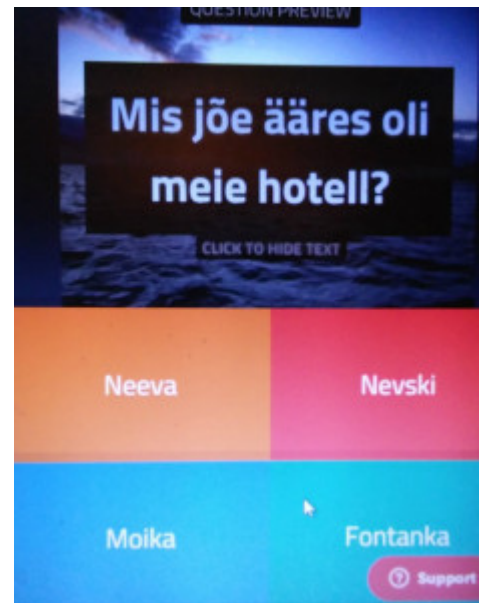


# Viktoriin Peterburi- ekskursiooni kohta

Tunnis kasutatud keskkonnad/harjutused:



[Quizizz.com](https://www.quizizz.com)

Facebook

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

Peale Sankt-Peterburi ekskursiooni oli õpilastel viiel öhtul kell 8 võimalus oma kodus oma seadmega osaleda veebiviktoriinis kuuldu-nähtu kohta. Igal öhtul kell 8 jagas õpetaja Facebooki grupis viktoriini koodi ja mäng sai alata! Iga viktoriin sisaldas 12 küsimust. Quizizz'i plussiks ongi see, et iga mängija saab küsimused, tagasiside ja kokkuvõtte oma seadmes ja mängus osaleda saab ka eri paigus. Samuti saab õpetaja väga hea ülevaate õigetest ja valedest vastustest ja kiire tulemuse nimeliselt.

**Klass:** 8.-9.

**Õpetaja:** Pärnu Raeküla kool, Aeliita Kask

*Viktoriin, Peterburg*

---

# 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 jagamise. 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 tunnirütmist 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 Tänav Põhikool

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

---

## 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. Koostasid viktoriini eelnevalt juba tuttavate Londoni vaatamisväärsuste kohta, kasutasid 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 numברי 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*