

Weihnachtsbräuche in Deutschland (jõulukombed Saksamaal)

Tunnis kasutatud keskkonnad:

- Google otsingumootor
- padlet.com
- thinglink.com
- youtube.com
- <http://www.classtools.net/random-name-picker>
- <http://lingid.ee/W1n79> – pühadekombed
- <http://lingid.ee/eGEBU> – pühadekombed
- <http://lingid.ee/G0ha8> – pühaderoad

Tunnis kasutatud harjutused:

- <https://www.thinglink.com/scene/734014923050319874>
- <https://www.thinglink.com/scene/734035346773245953>
- <https://www.thinglink.com/scene/733273309612867585>

Tehnilised vahendid: süle- või tahvelarvuti; nutitelefon

Eesmärgid:

- Tutvub käsitletava teemaga.
- Oskab leida just tema alateemaga seonduvat olulist infot ning seda arusaadavalt edastada.
- Oskab töötada grupis ning täita talle pandud ülesandeid, vedamata oma kaaslasti alt – vastutustunne.
- Valmistab kaasõpilastele lihtsa, kuid asjaliku õppematerjali. Õppematerjal on kahes keeles: keerukamad selgitused antakse eesti keeles, kuid laulud ja pühadesoovid õpitakse selgeks saksa keeles.
- Oskab kuulata ja järeldusi teha.
- Õpib erinevate tegevuste läbi tundma jõulukombeid

õpitavat keelt kõneleval maal.

- Saab B-võõrkeele maiskonnaloo raames õppimiseks kasutada kaasõpilaste loodud huvitavat õppematerjali (tööd on üheskoos kättesaadavad veebikeskkonnas Padlet loodud lehel).

Õpilaste ja tunni tegevuse kirjeldus:

- Õpetaja tutvustab tundide eesmärke ja oodatavat tulemust.
- Grupid õpilastest luuakse veebivahendi Random Name Picker abil.
- Õpetaja tutvustab kaht uut veebikeskkonda (Padlet, Thinglink), mille abil järgnev tegevus toimuma hakkab; õpilased katsetavad oma nutiseadmes keskkondade toimimist; vaadatakse näidistöid.
- Keskkonnas Padlet on õpilastele antud täpsed tööjuhised:
 - tutvustada kaht pühadetraditsiooni
 - tutvustada kaht populaarset pühaderooga
 - õpetada kaaslastele üks jõululaul
 - soovida nii jõuludeks kui uueks aastaks kaaslastele häid soove
- Juhiste juurde peavad õpilased hiljem ka oma valminud tööd üles riputama > valmib õppematerjalide kogu.
- Grupis jaotatakse tööülesanded: Youtube-keskkonnast sobiva video leidmine, Google otsingumootoriga sobiva pildimaterjali ja info leidmine, tekstiloome.
- Veebiplakatite loomine keskkonnas Thinglink.
- Grupid panevad valminud tööd üles ja tutvuvad teiste gruppide töödega, et olla valmis tööde esitlemise järel esitama küsimusi ja andma adekvaatset suulist tagasisidet kaaslaste tööle.
- Oma tööde esitlemine: iga grupi liige võtab sõna. Hinnatakse valminud tööd, esinemisoskust, materjali valdamist ning hindede annab osakaalu ka kaaslaste tagasiside.

Tunni kestus: 2 x 45 minutit

Klass: 8 klass

Õpetaja: Pärnu Ülejõe Põhikool, Ave Ermus

Anton Tšehhov “Rõõm” novelli käsitlemine

Tunnis kasutatud harjutused:

<http://arhiiv.err.ee/vaata/32543>

<http://koolielu.ee/info/readnews/30139>

Eesmärgid:

- Huvi äratamine aine vastu
- Novelli tunnused
- Novelli ülesehitus
- Lavastada novell
- Digivahendite õppeotstarbeline kasutamine

Õpilaste ja tunni tegevuse kirjeldus:

- Alustuseks kuulasime lugemispala “Rõõm” lavastusliku helifailina <http://arhiiv.err.ee/vaata/32543>
- Seejärel lugesid õpilased ise õpikust antud novelli.
- Tuletasime meelde novelli tunnused ja ülesehituse. Leidsime tekstist sissejuhatuse, sõlmituse, teemaarenduse, kulminatsiooni ja puändi. Arutlesime, mida peab Mitja elus tähtsaks, mis on tema käitumises vastuolulisust ja milline on autori hoiak Mitja käitumise suhtes.
- Vaatasime antud kirjandusteose tõlgendamise videot

<http://koolielu.ee/info/readnews/30139>

- Õpilased pidid seejärel ise novelli lavastama

Klass: 8 klass

Õpetaja: Pärnu Ülejõe Põhikool, Ulla Kübar

Maailma veestik – kaardinomenklatuuri õppimine ja kontrollimine

Tunnis kasutatud harjutused:

<http://www.purposegames.com/game/maailma-veestik-8kl-qui>

Eesmärgid:

- Õpitud materjali kinnistamine
- Õpilaste teadmiste kontrollimine
- Digivahendite õppeotstarbeline kasutamine -
Purposegames.com

Õpilaste ja tunni tegevuse kirjeldus: :

Kanname tunnis kontuurkaardile maailma suurimad järved, jõed, mered, lahed, väinad. Teeme seda erinevatel tundidel, vastavalt õpitud teemale.

Koostasin samasuguse “kontuurkaardi” ka Purposegames keskkonnas. Kasutasime seda õpitu kordamisel ja kinnistamisel. Kuna see keskkond on õpilastele tuttav, siis panin lingi e-

kooli, et nad saaks kodus harjutada.

Täna andsin tunnis valida – kas paber kandjal töö või nutivahendiga keskkonnas. Umbes $\frac{2}{3}$ õpilastest eelistas nutivahendit.

Hindamiseks on Purposegames keskkond natuke halb, sest pean käima iga nutivahendi juures eraldi ja selle ajaga kui ma lõppu jõuan, on mõni juba kolm korda töö ringi teinud. Sellepärast kasutasin õpetaja arvutit, õpilased käisid rahulikus tempos ühekaupa vaikset tegemas.

Nende enesehinnang ja oodatav tulemus on kõrgemad kui reaalselt välja tuleb. Nad lähevad närvi ja hakkavad liialt kiirustama. Seega kõigile selline vastamise viis ei sobi

Klass: 8 klass

Õpetaja: Pärnu Ülejõe Põhikool, Daisy Kärner

harjutused lüüsisambale

Tunnis kasutatud harjutused:

https://youtu.be/1lUIGku_Lsw

<https://youtu.be/9sj7Alfnpm8>

Eesmärk:

Tegevus õpilasele, kes isiklikel põhjustel ei osale tunni põhitegevuses.

1. õpilane treenib iseseisvalt, samal ajal, enamus õpilasi tegeleb tunni põhiteemaga (nt. hüpe üle kitse, võrkpall)
2. innustada õpilast iseseisvalt treenima

3. mitmekesistada õpilase võimalusi

Õpilaste ja tunni tegevuse kirjeldus: :

Klassiga koos soojendusvõimlemine. Õpetaja annab õpilasele oma tahvli, kus on valinud youtubist sobivad harjutuste lingid. (https://youtu.be/1lUIGku_Lsw <https://youtu.be/9sj7Alfnpm8>)

Probleemid: tahvlit tuleb väga hoolega hoida, Wifi on vahel aeglane, selleks kasutan enda taskuwifit.

Head küljed:

- õpilased on mõnuga ja asjalikult harjutusi sooritanud.
- saan ennast jagada enamuse ja üksiku või mõne õpilase vahel
- õpilane on saanud tunnist füüsilise koormuse

Tagasiside: õhinapõhine õpe

Klass: 8 või 9 klass

Õpetaja: Pärnu Ülejõe Põhikool, Karin Juga

Kunst - Näita mulle sügist!

Tunnis kasutatud keskkonnad:

1. www.google.ee
2. www.youtube.com
3. www.classtools.net

Töövahendid: Nutitelefon, tahvelarvuti, klassi videoprojektor

Tunni teema:

Õpetaja jagab õpilased veebiloosi abil rühmadesse (5 rühma klassis). Õpetaja tutvustab õpilastele mõisteid „maakunst“ ja „*performance*“. Õpilased otsivad oma nutiseadmega internetist maakunsti objekte (*google.ee*, pildid ... otsisõna „maakunst“) ja *performance* näiteid ning arutavad rühmades selle üle, mida need mõisted tähendavad. Rühmatöö taustaks ja meeleoluks laseb õpetaja (www.youtube.com) Vivaldi Aastaaegadest Sügist. Kui mõisted selged, loovad õpilased rühmas *performance*-i kontseptsiooni. Edasi minnakse üheskoos kooliõue. Õues loob iga rühm oma maakunstiobjekti ja esitab selle juurde *performance*-i teemal „Näita mulle sügist!“. Etendus peab sellele vastama, iga rühma 4 liiget esineb, 5. liige filmib oma nutiseadmega (nt tahvelarvutiga). Etendus filmitakse fookuse hoidmiseks läbi pildiraami. Tagasi klassis panevad õpilased rühmaga tahvelarvutis kokku filmilõigu, millele lisatakse soovi korral muusikaline taust (õpilased ise ütlevad vähemalt ühe lause oma maakunstiobjekti kohta ehk esitlevad seda oma *performance*-i käigus). Kõik filmid vaadatakse koos üle, reflekteeritakse õpitut.

Eesmärgid:

ÕPILANE

- Mõistab maakunsti olemust ja põhimõtteid.
- Mõistab *performance*-i kui tegevuskunsti liiki.
- Teab maakunstiga tegelevaid kunstnikke.
- Teab tegevuskunstnikke.
- Seob rühmatöös kaks erinevat kunstiliiki.
- Saab aru kontseptsiooni olemusest kaasaegses kunstis / maakunstis.
- Kasutab oma loomingus erinevaid tehnilisi vahendeid.
- Õpib loodust rikkumata käepärastest vahenditest maakunsti tegema.
- Esitleb loodud maakunstiobjekti *performance*-na.
- Reflekteerib ja analüüsib oma õppimiskogemust.

Tunni kestvus 2 x 45 min, soovitav nädalase vahega.

Töö sisu:

- Õpetaja tutvustab töö eesmärgid ja töökorraldust.
- Õpetaja loosib rühmad: classtools.net/random-name-picker/.
- Õpilased tutvuvad mõistete ja näidistöödega ning analüüsivad neid rühmas.
- Õpetaja suunab tegema ainulaadseid rühmatöid, selleks töötavad õpilased kõigepealt välja oma maakunstiobjekti idee ja seejärel *performance*-i kontseptsiooni.
- Õues õpitakse tajuma looduse märke, looma maakunsti objekti, tegema *performance*-it ja filmima seda. Väga oluline on koostöö rühmas.
- Kahe tunni vahele jääva nädala jooksul lihvivad õpilased oma filme ja teevad neile vajadusel muusikalisi taustu.
- Teises tunnis näitab õpetaja filme klassi ekraanil.
- Õpetaja avab iga rühmatöö lõpus lühikese arutelu, mida alustab rühm oma refleksiooniga.

Tagasiside:

Õpilased töötasid usinalt, mõni kippus vahepeal oma asju arvutis tegema.

Klass: 7 klass

Õpetaja: Pärnu Ülejõe Põhikool, Tiina Niin, (*modifitseeritud on näidistunnikava 7. klassile. Näidise autorid on Anu Purre ja Eve Kiiler.*)

Uurimine ja avastamine; loominguline väljendus; ruumiline ja pildiline kujutamine; kunstitehnikad; disain ja keskkond; meedia ja visuaalne kommunikatsioon; koostöö; arutelud.

Arvsõnade kokku- ja lahkukirjutamine

Tunnis kasutatud keskkonnad:

1. [Kokku- ja lahkukirjutamine](#)
2. [Arvsõnade õigekiri](#)

Eesmärk:

- huvi äratamine aine vastu
- uute oskuste omandamine
- digivahendite õppeotstarbeline kasutamine

Töö sisu:

- Tuletasime meelde arvsõnade kokku- ja lahkukirjutamise põhimõtted ning tegime ühe soojendava harjutuse <http://hot.ee/minu51/>
- Seejärel harjutasime arvsõnade õigekirja <http://eestikeel.eu/kokku-ja-lahkukirjutamine/index.html> (paregu kahjuks ei avane)
- Kodus said õpilased harjutada töövihikust

Tagasiside:

Õpilased töötasid usinalt, mõni kippus vahepeal oma asju arvutis tegema.

Klass: 7 klass

Õpetaja: Pärnu Ülejõe Põhikool, Ulla Kübar

Arvutusoskuse arendamine rakendusega MathDuel

Tunnis kasutatud keskkonnad/harjutused:



[Math Duel](#)

[Matematik Hizlandirma](#)

Õpilaste ja tunni tegevuse kirjeldus:

Kaks õpilast mägivad arvutusmängu, kumb vastab kiiremini see saab punkti, kes esimesena saab 10 punkti täis on mängu võitja ning siis algab mäng jälle. Teisel rakiendusel 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

Внешность собаки

Tunnis kasutatud keskkonnad/harjutused:

LearningApps

QR Reader

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õpilased koostavad arvutiklassis arvutil harjutusülesande, seejärel jagatakse linki või loetakse QR kood oma nutivahendisse ja lahendatakse üksteise ülesandeid, andes tagasisidet ka siis, kui leitakse koostaja näpuviga.

Soovitused:

Õpilased ise valisid, mis laadi äpi koostavad: kasutati Poomist, Miljonimängu, Ristsõna.

[Näide õpilase harjutusest](#)

Klass: 8 klass

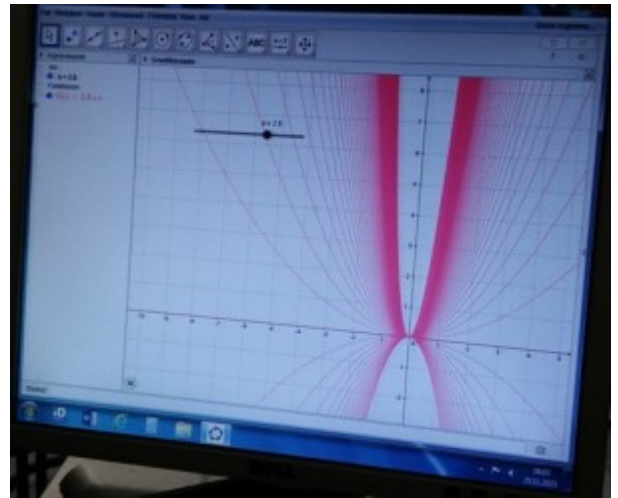
Õpetaja: Pärnu Raeküla Kool, Aeliita Kask

Looma välimus, omadussõna ja nimisõna ühildumine

Ruutfunktsioon. Parabool

Tunnis kasutatud keskkonnad/harjutused:

[GeoGebra](#)



Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Ülesanne: konstrueerida erinevaid ruutfunktsioone, katsetada liugurite abil kordajate parameetrite muutmist ning lõpuks animeerida. Liikuvatele paraboolidele seadistada „jälje“ jätmine, katsetada erinevate värvidega jne. Tööd asuvad kooli serveris 9c õpilaste kaustades.

Soovitused:

Katsetada erinevaid ülesandeid õpikust, lahendada GeoGebra abil ja põnevuse lisamiseks lubada graafikuid „disainida“ – nii näeb visuaalselt, mis mida ja kuidas mõjutab. Hea võimalus iseseisvaks uurimiseks.

Klass: 9 klass

Õpetaja: Pärnu Raeküla Kool Kristi Suppi

Ruutfunktsioon, parabool