

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, enamuse 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

Arvsõnade kokku- ja lahukirjutamine

Tunnis kasutatud keskkonnad:

1. [Kokku- ja lahukirjutamine](#)
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

Mineviku ajavormid Past Simple vs Past Continuous

Vahendid:

1. quizlet.com – ebareeglipärase verbide põhivormide meelde tuletamiseks
2. learningapps.com – harjutuste tegemiseks ja koostamiseks
3. 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 mäng 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

Oskar Luts ja tema looming

Teema: O. Luts ja tema looming; teksti mõistmine O. Lutsu majamuuseumi kodulehekülje põhjal

Õpivahendid: 6. klassi kirjanduse õpik J. Urmet, L. Vanamõlder „Kirjanduse õpik 6. klassile”, O. Lutsu majamuuseumi kodulehekülg <http://linnamuseum.tartu.ee/?m=5>, paber (A4), joonlaud, pliiats

Evokatsioon

Vaata! Vaatasime 6. klassiga filmi „Kevade”, lugesime 5. klassis O. Lutsu „Nukitsameest” ja 6. klassis O. Lutsu noorsoojutustust „Kevade”.

Uuri! Mis asutus on muuseum? Missugustel eesti kirjanikel on majamuuseumid? Mis on majaplaan? Missugune on 20. sajandi algusaastate eestlase kodu maal/linnas?

Teema

Loe! Joonesta/joonista! Pärast evokatsiooni uurisime O. Lutsu majamuuseumi kirjeldust [kodulehelt](#) ja kirjelduse põhjal tegime majaplaani. Pärast töö valmimist tegime klassile töö tutvustuse/esitluse. Kasutasime esitlusprogramme/märkemelehti.

Avasta! Õpilasi üllatas O. Lutsu aegne majaplaaneering ja sisekujundus ja sisustus (raamaturiulid).

Esine! Korda! Tuletasime meelde, millised nõudmised kehtivad avalikul esinemisel.

Refleksioon

Töoga kinnistasime O. Lutsu elu ja loominguga seotud faktid ja saime teada huvitavat materjali kirjaniku elu kohta, kordasime avaliku esinemise nõudeid ja integreerisime tekstiõpetuse ja matemaatika ning joonestamise/joonistamise.

Klass: 6 klass

Õpetaja: Pärnu Ülejõe Põhikool, M.Kanniste

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

Nurk ja nurga liigid

Tunnis kasutatud harjutused:

[Enesekontrollitested](#)

Eesmärk:

- Õpitud materjali kinnistamine
- Uute oskuste omandamine
- Digivahendite õppeotstarbeline kasutamine

Töö käik:

Mis on nurk? Millised on nurga liigid? Kuidas ja millega nurga suurust kindlaks teha? Mis on nurga mõõtühik? Kuidas see tekib?

Need küsimused said koos arutades vastused.

Õppisime jooniselt silma järgi hindama, millise nurga liigiga on tegemist. Joonestasime neid ise. Arvutasime nurkade suurusi ja määrasime liike. Tundus, et kõik on lihtne.

Koduseks tööks oli külastada veebilehte <http://suviste.weebly.com/enesekontrollitested.html> ja oma teadmised proovile panna esimeses kolmes testis.

Vihikusse tuli kirjutada igas testis saadud tulemus ja hinnang, kuidas oma tulemusega rahule jäid.

Tagasiside:

Õpilased ütlesid, et arvasid enne testi tegemist, et nad

saavad parema tulemuse, kui tegelikult said.

Loodetavasti hindelise töö tulemus on selline, nagu igaühe soov on.

Klass: 5 klass

Õpetaja: Pärnu Ülejõe Põhikool, õpetaja Karin Känd

Nurk, nurga liigid

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.