

Liitsõna



Tunnis kasutatud harjutused

e-õpik "Ilus emakeel" 2 osa

[Liitsõna 2.kl](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õpilased täidavad töövihikust teksti liitsõnadega. Harjutuse õigsust kontrollib eõpiku järgi, mille projekteerin tahvlile.

Seejärel sai õpilane kasutada tahvlelarvutit. Avas QR koodilt Learningappsi lingi ja sai iseseisvalt õppida liitsõnade tegemist.

Klass: 2a

Õpetaja: Reet Möis, Pärnu Vanalinna Põhikool

Enesekontrolli võtete rakendamine töö õigsuse kontrollimisel

Korratabel



Tunnis kasutatud keskkonnad ja harjutused

Mate Talgud

- <http://LearningApps.org/1168736> Korrutamine 1 ja 2-ga
<http://LearningApps.org/711299> Korrutamine arvuga 2
<http://LearningApps.org/1168810> Korrutamine kuni 5-ga
<http://LearningApps.org/1237920> Korrutamine 6-9
<http://LearningApps.org/1168771> Korrutamine 5 ja 6-ga

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Tunni käigus korrati reegleid ja õpitu kinnistamiseks sai iga õpilane iseseisvalt oma oskusi proovida.

Õpilane avas QRkoodi taga peidus olnud Learningapps harjutused, kus lahendas korrutamisülesandeid.

Kiiremad lahendasid ka Matetalgute ülesandeid.

Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

Hea oleks, kui õpilane saaks tahvelarvutit kasutada, telefon on liiga väikese ekraaniga.

Klass: 2a

Õpetaja: Reet Mõis, Pärnu Vanalinna Põhikool

Matemaatika tunnis: korratabeli õppimine, pöördtehe, tegurite järjekord avaldises.

Mõõtühikute teisendamine. Nullidega lõppevad arvud

Tunnis kasutatud keskkonnad

[Kahoot](#)

[LearningApps](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õpilased pidid tunni alguses seadistama oma nutivahendid kooli avalikku võrku – see võttis oodatust kauem aega. Seejärel oli ülesandeks lahendada kolm matemaatilist äppi Learningapps-is – 1. lk ül 2 teisendamisega seotud äppi ja kolmandalt leheküljelt ül 1. Iga äpi juures on olemas tööjuhend, mida laps pidi lahendamisel järgima. Iga äpi lahendamise järel panid lapsed lehele kirja, kui palju õnnestus saada õigeid vastuseid ning kus esinesid eksimused + järeldus + probleemi lahendamiseks mõeldud edaspidine tegevus. Sellele järgnes kiire suuline kokkuvõte – iga laps sai öelda, mis õnnestus ja mida tal tuleks veel korrata.

Tunni teises osas jagunes osa lapsi paarideks, sest kõigil ei töötanud nutiseade ootuspäraselt. Kahoot-is tehtu kordas lastele suhteliselt uut teemat – nullidega lõppevate arvude korrutamise ja jagamise. Kõigepealt said lapsed mängu koodi, seejärel sisestas iga laps või siis paar oma mängijanime ning seejärel algas mäng. Mängu lõppedes vaatasime ühiselt

lõpptulemuste tabelit, tegime kindlaks probleemsed tehted, millega peaksime edaspidi tunnis rohkem tegelema.

Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

Kahoot keskkonda võib edukalt kasutada igasuguse õppematerjali kordamiseks, aga ka õppimisprotsessi lisavahendina. Kasulik oleks, kui lapsed ise koostaksid kahoot-s oma küsimustikke, viktoriine vms – selle tegemine on lapse jaoks tegelikult süvendatud kordamine ning ka vastutus tulemi eest, sest teised hakkavad tema koostatut kasutama. Seda rakendust võiks kasutada õppetunni lõpusosas, sest tekitab küllaltki palju hasarti ja emotsioone, mis võib segada korrapärast tunnirütmi ja pärast on lastel keeruline pöörduda tagasi traditsioonilise õppetöö juurde.

Learningapps rakenduses on palju erinevaid võimalusi, vaheldusrikas, rakendada saab kiirelt nii tunni käigus, teha võib seda nii paari-kui rühmatööna, aga ka koduse ülesandena. Ka seal saavad lapsed luua oma äppe ning pakkuda neid kaaslastele lahendamiseks.

Klass: 3c

Õpetaja: Tiiu Kiveste, Pärnu Kuninga Tänav Põhikool

Mõõtühikute teisendamise kordamine ja nullidega lõppevate arvude korrutamise ja jagamine. Mõõtühikute tundmine, ühikute omavahelised seosed, seoste rakendamine eluslistes tekstülesannetes, nullidega lõppevate arvude korrutamise ja jagamise põhimõtte rakendamine, korrutustabel,

Linnud kevadel, ränd- ja paigalinnud

Tunnis kasutatud keskkonnad/harjutused:



Koondasin veebilehele: todaysmeet.com/linnud alljärgnevad mängud:

[Harjutus 1](#)

[Harjutus 2](#)

[Harjutus 3](#)

[Harjutus 4](#)

[Harjutus 5](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õpetaja ülesanne oli koondada temaatilised mängud, õpilased said oma teadmiseid kinnistada mängude kaudu. Said individuaalselt tagasiside ning töötada vastavalt enda võimete kohaselt.

Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

todaysmeet.com on esimese klassi puhul hea lihtne koht, kus nad saavad otse klikkimise kaudu minna vajalikule lehele.

Klass: 1d

Õpetaja: Erge Saare, Pärnu Ülejõe Gümnaasium

Rändlinnud, paigalinnud, kevadekuulutaja, linnud.

Liiklus



Tunnis kasutatud keskkonnad

[Taskutark](#)

[Youtube video](#)

[Liikleja](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Sissejuhatus [Youtubist](#)

Arutelu, kes õpilastest elavad linnas, millised ohud on liikluses. Millised abivahendid on loodud selleks, et meil oleks turvalisem linnas liigelda?

Milliseid liiklusmärke te teate?

Taskutark rakendus nutiseadmes: tutavad liiklusmärgid: ülekäigu rada, sebra, valgusfoor.

Kuidas teed ületatakse- (otse, selleks ettenähtud kohast) vaadates vasakule, paremale ja uuesti vasakule.

Miks peab teele astudes olema väga ettevaatlik, kui on väga ere päike?

Pilt jalakäijate tunnel. Mida see märk tähendab? Kas olete näinud sellist märki? Kus?

Täidetakse liiklusaabitsat lk 12- 15

Klass: 1

Õpetaja: Ursula Kumel, Pärnu Ülejõe Gümnaasium

Sebra, valgusfoor, ülekäigurada, turvaline liiklemine, ohutu

Korrutamine ja jagamine kuni arvuga 5



Tunnis kasutatud veebilehed

[Kahoot](#) ([Kahooti videojuhend](#); [Kahooti juhend internetis](#))
[MateTalgud](#)

Tunnis kasutatud mäng

[Mäng](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Korrutamise ja jagamise kordamine (peastarvutamine) mängulises keskkonnas Kahoot.

Õpilased sisenevad mängu aadressil kahoot.it, sisestavad mängu numbrit ja oma nime ja ühinevad mänguga.

Õpilane saab mängu ajal pidevat tagasisidet, kuidas tal läheb. Tema ekraanile tuleb teade, kas ta vastas õigesti või valesti. Viie esimese õpilase edetabel on iga tehte järel näha. Mängu õnnestumise tagasisidet vaatame allalaaditud tabelist.

Ülesannete lahendamine tööraamatust. Suuline enesekontroll.

MateTalgutel osalemine. Õpilased logivad sisse oma kasutajatunnuse ja salasõnaga. Valikuline ülesannete lahendamine antud keskkonnas.

Klass: 2b

Õpetaja: Sirje Semenov, Pärnu Vanalinna Põhikool

Korrutustabel kuni arvuga 5, peastarvutamine, mäng keskkonnas Kahoot, ülesannete ja tekstülesannete lahendamine tööraamatust, MateTalgud.

Vanasõnade Silbitamine kordamine.



Tunnis kasutatud keskkond

Kahoot ([Kahooti videojuhend](#); [Kahooti juhend internetis](#))

Tunnis kasutatud harjutused

[Vanade sõnade mängu link](#)

[Silbitamise mängu link](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Vanasõnade kordamine. Mängu selgitamine – leia vanasõnasse puuduv sõna.

Õpilased sisenevad mängu keskkonnas Kahoot aadressil kahoot.it, sisestavad mängu numbrit (game pin), trükivad oma nime ja ühinevad mänguga.

Tagasisidet mängu õnnestumise kohta vaatame tabelist, mille enne alla laadime.

Pala “Haiglas” lugemine, küsimustele vastamine.

Töövihiku harjutuste täitmine.

Silbitamise kordamine. Mängu selgitamine – vali, mitu silpi on sõnas.

Õpilased sisenevad mängu keskkonnas Kahoot aadressil kahoot.it, sisestavad uue mängu numbrit (game pin), trükivad taas oma nime ja ühinevad mänguga.

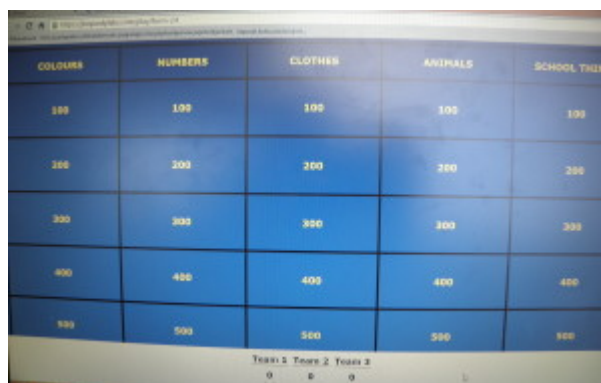
Tagasisidet mängu kohta vaatame tabelist

Klass: 2b

Õpetaja: Sirje Semenov, Pärnu Vanalinna Põhikool

Vanasõnade kordamine, teksti lugemine, teksti mõistmine, silbitamise harjutamine.

Eessõnad, sõnavara kordamine



COLUMNS	NUMBERS	CLOTHES	ANIMALS	SCHOOL THING
100	100	100	100	100
200	200	200	200	200
300	300	300	300	300
400	400	400	400	400
500	500	500	500	500

Tunnis kasutatud mängud:

[Easynotecards](http://www.easynotecards.com)

[Jeopardy Labs](http://JeopardyLabs.com)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Ühine eessõnade kordamine www.easynotecards.com lehekülje (set – “prepositions – in, on, under”) ja mängu “quiz” abil – õpetaja kuvas ekraanile pildi ja küsis, kus mingi asi asub, vastust andes pidi õpilane tegema valiku kolme õpitud eessõna vahel.

Seni mandatud sõnavara kordamine kuldvillaku (JeopardyLabs) abil (sõnad viiest valdkonnast – colours, numbers, clothes, animals, school things) – õpilased, jagatuna 3 võistkonda, said valida neile sobiva teema alt küsimuse, millele õigesti vastates sai võistkond vastuse eest ettenähtud punktisumma.

Klass: 2a

Õpetaja: Airi Kurg; Pärnu Vanalinna Põhikool

eessõnad (in, on, under), küsimustele vastamine, vastusevariantide seast valiku tegemine, sõnavara kordamine, rühmatöö, koostöö

Arvutamine 1000 piires



Kasutatud rakendus või keskkond:

MathFight [Android](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Rakendus aitab kinnistada arvutamisoskust läbi erinevate ülesannete lahendamise, arendab kiirust ja tähelepanu. Mängul on neli taset. Tasemed saab valida vastavalt oma soovile. Võidab see, kes saab esimesena 10 punkti.

Soovitused rakenduse kasutamisel ainetunnis:

Hea on paarilisi teatud aja tagant vahetada.

Klass: 3

Õpetaja: Piret Karu, Pärnu Vanalinna Põhikool

liitmine ja lahutamine 1000 piires, korrutustabel, paaristöö.



Keskkond, aed



Tunnis kasutatud materjalid/keskkonnad:

[Kahoot](#) ([Kahooti videojuhend](#); [Kahooti juhend internetis](#))

[Multifilm "Jänku-Juss joonistab koolipuuvilja plakati"](#)

[PowerPointi esitlus "Viljapuud ja marjapõõsad" koolielu keskkonnas](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Keskkonnateema kokkuvõtteks mäng antud teemal. Soovi korral võis teha koos paarilisega.

Õpilased sisenevad mängu aadressil kahoot.it, sisestavad mängu

numbri (game pin), trükib oma nime ja ühineb mänguga. Kohene tagasiside ilmub lapse ekraanile, klassi mängu õnnestumise tagasisidet vaatame allalaaditud tabelist.

Multifilm " Jänku-Juss joonistab koolipuuvilja plakati".

Vestlus tervislikust toitumisest, puuviljade, marjade söömisest.

Tutvume aiateemaga tööraamatu teksti abil. Küsimustele vastamine.

PowerPointi "Viljapuud ja marjapõõsad" vaatamine, kordamine.

Mis jäi meelde? Mida uut said teada?

Klass: 2b

Õpetaja: Sirje Semenov; Pärnu Vanalinna Põhikool

Keskkonnateemaline viktoriin keskkonnas Kahoot, multifilmi vaatamine, arutlus, tööraamatust lugemine ja piltide vaatlemine, küsimustele vastamine, kokkuvõttev PowerPointi esitlus viljapuudest ja marjapõõsastet koos kordamisega.