

Sõnaliikide kordamine

Tunnis kasutatud keskkonnad

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/harjutused:



[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](https://www.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, känguru, math fight

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](#)

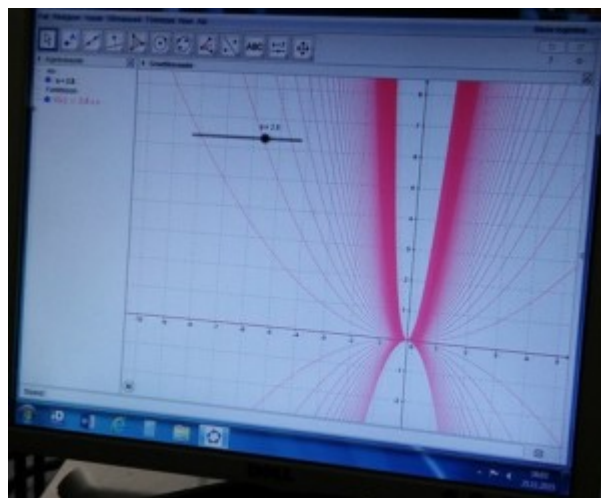
Klass: 8 klass

Õpetaja: Pärnu Raeküla Kool, Aeliita Kask

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

Vesi

Tunnitöö:

[AnswerGarden](#) – juhend

[Go to AnswerGarden](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Laudkonnapõhine vastamine nutiseadmest. Ülesandeks kirjutada vähemalt 10 märksõna.

Soovitused:

Ajurünnakuna teema algul või lõpus.

Klass: 5 klass

Õpetaja: Pärnu Rääma Põhikool, Mart Kimmel

Venemaa

Tunnis kasutatud keskkonnad/harjutused:



[Thinglink](#) – juhend [Koolielus](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Ülesandeks oli koostada Venemaa kaardile ülevaade Venemaa jõgedest, järvedest, mägedest, linnadest, naaberriikidest ning tutvustada seda klassikaaslastele. Töö teostati arvutiklassis, lisades infot kaardile nii trükitud teksti, internetilehekülje kui videode näol.

Soovitused:

Linki jagades või QR koodi alla pannes saab üksteise pilte vaadata ka nutivahendis, mis hoiab tunnis palju aega kokku – nii saab üksteise töödele ka kiiresti tagasisidet anda.

Õpilaste tööd:

[Thinglink](#)

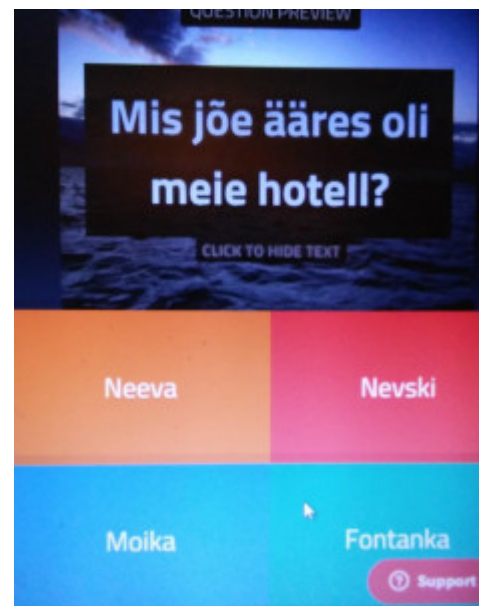
Klass: 8 klass

Õpetaja: Pärnu Raeküla kool, Aeliita Kask

Venemaa, kaart

Viktoriin Peterburi- ekskursiooni kohta

Tunnis kasutatud keskkonnad/harjutused:



[Quizizz.com](https://www.quizizz.com)

Facebook

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Peale Sankt-Peterburi ekskursiooni oli õpilastel viiel öhtul kell 8 võimalus oma kodus oma seadmega osaleda veebiviktoriinis kuuldu-nähtu kohta. Igal öhtul kell 8 jagas õpetaja Facebooki grupis viktoriini koodi ja mäng sai alata! Iga viktoriin sisaldas 12 küsimust. Quizizz'i plussiks ongi see, et iga mängija saab küsimused, tagasiside ja kokkuvõtte oma seadmes ja mängus osaleda saab ka eri paigus. Samuti saab õpetaja väga hea ülevaate õigetest ja valedest vastustest ja kiire tulemuse nimeliselt.

Klass: 8.-9.

Õpetaja: Pärnu Raeküla kool, Aeliita Kask

Loovjutu kirjutamine

Tunnis kasutatud keskkonnad



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

Töö käik:

Loovjutu kirjutamiseks on õpilasel vaja, et tekiks 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