Digital Footprint*. https://techterms.com/definition/digital_footprint

Christensson, P. (2014, 26. mai). *Digital Footprint*. https://techterms.com/definition/digital_footprint

Tammets, P. (13. September 2020. a.). Kasutamise kuupäev: 12. November 2020. a., allikas
Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=Nio2j3BgFi0&list=PL-kzXm9etxhiaqfnDRN8qZfV7CPgPA96P&index=4>

Digitehnoloogiate instituut. (2020, 13. september).
Haridustehnoloogia akadeemilise suuna tutvustus (Priit Tammets, 11.09.2020) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Nio2j3BgFi0>

Google. (kuupäev puudub). *scholar.google.com*. Allikas:
<https://scholar.google.com/>

Hans Põldoja
hans.poldoja@tlu.ee

DTI6001.DT Õppimine kõrgkoolis
<https://dti6001.wordpress.com>

Digitehnoloogiate instituut
Tallinna Ülikool

See materjal on avaldatud Creative Commons Autorile viitamine–Jagamine samadel tingimustel 3.0 Eesti litsentsi alusel. Litsentsi terviktekstiga tutvumiseks külastage aadressi <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/ee/>

