

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

Lemmikloom loomaaiast, selle joonistamine

Tunnis kasutatud keskkonnad



[Tallinna Loomaaed](#)

Eesmärk:

- Huvi äratamine loomade vastu
- Looma keha kuju võimalikult täpne edasiandmine
- Digivahendite õppeotstarbeline kasutamine

Töö käik:

1. Kõigepealt toimus õppereis loomaaeda.
2. Tunnis iga õpilane leiab oma mobiilist eelmisel päeval Tallinna loomaaias tehtud fotodest talle sobivaima.
3. Vaja läheb joonistuspaperit, õlipastelle, fotot loomast.

4. Kui endal pilt puudus, sai valida Tallinna Loomaaia lehel, otsida internetist.
5. Kui joonistused valmis võrdlesime fotot ja joonistust.



Tagasiside:

Õpilased töötasid innuga. Elevust tekitas hea foto valik, et joonistamine oleks lihtsam ja töö tuleks ilus.

Klass:

Õpetaja: Pärnu Ülejõe Põhikool, Marianne Tekkel

Koostööoskus

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:



INIMISEÕPETUSE TUND
3. klass
Õpetaja Eliana Prangli

Tunni eesmärk on õpetada lastele mängulisel viisil lihtsate tegevuste ja ülesannete abil koostööskust. Tund lõimub eesti keele ja kunstiõpetusega.

Õpilane

- osaleb aruteludes
- teab ja esitab ühe muinasjutu
- oskab paremini kirjeldada inimesi
- osaleb meeskonnatöös
- suudab oma seisukohti põhjendada
- mõistab ja kasutab sõnu koostöö, kaaslane, üheskoos, meeskond, jõupingutus
- teab tegusõnu

Tunni häälestus:

Räägime lastega ja kuulame, mida nad arvavad, mis on koostöö ja kas see on üldse selline väärtus, millele tasub tähelepanu pöörata?

- Mida sa sõpradega koos ette võtad? Milliseid mängu on mitmekesi palju toredam koos mängida kui üksinda?
- Laulame laulu „Ehitame maja“, https://www.youtube.com/watch?v=nrlzZ_rjCuk
- Räägime, mida lapsed klassis või kodus koos teevad. Arutame, kuidas erineb millegi kallal üksinda töötamine sellest, kui mitu inimest töötab ühise asja nimel.
- Rühmatöona kirjutame välja tegevused, mida ei saa üksinda teha.

Lapse sõnavara ja väljendusoskuse arendamiseks proovime vesteldes kasutada sõnu koostöö, aitamine, jõupingutus, üheskoos, meeskond, sõber

Praktilised tegevused:

Mängime koostööskusi nõudvaid mängu.

- Pantomim. Lapsed on viie- või kuueliikmelistes

meeskondades ja etendavad häält kasutamata teistele lastele võimalikult huvitavalt ühe muinasjutu.

- Alustame meeskonnas lugu, nii et iga järgmine laps lisab sellele uue lause. Arutame lastega, mille poolest esineb selline üheskoos loodud jutt ühe lapse välja mõeldud loost.
- Lapsed otsivad nutiseadmest pilte, millel on kujutatud inimesi koos töötamas või mängimas ning kirjeldavad pilte teistele meeskondadele.

Tunni kinnistamine/kokkuvõte: Koos õpetajaga täidetakse küsimustik kahoot keskkonnas. <http://lingid.ee/YuWzK>

Klass: 3

Õpetaja: Pärnu Ülejõe Põhikool, Eliana Prangli

Sehenswürdigkeiten in Berlin

Tunnis kasutatud harjutused

[Kahoot](#) viktoriin oma teadmiste kontrollimiseks

[Õpilaste töö näide](#)

[Koolielus õppematerjal](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õpilased esitlevad etteantud teemadel üht Berliini vaatamisväärsust, enamus kasutab oma esitluses objekti tutvustamisel ka youtubi keskkonna videosid Kinnistatakse sõnavara quizleti keskkonnas, võimalik kasutada ka Koolielus (lk 9-10) leiduvat harjutusvara antud õpiku juurde Tunni lõpus väike viktoriin kahoot-keskkonnas

Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

Elavdab tundi, õpilased on põnevusega valmis testima omandatud teadmisi rakendades õpitud keeleoskusi. Alati ei ole kõigil õpilastel nutiseadmeid või ei saada internetti.

Klass: 8

Õpetaja: Pärnu Kuninga Tn Põhikool, Ene Kübarsepp

das Brandenburger Tor, der Reichstag, Unter den Linden, das Schloss Sansoucci, der Potsdamer Platz, die Siegessäule, das Museumsinsel, der Berliner Zoo, der Fernsehturm, die Berliner Mauer

Mõõtühikute teisendamine. Nullidega lõppevad arvud

Tunnis kasutatud keskkonnad

[Kahoot](#)

[LearningApps](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õpilased pidid tunni alguses seadistama oma nutivahendid kooli avalikku võrku – see võttis oodatust kauem aega. Seejärel oli ülesandeks lahendada kolm matemaatilist äppi Learningapps-is – 1. lk ül 2 teisendamisega seotud äppi ja kolmandalt leheküljelt ül 1. Iga äpi juures on olemas tööjuhend, mida laps pidi lahendamisel järgima. Iga äpi lahendamise järel panid lapsed lehele kirja, kui palju õnnestus saada õigeid vastuseid ning kus esinesid eksimused + järeldus + probleemi

lahendamiseks mõeldud edaspidine tegevus. Sellele järgnes kiire suuline kokkuvõte – iga laps sai öelda, mis õnnestus ja mida tal tuleks veel korrata.

Tunni teises osas jagunes osa lapsi paarideks, sest kõigil ei töötanud nutiseade ootuspäraselt. Kahoot-is tehtu kordas lastele suhteliselt uut teemat – nullidega lõppevate arvude korrutamine ja jagamine. Kõigepealt said lapsed mängu koodi, seejärel sisestas iga laps või siis paar oma mängijanime ning seejärel algas mäng. Mängu lõppedes vaatasime ühiselt lõpptulemuste tabelit, tegime kindlaks probleemsed tehted, millega peaksime edaspidi tunnis rohkem tegelema.

Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

Kahoot keskkonda võib edukalt kasutada igasuguse õppematerjali kordamiseks, aga ka õppimisprotsessi lisavahendina. Kasulik oleks, kui lapsed ise koostaksid kahoot-s oma küsimustikke, viktoriine vms – selle tegemine on lapse jaoks tegelikult süvendatud kordamine ning ka vastutus tulemi eest, sest teised hakkavad tema koostatut kasutama. Seda rakendust võiks kasutada õppetunni lõpusosas, sest tekitab küllaltki palju hasarti ja emotsioone, mis võib segada korrapärasest tunnirütmist ja pärast on lastel keeruline pöörduda tagasi traditsioonilise õppetöö juurde.

Learningapps rakenduses on palju erinevaid võimalusi, vaheldusrikas, rakendada saab kiirelt nii tunni käigus, teha võib seda nii paari-kui rühmatööna, aga ka koduse ülesandena. Ka seal saavad lapsed luua oma äppe ning pakkuda neid kaaslastele lahendamiseks.

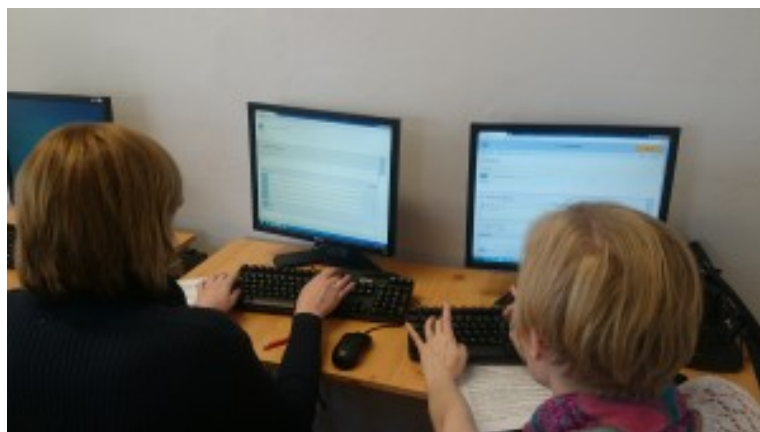
Klass: 3c

Õpetaja: Tiiu Kiveste, Pärnu Kuninga Tänav Põhikool

Mõõtühikute teisendamise kordamine ja nullidega lõppevate arvude korrutamine ja jagamine. Mõõtühikute tundmine, ühikute omavahelised seosed, seoste rakendamine eluslistes tekstülesannetes, nullidega lõppevate arvude korrutamise ja

jagamise põhimõtte rakendamine, korrutustabel,

Tunnikontrollid Socratic keskkonnas



Tunnis kasutatud keskkond

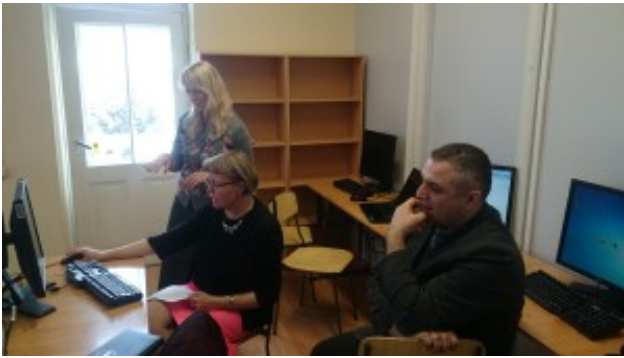
[Socratic](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

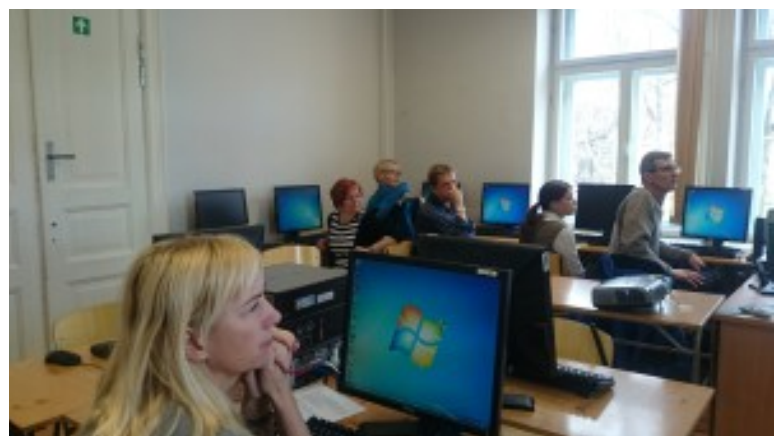
Digitund õpetajalt õpetajale.

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

Käänamine

[Tunni ülesanded Padleti seinal](#)



Tunnis kasutatud rakendused/keskkonnad:

[Padlet](#) – juhend

[LearningApps](#) – juhend

[Miksike](#) – juhend

[Kubbu](#) (ei avane paljudes nutiseadmetes) – juhend

[EasyNotecards](#) – juhend

[SimpleMind](#) – juhend

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õpilased lahendavad omas tempos ülesandeid, mis õpetaja on varem Padlet-tahvlile kogunud. EasyNotecards`i bingot ja LearningAppsi tagaajamist saab mängida ka kahe- või kolmekaupa rühmas (mida klassis osaliselt ka kasutati). Tööd sai teha õpiku abiga (Piits, L. jt lk 89).

Tunni lõpus koostavad kiiremad Simple Mind rakendusega mõistekaardi.

Klass: 5A

Õpetaja: Mare Hallop; Pärnu Vanalinna Põhikool

käänamine, käänete grupid, käände nimetus, käände küsimus, küsimus sõna kohta, käändevormi moodustamine, sõnavormi käände määramine