

# Kommunikatsioon



## Tunnis kasutatud rakendus:

Tellagami – [Android](#) [iOS](#)

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

Õpilased pidid koostama 30 sekundilise reklaami, mis läks tunni teemaga kokku.

Õpilastele väga meeldis

## Soovitused rakenduse kasutamisel ainetunnis:

Hea kasutada häälestamiseks või kinnistamiseks.

**Klass:** 6B, 9B

**Õpetaja:** Maris Vain; Pärnu Vanalinna Põhikool

*kommunikatsioon, interaktiivne kommunikatsioon, massikommunikatsioon, turumajandus*

**Õpilaste tööd**

---

# Luule mõistete kordamine ja hääle kasutamine lugemisel



**Tunnis kasutatud rakendus:**

Tellagami – [Android](#) [iOS](#)

**Õpilase tunniülesanne:**

Kordasime ahelpallimänguga luule mõisteid.

Kirjutasime 8 värsirealise luuletuse ja pealkirjastasime.

Tellagamis valisime sobiva tausta ja välimuse esinejale.

Lugesime luuletuse 30 sekundi jooksul ja salvestasime.

Saatsime õpetajale.

Järgmisel tunnil kuulame ja vaatame esinemisi. Mõistatame hääle järel esitaja.

**Soovitused rakenduse kasutamisel ainetunnis:**

Mõnus mänguline keskkond. Esituse pikkuseks saab olla vaid 30 sekundit.

**Klass: 8a**

**Õpetaja:** Eve Hirvela; Pärnu Vanalinna Põhikool

*Mängulisus, hääle kasutamine,*

**Näidistöö:**

---

# Body Language



## Kasutatud rakendus või keskkond:

Tellagami – [Android](#) [iOS](#)

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

Õpilased koostavad 30-sekundilise teksti etteantud teemal ja lindistavad selle nimetatud rakenduse abil ning sellest valmib animeeritud videoklipp.

Eelnevalt olime lugenud tekste mitteverbaalsest suhtlemisest ja vaadanud antud teemal videoloengut. Nüüd oli õpilastel ülesanne luua 30-sekundiline tekst kehakeelest ja see lüüdi lugeda. Nad said ise valida, kas teevad selle lühitutvustusena, nõuandena klassikaaslastele, lahendavad läbi huumoriprisma, dramatiseerivad vmt. Võis töötada nii individuaalselt kui paarides/kolmikutes.

## Soovitused rakenduse kasutamisel ainetunnis:

Rakenduse installeerimine võtab aega ja kõigil ei pruugi see õnnestuda. Alternatiivina võib kasutada teisi salvestusrakendusi. Tasuta Tellagami rakendus ei võimalda kasutada nii palju animatsioonivahendeid kui tasuline.

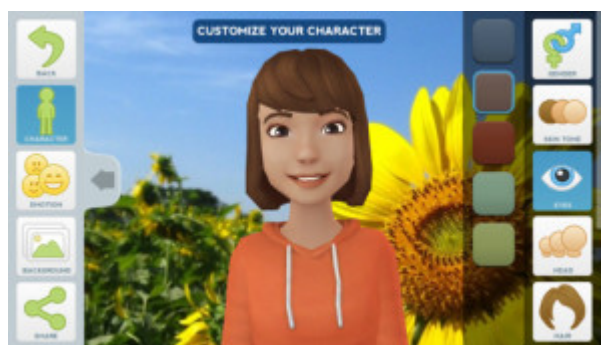
**Klass:** 11 A, 11 C

**Õpetaja:** Kadri Kõrre; Pärnu Ühisgümnaasium

*body language, gestures, posture, facial expressions, power posing, subconscious movements, non-verbal communication*

---

## Muinasjutud



**Kasutatud rakendus või keskkond:**

Tellagami – [Android](#) [iOS](#)

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

Õpilased tegid taustapildi ja 30 sek jooksul jutustasid lühikokkuvõtte oma lemmikmuinasjutust. Pärast vaatasime ja kuulasime esitlusi, lapsed said rääkida mis töö juures meeldis, mis oli raske jne.

**Soovitused rakenduse kasutamisel ainetunnis:**

Väga hea kasutada mistahes teema kokkuvõtteks ja süvendamiseks. Eriti hea oleks, kui klassis oleks projektor, et näeks valminud töid suurelt.

**Klass:** 4a

**Õpetaja:** L. Karro; Rääma Põhikool

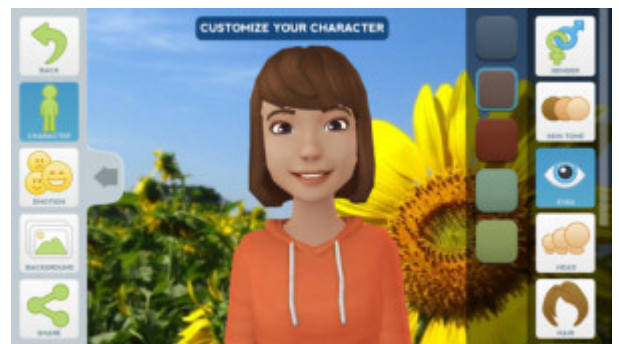
*Muinasjutt, taustapildi valimine ja tegemine, lühikokkuvõtte jutustamine Tellagamis, teiste tööde vaatamine ja kuulamine*

---

# 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*