

Järgarvud 1.-31

Tunnis kasutatud keskkonnad

- 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 [quizlet.com keskkonda](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>

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-cc411>

Tulemuslikkus:

- kuude sidumine järgarvudega edenes väga hästi;
- õpilased omandasid täiskirjapildi ja lühendatud kirjaviisi 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

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 korrutamise ja jagamise. 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 probleemseid 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

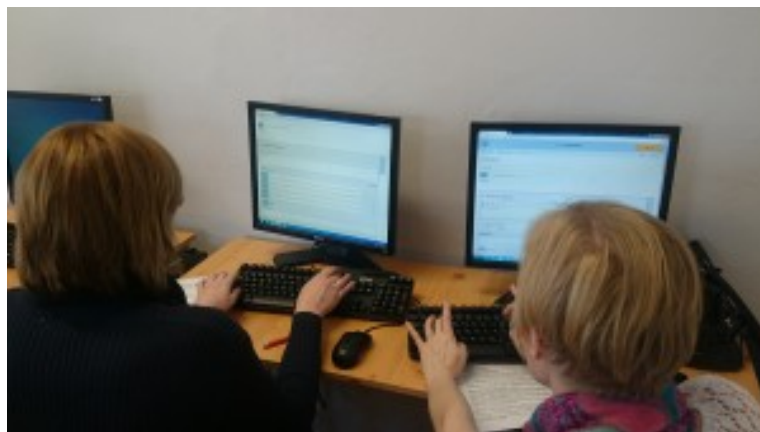
võib seda nii paari-kui rühmatööna, aga ka koduse ülesandena. Ka seal saavad lapsed luua oma äppe ning pakkuda neid kaaslastele lahendamiseks.

Klass: 3c

Õpetaja: Tiiu Kiveste, Pärnu Kuninga Tänav Põhikool

Mõõtühikute teisendamise kordamine ja nullidega lõppevate arvude korrutamise ja jagamise. Mõõtühikute tundmine, ühikute omavahelised seosed, seoste rakendamine eluslikes tekstülesannetes, nullidega lõppevate arvude korrutamise ja jagamise põhimõtte rakendamine, korrutustabel,

Tunnikontrollid Socratic keskkonnas



Tunnis kasutatud keskkond

[Socratic](#)

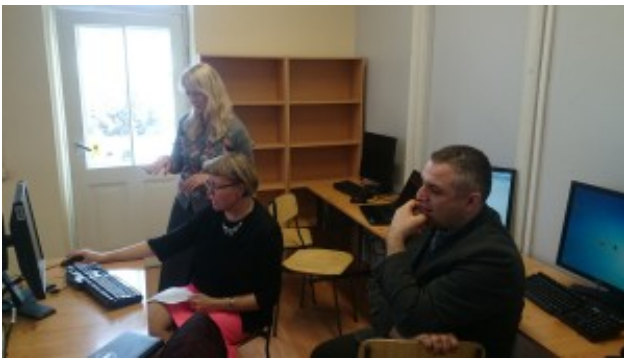
Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Digitund õpetajalt õpetajale.

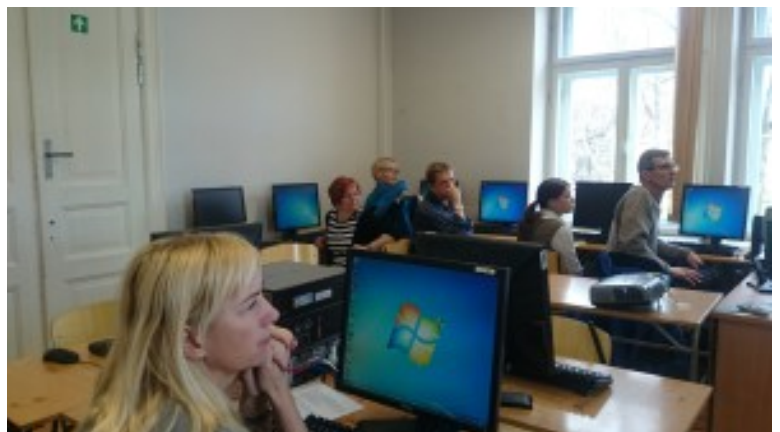
Õppijatel oli ülesandeks luua keskkonnas konto, tutvuda

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:

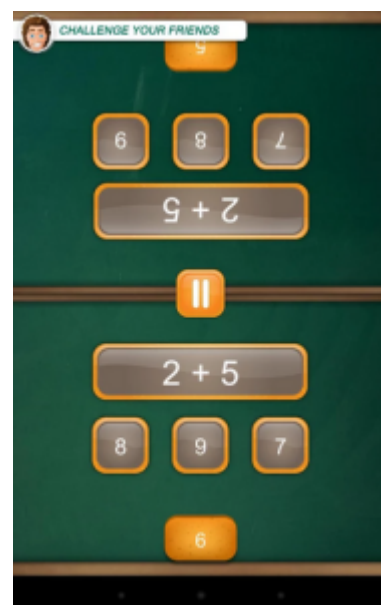
Digitund õpetajalt õpetajale.

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

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.



Kordamine

Kasutatud rakendus või keskkond:

[Kuldvillak](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Kuldvillaku stiilis viktoriini koostamine, mida on pärast klassis võimalik võistkonniti punktide peale mängida.

Ülesanne: Koosta küsimused neljas kategoorias: hispaania keele grammatika, sõnavara, faktid Hispaania kohta, varia. Igas kategoorias tee viis küsimust nii, et iga järgmine on eelmisest natuke raskem. Sisesta küsimused, jäta salasõna meelde ja hiljem mängime kõigi koostatud viktoriinid läbi

Soovitused rakenduse kasutamisel ainetunnis:

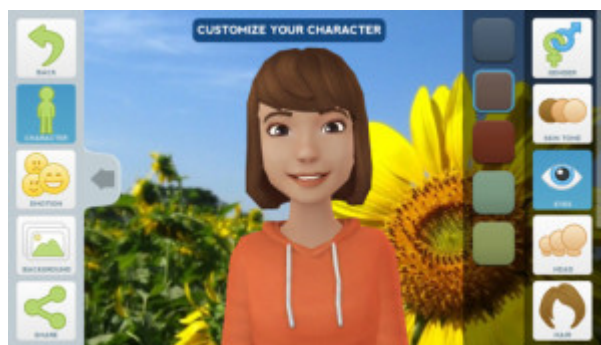
Küsimuste koostamine on kasulik ja läbi mängimine lõbus. Hoolega tuleb jälgida, et Kuldvillakus tuleb ekraanile kõigepealt vastus ja õpilased peavad ära arvama küsimuse.

Klass: 11 A, 11 C

Õpetaja: Kadri Kõrre; Pärnu Ühisgümnaasium

grammatika, sõnavara, Hispaania keel

Body Language



Kasutatud rakendus või keskkond:

Tellagami – [Android](#) [iOS](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õpilased koostavad 30-sekundilise teksti etteantud teemal ja lindistavad selle nimetatud rakenduse abil ning sellest valmib animeeritud videoklipp.

Eelnevalt olime lugenud tekste mitteverbaalsest suhtlemisest ja vaadanud antud teemal videoloengut. Nüüd oli õpilastel ülesanne luua 30-sekundiline tekst kehakeelest ja see linti lugeda. Nad said ise valida, kas teevad selle lühitutvustusena, nõuandena klassikaaslastele, lahendavad läbi huumoriprisma, dramatiseerivad vmt. Võis töötada nii individuaalselt kui paarides/kolmikutes.

Soovitused rakenduse kasutamisel ainetunnis:

Rakenduse installeerimine võtab aega ja kõigil ei pruugi see õnnestuda. Alternatiivina võib kasutada teisi salvestusrakendusi. Tasuta Tellagami rakendus ei võimalda kasutada nii palju animatsioonivahendeid kui tasuline.

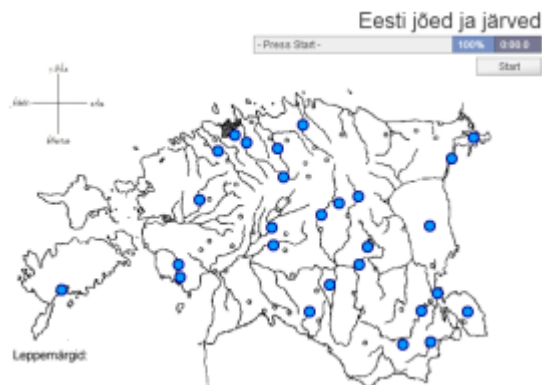
Klass: 11 A, 11 C

Õpetaja: Kadri Kõrre; Pärnu Ühisgümnaasium

body language, gestures, posture, facial expressions, power posing, subconscious movements, non-verbal communication

Jõgi ja järv. Veeringe

Kasutatud rakendus või keskkond:



[Mäng "Eesti jõed ja järved"](#)
[Rändur Tilk.](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Kuidas vesi Maal ringleb, koju ja kooli jõuab ning kuidas kasutatud vett puhastatakse nii, et seda jälle kasutada saab? Õpetaja juhendamisel läksid õpilased Veemängu lehele. Infot hankides, testi täites ja mängides leidsid õpilased uusi fakte veest ja õppisid selgeks jõgede asukohta näitamise Eesti kaardil.

Järgnes viktoriin, mille vastuste leidmiseks kasutasid õpilased nutiseadme abi.

Soovitused rakenduse kasutamisel ainetunnis:

Sobib nii teema sissejuhatuseks kui ka kordamiseks.

Klass: 5a

Allikas: Rääma Põhikool

Eesti jõede ja järvede asukoht kaardil. Fakte veest, veeringlusest, vee kasutamisest ja puhastamisest.