

Mineviku ajavormid Past Simple vs Past Continuous

Vahendid:

1. quizlet.com – ebareeglipäraste 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 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

Arvutusoskuse arendamine rakendusega MathDuel

Tunnis kasutatud keskkonnad/harjutud



[Math Duel](#)

[Matematik Hizlandirma](#)

Õpilaste ja tunni tegevuse kirjeldus:

Kaks õpilast mängivad arvutusmängu, kumb vastab kiiremini see saab punkti, kes esimesena saab 10 punkti täis on mängu võitja ning siis algab mäng jälle. Teisel rakendusel 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.

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

Korratabel



Tunnis kasutatud keskkonnad ja harjutused

Mate Talgud

<http://LearningApps.org/1168736> Korrutamine 1 ja 2-ga
<http://LearningApps.org/711299> Korrutamine arvuga 2
<http://LearningApps.org/1168810> Korrutamine kuni 5-ga
<http://LearningApps.org/1237920> Korrutamine 6-9
<http://LearningApps.org/1168771> Korrutamine 5 ja 6-ga

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Tunni käigus korrati reegleid ja õpitu kinnistamiseks sai iga õpilane iseseisvalt oma oskusi proovida.

Õpilane avas QRkoodi taga peidus olnud Learningapps harjutused, kus lahendas korrutamisülesandeid. Kiiremad lahendasid ka Matetalgute ülesandeid.

Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

Hea oleks, kui õpilane saaks tahvelarvutit kasutada, telefon on liiga väikese ekraaniga.

Klass: 2a

Õpetaja: Reet Mõis, Pärnu Vanalinna Põhikool

Matemaatika tunnis: korratabeli õppimine, pöördtehe, tegurite järjekord avaldises.

London Sights



Tunnis kasutatud harjutus

[Kahooti viktoriin](#)

([Kahoot videojuhend](#); [Kahoot juhend internetis](#))

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õpilased kasutavad nutivahendit ning sellel rakendust kahoot. Koostasin viktoriini eelnevalt juba tuttavate Londoni vaatamisväärsuste kohta, kasutasin palju pildimaterjali, videosid, lisasin ka need, mis tulevad õppimisele, et näha palju nad juba teavad.

See viktoriin on mõeldud sissejuhatava tegevusena uude teemasse.

Õpilased laadisid alla playpoest kahooti rakenduse või läksid aadressile kahoot.it. Sisestasid mängu numбри ja oma nime. Kui kõik olid mängu sisenenud, siis õpetaja alustas mängu.

12 küsimust valikvastustega. Tulemused on kohe nähtavad ja pärast mängu õpetaja arvutisse alla laetud.

Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

Elavdab ja ärgitab huvi teema vastu. Pakub palju rõõmsat elevust, omab võistluslikku momenti.

Probleemiks osutus, et kooli wifi võrk läks kiirelt umbe ja ühendus kõikus. Raske oli neil õpilastel, kel ei olnud oma wifit nutiseadmes.

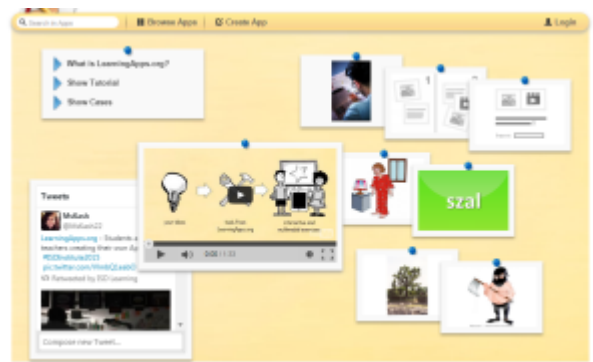
Klass: 8b

Õpetaja: Kai Kõks, Pärnu Ülejõe Gümnaasium

Westminster Abbey, the Houses of Parliament, St.Paul's Cathedral, the Globe, the London Eye, the Tower of London

Linnud kevadel, ränd- ja paigalinnud

Tunnis kasutatud keskkonnad/harjutused:



Koondasin veebilehele: todaysmeet.com/linnud alljärgnevad mängud:

[Harjutus 1](#)

[Harjutus 2](#)

[Harjutus 3](#)

[Harjutus 4](#)

[Harjutus 5](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õpetaja ülesanne oli koondada temaatilised mängud, õpilased said oma teadmiseid kinnistada mängude kaudu. Said individuaalselt tagasiside ning töötada vastavalt enda võimete kohaselt.

Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

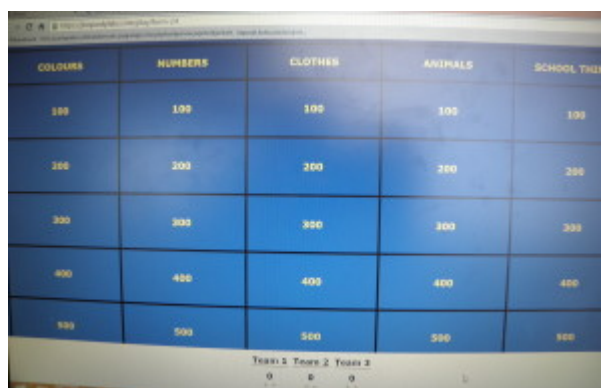
todaysmeet.com on esimese klassi puhul hea lihtne koht, kus nad saavad otse klikkimise kaudu minna vajalikule lehele.

Klass: 1d

Õpetaja: Erge Saare, Pärnu Ülejõe Gümnaasium

Rändlinnud, paigalinnud, kevadekuulutaja, linnud.

Eessõnad, sõnavara kordamine



Tunnis kasutatud mängud:

[Easynotecards](http://www.easynotecards.com)

[Jeopardy Labs](http://JeopardyLabs.com)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Ühine eessõnade kordamine www.easynotecards.com lehekülje (set – “prepositions – in, on, under”) ja mängu “quiz” abil – õpetaja kuvas ekraanile pildi ja küsis, kus mingi asi asub, vastust andes pidi õpilane tegema valiku kolme õpitud eessõna vahel.

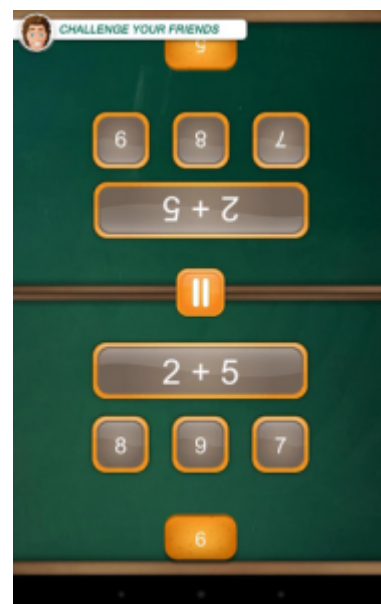
Seni mandatud sõnavara kordamine kuldvillaku (JeopardyLabs) abil (sõnad viiest valdkonnast – colours, numbers, clothes, animals, school things) – õpilased, jagatuna 3 võistkonda, said valida neile sobiva teema alt küsimuse, millele õigesti vastates sai võistkond vastuse eest ettenähtud punktisumma.

Klass: 2a

Õpetaja: Airi Kurg; Pärnu Vanalinna Põhikool

eessõnad (in, on, under), küsimustele vastamine, vastusevariantide seast valiku tegemine, sõnavara kordamine, rühmatöö, koostöö

Arvutamine 1000 piires



Kasutatud rakendus või keskkond:

MathFight [Android](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Rakendus aitab kinnistada arvutamisoskust läbi erinevate ülesannete lahendamise, arendab kiirust ja tähelepanu. Mängul on neli taset. Tasemed saab valida vastavalt oma soovile. Võidab see, kes saab esimesena 10 punkti.

Soovitused rakenduse kasutamisel ainetunnis:

Hea on paarilisi teatud aja tagant vahetada.

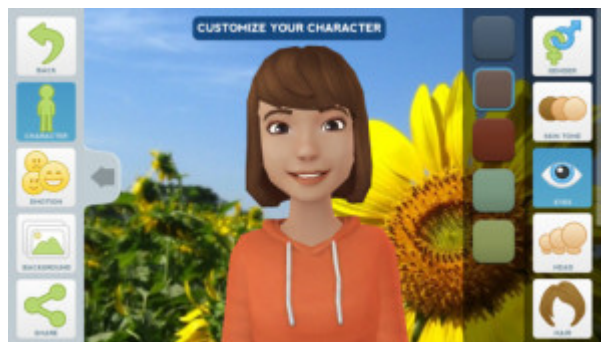
Klass: 3

Õpetaja: Piret Karu, Pärnu Vanalinna Põhikool

liitmine ja lahutamine 1000 piires, korrutustabel, paaristöö.



Luule mõistete kordamine ja häälte kasutamine lugemisel



Tunnis kasutatud rakendus:

Tellagami – [Android](#) [iOS](#)

Õpilase tunniülesanne:

Kordasime ahelpallimänguga luule mõisteid.

Kirjutasime 8 värsirealise luuletuse ja pealkirjastasime.

Tellagamis valisime sobiva tausta ja välimuse esinejale.

Lugesime luuletuse 30 sekundi jooksul ja salvestasime.

Saatsime õpetajale.

Järgmisel tunnil kuulame ja vaatame esinemisi. Mõistatame hääle järel esitaja.

Soovitused rakenduse kasutamisel ainetunnis:

Mõnus mänguline keskkond. Esituse pikkuseks saab olla vaid 30 sekundit.

Klass: 8a

Õpetaja: Eve Hirvela; Pärnu Vanalinna Põhikool

Mängulisus, hääle kasutamine,

Näidistöö:

Ettevõtlus

Tunnis kasutatud harjutused:

[Simulaator 7](#)

Simulaator 7 on uudne ning põnev õppevahend, mis on loodud täiendamaks nii põhi- kui ka keskkooli majandusõppe programmi. Tegemist on mänguga, mille kaudu avaneb suurepärane võimalus tutvuda lähedalt sellise huvitava valdkonnaga, nagu seda on ettevõtlus.

Simulaatori eesmärgiks on pakkuda firma juhtimise ja majandamise kogemust, selgitada nõudluse ja pakkumise põhimõtteid ning turu toimimise üldisemaid seaduspärasusi. Lisaks saab kätt proovida reklaamimaailmas ja harjutada meeskonnatööd.

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Moodustatakse umbes viieliikmelised grupid, kes teevad oma firma. Kõik grupid tegelevad sama ettevõtlusvormiga. Valida on jäätise, postkaartide, lillede, tahmakassettide müügi või autopesula teeninduse äri. Grupid hakkavad omavahel konkureerima. Mängus on erinevad perioodid, kus grupil tuleb langetada otsused – Kui palju kaupa varuda? Mis hinnaga müüa? Kui palju reklaamile kulutada? Õpetajal ja õpilastel on arvutites erinevad vaated ning õpetaja saab parameetreid (nõudlus jt) muuta. Lõpuks selgub firma, kes majandas kõige otstarbekamalt ja teenis kõige suurema kasumi.

Soovitused rakenduse kasutamisel ainetunnis:

Soovitav on kasutada süle-, mitte tahvelarvuteid. Nendes on lastel mugavam andmeid sisestada ja ka nähtavus on parem. Mängule tuleks varuda rohkem aega kui üks ainetund, sest algul tuleb lastel konto teha ja mängust arusaamine võtab aega ka. Sama mängu saab järgmisel korral edasi mängida, sealt, kus pooleli jäi.

Klass: 7

Õpetaja: Pirgit Saar; Pärnu Vanalinna Põhikool

Ettevõtte juhtimise ja majandamise kogemus, nõudluse ja pakkumise põhimõtted, turu toimimise seaduspärasused, reklaam.