

# Lemmikloom loomaaiast, selle joonistamine

Tunnis kasutatud keskkonnad



[Tallinna Loomaaed](#)

**Eesmärk:**

- Huvi äratamine loomade vastu
- Looma keha kuju võimalikult täpne edasiandmine
- Digivahendite õppeotstarbeline kasutamine

**Töö käik:**

1. Kõigepealt toimus õppereis loomaaeda.
2. Tunnis iga õpilane leiab oma mobiilist eelmisel päeval Tallinna loomaaias tehtud fotodest talle sobivaima.
3. Vaja läheb joonistuspaberit, õlipastelle, fotot loomast.
4. Kui endal pilt puudus, sai valida Tallinna Loomaaia lehelt, otsida internetist.
5. Kui joonistused valmis võrdlesime fotot ja joonistust.



### **Tagasiside:**

Õpilased töötasid innuga. Elevust tekitas hea foto valik, et joonistamine oleks lihtsam ja töö tuleks ilus.

### **Klass:**

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Marianne Tekkel

---

# **Inglise- ja eesti keele sarnaste sõnade leidmine**

**Tunnis kasutatud keskkonnad**

<https://quizlet.com/90213843/flashcards>

### **Eesmärk:**

- Suuline eelkursus inglise keeles
- Huvi äratamine aine vastu
- Uute sõnade õppimine ja kinnistamine
- Digivahendite õppeotstarbeline kasutamine

### **Töö käik:**

1. Õpikust õpime piltide järgi selgeks uusi sõnu
2. Leiame inglise keelsete sõnade häälduses sarnasusi eesti keelega. Kasutame sõnade häälduse kontrollimiseks [quizlet.com](http://quizlet.com) keskkonnas koostatud ülesannet
3. Tublimad õpilased saavad õppida ka sõnade õigekirja ja teha endale teste

### **Tagasiside:**

Õpilased töötasid innuga. Eriti meeldis mänguline pool, kus said oma teadmisi testida.

**Klass:** 3

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Marianne Tekkel

---

# Talvine aialindude vaatlus

**Tunnis kasutatud keskkonnad**

[Määramisabi](#)

<http://linnud.loodus.ee>

<http://bio.edu.ee/loomad/Linnud/liindex.htm>

<http://www.eoy.ee/linnuope>

**Eesmärk:** Lindude tundmaõppimine.

**Töö käik:**

1. Tööülesannetega tutvumine (vaatluse läbiviimise koha valik, vaatlustabeli täitmise põhimõtted, vaatluse läbiviimise aeg)
2. Digiseadmesse sobiva linnumääraja allalaadimine <http://www.eoy.ee/talv/maaramisabi>
3. Kasutatavate veebilehtede valimine.

4. Teatmeteosed
5. Lindude vaatlemine, määramine ja tulemuste tabelisse kandmine (õuesõpe, individuaalne töö)
6. Lindude joonistamine

**Klass:** 3

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Eve Uustal

---

## Sõnaliikide kordamine

**Tunnis kasutatud keskkonnad**

[http://web.zone.ee/tiia\\_e\\_testid/eesti%20keel\\_2.%20klass/sonaliigid\\_v.htm](http://web.zone.ee/tiia_e_testid/eesti%20keel_2.%20klass/sonaliigid_v.htm)

**Töö sisu:**

- Tuletasime meelde nimi-, omadus- ja tegusõnade küsimused
- harjutasime sõnaliikide tundmist
- Seejärel täitis õpilane analoogseid harjutusi töövihikus

**Eesmärgid:**

- Digivahendite otstarbeline kasutamine
- Huvi äratamine

**Klass:** 3

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Ulla Kübar

---

# Vanaaegsed asjad

**Tunnis kasutatud keskkonnad/harjutused:**

Kahoot.it- viktoriin [„Vanad asjad“](#)

**Õpilaste ja tunni tegevuse kirjeldus:**

Teema: Vanaaegsed asjad, nende kasutamine vanasti. Võrdlemine tänapäeval olevate esemetega

Eesmärk: Tutvustada lastele esemeid, mida kasutati vanasti

Vahendid: arvelaud, sirp

Tunni alguses tutvuvad lapsed arvelauaga- proovivad arvata, mis see on. Õpivad arvutama.

Lapsed saavad töölehed vanaaegsete esemetega ja proovivad mõistatada, mis on pildil ja milleks kasutati.

Tunni lõpus on kordamine, kus lapsed teevad Kahootis viktoriini õpitud esemete ja nende kasutamise kohta.

**Klass:** 2 klass

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool

---

## Liitmine ja lahutamine 10 piires

## Tunnis kasutatud keskkonnad/harjutud



### Matemaatikavõistluse Känguru ülesanded

Arvutamisäpp Math Fight: [iOS](#) ja [Android](#)  
[Matetalgud](#)

### **Õpilaste ja tunni tegevuse kirjeldus:**

Arvutamisäpis Math Fight saab valida raskusastet. Ekraanilt on jaotatud pooleks, kummalegi poolele ilmuvad ekraanile samad tehted ja koos kolme valikvastusega. See vastaja, kes suudab enne õigele vastusele vajutada, saab punkti. Matetalgudes tuleb õpetajal registreerida klass võistlusele (<http://www.matetalgud.ee/>) ja pärast seda saab luua õpilastele isiklikud kontod keskkonnas (<https://www.10monkeys.com/ee/>). Õpetaja saab võtta välja Hindamisvahendi alt Exceli tabeli, kus näha, kui palju ja kuidas on tema õpilased ülesandeid lahendanud.

Soojenduseks lahendame tavaliselt Känguru nuputusülesandeid. Näitasin ülesandeid projektoriga seinale ja arutlesime koos vastuste variante ning lahendusi. Tuletasime meelde arvumajade "elanikud" ehk 10 piires tehted. Õpetajana näitasin tehtekaarte, õpilased näitasid sõrmedega vastuseid. Võistlusmoment. Jagasin õpilased 4-liikmelisteks rühmadeks. Õpilased mängisid paaridena tahvelarvutites matemaatikavõistlust Math Fight, kus kiiruse peale saavad 2 õpilast korruga vastuseid märkida. Grupis tuli kõikide paarilistega läbi mängida. Individuaalne töö. Lõpetuseks kasutasime tahvelarvutites (VOSK) võistluse Matetalgud

keskkonda [10monkeys.com/ee](http://10monkeys.com/ee). Seal on igal õpilasel oma järg 0-10 ülesannete hulgas (liitmine, lahutamine, raha, tekstülesanded), sest oleme neid juba nädal aega lahendanud tundides või vahetundidel. Tublimad on jõudnud juba 0-20 ülesannete juurde. Õpilased kasutasid õpetajalt abi küsimise võimalust, kui mõni ülesande tüüp oli esialgu keerukas või arusaamatu.



### **Soovitused:**

Lastele väga meeldib Matetalgude ülesandeid lahendada. Ülesannete abil harjutame peale arvutamisoskuse ka loogilist mõtlemist. Mugavam on teha arvuti taga, saab hästi hakkama ka tahvlite peal. Nutitelefonide kasutamisel peaks enne tasulise äpi alla tõmbama.

**Klass:** 1c klass

**Õpetaja:** Pärnu Kuninga Tänav Põhikool, Lemme Sulaoja

*Liitmine – lahutamine 10 piires, matetalgud, kanguru, math fight*

---

# **Loovjutu kirjutamine**

## Tunnis kasutatud keskkonnad



<http://www.papersnowflakes.com/gingerbread-games>

### Töö käik:

Loovjutu kirjutamiseks on õpilasel vaja, et tekiksid mõtted ning tal kujuneks silme ette pilt. Selleks valisin järgneva veebilehe: <http://www.papersnowflakes.com/gingerbread-games>. Leht tundub esmalt pigem mängukeskkond, kuid antud hetkel kasutasin seda loovuse äratamiseks.

Õpilase esimeseks ülesandeks oli kujundada oma pilt-maja koos elanikega ning samal ajal mõelda, miks ja mille jaoks, kes on need elanikud ning miks neil on just selline maja.

Seejärel koos õpetaja abiga kasutasime snipping tooli-ehk siis kõige lihtsamat võimalust teha pilt oma ekraanil toimuvast ning seejärel asetati see Word programmi.

Seejärel trükkisid õpilased oma jutu pildi alla, salvestasid ning ka printisid.

### Tagasiside õpilastelt:

- Väga lihtne oli juttu kirjutada kui enne sai nagu pilti joonistada.
- Oma jutu trükkimine on palju põnevam kui koguaeg kirjutamine.



- Arvuti parandas minu vigu.

### **Eesmärgid:**

- Digivahendite otstarbeline kasutamine
- Loovuse arendamine
- Kirjutamise arendamine

**Klass:** 2d

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Erge Saare

---

# **Seeneraamatu koostamine**

**Eesmärk:** Huvi äratamine aine vastu, õpitud materjali kinnistamine, uute oskuste omandamine, digivahendite õppeotstarbeline kasutamine

### **Töö käik:**

1. Õpilased jaotatakse rühmadesse. Igas rühmas 3 õpilast.
2. Vaja läheb joonistuspaperit, joonistus- ja kirjutusvahendeid.
3. [Seeneaabitsa](#) allalaadimine.
4. rakendus [Taskutark](#) – loodusõpetus, 3. klass, I poolaasta, seened.

Iga rühm koostab ühe seene tutvustuse, milles on seene joonistus, kasvukoht, väärtus söögiseenenena ja kas vajab enne söömist kupatamist.

Kõikide rühmade tööd loetakse ette ja köidetakse seeneraamatuks.

**Klass:** 3a

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Marianne Tekkel

---

# Koostööskus

**Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:**



Tunni eesmärk on õpetada lastele mängulisel viisil lihtsate tegevuste ja ülesannete abil koostööskust. Tund lõimub eesti keele ja kunstiõpetusega.

## Õpilane

- osaleb aruteludes
- teab ja esitab ühe muinasjutu
- oskab paremini kirjeldada inimesi
- osaleb meeskonnatöös
- suudab oma seisukohti põhjendada
- mõistab ja kasutab sõnu koostöö, kaaslane, üheskoos, meeskond, jõupingutus
- teab tegusõnu

## Tunni häälestus:

Räägime lastega ja kuulame, mida nad arvavad, mis on koostöö ja kas see on üldse selline väärtus, millele tasub tähelepanu pöörata?

- Mida sa sõpradega koos ette võtad? Milliseid mängu on mitmekesi palju toredam koos mängida kui üksinda?
- Laulame laulu ,,Ehitame maja,,  
[https://www.youtube.com/watch?v=nrlzZ\\_rjCuk](https://www.youtube.com/watch?v=nrlzZ_rjCuk)
- Räägime, mida lapsed klassis või kodus koos teevad. Arutame, kuidas erineb millegi kallal üksinda töötamine sellest, kui mitu inimest töötab ühise asja nimel.
- Rühmatööna kirjutame välja tegevused, mida ei saa üksinda teha.

Lapse sõnavara ja väljendusoskuse arendamiseks proovime vesteldes kasutada sõnu koostöö, aitamine, jõupingutus, üheskoos, meeskond, sõber

### **Praktilised tegevused:**

Mängime koostööoskusi nõudvaid mängu.

- Pantomim. Lapsed on viie- või kuueliikmelistes meeskondades ja etendavad häält kasutamata teistele lastele võimalikult huvitavalt ühe muinasjutu.
- Alustame meeskonnas lugu, nii et iga järgmine laps lisab sellele uue lause. Arutame lastega, mille poolest esineb selline üheskoos loodud jutt ühe lapse välja mõeldud loost.
- Lapsed otsivad nutiseadmest pilte, millel on kujutatud inimesi koos töötamas või mängimas ning kirjeldavad pilte teistele meeskondadele.

**Tunni kinnistamine/kokkuvõte:** Koos õpetajaga täidetakse küsimustik kahoot keskkonnas. <http://lingid.ee/YuWzK>

**Klass:** 3

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Eliana Prangli

---

# H sõna algul

Tunnis kasutatud harjutused

[LearningApps](#)

**Õpilaste tegevuse kirjeldus:**

Eesmärk: harjutada h õigekirja.

Huvi äratamine.

**Digivahendite õppeotstarbeline kasutamine**

Töö sisu:

- alustuseks <http://learningapps.org/view1235780> soojendusharjutus
- Seejärel tööleht: erinevad valik- ja korrektuurharjutused
- Lisaks leia vastandtähendusega sõnu, mis algavad täishääliku või h-ga
- Mõistatus – kõik tähed algavad h-tähega

**Klass:** 3

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Ulla Kübar