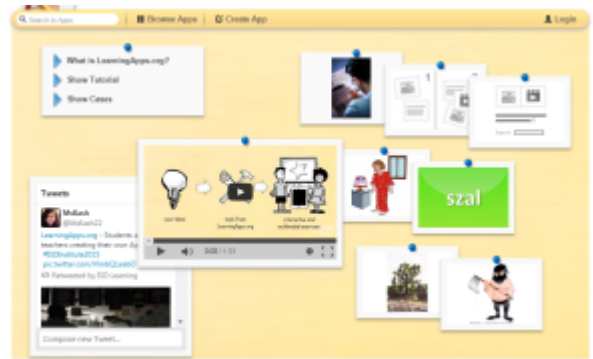


Millised loomad mulle meeldivad?



Tunni materjalid:

[Quizlet](#)

[Learning APPS](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

1. Trükkida sisse rakenduse aadress ja teha endale konto.
2. Õpilased õpivad uusi sõnu kõigepealt iseseisvalt, siis teevad harjutusi grupis. Ülesanded on rakenduses üles ehitatud selliselt, et saab ka omavahel võistelda. Kes vastab ja kirjutab kõige kiiremini uusi sõnu.

Soovitused rakenduse kasutamisel ainetunnis:

Õpetaja näitab suurt pilti, abistab õpilasi oma nuti kasutamisel, kaasab neid õpilasi kellel nuti rohkem käpas abistama teisi.

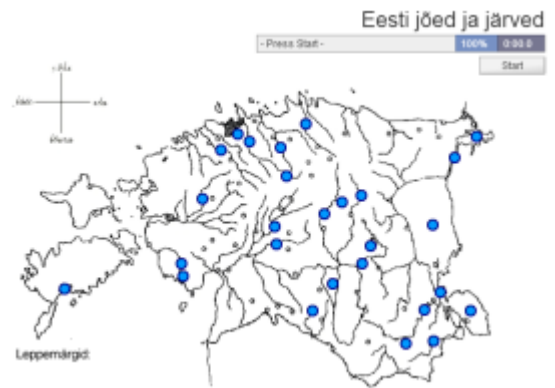
Klass: 7a

Õpetaja: Rääma Põhikool

Uued sõnad, uued väljendid, hääldus, grammatika

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.

Esimesed sammud digiõppel



Kasutatud LearningApps harjutused:

[Harjutus 1](#)

[Harjutus 2](#)

[Harjutus 3](#)

[Harjutus 4](#)

[Harjutus 5](#)

[ERR digiarhiiv](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

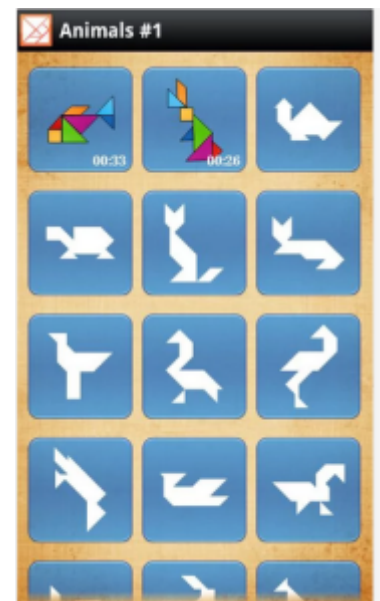
Kooli Wi-Fi võrgu leidmine nutiseadmest, sisselogimine ja etteantud ülesannete täitmine.

Klass: 1b

Õpetaja: Aive Jöffert; Rääma Põhikool

Wi-Fi võrgu nimi, parool, otsing, äpp, liitsõna, ristsõna, kuulamisülesanne, joonistamine, mõistatus, tekstülesanne,

Loogika ja kujundite koostamine



Kasutatud rakendus või keskkond:

[TangramHD](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

TangramHD tasuta rakendus laadida telefoni või puutetahvlisse, tutvuda mängu ideega ja koostada vähemalt üks tangram

Tutvustasin õpilastele lisavõimalust enese arendamiseks loogikamängu tangram abil, esimeseks korraks valisin lihtsa ja värvilise ülesehitusega rakendusäppi TangramHD. Õpilased laadisid rakenduse enda puutetahvlisse, tutvusime selle kasutusvõimalustega ja õpilased koostasid vähemalt ühe tangrami.

Soovitused rakenduse kasutamisel ainetunnis:

Esimeses tunnis olid lapsed paaristööks valmis ja abivalmid pinginaabrit aitama. Edaspidi oleks neid ülesandeid parem teha individuaalselt, sest laste kiirused tangrami lahendamisel on väga erinevad ja see laps, kellele öeldakse kõrvalt ette, mida tegema peab, ei naudi protsessi täielikult.

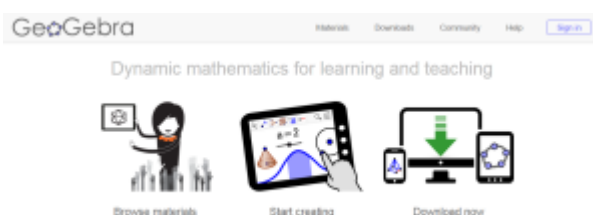
Kuna minu poolt läbiviidud tund oli päeval kuues, siis mitmelgi õpilasel oli nutivahendi aku tühi, mõni laps ei pääsenud netti, mõnel lapsel ei olnud nutivahendis mälumahtu, et saaks soovitud ülesannet lahendada.

Lastele äpp meeldis ja mõnigi lubas seda kodus taas kasutada.

Klass: 5a / 5b

Õpetaja: Margit Sooniste; Rääma Põhikool

Tasapinnaliste kujundite kordamine ja graafikud



Kasutatud rakendus või keskkond:

[Geogebra](https://www.geogebra.org/m/math.ut.ee/T-algebra/)
[math.ut.ee/T-algebra/](https://www.geogebra.org/m/math.ut.ee/T-algebra/)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Geomeetrias kordasime punkti kandmine korinaatteljestikku, tasapinnalised kujundid: ringjoon, kolmnurk, ristkülik, ruut, romb, rööpkülik ja trapets (nende joonestamine geogebras ja valemite meelde tuletamine)

Lineaarfunktsiooni graafik ja võrrandisüsteemi graafiline lahendamine.

Eesmärk oli tuletada meelde varem õpitud materjali.

Näitasin ekraanil etapi kaupa läbi ja käisin ka klassis ringi neid järjepeale aitamas. Rühmadesse paigutasin neid vabalt, et saaksid õpilased ka üksteist aidada . Mõnedel puudus ka nutiseade ja siis said sõbraga olla koos ühes seadmes.

Soovitused rakenduse kasutamisel ainetunnis:

Hea keskkond matemaatika õppimiseks ja kordamiseks. On lihtne ja kergesti kasutatav.

Võib kasutada uue osa õppimisel ja kordamisel

Klass: 7a, 8a, 9a

Õpetaja: Kersti Randväli; Rääma Põhikool

Kordamine – inglise keele grammatika



Kasutatud rakendus või keskkond:

[Ristsõnad 1](#)

[Ristsõnad 2](#)

[Faktiküsimused 1](#)

[Faktiküsimused 1](#)

[“who” küsimused](#)

[Aegade ülesanne](#)

[Lünktekst 1](#)

[Lünktekst 2](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

“Who” küsimused, grammatika, faktid UK ja USA kohta, ebareeglipärased tegusõnad, võrdlusastmed.

Õpilased lahendasid ristsõnu, vastasid faktiküsitlustele, täitsid lünktekste.

Soovitused kasutamisel ainetunnis:

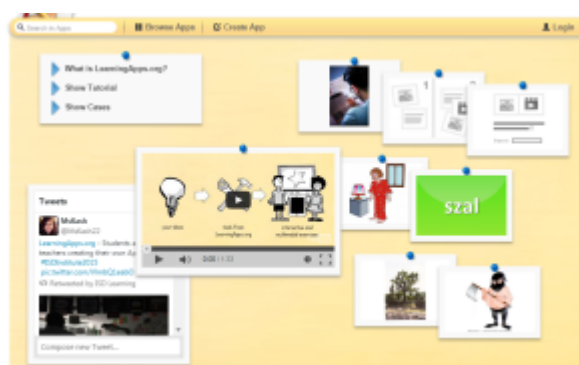
Sobib kasutamiseks, tunni alguses meeldetuletuseks või kordamiseks, samuti kinnistamiseks

Klassid: 9,8,7,6,5

Allikas: Rääma Põhikool

“Who” küsimused, grammatika, faktid UK ja USA kohta, ebareeglipärased tegusõnad, võrdlusastmed

Õpikeskkond LearningApps keeleõppe abilisena



Kasutatud rakendus või keskkond:

[LearningApps harjutus](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Saadetud e- kooli kaudu õpilastele tunnis kasutususele võetava rakenduse aadress. Samuti oli võimalik see QR koodiga klassis telefoni või tahvlisse tõmmata.

Tunnis kasutasin oma arvutit läbi televiisori. Õpilased nägid, kuidas ma jõudsin vastava rakenduseni ning tegid seda oma nutiseadmehel järgi. Kui keegi jäi hätta, aitasid klassikaaslased. Abilisi jagus.

Soovitused rakenduse kasutamisel ainetunnis:

Leian, et on mõttekam kasutada teatud konkreetset tunni osa (kas siis uute sõnade õppimiseks, kordamiseks, kinnistamiseks või kontrollimiseks.)

Klass: 8

Õpetaja: Rita Pärnpuu; Rääma Põhikool

Materjalid ja taaskasutus



TEEMA: Materjalid ja taaskasutus

Kasutatud rakendus või keskkond:

TaskuTark – [Android iOS](#)

Video pakendite, klaastaara ning plekkaara käitlusest
Prügihundimäng

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Mõiste KESKKOND selgitamine.

Keskkonna kaitsmise vajalikkus.

Prügi tootmine inimeste poolt. (lapsed jutustavad)

Prügi sorteerimise vajalikkus. (lapsed räägivad)

Jäätmekäitlusjaama töö. (video).

Rakenduse TaskuTark kasutamine.

Taaskasutamine. (lapsed räägivad ja video)

Mõistekaardi koostamine.

Töölehe täitmine.

Prügihundimäng.

Klass: 2b

Õpetaja: Merike Männik; Rääma Põhikool