

# Maailma veestik – kaardinomenklatuuri õppimine ja kontrollimine

Tunnis kasutatud harjutused:

<http://www.purposegames.com/game/maailma-veestik-8kl-qui>

Eesmärgid:

- Õpitud materjali kinnistamine
- Õpilaste teadmiste kontrollimine
- Digivahendite õppeotstarbeline kasutamine - Purposegames.com

Õpilaste ja tunni tegevuse kirjeldus: :

Kanname tunnis kontuurkaardile maailma suurimad järved, jõed, mered, lahed, väinad. Teeme seda erinevatel tundidel, vastavalt õpitud teemale.

Koostasin samasuguse “kontuurkaardi” ka Purposegames keskkonnas. Kasutasime seda õpitu kordamisel ja kinnistamisel. Kuna see keskkond on õpilastele tuttav, siis panin lingi e-kooli, et nad saaks kodus harjutada.

Täna andsin tunnis valida – kas paberkandjal töö või nutivahendiga keskkonnas. Umbes  $\frac{2}{3}$  õpilastest eelistas nutivahendit.

Hindamiseks on Purposegames keskkond natuke halb, sest pean käima iga nutivahendi juures eraldi ja selle ajaga kui ma lõppu jõuan, on mõni juba kolm korda töö ringi teinud. Sellepärast kasutasin õpetaja arvutit, õpilased käisid rahulikus tempos ühekaupa vaikset tegemas.

Nende enesehinnang ja oodatav tulemus on kõrgemad kui reaalselt välja tuleb. Nad lähevad närvi ja hakkavad liialt kiirustama. Seega kõigile selline vastamise viis ei sobi

**Klass:** 8 klass

**Õpetaja:** Pärnu Ülejõe Põhikool, Daisy Kärner