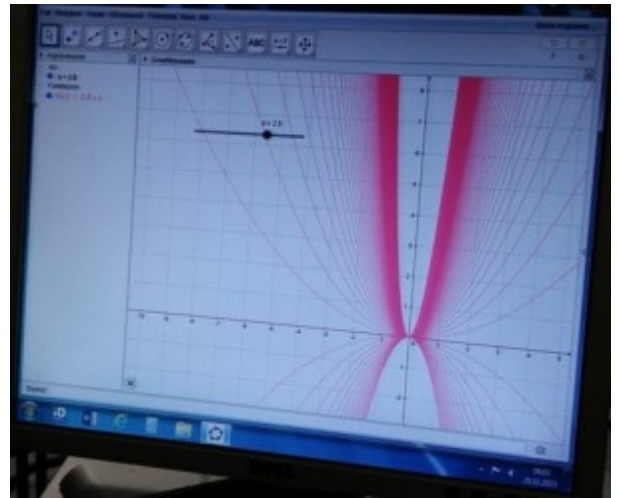


Ruutfunktsioon. Parabool

Tunnis kasutatud keskkonnad/harjutused:

[GeoGebra](#)



Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Ülesanne: konstrueerida erinevaid ruutfunktsioone, katsetada liugurite abil kordajate parameetrite muutmist ning lõpuks animeerida. Liikuvatele paraboolidele seadistada „jälje“ jätmine, katsetada erinevate värvidega jne. Tööd asuvad kooli serveris 9c õpilaste kaustades.

Soovitused:

Katsetada erinevaid ülesandeid õpikust, lahendada GeoGebra abil ja põnevuse lisamiseks lubada graafikuid „disainida“ – nii näeb visuaalselt, mis mida ja kuidas mõjutab. Hea võimalus iseseisvaks uurimiseks.

Klass: 9 klass

Õpetaja: Pärnu Raeküla Kool Kristi Suppi

Ruutfunktsioon, parabool

Vesi

Tunnitöö:

[AnswerGarden](#) – juhend

[Go to AnswerGarden](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Laudkonnapõhine vastamine nutiseadmest. Ülesandeks kirjutada vähemalt 10 märksõna.

Soovitused:

Ajurünnakuna teema algul või lõpus.

Klass: 5 klass

Õpetaja: Pärnu Rääma Põhikool, Mart Kimmel

Venemaa

Tunnis kasutatud keskkonnad/harjutused



[Thinglink](#) – juhend [Koolielus](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Ülesandeks oli koostada Venemaa kaardile ülevaade Venemaa jõgedest, järvedest, mägedest, linnadest, naaberriikidest ning tutvustada seda klassikaaslastele. Töö teostati arvutiklassis, lisades infot kaardile nii trükitud teksti, internetilehekülje kui videode näol.

Soovitused:

Linki jagades või QR koodi alla pannes saab üksteise pilte vaadata ka nutivahendis, mis hoiab tunnis palju aega kokku – nii saab üksteise töödele ka kiiresti tagasisidet anda.

Õpilaste tööd:

[Thinglink](#)

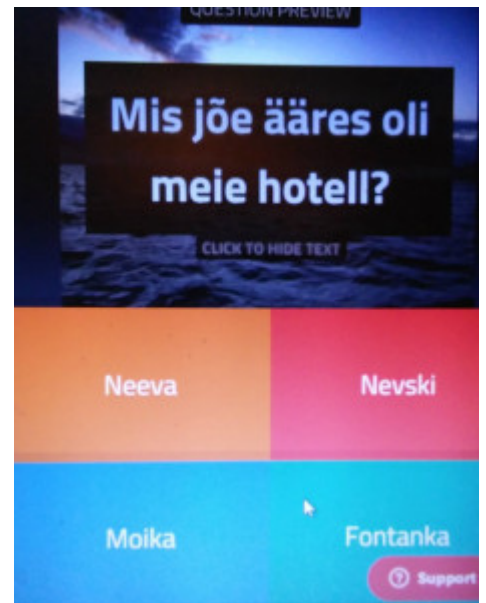
Klass: 8 klass

Õpetaja: Pärnu Raeküla kool, Aeliita Kask

Venemaa, kaart

Viktoriin Peterburi- ekskursiooni kohta

Tunnis kasutatud keskkonnad/harjutused:



[Quizizz.com](https://www.quizizz.com)

Facebook

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Peale Sankt-Peterburi ekskursiooni oli õpilastel viiel öhtul kell 8 võimalus oma kodus oma seadmega osaleda veebiviktoriinis kuuldu-nähtu kohta. Igal öhtul kell 8 jagas õpetaja Facebooki grupis viktoriini koodi ja mäng sai alata! Iga viktoriin sisaldas 12 küsimust. Quizizz'i plussiks ongi see, et iga mängija saab küsimused, tagasiside ja kokkuvõtte oma seadmes ja mängus osaleda saab ka eri paigus. Samuti saab õpetaja väga hea ülevaate õigetest ja valedest vastustest ja kiire tulemuse nimeliselt.

Klass: 8.-9.

Õpetaja: Pärnu Raeküla kool, Aeliita Kask

Viktoriin, Peterburg

Loovjutu kirjutamine

Tunnis kasutatud keskkonnad



<http://www.papersnowflakes.com/gingerbread-games>

Töö käik:

Loovjutu kirjutamiseks on õpilasel vaja, et tekiksid mõtted ning tal kujuneks silme ette pilt. Selleks valisin järgneva veebilehe: <http://www.papersnowflakes.com/gingerbread-games>. Leht tundub esmalt pigem mängukeskkond, kuid antud hetkel kasutasin seda loovuse äratamiseks.

Õpilase esimeseks ülesandeks oli kujundada oma pilt-maja koos elanikega ning samal ajal mõelda, miks ja mille jaoks, kes on need elanikud ning miks neil on just selline maja.

Seejärel koos õpetaja abiga kasutasime snipping tooli-ehk siis kõige lihtsamat võimalust teha pilt oma ekraanil toimuvast ning seejärel asetati see Word programmi.

Seejärel trükkisid õpilased oma jutu pildi alla, salvestasid ning ka printisid.

Tagasiside õpilastelt:

- Väga lihtne oli juttu kirjutada kui enne sai nagu pilti joonistada.
- Oma jutu trükkimine on palju põnevam kui koguaeg kirjutamine.
- Arvuti parandas minu vigu.

Eesmärgid:

- Digivahendite otstarbeline kasutamine
- Loovuse arendamine
- Kirjutamise arendamine

Klass: 2d

Õpetaja: Pärnu Ülejõe Põhikool, Erge Saare

Seeneraamatu koostamine

Eesmärk: Huvi äratamine aine vastu, õpitud materjali kinnistamine, uute oskuste omandamine, digivahendite õppeotstarbeline kasutamine

Töö käik:

1. Õpilased jaotatakse rühmadesse. Igas rühmas 3 õpilast.
2. Vaja läheb joonistuspaperit, joonistus- ja kirjutusvahendeid.
3. [Seeneaabitsa](#) allalaadimine.
4. rakendus [Taskutark](#) – loodusõpetus, 3. klass, I poolaasta, seened.

Iga rühm koostab ühe seene tutvustuse, milles on seene joonistus, kasvukoht, väärtus söögiseenenena ja kas vajab enne söömist kupatamist.

Kõikide rühmade tööd loetakse ette ja köidetakse seeneraamatuks.

Klass: 3a

Õpetaja: Pärnu Ülejõe Põhikool, Marianne Tekkel

Koostööoskus

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:



Tunni eesmärk on õpetada lastele mängulisel viisil lihtsate tegevuste ja ülesannete abil koostööoskust. 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.
- Rühmatööna 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 koostööoskusi 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

H sõna algul

Tunnis kasutatud harjutused

[LearningApps](#)

Õpilaste tegevuse kirjeldus:

Eesmärk: harjutada h õigekirja.

Huvi äratamine.

Digivahendite õppeotstarbeline kasutamine

Töö sisu:

- alustuseks [http://learningapps.org/view1235780](#) soojendusharjutus
- Seejärel tööleht: erinevad valik- ja korrektuurharjutused
- Lisaks leia vastandtähendusega sõnu, mis algavad täishääliku või h-ga
- Mõistatus – kõik tähed algavad h-tähega

Klass: 3

Õpetaja: Pärnu Ülejõe Põhikool, Ulla Kübar

Korrutamise ja jagamise arvuga 6

Tunnis kasutatud rakendused/harjutused

[SandDrawFree](#)

[Laulumäng](#)

Trenniväljak www.aplusmath.com

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Tunni eesmärk on arendada laste tähelepanu, mälu, mõtlemist ja koostööoskust. Tund lõimib inimeseõpetuse õpitulemusi.

Õpilane

- harjutab peastarvutamist
- oskab põhjendada peastarvutamise oskust
- treenib reageerimiskiirust
- osaleb meeskonnatöös
- arendab tähelepanu
- mõtleb loogiliselt
- kirjutab ilusa käekirjaga
- hoiab töökoha korras

Sissejuhatus/häälestus tunniks

- Lapsed õpivad laulumängu abil selgeks kuuega korrutamise ja jagamise <https://youtu.be/ObiSWujbcAc>

Tunni praktiline osa/kinnistamine

- Õpetaja küsib korrutamistehteid ja vastuste andmiseks kasutavad lapsed nutiseadme liivale kirjutamise rakendust SandDrawFree
- Meeskonnamäng korrutustabeli kordamiseks „Mul on ..., kellel on ...”
- Trenniväljak www.aplusmath.com

Tunni lõpetamine/kokkuvõte

Lapsed kinnistavad õpitud asju ja arendavad eneseväljendusoskust.

- Iga laps ütleb ühe asja, mida ta korrutamise ja jagamise teemaga selles tunnis õppis. Mõtted peavad olema erinevad ja juba öeldut korrata ei saa, sest erinevaid mõtteid on huvitavam kuulata.

Klass: 2s

Õpetaja: Pärnu Ülejõe Põhikool, Eliana Prangli

Loomaaias elavad loomad

Tunnis kasutatud harjutuse



<https://bubbl.us/mindmap>

<https://www.youtube.com/>

Töökäik:

1. Ekskursioon loomaaeda, seal oma nutiseadmega pildistamine.
2. Kunstiõpetuse tunnis oma parimate/õnnestunumate piltide näitamine kaaslastele rühmas. Suulise eneseväljenduse

arendamiseks kindlasti lasta õpilastel selgitada- miks just see pilt osutus valituks, võib kirjeldada ka pildistamise hetke (mis segas, mis toetas jne.)

3. Loomade nimetuste inglise keelde tõlkimine. Vastavalt klassi keeletasemele (kuivõrd on inglise keelega kokkupuuteid). Õpilased võivad oma nutiseadet kasutades otsida, kuidas on antud loomad inglise keeles või otsib õpetaja. Kõik tõlked koondada ühte kohta, kas kasutada <https://bubbl.us/mindmap> keskkonda ja õpetaja kirjutab sinna või siis iga õpilane kirjutab individuaalselt. Näiteks: lõvi-lion, karu-bear, ahv-monkey, tiiger-tiger. Samuti tõlgitakse koos väljend: kuidas joonistada- how to draw.
4. <https://www.youtube.com/> kui kunstiõpetuse õpetaja. Õpilane trükib otsingusse inglise keelse väljendi ja just selle looma, keda ta enda pildile soovib joonistada. Soovi korral võin kasutada ka oma telefoniga tehtud pilti ja selle järgi joonistada. Juhendi järgi saab õpilane endale joonistada just need loomad, keda ta soovib. Oma joonistamistempot saab õpilane teistest sõltumata ise valida.
5. Tagasiside: näituse korraldamine.

Eesmärgid:

- Digivahendite otstarbeline kasutamine
- Tähelepanu arendamine
- Käelise tegevuse ja loovuse arendamine

Klass: 2d

Õpetaja: Pärnu Ülejõe Põhikool, Erge Saare