

# 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](http://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 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/](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 ebareeglipäraste 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](https://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/) – <https://quizlet.com/22856562/ordinal-numerals-jargarvud-flash-cards/>

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

kirjaviis 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](http://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

---

# Loomaaias elavad loomad

Tunnis kasutatud harjutuse



<https://bubbl.us/mindmap>

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

## Töökäik:

1. Ekskursioon loomaaeda, seal oma nutiseadmega

pildistamine.

2. Kunstiõpetuse tunnis oma parimate/õnnestunumate piltide näitamine kaaslastele rühmas. Suulise eneseväljenduse arendamiseks kindlasti lasta õpilastel selgitada- miks just see pilt osutus valituks, võib kirjeldada ka pildistamise hetke ( mis segas, mis toetas jne.)
3. Loomade nimetuste inglise keelde tõlkimine. Vastavalt klassi keeletasemele (kuivõrd on inglise keelega kokkupuuteid). Õpilased võivad oma nutiseadet kasutades otsida, kuidas on antud loomad inglise keeles või otsib õpetaja. Kõik tõlked koondada ühte kohta, kas kasutada <https://bubbl.us/mindmap> keskkonda ja õpetaja kirjutab sinna või siis iga õpilane kirjutab individuaalselt. Näiteks: lõvi-lion, karu-bear, ahv-monkey, tiiger-tiger. Samuti tõlgitakse koos väljend: kuidas joonistada- how to draw.
4. <https://www.youtube.com/> kui kunstiõpetuse õpetaja. Õpilane trükib otsingusse inglise keelse väljendi ja just selle looma, keda ta enda pildile soovib joonistada. Soovi korral võin kasutada ka oma telefoniga tehtud pilti ja selle järgi joonistada. Juhendi järgi saab õpilane endale joonistada just need loomad, keda ta soovib. Oma joonistamistempot saab õpilane teistest sõltumata ise valida.
5. Tagasiside: näituse korraldamine.

### **Eesmärgid:**

- Digivahendite otstarbeline kasutamine
- Tähelepanu arendamine
- Käelise tegevuse ja loovuse arendamine

**Klass:** 2d

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Erge Saare

---

# Present Simple

## Tunnis kasutatud harjutused

### Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Vaatasime lihtolevikku tutvustavat videot ja seejärel mängisime kahoot.it keskkonnas erinevaid mängu lihtoleviku moodustamise harjutamiseks.

**Klass:** 4

**Õpetaja:** Pärnu Kuninga Tänav Põhikool

*usually, sometimes, always, often, habits, states*

---

# Film

## Tunnis kasutatud keskkonnad

smore.com

gosoapbox.com

youtube.com

### Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õpilased töötasid grupis ja neil tuli valida üks varsti kinoekraanidele tulev film ja reklaamida seda nii, et just nende grupi filmi tahetaks kõige rohkem vaadata hilisemate

hääletustulemuste põhjal. Üks liige tegi konto ja täitis seda, teised liikmed andsid nõu ja otsisid materjali, kasutades oma arvutit. Kui flaiierid valmis, sai neid vaadata, kommenteerida ja hääletada oma lemmikfilmi poolt. [Võidufilmi](#) käisime kinos vaatamas.

## **Õpilaste tööd**

[Fury](#)

[The penguins of madagaskar](#)

[A Funny Film](#)

[The Avengers: Age of Ultron](#)

[JESSABELLE](#)

[Filmi valik](#) – küsitlus

**Klass:** 8

**Õpetaja:** Pärnu Kuninga Tänav Põhikool, Reene Tammearu

*Film, genre, poll, poster*

---

# **In a cafe (Kohvikus)**

**Tunnis kasutatud harjutused**

Nutitelefoni või tahvelarvuti kaamera + Windows Movie Maker

**Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:**

Õpilased pidid tunnis ette valmistama stsenaariumi dialoogiks kohvikus ja siis seda filmima ja töötleva windows movie makeriga või mõne teise videotöötlusprogrammiga.

**Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:**

Õpilased on tihti palju targemad ja nutikamad erinevate programmide kasutamisel kui õpetajad.

**Klass:** 7

**Õpetaja:** Reene Tammearu, Pärnu Kuninga Tänav Põhikool

*Cafe, food, drinks, asking questions*