

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-ö 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 ebareeglipärase verbide kohta. Kuuendikele meeldis learningapps keskkonnas põhivormide kohta luua sõnarägastikke.

Klass: 5 klass

Õpetaja: Pärnu Ülejõe Põhikool

Внешность собаки

Tunnis kasutatud keskkonnad/harjutused:

LearningApps

QR Reader

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õpilased koostavad arvutiklassis arvutil harjutusülesande, seejärel jagatakse linki või loetakse QR kood oma nutivahendisse ja lahendatakse üksteise ülesandeid, andes tagasisidet ka siis, kui leitakse koostaja näpuviga.

Soovitused:

Õpilased ise valisid, mis laadi äpi koostavad: kasutati Poomist, Miljonimängu, Ristsõna.

Näide õpilase harjutusest

Klass: 8 klass

Õpetaja: Pärnu Raeküla Kool, Aeliita Kask

Looma välimus, omadussõna ja nimisõna ühildumine

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 vastandtäheendusega sõnu, mis algavad täishääliku või h-ga
- Mõistatus – kõik tähed algavad h-tähega

Klass: 3

Õpetaja: Pärnu Ülejõe Põhikool, Ulla Kübar

Võrdlusastmed – comparatives and superlatives

Tunnis kasutatud harjutused

[British Council](#) õppevideo

[YouTube](#) Comparatives and superlatives

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Tunni teemaks olid võrdlusastmed (kesk- ja ülivõrre).

I tund: Õpetaja tuletab meelde, mis on keskvõrre (prettier – ilusam, more beautiful – ilusam) ja ülivõrre (the prettiest – kõige ilusam, the most beautiful – kõige ilusam).

[Õppevideo](#) vaatamine

Õpilaste ülesanne: kirja panna vähemalt kolm keskvõrret ja kolm ülivõrret, mis on tekstis kuulda.

Teise video vaatamine YouTube'st. Selle põhjal märkmete tegemine, st reeglite tuletamine ja kirja panemine. Harjutamine.

II tund: LearningApps-i keskkonna kasutamine. Iga õpilane peab tegema app'i võrdlusastmete kohta. Algülesanne: luua app, kus on vähemalt 5 ülesannet, mis sisaldavad mingil moel võrdlusastmeid / nende tundmist. Põhja võib ise valida. Tööd võib teha ka kahekesi.

Õpilaste valminud tööd:

[Harjutus 1](#)

[Harjutus 2](#)

[Harjutus 3](#)

[Harjutus 4](#)

Harjutus 5

Klass: 6

Õpetaja: Pärnu Kuninga Tänav Põhikool

Comparatives, superlatives, LearningApps

Numbrid ja hulgad

Tunnis kasutatud harjutused



[LearningApps](#) – Numbrid

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Iga number tuleb kokku viia pildiga, millel on sama arv esemeid. Kui kokku saavad vale number ja hulk, siis ühenduvad need punase ümbrisjoonega. Sellel ühendusel klõpsates lähevad number ja hulgakaart uuesti laiali ja saab edasi tegutseda. Kui õige number ja hulk kokku saavad, siis kaovad mõlemad töölaualt ära.

Kõigepealt avame äpi arvutiekraanil ja näitame seda läbi projektori seinale. Õpetaja alustab mänguga ja tõstab ekraanil kõik hulgad ja numbrid nii, et neid oleks hästi näha. Õpilastel on oma laual kaardid hulkadega 1 kuni 5 eset.

Õpetaja näitab tahvlil numbrit 1 ja palub õpilastel valida oma kaartide hulgast ühe esemega hulga. Seejärel otsitakse koos ekraanil ühe esemega hulk. Õpetaja kontrollib, kas õpilased on oma laual kaartide hulgast leidnud õige. Seejärel näitab õpetaja, mis juhtub siis kui number 1 ja vastava hulga pilt ekraanil kokku saavad. Seejärel otsitakse üles number 2. Õpetaja valib ekraanil hulga, mille on rohkem kui kaks eset ja viib selle kokku numbriga 2 – selle tegevusega saab õpetaja näidata, mis juhtub kui kokku saavad valed paarid. Selliselt korratakse üle kõik numbrid ja hulgad. Järgmisel tunnil saab kasutada tahvelarvutit ja üks- ühele juhendamisega korrata seda teemat.

Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

Seda äppi saab kasutada nii arvutis kui ka tahvelarvutis. Saab kasutada numbrite ja hulkade õppimis- ja kinnistamisprotsessis. Võib kasutada värvide kordamiseks. Meie kasutame oma õpilaste puhul tahvelarvuti varianti üks- ühele juhendamisega.

Klass: Toimetulekuõppe I kooliaste, tavaõppe 1. klass

Õpetaja: Kristi Ollino, Pärnu Toimetulekukool

Numbrid 1 – 5, hulgakaardid 1 – 5 esemega kaardil, vastavuse leidmine

Mööbliesemed

Tunnis kasutatud harjutused



[LearningApps](#) – Elutoa mööbliesemed

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Joonisel valida eseme juures olev punane nupuke. Avanenud aknas tekib valitud mööbliese ja allpool on valik sõnu, mille hulgast tuleb õpilasel valik teha. Valitud sõna järel tuleb esile uuesti suur pilt ja selle on nüüd valitud sõna. Suure akna paremal all nurgas on sinine märk õige või vale valiku kontrollimiseks. Kui sellele märgile vajutada, siis õige valiku sõna muutub roheliseks ja vale valiku sõna punaseks. Kontrollida võib iga sõnavaliku järel või valikute lõpus. Parandada saab valele sõnale vajutades – tekib võimalus teine sõna valida.

Kasutasin seda mööbliesemete nimetuste kinnistamiseks. Ühes tunnis näitasin seda pilti suurel ekraanil ja kordasime nimesid ilma appi mängimata. Teisel korral trükkisin välja eraldi pildi ja eraldi nimetused. Õpilased lõikasid paberist välja nimetused, lugesid need kokku ja kleepisid õigele mööbliesemele. Kolmandal korral avasin äpi tahvelarvutis ja üks-ühele juhendamisel tegin seda ülesannet – üks mööbliese ühe õpilasega. Ja neljandana trükkisin välja uued pildid ja värvisime neid mööbliesemed koos nimetuste kordamisega.

Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

Seda rakendust saab kasutada arvutis ja tahvelarvutis. Võib pildi ja sõnad eraldi välja trükkida, kasutada värvimisel,

joonis lahti lõigata ja õige vastusega kokku panna jne. Mina ise kasutasin seda neljal erineval korral.

Klass: Toimetulekuõppe II arengutase, tavaõppe I kooliaste

Õpetaja: Raili Hiiesalu, Pärnu Toimetulekukool

Mööblieseemed, nimetused, kirjeldused, värvimine, lugemine, kirjeldamine

Talv

Tunnis kasutatud harjutused



[LearningApps](#) – Talve sõnasegadik

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õige sõna leidmisel peab märgistama ruudustikus terve sõna. Arvutis hiirega lohistades ja tahvlis näpuga lohistades. Õige sõna korral värvub sõna ruudustikus ja ruudustiku kõrval. Valede tähtede ja tähe kombinatsioonide korral värvumist ei toimu.

Õppimise protsessis saab selle äpi avada arvutis ja näidata seinal. Õpilased võivad iseseisvalt koha peal sõnu leida –

anda selleks mingi aeg. Seejärel kutsuda õpilasi tahvli juurde ja lasta neil ekraanil näidata leitud sõna/sõnu. Sõnade kirjapildi kinnistamiseks on hea õpilastega kasutada rakendust iseseisvalt tahvelarvutis. Meie oma toimetulekuõppe õpilastega kasutame tahvelarvutit üks- ühele juhendamiseega.

Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

Saab kasutada nii arvutis kui ka tahvelarvutis. Lisaks sõnade kirjapildi tundmisele ja leidmisele saab kasutada seda veel näiteks sõnade selgitamiseks, sõnadega seotud jutukese koostamiseks õpilaste poolt jne. Samuti võib selle ruudustiku ekraanilt välja trükkida ja siis seda erineval moel tunnis kasutada.

Klass: Toimetulekuõppe, I kooliaste

Õpetaja: Raili Hiiesalu, Pärnu Toimetulekukool

Sõnavara, keelestruktuurid, Kuldvillak, meeskonnatöö

Koduloomad ja -linnud

Tunnis kasutatud harjutused



[Learning Apps](#) – TUNNE KODULOOMI JA KODULINDE

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Kasutame rakendust tahvelarvutis, et õpilane saaks sõrmega ühendada pildid ja nimed. Iga pildi ja nime juures on veel i tähe taga peidus selgitus, mis aitab õiget paarilist leida.

Õppimisprotsessis on õpetajal rakendus avatud arvutis ja näitab seda projektoriga seinal. Koos arutades leitakse õigele pildile õige nimi – õpetaja kasutab arvutihiirt pildi ja nime kokkuviimiseks. Kordamisprotsessis toimub üks- ühele tegevus õpilasega tahvelarvuti abil, kus õpilane saab sõrmega ühendada looma/linnu pildi ja nime. Võimalusi rakendust kasutada on palju- võib veel lugemist harjutada, loomade/lindude kirjeldamist harjutada jne.

Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

Sobib kasutada õppimisprotsessis ja kordamisprotsessis. Meie kasutame seda tahvelarvutis üks – ühele juhendamise ja õppimisprotsessis arvutiekraani ja projektoriga.

Klass: Toimetulekuõpe, I kooliaste

Õpetaja: Enela Kase-Tonna, Pärnu Toimetukekukool

Loomade ja lindude tundmine, sõnade lugemine, paarilise leidmine

Puud ja puude nimed

Tunnis kasutatud harjutused



[LearningApps](#) – Leia õige puu

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õpilased kasutasid rakendust tahvelarvutis, siis sai õpilane sõrmega kokku viia puu ja nime.

Õpetaja kasutab seda rakendust nii puude liikide õpetamisel kui ka kinnistamisel. Samuti võib seda rakendust kasutada õuesõppe osana.

Soovitused rakenduste kasutamisel ainetunnis:

Toimetulekukoolis teeme neid rakendusi üks-ühele juhendamiseks.

Klass: Toimetulekuõpe, I kooliaste

Õpetaja: Hanna Einaste, Pärnu Toimetulekukool

Puu kirjeldus, nimetus, puu nime lugemine

Liitsõna



Tunnis kasutatud harjutused

e-õpik "Ilus emakeel" 2 osa

[Liitsõna 2.kl](#)

Õpilaste ja/või tunni tegevuse/ülesande kirjeldus:

Õpilased täidavad töövihikust teksti liitsõnadega. Harjutuse õigsust kontrollib eõpiku järgi, mille projekteerin tahvlile.

Seejärel sai õpilane kasutada tahvlelarvutit. Avas QR koodilt Learningappsi lingi ja sai iseseisvalt õppida liitsõnade tegemist.

Klass: 2a

Õpetaja: Reet Mõis, Pärnu Vanalinna Põhikool

Enesekontrolli võtete rakendamine töö õigsuse kontrollimisel