

Ebareeglipärased verbid

Tunnis kasutatud keskkonnad:

1. <https://quizlet.com/>
2. <http://learningapps.org/>
3. <https://hotpot.uvic.ca/>
4. <https://kahoot.it>

Eesmärk: õppida tundma/kirjutama ebareeglipäraste verbide kolme põhivormi

Õpilaste ja tunni tegevuse kirjeldus:

Ajavormide õppimisel on oluline teada tegusõnade põhivorme. Esimese etapina õppisime põhivorme suuliselt n-õ traditsioonilises klassiruumis. Pärast 2-nädalast suulist õppimist, harjutasime kaks tundi põhivorme arvutiklassis.

Selleks tuli õpilastel minna veebilehele <http://prperf-spast.weebly.com/irregular-verbs.html>.

Esimesed kaks harjutust olid 40 ebareeglipärase verbi kolme põhivormi tundmise kohta. Kolmandas harjutuses tuli kanda tabelisse kolm põhivormi, kuid vaja oli tunda ka nende tähendust. Pärast nende kolme etapi läbimist, lahendasid õpilased leheküljel <http://prperf-spast.weebly.com/crosswords.html> ristsõnu, mis küsisid kord teist, siis kolmandat põhivormi.

Teise tunni lõpuks tekkis tüdimus ja seejärel mängisid õpilased leheküljel <http://prperf-spast.weebly.com/simple-past.html> teise põhivormi kohta algul poomismängu, siis lihtmineviku äratundmist. Valikvastustega küsimustikku ja teisi harjutusi veel me ei teinud.

Lõbusaks punktiks mängisime kahooti <https://play.kahoot.it/#/k/22eb483e-188b-48d9-89ee-110210a3194>

4, kus tuli ära tunda õiged põhivormid.

Soovi korral saab õpetaja tulemuste järgi panna õpilastele ka hinded. Hindamiseks saab kasutada ka quizletis (nt <https://quizlet.com/4488999/irregular-verbs-1-flash-cards/>) loodud küsimustikke ja sealseid teste. Veel on võimalik luua õpilastele kasutajakontod keskkonnas learningapps.com ja lasta neil lõpuks luua oma mängu ebareeglipäraste verbide kohta. Kuuendikele meeldis learningapps keskkonnas põhivormide kohta luua sõnarägastikke.

Klass: 5 klass

Õpetaja: Pärnu Ülejõe Põhikool

Vanaaegsed asjad

Tunnis kasutatud keskkonnad/harjutused:

Kahoot.it- viktoriin [„Vanad asjad“](#)

Õpilaste ja tunni tegevuse kirjeldus:

Teema: Vanaaegsed asjad, nende kasutamine vanasti. Võrdlemine tänapäeval olevate esemetega

Eesmärk: Tutvustada lastele esemeid, mida kasutati vanasti

Vahendid: arvelaud, sirp

Tunni alguses tutvuvad lapsed arvelauaga- proovivad arvata, mis see on. Õpivad arvutama.

Lapsed saavad töölehed vanaaegsete esemetega ja proovivad mõistatada, mis on pildil ja milleks kasutati.

Tunni lõpus on kordamine, kus lapsed teevad Kahootis

viktoriini õpitud esemete ja nende kasutamise kohta.

Klass: 2 klass

Õpetaja: Pärnu Ülejõe Põhikool

Sehenswürdigkeiten in Berlin

Tunnis kasutatud harjutused

[Kahoot](#) viktoriin oma teadmiste kontrollimiseks

[Õpilaste töö näide](#)

[Koolielus õppematerjal](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õpilased esitlevad etteantud teemadel üht Berliini vaatamisväärsust, enamus kasutab oma esitluses objekti tutvustamisel ka youtubi keskkonna videosid Kinnistatakse sõnavara quizleti keskkonnas, võimalik kasutada ka Koolielus (lk 9-10) leiduvat harjutusvara antud õpiku juurde Tunni lõpus väike viktoriin kahoot-keskkonnas

Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

Elavdab tundi, õpilased on põnevusega valmis testima omandatud teadmisi rakendades õpitud keeleoskusi. Alati ei ole kõigil õpilastel nutiseadmeid või ei saada internetti.

Klass: 8

Õpetaja: Pärnu Kuninga Tn Põhikool, Ene Kübarsepp

das Brandenburger Tor, der Reichstag, Unter den Linden, das

Schloss Sansoucci, der Potsdamer Platz, die Siegessäule, das Museumsinsel, der Berliner Zoo, der Fernsehturm, die Berliner Mauer

Present Simple

Tunnis kasutatud harjutused

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Vaatasime lihtolevikku tutvustavat videot ja seejärel mängisime kahoot.it keskkonnas erinevaid mänge lihtoleviku moodustamise harjutamiseks.

Klass: 4

Õpetaja: Pärnu Kuninga Tänav Põhikool

usually, sometimes, always, often, habits, states

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 tehti kordas lastele suhteliselt uut teemat – nullidega lõppevate arvude korrutamise ja jagamine. 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 tunnirütmi 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 Tänavä Põhikool

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

Murdude võrdlemine

Tunnis kasutatud keskkonnad



[Kahoot](#)

[LearningApps](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Kordamiseks Learningappsis harjutus, kus tuli leida paarilisteks murd ja sellele vastav pilt.

Kahootis õpetlik-kontrolliv küsitlus murdude võrdlemise kohta. Esimesed küsimused koos täiendavate piltidega murdudest, hiljem võrdlemiseks vaid murrud. Iga küsimuse vastuse juures toimus arutlev põhjendus, miks üks või teine murd oli suurem

või väiksem.

Õpilased said lingid kätte [klassiveebi](#) õppematerjalide kaudu või QR koodi abil.

Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

Enne Kahooti küsitlusele vastamist selgitada lastele, et nutivahendis on vastuste valikus ainult värvid, vastused koos värvidega on projektoriga seinal nähtavad.

Klass: 4c

Õpetaja: Lemme Sulaoja, Pärnu Kuninga Tänav Põhikool

murrud, võrdlemine

London Sights



Tunnis kasutatud harjutus

[Kahooti viktoriin](#)

([Kahoot videojuhend](#); [Kahoot juhend internetis](#))

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õpilased kasutavad nutivahendit ning sellel rakendust kahoot.

Koostasin viktoriini eelnevalt juba tuttavate Londoni vaatamisväärsuste kohta, kasutasin palju pildimaterjali, videosid, lisasin ka need, mis tulevad õppimisele, et näha palju nad juba teavad.

See viktoriin on mõeldud sissejuhatava tegevusena uude teemasse.

Õpilased laadisid alla playpoest kahooti rakenduse või läksid aadressile kahoot.it. Sisestasid mängu numbri ja oma nime. Kui kõik olid mängu sisenenud, siis õpetaja alustas mängu.

12 küsimust valikvastustega. Tulemused on kohe nähtavad ja pärast mängu õpetaja arvutisse alla laetud.

Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

Elavdab ja ärgitab huvi teema vastu. Pakub palju rõõmsat elevust, omab võistluslikku momenti.

Probleemiks osutus, et kooli wifi võrk läks kiirelt umbe ja ühendus kõikus. Raske oli neil õpilastel, kel ei olnud oma wifit nutiseadmes.

Klass: 8b

Õpetaja: Kai Kõks, Pärnu Ülejõe Gümnaasium

Westminster Abbey, the Houses of Parliament, St. Paul's Cathedral, the Globe, the London Eye, the Tower of London

Korrutamine ja jagamine kuni arvuga 5



Tunnis kasutatud veebilehed

[Kahoot](#) ([Kahooti videojuhend](#); [Kahooti juhend internetis](#))
[MateTalgud](#)

Tunnis kasutatud mäng

[Mäng](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Korrutamise ja jagamise kordamine (peastarvutamine) mängulises keskkonnas Kahoot.

Õpilased sisenevad mängu aadressil kahoot.it, sisestavad mängu numbrit ja oma nime ja ühinevad mänguga.

Õpilane saab mängu ajal pidevat tagasisidet, kuidas tal läheb. Tema ekraanile tuleb teade, kas ta vastas õigesti või valesti. Viie esimese õpilase edetabel on iga tehte järel näha. Mängu õnnestumise tagasisidet vaatame allalaaditud tabelist.

Ülesannete lahendamine tööraamatust. Suuline enesekontroll.

MateTalgutel osalemine. Õpilased logivad sisse oma kasutajatunnuse ja salasõnaga. Valikuline ülesannete lahendamine antud keskkonnas.

Klass: 2b

Õpetaja: Sirje Semenov, Pärnu Vanalinna Põhikool

Korrutustabel kuni arvuga 5, peastarvutamine, mäng keskkonnas Kahoot, ülesannete ja tekstülesannete lahendamine tööraamatust, MateTalgud.

Vanasõnade Silbitamine

kordamine.



Tunnis kasutatud keskkond

[Kahoot](#) ([Kahooti videojuhend](#); [Kahooti juhend internetis](#))

Tunnis kasutatud harjutused

[Vanasõnade mängu link](#)

[Silbitamise mängu link](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Vanasõnade kordamine. Mängu selgitamine – leia vanasõnasse puuduv sõna.

Õpilased sisenevad mängu keskkonnas Kahoot aadressil kahoot.it, sisestavad mängu numbrit (game pin), trükkivad oma nime ja ühinevad mänguga.

Tagasisidet mängu õnnestumise kohta vaatame tabelist, mille enne alla laadime.

Pala “Haiglas” lugemine, küsimustele vastamine.

Töövihiku harjutuste täitmine.

Silbitamise kordamine. Mängu selgitamine – vali, mitu silpi on sõnas.

Õpilased sisenevad mängu keskkonnas Kahoot aadressil kahoot.it, sisestavad uue mängu numbrit (game pin), trükivad taas oma nime ja ühinevad mänguga.

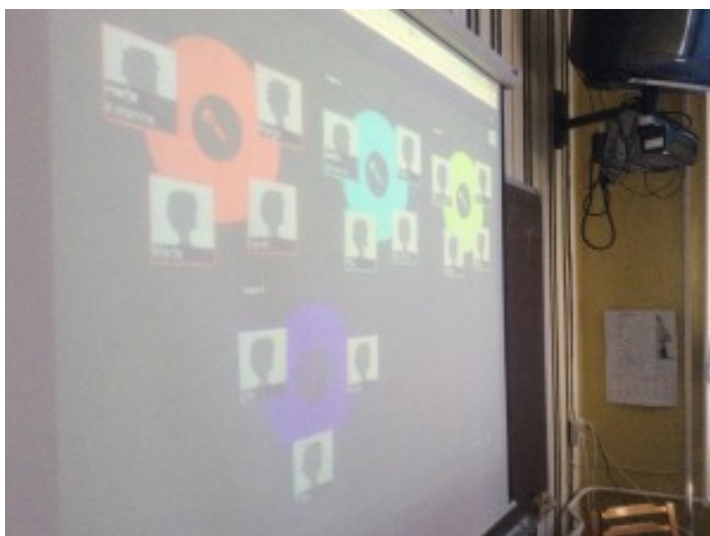
Tagasisidet mängu kohta vaatame tabelist

Klass: 2b

Õpetaja: Sirje Semenov, Pärnu Vanalinna Põhikool

Vanasõnade kordamine, teksti lugemine, teksti mõistmine, silbitamise harjutamine.

Sõnavara kordamine



Tunnis kasutatud harjutused

[Quizlet](#) – sõnavara kordamine

[Kuldvillak](#) – sõnavara kordamine kontrolltöök

[TeamUp](#) – klassi võistkondadeks jagamine

[Kahoot!](#) – sõnavaramäng meelelahutuseks

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õpilased alustasid sõnavara üldise kordamisega Quizlet'is.

Seejärel jagas TeapUp õpilased võistkondadesse ning hakati mängima Kuldvillakut, kuhu oli sisestatud korratav sõnavara kontekstis. Kahoot! lõpetas tunni lõbusas meeleolus, mängu sisuks olid taas korratavast sõnavarast kokku pandud laused ning konstruktsioonid.

Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

Kasutada niipalju kui vaja ning nii sageli kui võimalik.

Klass: 4b

Õpetaja: Ave Soodla Pärnu Vanalinna Põhikool

Sõnavara, keelestruktuurid, Kuldvillak, meeskonnatöö