

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/>

Seejärel kuude nimede sidumine 1.-12. järgarvuga. Jällegi kasutatakse quizlet.com keskkonda <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

Liitmine ja lahutamine 10 piires

Tunnis kasutatud keskkonnad/harjutud



Matemaatikavõistluse Känguru ülesanded

Arvutamisäpp Math Fight: [iOS](#) ja [Android](#)
[Matetalgud](#)

Õpilaste ja tunni tegevuse kirjeldus:

Arvutamisäpis Math Fight saab valida raskusastet. Ekraanilt on jaotatud pooleks, kummalegi poolele ilmuvad ekraanile samad tehted ja koos kolme valikvastusega. See vastaja, kes suudab enne õigele vastusele vajutada, saab punkti. Matetalgudes tuleb õpetajal registreerida klass võistlusele (<http://www.matetalgud.ee/>) ja pärast seda saab luua õpilastele isiklikud kontod keskkonnas (<https://www.10monkeys.com/ee/>). Õpetaja saab võtta välja Hindamisvahendi alt Exceli tabeli, kus näha, kui palju ja kuidas on tema õpilased ülesandeid lahendanud.

Soojenduseks lahendame tavaliselt Känguru nuputusülesandeid. Näitasin ülesandeid projektoriga seinale ja arutlesime koos vastuste variante ning lahendusi. Tuletasime meelde arvumajade "elanikud" ehk 10 piires tehted. Õpetajana näitasin tehtekaarte, õpilased näitasid sõrmedega vastuseid. Võistlusmoment. Jagasin õpilased 4-liikmelisteks rühmadeks. Õpilased mängisid paaridena tahvelarvutites matemaatikavõistlust Math Fight, kus kiiruse peale saavad 2 õpilast korruga vastuseid märkida. Grupis tuli kõikide paarilistega läbi mängida. Individuaalne töö. Lõpetuseks kasutasime tahvelarvutites (VOSK) võistluse Matetalgud

keskkonda 10monkeys.com/ee. Seal on igal õpilasel oma järg 0-10 ülesannete hulgas (liitmine, lahutamine, raha, tekstülesanded), sest oleme neid juba nädal aega lahendanud tundides või vahetundidel. Tublimad on jõudnud juba 0-20 ülesannete juurde. Õpilased kasutasid õpetajalt abi küsimise võimalust, kui mõni ülesande tüüp oli esialgu keerukas või arusaamatu.



Soovitused:

Lastele väga meeldib Matetalgude ülesandeid lahendada. Ülesannete abil harjutame peale arvutamisoskuse ka loogilist mõtlemist. Mugavam on teha arvuti taga, saab hästi hakkama ka tahvlite peal. Nutitelefonide kasutamisel peaks enne tasulise äpi alla tõmbama.

Klass: 1c klass

Õpetaja: Pärnu Kuninga Tänav Põhikool, Lemme Sulaoja

Liitmine – lahutamine 10 piires, matetalgud, kanguru, math fight

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

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 söögiseenena ja kas vajab enne söömist kupatamist.

Kõikide rühmade tööd loetakse ette ja köidetakse seeneraamatuks.

Klass: 3a

Õpetaja: Pärnu Ülejõe Põhikool, Marianne Tekkel

Film

Tunnis kasutatud keskkonnad

smore.com

gosoapbox.com

youtube.com

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õpilased töötasid grupis ja neil tuli valida üks varsti kinoekraanidele tulev film ja reklaamida seda nii, et just nende grupi filmi tahetaks kõige rohkem vaadata hilisemate hääletustulemuste põhjal. Üks liige tegi konto ja täitis seda, teised liikmed andsid nõu ja otsisid materjali, kasutades oma arvutit. Kui flaierid valmis, sai neid vaadata, kommenteerida ja hääletada oma lemmikfilmi poolt. [Võidufilmi](#) käisime kinos vaatamas.

Õpilaste tööd

[Fury](#)

[The penguins of madagaskar](#)

[A Funny Film](#)

[The Avengers: Age of Ultron](#)

[JESSABELLE](#)

[Filmi valik](#) – küsitlus

Klass: 8

Õpetaja: Pärnu Kuninga Tänav Põhikool, Reene Tammearu

Film, genre, poll, poster

Arvutiga seotud vahendid ja muu

Tunnis kasutatud keskkonnad ja materjalid



[Socratic](#)

Veebipõhine [QR koodi lugeja](#)

Android seadmele QR rakendus [QR Droid Code Scanner](#)

[QR koodi bingo ruudustik](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õpetaja valmistas eelnevat ette Socratic Teacher äpis küsimused. Küsimused olid esitatud stiilis: Mis on Suurbritannias kõige populaarsem kassi nimi? Leia vastus viitelt: Kuningas, T. (2001). Huvitaja I. Ilo. lk 76.

Õpilased võtsid kaasa enda nutiseadmed ning laadisid alla Socratic Student äpi. Tiimidesse kuulusid 2-3 õpilast. Ülesande eesmärk oli panna lapsed liikuma, teha midagi tavatunnist erinevat, kasutada enda nutiseadmeid õpiotstarbel ning harjutada viidete lugemise oskust. Tunni lõppedes küsis õpetaja tagasisidet, kuidas selline tund ja ülesanne meeldis ning valdavalt oli märksõnaks *huvitav*!

Klass: 6kl

Õpetaja: Triinu Pääsik, Tallinna Rahumäe Põhikool

QR koodid, rühmatöö, bingo

Tekstitöötlus ja vormistus

Tunnis kasutatud ülesanded

[Ülesande püstitus](#) (arvutiõpetuse koduleht)

[QR koodid](#)

Tunnis kasutatud keskkonnad

Veebipõhine [QR koodi lugeja](#)

Android seadmele QR rakendus [QR Droid Code Scanner](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Sissejuhatusena selgitasin, millised töövahendid on neile antud (alusfail ja QR koodid, mille taga on töökäsud koos õpetustega). Tulemusena soovisin näha korrektselt vormistatud

tööd. Tasub korduvalt selgitada, kuidas QR koodi kasutada ja miks need on vajalikud. Kui töö sai valmis, andsin kõrvale sama töö, mis vastas vormistusele ning õpilased said võrrelda, kas nende vormistus oli sarnane. Kui ilmnes mõni veakoht, parandasid nad selle ise ära.

Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

Õpilastel oli võimalus lahendada ülesannet üksi või paarilisega koos. Paljud tegid koostööd ja tunni lõpus kinnitasid, et sel viisil oli huvitavam ja kergem.

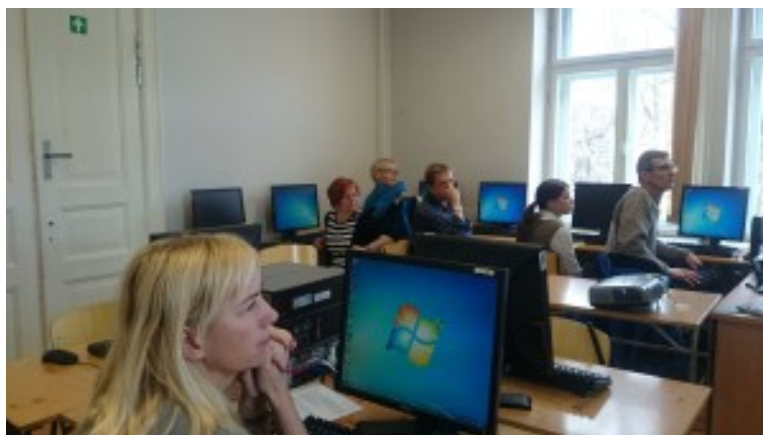
Kasutada võib mistahes alusfaili ja ülesanne püstitada erinevalt. Koodid olid kättesaadavad nii paberil kui ka õpilastele kättesaadaval kettal eraldi kaustas. Võimalus koodi lugeda jäi nii neile, kes kasutasid nutiseadet kui ka neile, kellel seda polnud (said kasutada veebipõhist QR koodi lugejat).

Klass: 5kl

Õpetaja: Triinu Pääsik, Tallinna Rahumäe Põhikool

tekstitöötlus, juhendi lugemine, QR koodid, referaat

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

Eessõnad, sõnavara kordamine

COLOURS	NUMBERS	CLOTHES	ANIMALS	SCHOOL THINGS
100	100	100	100	100
200	200	200	200	200
300	300	300	300	300
400	400	400	400	400
500	500	500	500	500

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.

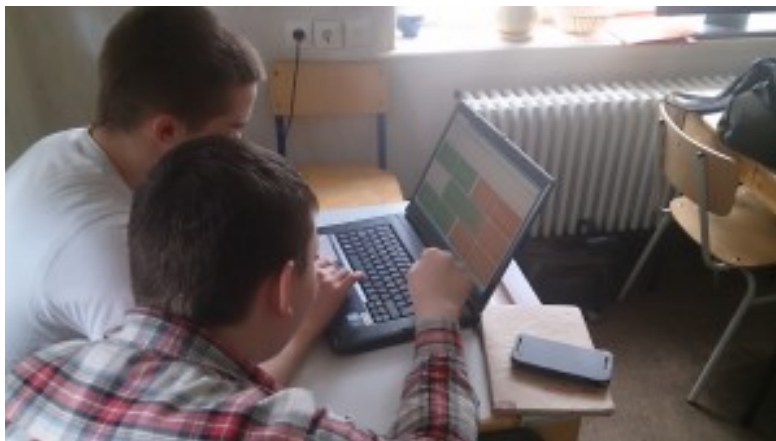
Seni mandatud sõnavara kordamine kuldvillaku (JeopardyLabs) abil (sõnad viiest valdkonnast – colours, numbers, clothes, animals, school things) – õpilased, jagatuna 3 võistkonda, said valida neile sobiva teema alt küsimuse, millele õigesti vastates sai võistkond vastuse eest ettenähtud punktisumma.

Klass: 2a

Õpetaja: Airi Kurg; Pärnu Vanalinna Põhikool

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

Võõrsõnad, mõisted



Tunnis kasutatud rakendused /keskkonnad:

www.easynotecards.com [Juhend](#)
[Bingo](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õppisime võõrsõnu. Õpilaste esimene ülesanne oli paberkaartidega moodustada õiged paarid. Siis vaatasime ja kontrollisime flashkaartide põhjal töö üle.

Edasi tehti tööd grupis valikvastustega võõrsõnale tähenduse otsimine ja viimase variandina töö paarides. Iga paar pidi leidma võõrsõnale õige vastuse arvutis.

Soovitused rakenduse kasutamisel ainetunnis:

Võimaldab õppida uusi mõisteid ja siis erinevatel viisidel neid korrata.

Mugav ja õpilastele huvitav on flaskaartide esitlus lisada bingomängule.

Klass: 9v; 8v; 5v (väikeklassid)

Õpetaja: Ene-Reet Kotkas; Pärnu Vanalinna Põhikool

