

# Weihnachtsbräuche in Deutschland ( jõulukombed Saksamaal )

## Tunnis kasutatud keskkonnad:

- Google otsingumootor
- [padlet.com](http://padlet.com)
- [thinglink.com](http://thinglink.com)
- [youtube.com](http://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

---

# Kunst - Näita mulle sügist!

**Tunnis kasutatud keskkonnad:**

1. [www.google.ee](http://www.google.ee)
2. [www.youtube.com](http://www.youtube.com)
3. [www.classtools.net](http://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](http://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

seada 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/](https://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 märgid, 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.*

---

# **Mineviku ajavormid Past Simple vs Past Continuous**

### **Vahendid:**

1. [quizlet.com](http://quizlet.com) – ebareeglipärase 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 lüksime 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

---

# **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

---

# Järgarvud 1. -31

## Tunnis kasutatud keskkonnad

- quizlet.com
- kahoot.it
- socrative.com
- padlet.com
- blogspot.com – õpilaste jaoks on tunnikava üleval õpetaja blogis

**Teema:** järgarvud 1.-31.

**Tunde:** 3 tundi

## Eesmärk:

- järgarvud 1.-31. eesti keeles ja inglise keeles;
- -12. sidumine kuude nimedega;
- oma sünnipäeva ütlemine ja kirjutamine;
- 8 tähtpäeva eesti- ja inglisekeelsete nimedega.

**Vahendid:** Ideaalne – arvutiklassiruum + nutiseadmed. Käib kah – tavaline klassiruum + nutiseadmed.

## Töö käik:

### 1. tunni ülesehitus:

1.-7. arvu kordamine ja 8.-19. järgarvude lisamine – selleks kasutatakse quizlet.com keskkonda – <https://quizlet.com/22856562/ordinal-numerals-jargarvud-flash-cards/>

Seejärel kuude nimede sidumine 1.-12. järgarvuga. Jällegi kasutatakse quizlet.com keskkonda <https://quizlet.com/81656968/months-numerals-flash-cards/original>

Järgneb võistlusmäng 2 eelneva teema kinnistamiseks ja tagasisidestamiseks kahoot.it keskkonnas. <https://play.kahoot.it/#/?quizId=ad38fa48-9aed-4f8a-88e4-2d41b14e6851>

## 2. tunni ülesehitus:

Quizlet.com keskkonnas järgarvude 20.-31. omandamine: <https://quizlet.com/81655808/ordinal-numerals-20-100-flash-cards/>

See järel õpitakse suuliselt väljendama oma sünnipäeva – kuupäev koos kuuga.

Õpetaja tutvustab paaristööd ja padlet.com –is oma foto ja teksti näitena.

Järgneb nutiseadmega selfie tegemine kas üksi või koos kaaslasega. Seejärel selfie riputada üles padlet.com seinale. Kuidas saab foto padlet.com seinale? Kirjutada juurde oma nimi ja lause oma sünnipäeva kohta. (kasutada nii pikka kui lühikest vormi)

Rühmatööd siin:

- <http://padlet.com/kai4/4agroupone>
- <http://padlet.com/kai4/4agrouptwo>
- <http://padlet.com/kai4/4agroupthree>

## 3. tunni ülesehitus:

Tagasiside test – socrative.com keskkonnas

8 tähtpäeva – eestikeelsed ja inglisekeelsed nimed, koos kuupäevadega. <https://quizlet.com/81660333/holidays-puhad-flash-cards/>

<https://quizlet.com/81659040/holidays-dates-flash-cards/>

Allpool olev kahooti sobib ka tagasiside testiks..

<https://play.kahoot.it/#/?quizId=d951e297-ab1d-417f-aeeb-13a7c8c6ec57>

Kui jääb aega siis ka Rooma ja araabia numbrite kinnistamine-

õppimine

<https://play.kahoot.it/#/?quizId=6d48500e-2999-4a64-9179-cc411c28ce08>

### **Tulemuslikkus:**

- kuude sidumine järgarvudega edenes väga hästi;
- õpilased omandasid täiskirjapildi ja lühendatud kirjaviisi 1.-31.järgarvuni;
- oskavad oma sünnipäeva edastada inglise keeles
- tõeline väljakutse oli oma selfie ülespanek padletisse ja sinna juurde kirjutamine – elevus ja rõõm tehtud tööst.
- kahoot tekitas kõrgendatud meeleolu ja hasardi.

### **Refleksioon:**

- omandamine oli kiire
- õppimine põnev, mänguline, elevust tekitav, huvitav
- wifiühendus on nõrk ja jahmerdab
- kõigil õpilastel ei ole nutivahendit
- ettevalmistus on ajamahukas

**Klass:** 4

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Kai Kõks

---

# **Inglise- ja eesti keele sarnaste sõnade leidmine**

**Tunnis kasutatud keskkonnad**

<https://quizlet.com/90213843/flashcards>

**Eesmärk:**

- Suuline eelkursus inglise keeles
- Huvi äratamine aine vastu
- Uute sõnade õppimine ja kinnistamine
- Digivahendite õppeotstarbeline kasutamine

**Töö käik:**

1. Õpikust õpime piltide järgi selgeks uusi sõnu
2. Leiame inglise keelsete sõnade häälduses sarnasusi eesti keelega. Kasutame sõnade häälduse kontrollimiseks [quizlet.com](https://quizlet.com) keskkonnas koostatud ülesannet
3. Tublimad õpilased saavad õppida ka sõnade õigekirja ja teha endale teste

**Tagasiside:**

Õpilased töötasid innuga. Eriti meeldis mänguline pool, kus said oma teadmisi testida.

**Klass:** 3

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Marianne Tekkel

---

## **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*

---

## **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

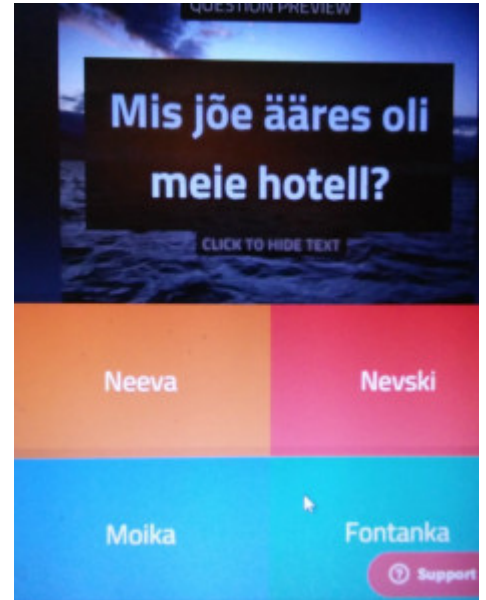
**Õpetaja:** Pärnu Raeküla kool, Aeliita Kask

*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

*Viktoriin, Peterburg*