

# Korrutamise ja jagamise arvuga 6

Tunnis kasutatud rakendused/harjutused

[SandDrawFree](#)

[Laulumäng](#)

Trenniväljak [www.aplusmath.com](http://www.aplusmath.com)

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

Tunni eesmärk on arendada laste tähelepanu, mälu, mõtlemist ja koostööoskust. Tund lõimib inimeseõpetuse õpitulemusi.

**Õpilane**

- harjutab peastarvutamist
- oskab põhjendada peastarvutamise oskust
- treenib reageerimiskiirust
- osaleb meeskonnatöös
- arendab tähelepanu
- mõtleb loogiliselt
- kirjutab ilusa käekirjaga
- hoiab töökoha korras

**Sissejuhatus/häälestus tunniks**

- Lapsed õpivad laulumängu abil selgeks kuuega korrutamise ja jagamise <https://youtu.be/ObiSWujbcAc>

**Tunni praktiline osa/kinnistamine**

- Õpetaja küsib korrutamistehteid ja vastuste andmiseks kasutavad lapsed nutiseadme liivale kirjutamise rakendust SandDrawFree
- Meeskonnamäng korrutustabeli kordamiseks „Mul on ..., kellel on ...”
- Trenniväljak [www.aplusmath.com](http://www.aplusmath.com)

## Tunni lõpetamine/kokkuvõte

Lapsed kinnistavad õpitud asju ja arendavad eneseväljendusoskust.

- Iga laps ütleb ühe asja, mida ta korrutamise ja jagamise teemaga selles tunnis õppis. Mõtted peavad olema erinevad ja juba öeldut korrata ei saa, sest erinevaid mõtteid on huvitavam kuulata.

**Klass:** 2s

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

---

# Loomaaias elavad loomad

Tunnis kasutatud harjutuse



<https://bubbl.us/mindmap>

<https://www.youtube.com/>

**Töökäik:**

1. Ekskursioon loomaaeda, seal oma nutiseadmega pildistamine.
2. Kunstiõpetuse tunnis oma parimate/õnnestunumate piltide näitamine kaaslastele rühmas. Suulise eneseväljenduse

arendamiseks kindlasti lasta õpilastel selgitada- miks just see pilt osutus valituks, võib kirjeldada ka pildistamise hetke ( mis segas, mis toetas jne.)

3. Loomade nimetuste inglise keelde tõlkimine. Vastavalt klassi keeletasemele (kuivõrd on inglise keelega kokkupuuteid). Õpilased võivad oma nutiseadet kasutades otsida, kuidas on antud loomad inglise keeles või otsib õpetaja. Kõik tõlked koondada ühte kohta, kas kasutada <https://bubbl.us/mindmap> keskkonda ja õpetaja kirjutab sinna või siis iga õpilane kirjutab individuaalselt. Näiteks: lõvi-lion, karu-bear, ahv-monkey, tiiger-tiger. Samuti tõlgitakse koos väljend: kuidas joonistada- how to draw.
4. <https://www.youtube.com/> kui kunstiõpetuse õpetaja. Õpilane trükib otsingusse inglise keelse väljendi ja just selle looma, keda ta enda pildile soovib joonistada. Soovi korral võin kasutada ka oma telefoniga tehtud pilti ja selle järgi joonistada. Juhendi järgi saab õpilane endale joonistada just need loomad, keda ta soovib. Oma joonistamistempot saab õpilane teistest sõltumata ise valida.
5. Tagasiside: näituse korraldamine.

### **Eesmärgid:**

- Digivahendite otstarbeline kasutamine
- Tähelepanu arendamine
- Käelise tegevuse ja loovuse arendamine

**Klass:** 2d

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

---

# Ilm. Ilmakaart.

## Tunnis kasutatud harjutused

www.ilm.ee

eLoodusõpetuse PowerPoint esitlused.

[Horisondi pilveaabits](#) ( äpp)



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

Tunni teemaks oli ilma ennustamine, erinevate ilmakaartidega tutvumine, ( Eesti linnad, lumekaart, tuulekülm), ilmamärkide seletamine. Igal õpilasel oli oma nutiseade, kust ta sai tutvuda erinevate ilmakaartidega. Õpilased said suurelt puutetahvlilt kontrollida oma tegevuse õigsust. Pilvede tutvustamiseks näitasin Pilveaabitsat, mida õpilased pidid enda nutiseadmesse järgmiseks tunniks allalaadima.

## Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

eLoodusõpetuse teemad sobivad hästi ilma teema illustreerimiseks. Tahvelarvutites said õpilased ise otsida lihtsalt erinevaid ilmakaarte ja ilmamärke.

**Klass:** 2s

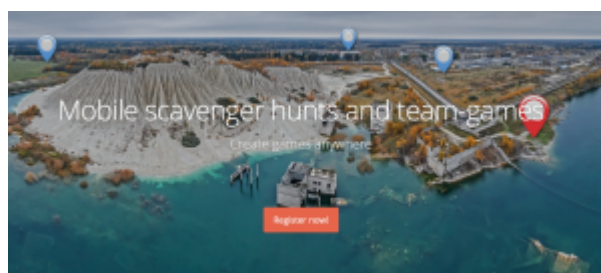
**Õpetaja:** Pärnu Kuninga Tn Põhikool, Anu Päit

*Temperatuur, termomeeter, ilmamärgid, ilma ennustamine, ilmakaardid*

---

## Pärnu – merelinn

### Tunnis kasutatud harjutused



[Loquiz](#)

[Loquix juhend](#)

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

Valida finišisse jõudmiseks lühim teekond, jõuda tulemuslikult kontrollpunktidesse, kontrollpunktides vastata küsimustele (võimalusel kasutada vastamisel infot, mida saab kontrollpunkti juures olevalt objektilt) või lahendada ülesanne või teha meeskonnana mingi ettenähtud ühistegevus.

### Õpilaste valminud tööd:

[http://pro.loquiz.com/results/E17\\_4Wc-g](http://pro.loquiz.com/results/E17_4Wc-g)

[http://pro.loquiz.com/results/E17\\_4Wc-g/photos](http://pro.loquiz.com/results/E17_4Wc-g/photos)

**Klass:** 3. – 6.klass

**Õpetaja:** Pärnu Kuninga tn Pk, Tiiu Kiveste

*Kultuuriobjektid, Pärnu, orienteerumine, loovus*

---

# Numbrid ja hulgad

Tunnis kasutatud harjutused



[LearningApps](#) – Numbrid

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

Iga number tuleb kokku viia pildiga, millel on sama arv esemeid. Kui kokku saavad vale number ja hulk, siis ühenduvad need punase ümbrisjoonega. Sellel ühendusel klõpsates lähevad number ja hulgakaart uuesti laiali ja saab edasi tegutseda. Kui õige number ja hulk kokku saavad, siis kaovad mõlemad töölaualt ära.

Kõigepealt avame äpi arvutiekraanil ja näitame seda läbi projektori seinale. Õpetaja alustab mänguga ja tõstab ekraanil kõik hulgad ja numbrid nii, et neid oleks hästi näha. Õpilastel on oma laual kaardid hulkadega 1 kuni 5 eset. Õpetaja näitab tahvlil numbrit 1 ja palub õpilastel valida oma kaartide hulgast ühe esemega hulga. Seejärel otsitakse koos ekraanil ühe esemega hulk. Õpetaja kontrollib, kas õpilased on oma laual kaartide hulgast leidnud õige. Seejärel näitab õpetaja, mis juhtub siis kui number 1 ja vastava hulga pilt ekraanil kokku saavad. Seejärel otsitakse üles number 2. Õpetaja valib ekraanil hulga, mille on rohkem kui kaks eset ja viib selle kokku numbriga 2 – selle tegevusega saab õpetaja

näidata, mis juhtub kui kokku saavad valed paarid. Selliselt korratakse üle kõik numbrid ja hulgad. Järgmisel tunnil saab kasutada tahvelarvutit ja üks- ühele juhendamisega korrata seda teemat.

### **Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:**

Seda äppi saab kasutada nii arvutis kui ka tahvelarvutis. Saab kasutada numbrite ja hulkade õppimis- ja kinnistamisprotsessis. Võib kasutada värvide kordamiseks. Meie kasutame oma õpilaste puhul tahvelarvuti varianti üks- ühele juhendamisega.

**Klass:** Toimetulekuõppe I kooliaste, tavaõppe 1. klass

**Õpetaja:** Kristi Ollino, Pärnu Toimetulekukool

*Numbrid 1 – 5, hulgakaardid 1 – 5 esemega kaardil, vastavuse leidmine*

---

## **Mööbliesemed**

**Tunnis kasutatud harjutused**



[LearningApps](#) – Elutoa mööbliesemed

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

Joonisel valida eseme juures olev punane nupuke. Avanenud aknas tekib valitud mööbliese ja allpool on valik sõnu, mille hulgast tuleb õpilasel valik teha. Valitud sõna järel tuleb esile uuesti suur pilt ja selle on nüüd valitud sõna. Suure akna paremal all nurgas on sinine märk õige või vale valiku kontrollimiseks. Kui sellele märgile vajutada, siis õige valiku sõna muutub roheliseks ja vale valiku sõna punaseks. Kontrollida võib iga sõnavaliku järel või valikute lõpus. Parandada saab valele sõnale vajutades – tekib võimalus teine sõna valida.

Kasutasin seda mööbliesemete nimetuste kinnistamiseks. Ühes tunnis näitasin seda pilti suurel ekraanil ja kordasime nimesid ilma appi mängimata. Teisel korral trükkisin välja eraldi pildi ja eraldi nimetused. Õpilased lõikasid paberist välja nimetused, lugesid need kokku ja kleepisid õigele mööbliesemele. Kolmandal korral avasin äpi tahvelarvutis ja üks-ühele juhendamisel tegin seda ülesannet – üks mööbliese ühe õpilasega. Ja neljandana trükkisin välja uued pildid ja värvisime neid mööbliesemed koos nimetuste kordamisega.

### **Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:**

Seda rakendust saab kasutada arvutis ja tahvelarvutis. Võib pildi ja sõnad eraldi välja trükkida, kasutada värvimisel, joonis lahti lõigata ja õige vastusega kokku panna jne. Mina ise kasutasin seda neljal erineval korral.

**Klass:** Toimetulekuõppe II arengutase, tavaõppe I kooliaste

**Õpetaja:** Raili Hiiesalu, Pärnu Toimetulekukool

*Mööbliesemed, nimetused, kirjeldused, värvimine, lugemine, kirjeldamine*

---



# Talv

## Tunnis kasutatud harjutused



[LearningApps](#) – Talve sõnasegadik

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

Õige sõna leidmisel peab märgistama ruudustikus terve sõna. Arvutis hiirega lohistades ja tahvlis näpuga lohistades. Õige sõna korral värvub sõna ruudustikus ja ruudustiku kõrval. Valede tähtede ja tähe kombinatsioonide korral värvumist ei toimu.

Õppimise protsessis saab selle äpi avada arvutis ja näidata seinal. Õpilased võivad iseseisvalt koha peal sõnu leida – anda selleks mingi aeg. Seejärel kutsuda õpilasi tahvli juurde ja lasta neil ekraanil näidata leitud sõna/sõnu. Sõnade kirjapildi kinnistamiseks on hea õpilastega kasutada rakendust iseseisvalt tahvelarvutis. Meie oma toimetulekuõppe õpilastega kasutame tahvelarvutit üks- ühele juhendamiseks.

### **Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:**

Saab kasutada nii arvutis kui ka tahvelarvutis. Lisaks sõnade kirjapildi tundmisele ja leidmisele saab kasutada seda veel näiteks sõnade selgitamiseks, sõnadega seotud jutukese koostamiseks õpilaste poolt jne. Samuti võib selle ruudustiku ekraanilt välja trükkida ja siis seda erineval moel tunnis

kasutada.

**Klass:** Toimetulekuõpe, I kooliaste

**Õpetaja:** Raili Hiiesalu, Pärnu Toimetulekukool

*Sõnavara, keelestruktuurid, Kuldvillak, meeskonnatöö*

---

## Koduloomad ja -linnud

**Tunnis kasutatud harjutused**



[Learning Apps](#) – TUNNE KODULOOMI JA KODULINDE

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

Kasutame rakendust tahvelarvutis, et õpilane saaks sõrmega ühendada pildid ja nimed. Iga pildi ja nime juures on veel i tähe taga peidus selgitus, mis aitab õiget paarilist leida.

Õppimisprotsessis on õpetajal rakendus avatud arvutis ja näitab seda projektoriga seinal. Koos arutades leitakse õigele pildile õige nimi – õpetaja kasutab arvutihiirt pildi ja nime kokkuviimiseks. Kordamisprotsessis toimub üks- ühele tegevus õpilasega tahvelarvuti abil, kus õpilane saab sõrmega ühendada looma/linnu pildi ja nime. Võimalusi rakendust kasutada on palju- võib veel lugemist harjutada, loomade/lindude

kirjeldamist harjutada jne.

### **Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:**

Sobib kasutada õppimisprotsessis ja kordamisprotsessis. Meie kasutame seda tahvelarvutis üks – ühele juhendamise ja õppimisprotsessis arvutiekraani ja projektoriga.

**Klass:** Toimetulekuõpe, I kooliaste

**Õpetaja:** Enela Kase-Tonna, Pärnu Toimetukekool

*Loomade ja lindude tundmine, sõnade lugemine, paarilise leidmine*

---

## **Puud ja puude nimed**

**Tunnis kasutatud harjutused**



[LearningApps](#) – Leia õige puu

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

Õpilased kasutasid rakendust tahvelarvutis, siis sai õpilane sõrmega kokku viia puu ja nime.

Õpetaja kasutab seda rakendust nii puude liikide õpetamisel kui ka kinnistamisel. Samuti võib seda rakendust kasutada

õuesõppe osana.

### **Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:**

Toimetulekukoolis teeme neid rakendusi üks-ühele juhendamiseга.

**Klass:** Toimetulekuõpe, I kooliaste

**Õpetaja:** Hanna Einaste, Pärnu Toimetulekukool

*Puu kirjeldus, nimetus, puu nime lugemine*

---

# **Programmeerimise algõpetus**

**Tunnis kasutatud keskkond:**



[Code.org](https://code.org)

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

Kasutame Code keskkonda 1x nädalas matemaatika tundides. Klassi seinal on QR kood, mille abil õpilased saavad otse keskkonda siseneda.

Code.org keskkond on mänguline programmeerimise keskkond, mis arendab loogilist mõtlemist, koostööoskust, loovust ja

suutlikkust oma ideid ellu viia. Sobib alates koolieelikutest kuni gümnaasiumi tasemeni välja. Iga õpilane saab edasi liikuda omas tempos, õpetaja näeb kogu klassi edenemise ja tegevuste ülevaadet.

Keskkonna eelised:

- \*õpilane ei vaja meilikontot – õpetaja ise loob klassi ja õpilaste kontod.

- \*igale õpilasele saab välja printida aadressi ja parooli, mille saab kleepida nt päevikusse.

- \*õpetajal on terve klassi tegevusest hea ülevaade.

- \* keskkond on õpilase jaoks lihtne ja loogiline ning kasutatav nii arvutis kui ka tahvlites.

- \* iga taseme juures saab õpilasele välja printida ka tunnistuse.

**Klass: 1a**

**Õpetaja:** Anne Kaare; Pärnu Vanalinna Põhikool

*Matemaatika. Programmeerimine*