

# Mineviku ajavormid Past Simple vs Past Continuous

## Vahendid:

1. [quizlet.com](http://quizlet.com) – ebareeglipäraste verbide põhivormide meelde tuletamiseks
2. [learningapps.com](http://learningapps.com) – harjutuste tegemiseks ja koostamiseks
3. [kahoot.it](http://kahoot.it) – kahe ajavormi kasutamise kontrollimiseks
4. <http://prperf-spast.weebly.com>

## Eesmärk:

Pärast traditsioonilisi tunde õpiku ja töövihikuga harjutada kahe mineviku ajavormi, kestva ja lihtmineviku kasutamist arvutis

## Õpilaste ja tunni tegevuse kirjeldus:

### Etapp 1

Ajavormide õppimisel ja kasutamisel on oluline teada tegusõnade põhivorme. Esimese etapina kordasime põhivorme. Selleks tuli õpilastel minna veebilehele <http://prperf-spast.weebly.com/irregular-verbs.html>.

Esimesed kaks harjutust olid 40 ebareeglipärase verbi kolme põhivormi tundmise kohta. Kolmandas harjutuses tuli kanda tabelisse kolm põhivormi, kuid vaja oli tunda ka nende tähendust. Pärast nende kolme etapi läbimist, lahendasid õpilased leheküljel <http://prperf-spast.weebly.com/crosswords.html> ristsõnu, mis küsisid kord teist, siis kolmandat põhivormi.

### Etapp 2

Teise etapina harjutasid õpilased leheküljel <http://prperf-spast.weebly.com/simple-past.html> lihtmineviku

kasutamist poomismängus. Lisaks tehti valikvastustega küsimustikku.

### Etapp 3

Kestva mineviku harjutamiseks lahendasid õpilased harjutusi lehtedel <http://LearningApps.org/display?v=pzofs8wg316> ja <http://www.perfect-english-grammar.com/past-simple-past-continuous-exercise-1.html>

### Etapp 4

Lõbusaks punktiks mängisime kahooti <https://play.kahoot.it/#/k/25ebb0e6-7c4c-4093-84c0-34fb5db34e7d>, kus tuli valida õige ajavorm.

Soovi korral saab õpetaja kahooti tulemuste järgi panna õpilastele ka hinded. Veel on võimalik luua õpilastele kasutajakontod keskkonnas learningapps.com ja lasta neil lõpuks luua oma mängu antud teema kohta. Minu kuuendikel oli sügisest kogemus erinevate äppide loomisel ja neile meeldis eriti luua sõnarägastikke, kuid tehti ka kena mäng just nende kahe ajavormi kohta, mida me kasutasime nüüd kahe ajavormi õppimiseks.

**Klass:** 6

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool

---

# Protsent murruna ja vastupidi

**Tunnis kasutatud keskkonnad:**

<https://www.mathgames.com>

<http://palmiste.weebly.com/protsent.html>

## Eesmärk:

- Huvi äratamine aine vastu
- Õpitud materjali kinnistamine
- Uute oskuste omandamine
- Digivahendite õppeotstarbeline kasutamine

## Õpilaste ja tunni tegevuse kirjeldus:

Mis on osa, mis tervik? Kuidas saab osa suurust kirja panna? Võtsime näite: kella numbrilaud ja sealt veerand, pool, kolmveerand.

Joonistasime ja värvisime, kasutasime nii harilikke kui kümnendmurde. Õppisime murde avaldama protsentarvuna. Harjutasime tahvlile ning vihikusse.

Lahendasime (õpetaja abiga, sest on inglisekeelne keskkond)  
<https://www.mathgames.com/skill/6.141-what-percentage-is-illustrated>

<https://www.mathgames.com/skill/6.122-describe-pictures-as-ratios>

Enesekontrolliks läksime aadressile  
<http://palmiste.weebly.com/protsent.html>

Ülesannetes 1 ja 2 tuli õiged paarid kokku panna. Programm lubab esialgu ka eksida, aga vajutades kontrollnuppu, näitab, mis õige, mis vale ning palub parandada vead. Samuti näeb tööks kulunud aega ja õigsuse protsenti.

## Tagasiside:

1. ja 2. ülesanne õpilastele meeldis. Eduelamus oli suur.

**Klass:** 6. (HEV)

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, õpetaja Karin Känd

---

# Oskar Luts ja tema looming

**Teema:** O. Luts ja tema looming; teksti mõistmine O. Lutsu majamuuseumi kodulehekülje põhjal

**Õpivahendid:** 6. klassi kirjanduse õpik J. Urmet, L. Vanamölder „Kirjanduse õpik 6. klassile”, O. Lutsu majamuuseumi kodulehekülg <http://linnamuuseum.tartu.ee/?m=5>, paber (A4), joonlaud, pliiats

## Evokatsioon

**Vaata!** Vaatasime 6. klassiga filmi „Kevade”, lugesime 5. klassis O. Lutsu „Nukitsameest” ja 6. klassis O. Lutsu noorsoojutustust „Kevade”.

**Uuri!** Mis asutus on muuseum? Missugustel eesti kirjanikel on majamuuseumid? Mis on majaplaan? Missugune on 20. sajandi algusaastate eestlase kodu maal/linnas?

## Teema

**Loe! Joonesta/joonista!** Pärast evokatsiooni uurisime O. Lutsu majamuuseumi kirjeldust [kodulehelt](#) ja kirjelduse põhjal tegime majaplaani. Pärast töö valmimist tegime klassile töö tutvustuse/esitluse. Kasutasime esitlusprogramme/märkemelehti.

**Avasta!** Õpilasi üllatas O. Lutsu aegne majaplaaneering ja sisekujundus ja sisustus (raamaturiiulid).

**Esine! Korda!** Tuletasime meelde, millised nõudmised kehtivad avalikul esinemisel.

## Refleksioon

Töoga kinnistasime O. Lutsu elu ja loominguga seotud faktid ja

saime teada huvitavat materjali kirjaniku elu kohta, kordasime avaliku esinemise nõudeid ja integreerisime tekstiõpetuse ja matemaatika ning joonestamise/joonistamise.

**Klass:** 6 klass

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, M.Kanniste

---

# Ebareeglipärased verbid

**Tunnis kasutatud keskkonnad:**

1. <https://quizlet.com/>
2. <http://learningapps.org/>
3. <https://hotpot.uvic.ca/>
4. <https://kahoot.it>

**Eesmärk:** õppida tundma/kirjutama ebareeglipäraste verbide kolme põhivormi

**Õpilaste ja tunni tegevuse kirjeldus:**

Ajavormide õppimisel on oluline teada tegusõnade põhivorme. Esimese etapina õppisime põhivorme suuliselt n-ö traditsioonilises klassiruumis. Pärast 2-nädalast suulist õppimist, harjutasime kaks tundi põhivorme arvutiklassis.

Selleks tuli õpilastel minna veebilehele <http://prperf-spast.weebly.com/irregular-verbs.html>.

Esimesed kaks harjutust olid 40 ebareeglipärase verbi kolme põhivormi tundmise kohta. Kolmandas harjutuses tuli kanda tabelisse kolm põhivormi, kuid vaja oli tunda ka nende tähendust. Pärast nende kolme etapi läbimist, lahendasid õpilased leheküljel

<http://prperf-spast.weebly.com/crosswords.html> ristsõnu, mis küsisid kord teist, siis kolmandat põhivormi.

Teise tunni lõpuks tekkis tüdimus ja seejärel mängisid õpilased leheküljel <http://prperf-spast.weebly.com/simple-past.html> teise põhivormi kohta algul poomismängu, siis lihtmineviku äratundmist. Valikvastustega küsimustikku ja teisi harjutusi veel me ei teinud.

Lõbusaks punktiks mängisime kahooti <https://play.kahoot.it/#/k/22eb483e-188b-48d9-89ee-110210a31944>, kus tuli ära tunda õiged põhivormid.

Soovi korral saab õpetaja tulemuste järgi panna õpilastele ka hinded. Hindamiseks saab kasutada ka quizletis (nt <https://quizlet.com/4488999/irregular-verbs-1-flash-cards/>) loodud küsimustikke ja sealseid teste. Veel on võimalik luua õpilastele kasutajakontod keskkonnas learningapps.com ja lasta neil lõpuks luua oma mängu ebareeglipärase verbide kohta. Kuuendikele meeldis learningapps keskkonnas põhivormide kohta luua sõnarägastikke.

**Klass:** 5 klass

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool

---

## Nurk ja nurga liigid

**Tunnis kasutatud harjutused:**

[Enesekontrollitested](#)

## **Eesmärk:**

- Õpitud materjali kinnistamine
- Uute oskuste omandamine
- Digivahendite õppeotstarbeline kasutamine

## **Töö käik:**

Mis on nurk? Millised on nurga liigid? Kuidas ja millega nurga suurust kindlaks teha? Mis on nurga mõõtühik? Kuidas see tekib?

Need küsimused said koos arutades vastused.

Õppisime jooniselt silma järgi hindama, millise nurga liigiga on tegemist. Joonestasime neid ise. Arvutasime nurkade suurusi ja määrasime liike. Tundus, et kõik on lihtne.

Koduseks tööks oli külastada veebilehte <http://suviste.weebly.com/enesekontrollitestid.html> ja oma teadmised proovile panna esimeses kolmes testis.

Vihikusse tuli kirjutada igas testis saadud tulemus ja hinnang, kuidas oma tulemusega rahule jäid.

## **Tagasiside:**

Õpilased ütlesid, et arvasid enne testi tegemist, et nad saavad parema tulemuse, kui tegelikult said.

Loodetavasti hindelise töö tulemus on selline, nagu igaühe soov on.

**Klass:** 5 klass

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, õpetaja Karin Känd

*Nurk, nurga liigid*

---

# Arvutusoskuse arendamine rakendusega MathDuel

Tunnis kasutatud keskkonnad/harjutused:



[Math Duel](#)

[Matematik Hizlandirma](#)

## Õpilaste ja tunni tegevuse kirjeldus:

Kaks õpilast mängivad arvutusmängu, kumb vastab kiiremini see saab punkti, kes esimesena saab 10 punkti täis on mängu võitja ning siis algab mäng jälle. Teisel rakendusel mängib õpilane üksinda ka aja peale, et koguda võimalikult suur punktisumma, kui vastab valesti või jääb ajahätta siis mäng lõpeb.

## Soovitused:

Kasulik neid rakendusi on kasutada peastarvutamise oskuse arendamiseks.

**Klass:** 5 ja 7 klass

**Õpetaja:** Pärnu Rääma Põhikool, õpetaja Kersti Randväli

*Matemaatika kahe õpilase vahel arvutusmäng arvutusoskuse*



kohta.

---

# Harjutused hüpitsaga

## Tunnis kasutatud keskkonnad

youtube.com

## Eesmärk:

1. Olla teadlik, mida on hüpitsaga sooritatud
2. innustada õpilast treenima, hasartselt hüpates ei pane õpilane tähelegi, kui palju tegelikult suudab
3. mitmekesistada õpilase võimalusi

## Töö käik:

- klassiga koos soojendusvõimlemine
- esialgu sooritab õpilane individuaalselt erinevaid hüppeid
- vaatame ühiselt youtubis olevaid hüpitsavideosid  
<https://youtu.be/fsu0NX6PNHo>  
<https://youtu.be/e90EFqMqFBM>
- õpilased proovivad nähtut järele sooritada

## Probleemid:

- tahvlit tuleb hoolega hoida,
- Wifi on vahel aeglane, selleks kasutan enda taskuwifit

## Head küljed:

- õpilased on mõnuga ja asjalikult harjutusi sooritanud
- õpilane on saanud tunnist füüsilise koormuse

Tagasiside: õhinapõhine õpe

**Klass:** 4. – 9.

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Karin Juga

---

# Viljad – mõistekaardi loomine

**Tunnis kasutatud keskkonnad**

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

**Eesmärgid:**

- Huvi äratamine aine vastu
- Õpitud materjali kinnistamine
- Uute oskuste omandamine
- Digivahendite õppeotstarbeline kasutamine

**Töö käik:**

1. Õpilased tutvuvad kodunduse tunnis erinevate viljadega, kuulavad õpetajat ja arutavad omavahel. Otsivad internetist infot ja pilte erinevate viljade kohta.
2. Informaatikatunnis registreerivad õpilased end kasutajaks lehel <https://www.mindmeister.com/>
3. Õpetaja juhendamisel tehakse mõistekaardi loomise keskkonnaga esmane tutvus. Õpilased koostavad mõistekaard teemal Viljad, mis on peamine mõiste, jaguneb erivate viljade liikideks (teraviljad, puuviljad jne) ja nende all omakorra konkreetset nimesid. Tasuta programmi korral ei ole võimalik pilte lisada. Õpilased muudavad kastide värvi, stiile, lisavad juurde ikoonejms.
4. Lõpuks avaldatakse mõistekaart ja jagatakse õpetajale vaatamiseks.

## Tagasiside:

Õpilased töötasid hea meelega ja õhinal. Arutati omavahel ja otsiti infot internetist. Valmis palju ilusaid ja põhjalikke mõistekaarte.

## Õpilaste tööde näited

[Laura 5.a](#)

[Anabel 5.b](#)

[Marian 5.c](#)

[Marko 5.e](#)

**Klass:** 4

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Taimi Dreier

---

# Tähtpäevad – kollaaži loomine

**Tunnis kasutatud keskkonnad**

[PIXLR EXPRESS](#)

**Eesmärgid:**

- Huvi äratamine aine vastu
- Õpitud materjali kinnistamine
- Uute oskuste omandamine
- Digivahendite õppetstarbeline kasutamine

**Töö käik:**

1. Õpilased tutvuvad inimeseõpetuse tunnis tähtpäevadega, kuulavad õpetajat ja arutavad omavahel. Otsivad internetist infot ja pilte erinevate tähtpäevade jaoks.
2. Informaatikatunnis otsivad õpilased internetist ja

salvestavad oma kausta vähemalt viis endale meeldiva tähtpäevaga seotud pilti.

3. Edasi suundutakse lehele [pixlr.com](http://pixlr.com) ja valitakse sealt [PIXLR EXPRESS](http://pixlr.com/press). Valitakse kollaaži tegemise tööriist (Collage).
4. Kõigepealt tuleb valida sobiv küljendus (Layout). Valida selline, kus on vähemalt viie pildi liamise võimalus.
5. Lisada pildid (+-märgil klõpsates). Soovi korral saab lohistada pilte ja muuta asukohta.
6. Edasi saab muuta kollaaži proportsioone (proportions), teha pilte nurkadest ümaramaks (roundness), muuta piltide vahelist kaugust (spacing) ja muuta tausta värvi (color).
7. Kui kõik on valmis, klõpsata Finished. Peale seda saab lisada ka tekst (Type). Tähepanu sellele, et kõikides fontides ei ole katusega tähti (õ, ü, ä jt).
8. Lõpuks salvestada (Save) enda kausta. Pilt salvestatakse jpg failina. Seda saab avaldada, kasutada töödes ja esitlustes, printida näituse tarbeks või üritusena kuulutusena.

### **Tagasiside:**

Õpilased töötasid suure innu ja õhinaga, olid üllatunud, milliseid pilte saab leida internetist, näitasid üksteisele oma pilte ja kollaaže.

Selline tegevus suurendab silmaringi, iseseisvat ja koostööd, paneb loominguliselt mõtlema.

**Klass:** 4

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Taimi Dreier

---

# Sõnastikuvormide moodustamine

## Tunnis kasutatud keskkonnad

Eesti õigekeelsussõnaraamat ÕS 2013 <http://www.eki.ee/dict/qs/>

## Teema:

Sõnaraamatute kasutamine, sõnastikuvormide moodustamine

## Eesmärk:

Tuletada meelde õigekeelsussõnaraamatute kasutamine, õpetada veebisõnaraamatu kasutamist, äratada õpilastes huvi kasutada digivahendeid õppetöös.

## Töö käik:

1. Tuletasime õpilastega meelde, mis raamatud on sõnaraamatud ja mille jaoks me neid kasutame.
2. Tutvusime erinevate sõnaraamatutega, tuletasime meelde kuidas sõnaraamatuid kasutatakse.
3. Avasime õp lk 68-69, tutvusime õpiku materjaliga sõnaraamatute kasutamise kohta. Selgitasin mõistet sõnastikuvorm.
4. Näitasin õpilastele projektori abil tahvlile, kuidas otsida sõnatähendusi veebisõnastiku abil. Tegime koos mõned näited. Samuti harjutasime moodustama sõnadest sõnastikuvormi.
5. Õpilased hakkasid isiklike nutivahendite abil tegema harjutusi nr 1-3 õp lk 69. Harjutustes oli vaja leida veebisõnaraamatu abil sõnadele tähendus ja sõnastikuvorm.
6. Kinnistamiseks tv lk 48 harjutused 89-90.

## Klass: 4

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Janne Änilane