

Kommunikatsioon



Tunnis kasutatud rakendus:

Tellagami – [Android](#) [iOS](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õpilased pidid koostama 30 sekundilise reklaami, mis läks tunni teemaga kokku.

Õpilastele väga meeldis

Soovitused rakenduse kasutamisel ainetunnis:

Hea kasutada häälestamiseks või kinnistamiseks.

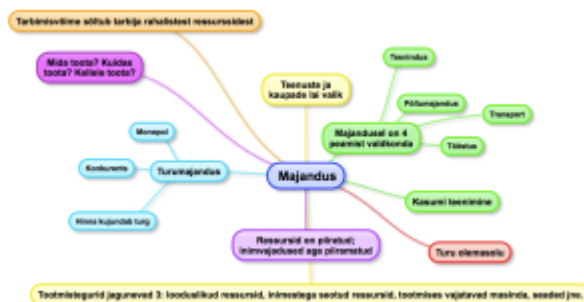
Klass: 6B, 9B

Õpetaja: Maris Vain; Pärnu Vanalinna Põhikool

kommunikatsioon, interaktiivne kommunikatsioon, massikommunikatsioon, turumajandus

Õpilaste tööd

Majandus



Tunnis kasutatud harjutused:

SimpleMind [Android](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Tunni lõpus kasutasime õpitu kinnistamiseks ja meeldetuletamiseks SimpleMind kaarti. Ühendasin enda arvuti projektoriga ning seejärel koostasime ühiselt mõistekaardi. Õpilastele meeldib SimpleMind keskkond selle lihtsuse ja värvide pärast.

Soovitused rakenduse kasutamisel ainetunnis:

Väga hea kasutada ühiselt, õpitu kinnistamiseks või lasta õpilastel individuaalselt koostada mõistekaart

Klass: 6a

Õpetaja: Maris Vain; Pärnu Vanalinna Põhikool

Majandus, turumajandus, monopol, ressursid, jätkusuutlik areng

Ettevõtlus

Tunnis kasutatud harjutused:

[Simulaator 7](#)

Simulaator 7 on uudne ning põnev õppevahend, mis on loodud täiendamaks nii põhi- kui ka keskkooli majandusõppe programmi. Tegemist on mänguga, mille kaudu avaneb suurepärane võimalus tutvuda lähedalt sellise huvitava valdkonnaga, nagu seda on ettevõtlus.

Simulaatori eesmärgiks on pakkuda firma juhtimise ja majandamise kogemust, selgitada nõudluse ja pakkumise põhimõtteid ning turu toimimise üldisemaid seaduspärasusi. Lisaks saab kätt proovida reklaamimaailmas ja harjutada meeskonnatööd.

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Moodustatakse umbes viieliikmelised grupid, kes teevad oma firma. Kõik grupid tegelevad sama ettevõtlusvormiga. Valida on jäätise, postkaartide, lillede, tahmakassettide müügi või autopesula teeninduse äri. Grupid hakkavad omavahel konkureerima. Mängus on erinevad perioodid, kus grupil tuleb langetada otsused – Kui palju kaupa varuda? Mis hinnaga müüa? Kui palju reklaamile kulutada? Õpetajal ja õpilastel on arvutites erinevad vaated ning õpetaja saab parameetreid (nõudlus jt) muuta. Lõpuks selgub firma, kes majandas kõige otstarbekamalt ja teenis kõige suurema kasumi.

Soovitused rakenduse kasutamisel ainetunnis:

Soovitav on kasutada süle-, mitte tahvelarvuteid. Nendes on lastel mugavam andmeid sisestada ja ka nähtavus on parem. Mängule tuleks varuda rohkem aega kui üks ainetund, sest algul tuleb lastel konto teha ja mängust arusaamine võtab aega ka. Sama mängu saab järgmisel korral edasi mängida, sealt, kus

pooleli jäi.

Klass: 7

Õpetaja: Pirgit Saar; Pärnu Vanalinna Põhikool

Ettevõtte juhtimise ja majandamise kogemus, nõudluse ja pakkumise põhimõtted, turu toimimise seaduspärasused, reklaam.