

# Keskkond, aed



**Tunnis kasutatud materjalid/keskkonnad:**

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

[Multifilm "Jänku-Juss joonistab koolipuuvilja plakati"](#)

[PowerPointi esitlus "Viljapuud ja marjapõõsad" koolielu keskkonnas](#)

**Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:**

Keskkonnateema kokkuvõteks mäng antud teemal. Soovi korral võis teha koos paarilisega.

Õpilased sisenevad mängu aadressil kahoot.it, sisestavad mängu numbrit (game pin), trükib oma nime ja ühineb mänguga. Kohene tagasiside ilmub lapse ekraanile, klassi mängu õnnestumise tagasisidet vaatame allalaaditud tabelist.

Multifilm " Jänku-Juss joonistab koolipuuvilja plakati".

Vestlus tervislikust toitumisest, puuviljade, marjade söömisest.

Tutvume aiateemaga tööraamatu teksti abil. Küsimustele vastamine.

PowerPointi "Viljapuud ja marjapõõsad" vaatamine, kordamine.

Mis jäi meelde? Mida uut said teada?

**Klass: 2b**

**Õpetaja:** Sirje Semenov; Pärnu Vanalinna Põhikool

*Keskkonnateemaline viktoriin keskkonnas Kahoot, multifilmi*

vaatamine, arutlus, tööraamatust lugemine ja piltide vaatlemine, küsimustele vastamine, kokkuvõttev PowerPointi esitlus viljapuudest ja marjapõõsastet koos kordamisega.

---

# Liitmine ja lahutamine 20-ne piires, aeg

Tunnis kasutatud keskkonnad

[Kahoot](#)

[Mate talgud](#)

**Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:**

1. Kõigepealt kordamine Kahoot keskkonnas, kus oli ülesandeid aja ja liitmise, lahutamise kohta.
2. Seejärel ülesanded keskkonnas matetalgud.

**Klass: 1b**

**Õpetaja:** Liliana Kester; Pärnu Vanalinna Põhikool

*Aeg: aasta, tund, aasta, nädal, liitmine, lahutamine.*

---

# Tuletised

Kasutatud rakendus või keskkond:

[Kahoot](#)

**Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:**

Õpilased sooritasid enesekontrolli testi, et saada tagasisidet omandatud teadmistele. Sama testi võib õpetaja kasutada kontrolltöona.

**Soovitused rakenduse kasutamisel ainetunnis:**

Kuna Kahoot tekitab elevust, siis parem oleks sellega tundi lõpetada. Esimene kord kasutades läheb pisut aeg, kuni jõutakse äpp nutivahendisse tõmmata.

**Klass:** 11a ja 11b

**Õpetaja:** Kaia Metsaalt; Pärnu Ühisgümnaasium

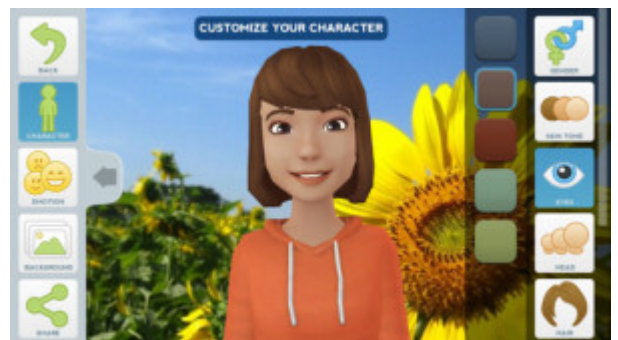
*tuletis, astme tuletis, korrutise tuletis*

---

# Nutikad Hiinlased

[Video Hiina laternate mesterdamisest](#)

Kasutatud rakendus või keskkond:



Tellagami – [Android](#) [iOS](#)

[Answergarden.ch](#)

[QR code](#)

[Youtube.com](#)

Õpilane: [kahoot.it](#)

Õpetaja: [getkahoot.com](#)

### **Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:**

Alustasime tundi sissejuhatava videoklipiga tänasest tunniteemast, mille valmistasin ette keskkonnas Tellagami. Tunnis kasutasin oma arvutit läbi projektori. Kuna kõikidel õpilastel polnud oma seadet kaasas, siis moodustasid osad õpilased paarid.

Edasi lugesime õpikust peatükki hiinlaste ja nende leiutiste kohta ning arutasime neil teemadel. Lapsed said loetu kohta lisada endale meelde jäänud olulisemaid märksõnu keskkonnas Answergarden.ch.

Seejärel avasid õpilased QR koodi lugejaga koodi, mille taga peitus youtube.com video, sellest, kuidas meisterdada Hiina laternat. Kuna video oli inglise keelne tuli aru saada, millest jutt.

Tõlkisime kolm sõna, mida on vaja laterna meisterdamiseks. Selleks kasutaks igaüks oma nutiseadmes olemasolevat sõnastikku.

Tunni lõpetasime kahoot.it testiga, kus iga õpilane sai oma teadmised proovime panna väikese võistluse näol.

**Klass:** 5c

**Õpetaja:** Maris Üürike; Rääma Põhikool

*leiutised, trükikunst, meisterdamine*