

# 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*

---

# Võrdlusastmed – comparatives and superlatives

## Tunnis kasutatud harjutused

[British Council](#) õppevideo

[YouTube](#) Comparatives and superlatives

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

Tunni teemaks olid võrdlusastmed (kesk- ja ülivõrre).

I tund: Õpetaja tuletab meelde, mis on keskvõrre (prettier – ilusam, more beautiful – ilusam) ja ülivõrre (the prettiest – kõige ilusam, the most beautiful – kõige ilusam).

[Õppevideo](#) vaatamine

Õpilaste ülesanne: kirja panna vähemalt kolm keskvõrret ja kolm ülivõrret, mis on tekstis kuulda.

Teise video vaatamine YouTube'st. Selle põhjal märkmete tegemine, st reeglite tuletamine ja kirja panemine. Harjutamine.

II tund: LearningApps-i keskkonna kasutamine. Iga õpilane peab tegema app'i võrdlusastmete kohta. Algülesanne: luua app, kus on vähemalt 5 ülesannet, mis sisaldavad mingil moel võrdlusastmeid / nende tundmist. Põhja võib ise valida. Tööd võib teha ka kahekesi.

**Õpilaste valminud tööd:**

[Harjutus 1](#)

[Harjutus 2](#)

[Harjutus 3](#)

[Harjutus 4](#)

[Harjutus 5](#)

**Klass:** 6

**Õpetaja:** Pärnu Kuninga Tänav Põhikool

*Comparatives, superlatives, LearningApps*

---

# Numbrid ja hulgad

## Tunnis kasutatud harjutused



[LearningApps](#) – Numbrid

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

Iga number tuleb kokku viia pildiga, millel on sama arv esemeid. Kui kokku saavad vale number ja hulk, siis ühenduvad need punase ümbrisjoonega. Sellel ühendusel klõpsates lähevad number ja hulgakaart uuesti laiali ja saab edasi tegutseda. Kui õige number ja hulk kokku saavad, siis kaovad mõlemad töölaualt ära.

Kõigepealt avame äpi arvutiekraanil ja näitame seda läbi projektori seinale. Õpetaja alustab mänguga ja tõstab ekraanil kõik hulgad ja numbrid nii, et neid oleks hästi näha. Õpilastel on oma laual kaardid hulkadega 1 kuni 5 eset. Õpetaja näitab tahvlil numbrit 1 ja palub õpilastel valida oma kaartide hulgast ühe esemega hulga. Seejärel otsitakse koos ekraanil ühe esemega hulk. Õpetaja kontrollib, kas õpilased on oma laual kaartide hulgast leidnud õige. Seejärel näitab õpetaja, mis juhtub siis kui number 1 ja vastava hulga pilt ekraanil kokku saavad. Seejärel otsitakse üles number 2. Õpetaja valib ekraanil hulga, mille on rohkem kui kaks eset ja viib selle kokku numbriga 2 – selle tegevusega saab õpetaja näidata, mis juhtub kui kokku saavad valed paarid. Selliselt korratakse üle kõik numbrid ja hulgad. Järgmisel tunnil saab kasutada tahvelarvutit ja üks- ühele juhendamisega korrata seda teemat.

## Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

Seda äppi saab kasutada nii arvutis kui ka tahvelarvutis. Saab kasutada numbrite ja hulcade õppimis- ja kinnistamisprotsessis. Võib kasutada värvide kordamiseks. Meie kasutame oma õpilaste puhul tahvelarvuti varianti üks-ühele juhendamiseks.

**Klass:** Toimetulekuõppe I kooliaste, tavaõppe 1. klass

**Õpetaja:** Kristi Ollino, Pärnu Toimetulekukool

*Numbrid 1 – 5, hulgakaardid 1 – 5 esemega kaardil, vastavuse leidmine*

---

# Mööbliesemed

## Tunnis kasutatud harjutused



[LearningApps](#) – Elutoa mööbliesemed

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

Joonisel valida eseme juures olev punane nupuke. Avanenud aknas tekib valitud mööbliese ja allpool on valik sõnu, mille hulgast tuleb õpilasel valik teha. Valitud sõna järel tuleb esile uuesti suur pilt ja selle on nüüd valitud sõna. Suure

akna paremal all nurgas on sinine märk õige või vale valiku kontrollimiseks. Kui sellele märgile vajutada, siis õige valiku sõna muutub roheliseks ja vale valiku sõna punaseks. Kontrollida võib iga sõnavaliku järel või valikute lõpus. Parandada saab valele sõnale vajutades – tekib võimalus teine sõna valida.

Kasutasin seda mööbliesemete nimetuste kinnistamiseks. Ühes tunnis näitasin seda pilti suurel ekraanil ja kordasime nimesid ilma appi mängimata. Teisel korral trükkisin välja eraldi pildi ja eraldi nimetused. Õpilased lõikasid paberist välja nimetused, lugesid need kokku ja kleepisid õigele mööbliesemele. Kolmandal korral avasin äpi tahvelarvutis ja üks-ühele juhendamisel tegin seda ülesannet – üks mööbliese ühe õpilasega. Ja neljandana trükkisin välja uued pildid ja värvisime neid mööbliesemed koos nimetuste kordamisega.

### **Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:**

Seda rakendust saab kasutada arvutis ja tahvelarvutis. Võib pildi ja sõnad eraldi välja trükkida, kasutada värvimisel, joonis lahti lõigata ja õige vastusega kokku panna jne. Mina ise kasutasin seda neljal erineval korral.

**Klass:** Toimetulekuõppe II arengutase, tavaõppe I kooliaste

**Õpetaja:** Raili Hiiesalu, Pärnu Toimetulekukool

*Mööbliesemed, nimetused, kirjeldused, värvimine, lugemine, kirjeldamine*

---

# Talv

## Tunnis kasutatud harjutused



[LearningApps](#) – Talve sõnasegadik

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

Õige sõna leidmisel peab märgistama ruudustikus terve sõna. Arvutis hiirega lohistades ja tahvlis näpuga lohistades. Õige sõna korral värvub sõna ruudustikus ja ruudustiku kõrval. Valede tähtede ja tähe kombinatsioonide korral värvumist ei toimu.

Õppimise protsessis saab selle äpi avada arvutis ja näidata seinal. Õpilased võivad iseseisvalt koha peal sõnu leida – anda selleks mingi aeg. Seejärel kutsuda õpilasi tahvli juurde ja lasta neil ekraanil näidata leitud sõna/sõnu. Sõnade kirjapildi kinnistamiseks on hea õpilastega kasutada rakendust iseseisvalt tahvelarvutis. Meie oma toimetulekuõppe õpilastega kasutame tahvelarvutit üks- ühele juhendamiseks.

### **Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:**

Saab kasutada nii arvutis kui ka tahvelarvutis. Lisaks sõnade kirjapildi tundmisele ja leidmisele saab kasutada seda veel näiteks sõnade selgitamiseks, sõnadega seotud jutukese koostamiseks õpilaste poolt jne. Samuti võib selle ruudustiku ekraanilt välja trükkida ja siis seda erineval moel tunnis kasutada.

**Klass:** Toimetulekuõppe, I kooliaste

**Õpetaja:** Raili Hiiesalu, Pärnu Toimetulekukool

# Koduloomad ja -linnud

## Tunnis kasutatud harjutused



[Learning Apps](#) – TUNNE KODULOOMI JA KODULINDE

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

Kasutame rakendust tahvelarvutis, et õpilane saaks sõrmega ühendada pildid ja nimed. Iga pildi ja nime juures on veel i tähe taga peidus selgitus, mis aitab õiget paarilist leida.

Õppimisprotsessis on õpetajal rakendus avatud arvutis ja näitab seda projektoriga seinal. Koos arutades leitakse õigele pildile õige nimi – õpetaja kasutab arvutihiirt pildi ja nime kokkuviimiseks. Kordamisprotsessis toimub üks- ühele tegevus õpilasega tahvelarvuti abil, kus õpilane saab sõrmega ühendada looma/linnu pildi ja nime. Võimalusi rakendust kasutada on palju- võib veel lugemist harjutada, loomade/lindude kirjeldamist harjutada jne.

## Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

Sobib kasutada õppimisprotsessis ja kordamisprotsessis. Meie kasutame seda tahvelarvutis üks – ühele juhendamise ja

õppimisprotsessis arvutiekraani ja projektoriga.

**Klass:** Toimetulekuõpe, I kooliaste

**Õpetaja:** Enela Kase-Tonna, Pärnu Toimetukekool

*Loomade ja lindude tundmine, sõnade lugemine, paarilise leidmine*

---

## Puud ja puude nimed

**Tunnis kasutatud harjutused**



[LearningApps](#) – Leia õige puu

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

Õpilased kasutasid rakendust tahvelarvutis, siis sai õpilane sõrmega kokku viia puu ja nime.

Õpetaja kasutab seda rakendust nii puude liikide õpetamisel kui ka kinnistamisel. Samuti võib seda rakendust kasutada õuesõppe osana.

**Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:**

Toimetulekukoolis teeme neid rakendusi üks-ühele juhendamiseks.



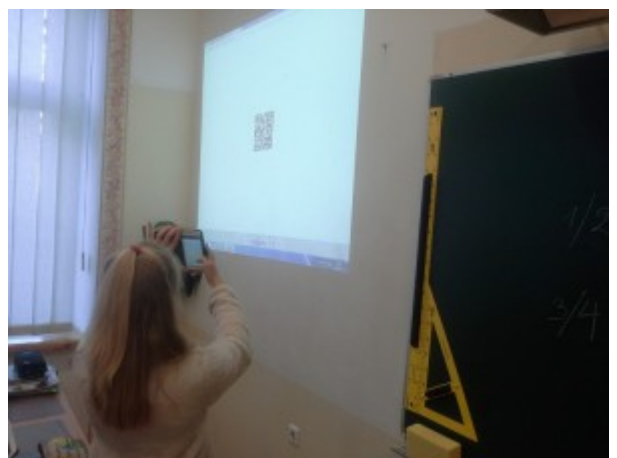
**Klass:** Toimetulekuõpe, I kooliaste

**Õpetaja:** Hanna Einaste, Pärnu Toimetulekukool

*Puu kirjeldus, nimetus, puu nime lugemine*

---

# Animals



**Tunnis kasutatud materjalid**

[Quizleti harjutus](#)

[LearningApps harjutus](#)

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

[Quizleti keskkonnas](#) kasutasime nutivahendis 4 ülesannet:

Cards – õppisime ja häälendasime ühiselt 35 õpitavat sõna loomadest;

Learn – igaüks õppis iseseisvalt pildi järgi sõna trükkimist/sisestamist;

(Speller – jätsime seekord vahele, sest enamusel polnud kõrvaklappe);

Scatter – mäng, kus tuli ühendada sõna ja pilt;

Test – kontrollharjutused.

Iga õpilane näitas ette oma testi tulemuse. Enamus õpilased

sooritasid selle maksimumtulemusele, üksikud tegid 1-2 viga.

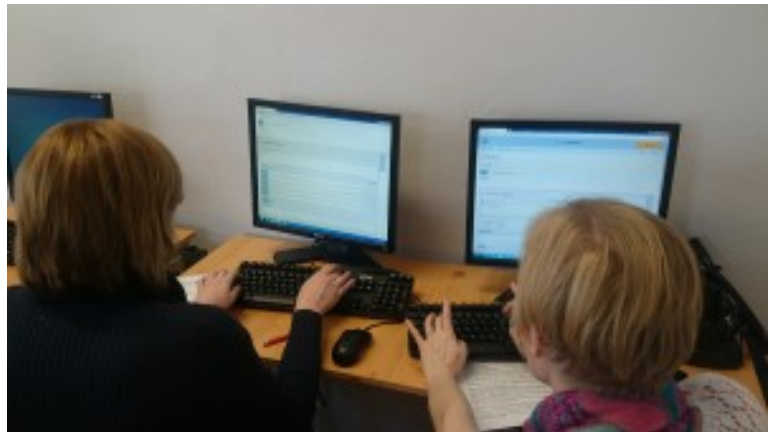
[Preemiaks Learningappsi sõnarägastik](#)

**Klass:** 4c

**Õpetaja:** Lemme Sulaoja, Pärnu Kuninga Tänav Põhikool

---

# Tunnikontrollid Socratic keskkonnas



**Tunnis kasutatud keskkond**

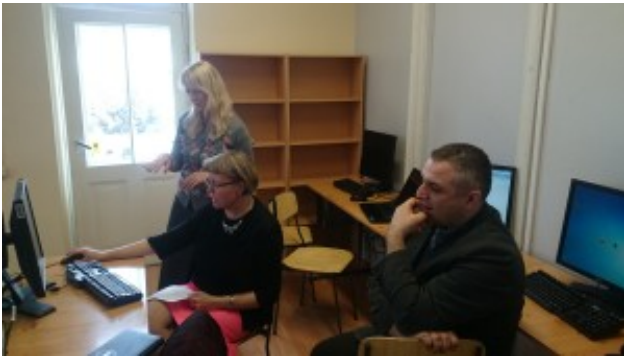
[Socratic](#)

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

Digitund õpetajalt õpetajale.

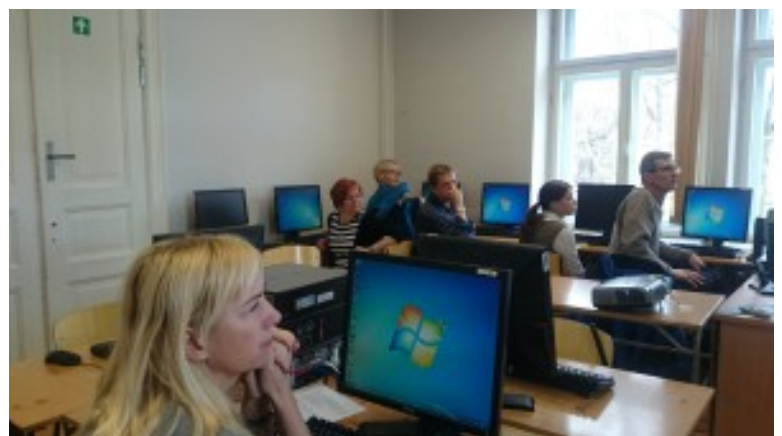
Õppijatel oli ülesandeks luua keskkonnas konto, tutvuda võimalustega ja teha üksi või grupiga vähemalt üks kontrolltöö.

**Juhendaja:** Evelin Laanemets, Pärnu Sütevaka Humanitaargümnaasium



---

# Ajajoone moodustamine Prezi keskkonnas



**Tunnis kasutatud keskkond**

<http://prezi.com/>

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

Digitund õpetajalt õpetajale.

Õppijatel oli ülesandeks luua keskkondades konto, tutvuda keskkondade võimalustega ja teha üksi või grupiga vähemalt üks õppematerjal ja kontrolltöö.

Päris valmis oma õppematerjali keegi ei saanud.

**Juhendaja:** Epp Pavelts, Pärnu Sütevaka Humanitaargümnaasium