



Koduloo
õpetamise
võimalusi
lasteaia



Kristiina Vaikmets

www.aktiivnetund.ee

- Ajaloo ja ühiskonnaõpetuse õpetaja MA
- Eripedagoog-nõustaja MA
- TÜ täiendkoolitus informaatikaõpetajana
- Õpetaja Tallinna Heleni Koolis ja Viljandi Gümnaasiumi Tallinna õpperühmas
- Õpetajate Liidus õpetaja kutse hindaja
- Meisterõpetaja kutse omanik



Õppe eesmärk

Koolituse läbinud õpetaja oskab
lõimida Eesti kultuuri ja ajaloo
ga seotud teemasid eakohaselt ja
lasteaialapse jaoks huvitavalt
õppetöösse.

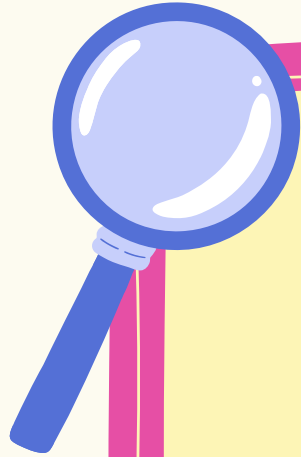
Ta leiab õpetajana enda
kodukohast sobivat eakohast
materjali, mida õppetöös
kasutada.



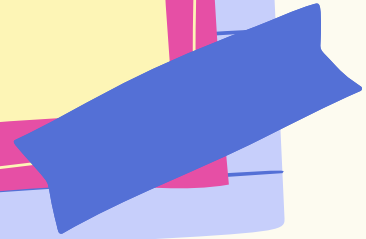
Õpiväljundid

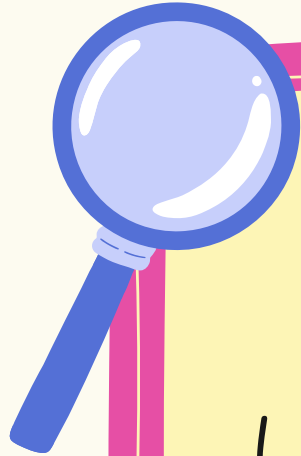
Oskab lõimida õppetöösse Eesti ajaloo ja kultuuri teemasid eakohaselt.

Leiab oma kodukohast põnevaid teemasid ja võimalusi õppetöö rikastamiseks.

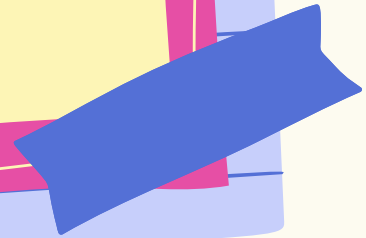


Kaardista
eelnevalt laste
teadmised antud
valdkonnas





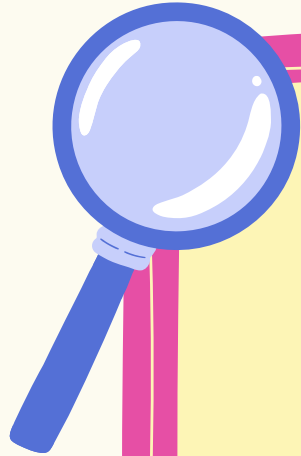
Liikuv mõistekaart





<https://www.aktiivnetund.ee/et/pood/tooted/liikuva-moistekaardi-komplekt>





Näited koduloo
õpetamise
võimaluste kohta



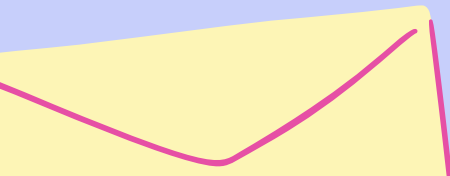
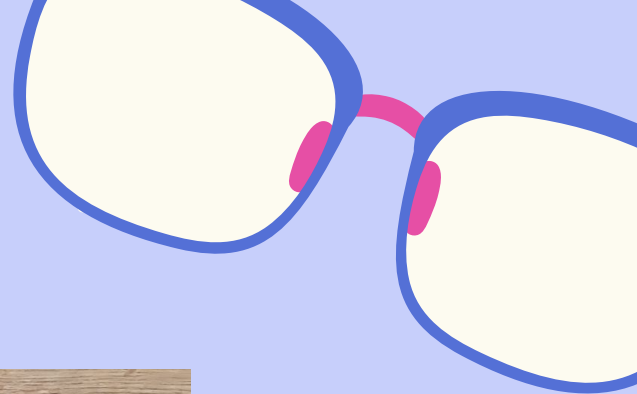
Taskutega täring

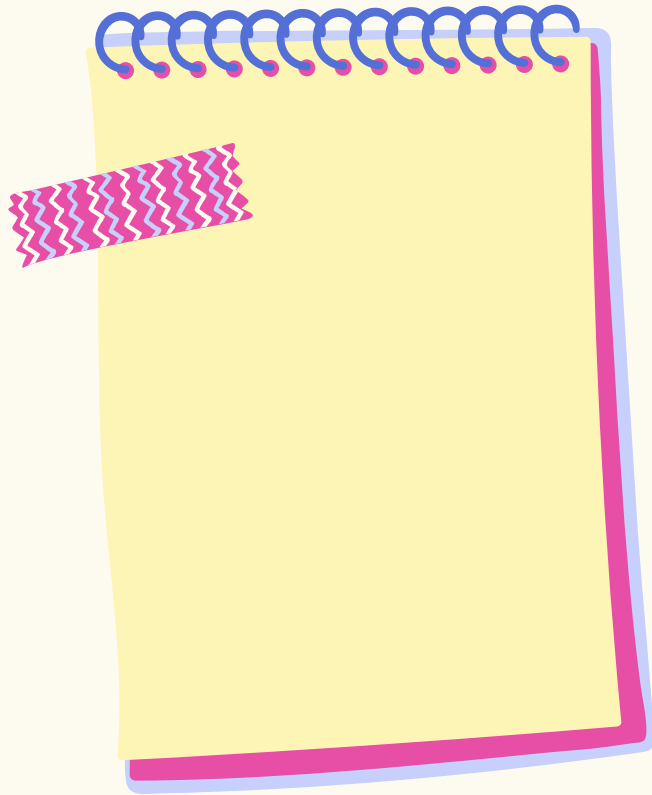
- Erinevaid õppeülesandeid võib panna ka taskutega täringusse ja siis õpilane veeretab endale ühe.



- <https://www.aktiivnetund.ee/et/pood/tooted/kustutatav-taring>
- <https://www.aktiivnetund.ee/et/pood/tooted/taskutega-taring>

Eesti ajaloo sisuga purgikaante memoriin





Krüptogramm

Name: _____

Vanasōna

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
↑	○	⊗	■	✕	◻	⌵	≡	∖	●	*	∕	∖

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
◻	◎	⊙	♥	◀	☺	💧	▽	⚡	★	△	◇	◐

↑ ∖ ✕ 💧 ✕ ∖ ◀ ∖ * ▽

∖ ✕ ✕ ☺ 💧 * ▽ ∖

∖ ✕ ✕ ☺ ↑ ∖ ✕ 💧 ∖ 💧

✕ ∖ ◀ ∖ * ▽

SOLUTION

Vanasōna

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
↑	○	⊗	■	✕	◻	⌵	≡	∖	●	*	∕	∖

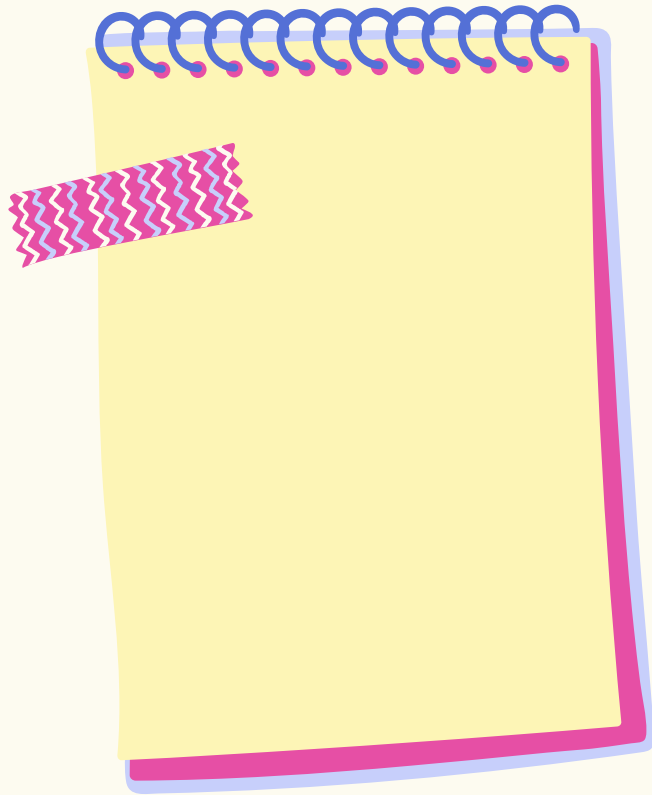
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
◻	◎	⊙	♥	◀	☺	💧	▽	⚡	★	△	◇	◐

A M E I E I R I K U
 ↑ ∖ ✕ 💧 ✕ ∖ ◀ ∖ * ▽

M E E S I K U I
 ∖ ✕ ✕ ☺ 💧 * ▽ ∖

M E E S A M E I I I
 ∖ ✕ ✕ ☺ ↑ ∖ ✕ 💧 ∖ 💧

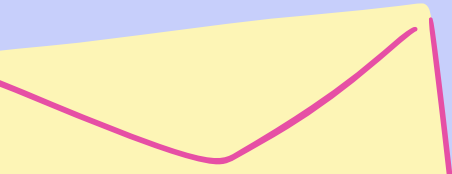
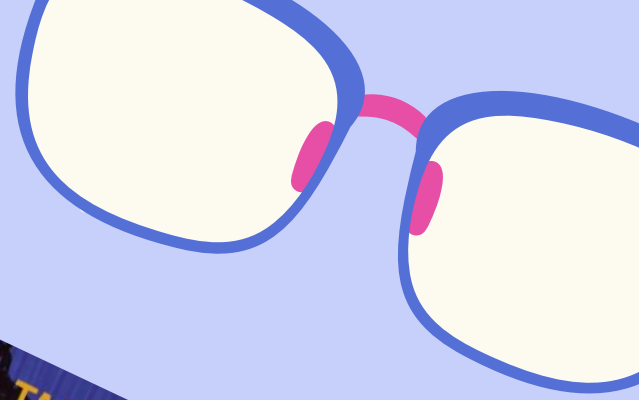
E I R I K U
 ✕ ∖ ◀ ∖ * ▽



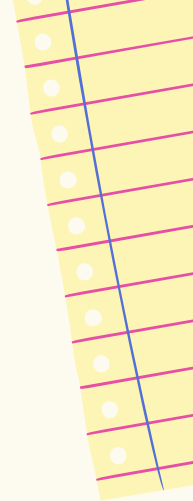
Ise saad teha siin:

<https://www.superteacherworksheets.com/generator-cryptogram-puzzle.html>

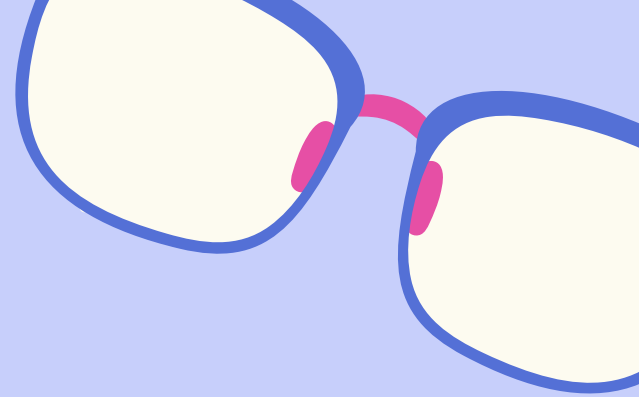
Jaak Juske lood ja ise pildi joonistamine



- Ühte Juske lugu vabal valikul
- Kirjutamisaluseid
- Valget paberit
- Vildikaid/ pliiatseid



Valgete tahvlitega arutelu





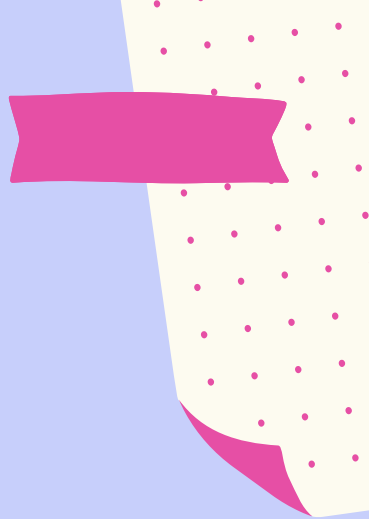
Küsimus tooli all

- Õpetaja paneb enne laste tulekut tooli alla küsimustega kaardid või mõned pildikaardid.
- Laste ülesanne on kaardid leida.
- Sellele järgneb arutelu.

<https://www.aktiivnetund.ee/et/pood/tooted/eesti-vaba-riigi-teemalised-vestluskaardid>

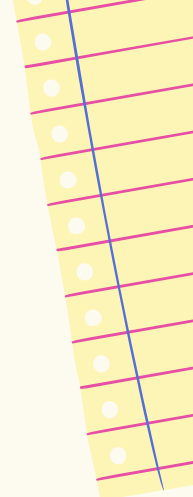


Paberil kuldvillak





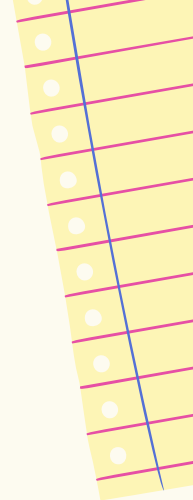
<https://www.weareteachers.com/board-game-hacks/>

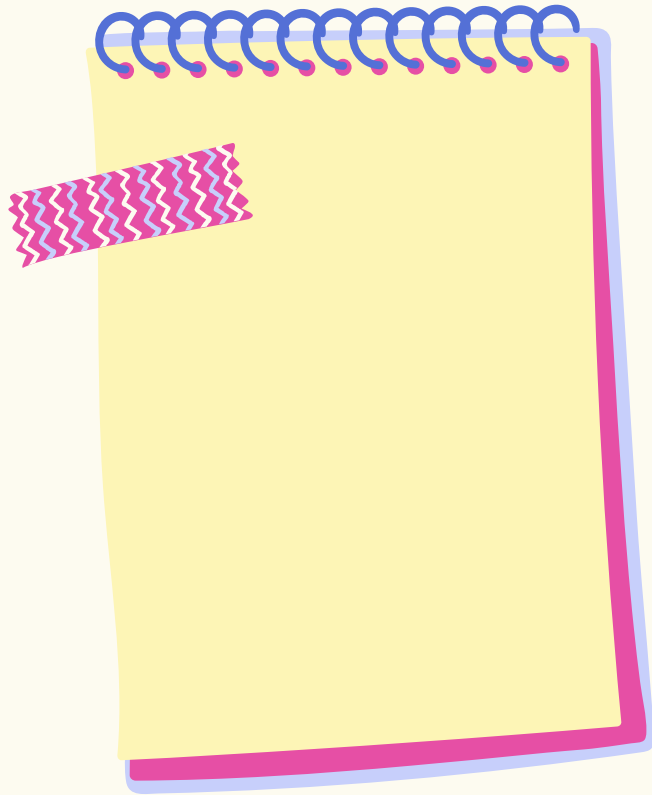




<https://www.aktiivnetund.ee/et/pood/tooted/valguse-ja-heliqa-nupud>

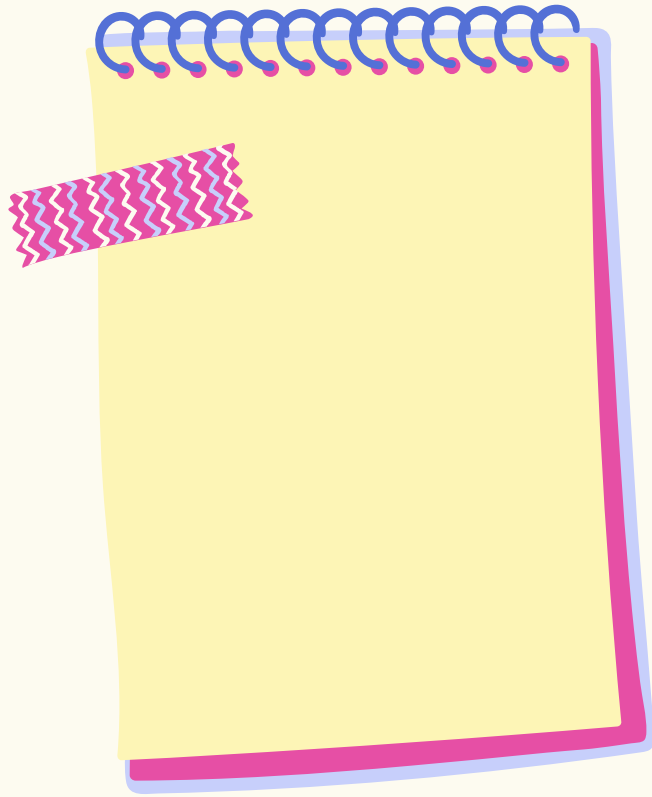
<https://www.aktiivnetund.ee/et/pood/tooted/suured-nupud-heliqa>





Pildiraamid

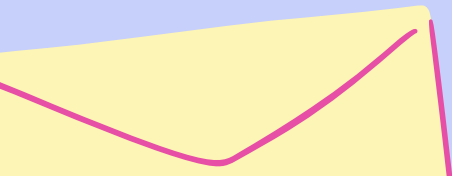
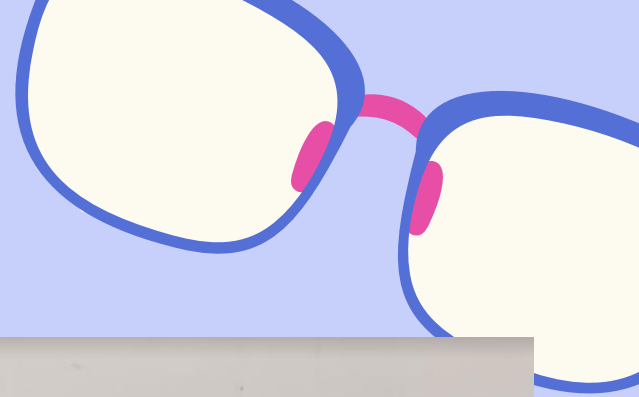




Jäätisepulgad

Jäätisepulkadega pilt mõnest Eesti ajaloo sündmusest

Sul on vaja ühesuuruseid jäätisepulkasid ja tunni teemaga paberit või pilti. Lõikad paberi ribadeks ja kleebid laia teibiga pulkade külge.



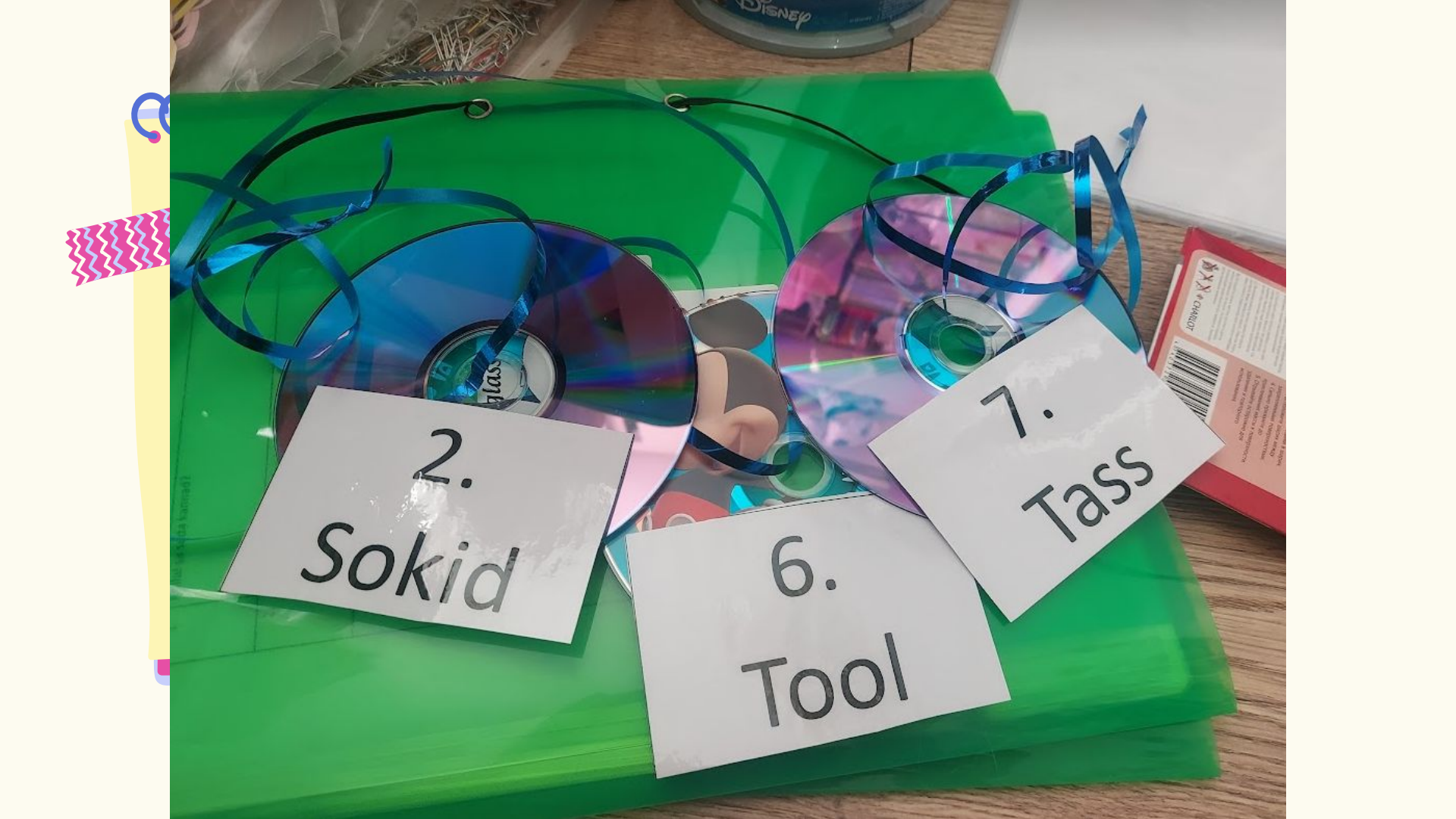


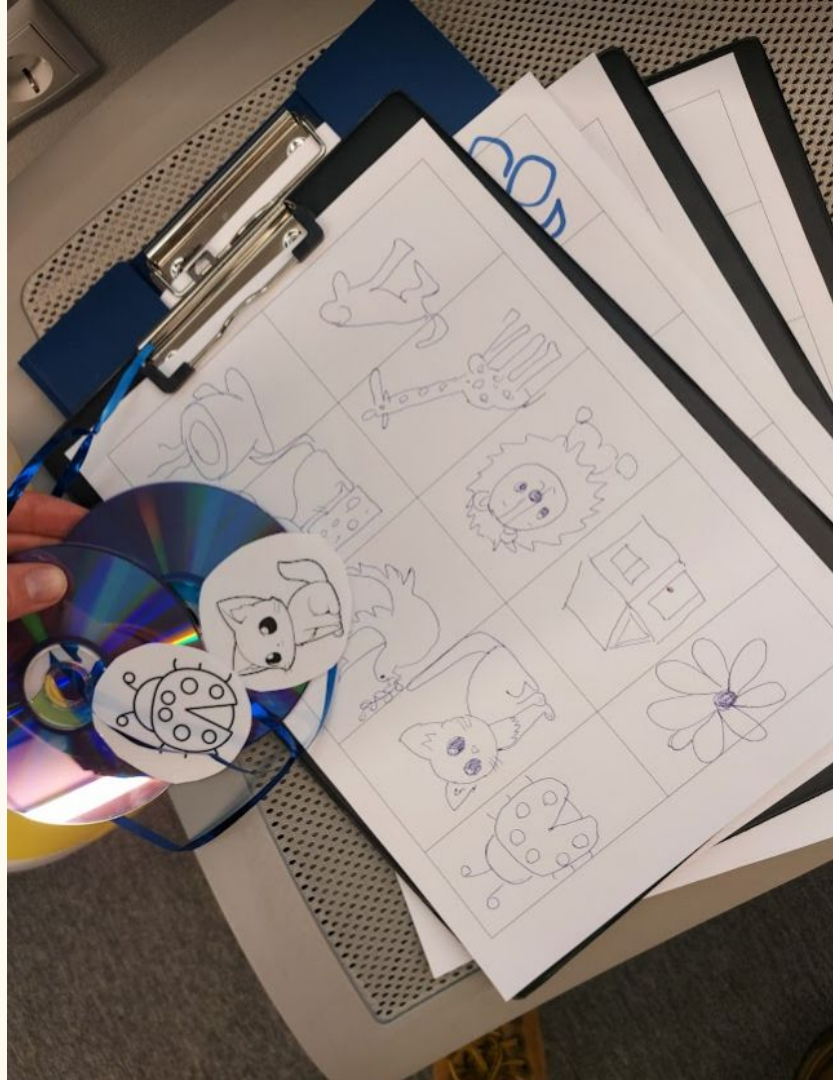
Pildid CD
plaatidel

2.
Sokid

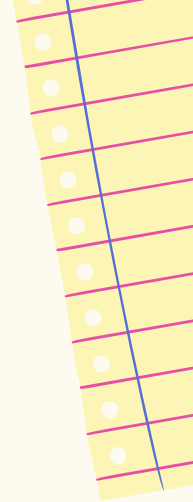
6.
Tool

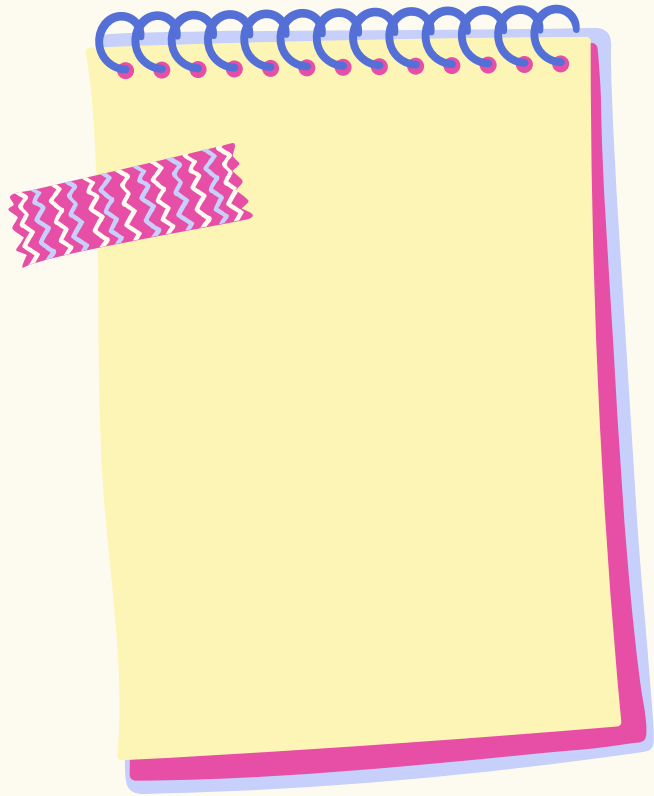
7.
Tass





- Vaja: vanu CD-plaate, kirjutamisalused, töölehed.
- Puude külge tuleb kinnitada küsimused/ pildid.
- Lapsed saavad individuaalselt või paari peale kirjutamise alused ning töölehed.





Puuviljasalat

Enne tegevust märkida ringis niipalju tähiseid kui on osalejaid (asfaldil tegevust läbi tehes võib kasutada ka kriiti). Tähised võib panna umbes poolemeetriste vahedega. Tegevuse alguses leiab iga mängija ühe tähise ning seisab selle taha. Koolitaja (või hiljem mängu keskel erinevad mängujuhid) seisab ringi keskel. Leppige kokku kolm teemat (vaata spikrilt) Nt okaspuud, lehtpuud, põõsad. Nüüd anna igale ringis seisjale üks neist kolmest rollist. Mängu alguses hakkab ringi keskel seisja hüüdma erinevaid puude nimetusi.

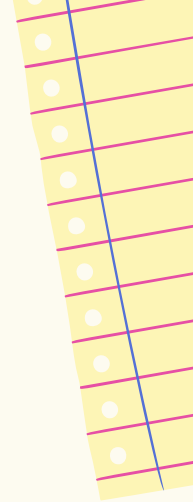
Näiteks "kadakas" ja sel hetkel peavad kiiresti kohad vahetama need osalejad, kellele öeldi, et nende rolliks on OKASPUU. Nüüd leiad ka sina endale kiiresti koha ning see mängija, kes ei jõudnud leida endale ühtegi uut kohta, astub ringi keskele ning hüüab uue puu nimetuse. Kui aga mängujuht hüüab "Puuviljasalat", vahetavad kõik kohad ja viimane on uus mängujuht.

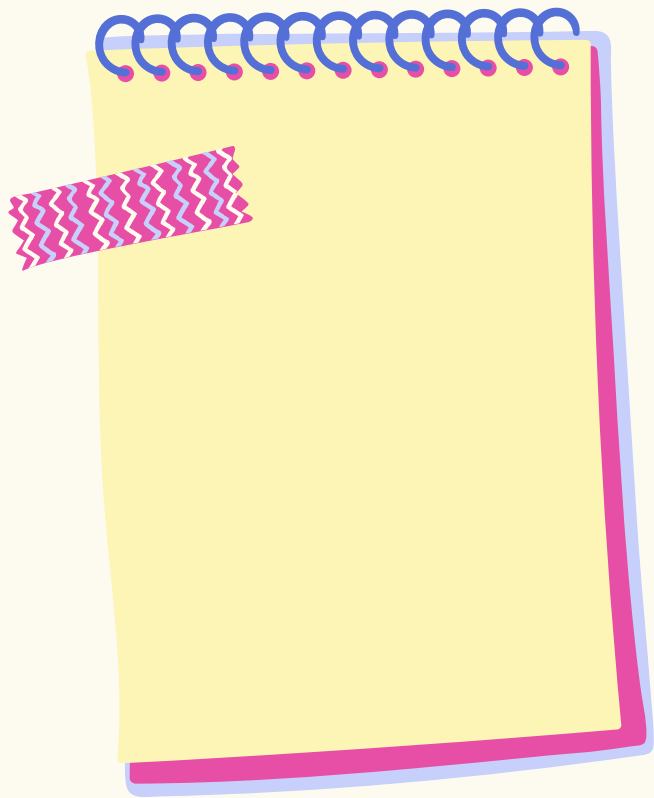
- Tegevuse jooksul võib läbi mängida erinevaid teemasid, mis on spikril kirjas. Muidugi võivad ka osalejad ise mõne toreda teema välja pakkuda.
- Puuviljasalat on esmapilgul toredaks liikumispausiks tunnis või vahetunnis, kuid kindlasti tasub arutelusse võtta, kuidas mängu saaks ainetunni sisuga siduda?
- Variatsioonivõimalused:

1) Selle asemel, et tegelased jooksevad segamini ja otsivad endale uut kohta, võib mängu alguses teha kokkuleppe, et need, kelle kord on joosta, peavad jooksema päripäeva seni kuni oma kohaletagasi jõuavad, see, kes jõuab kõige viimasena oma kohale tagasi, on uus mängujuht.

2) Sõna puuviljasalat asemel lepitakse klassis kokku mõni muu huvitav sõna.

EESTI	X
EESTI	X
EESTI	X





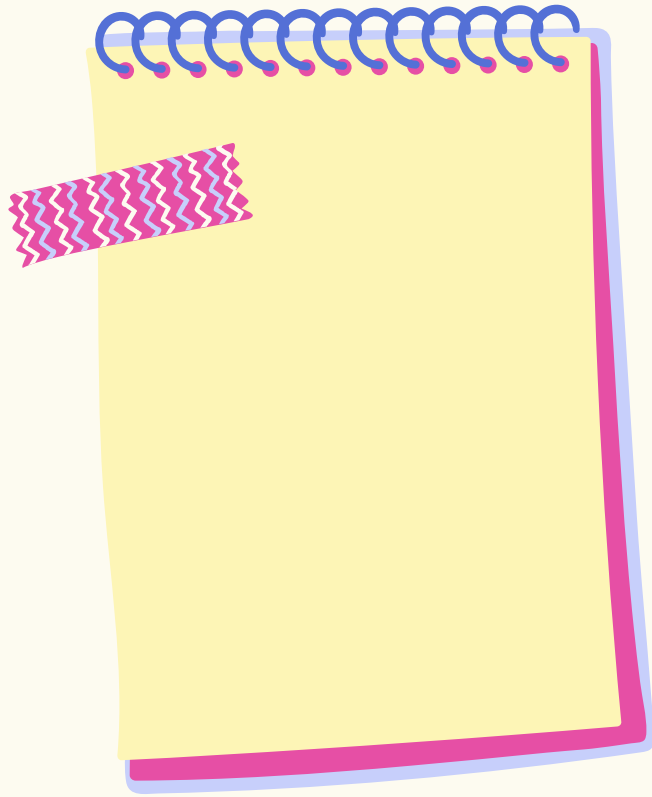
Vaheta puud

VAHETA PUUD

ÕUEMÄNG NR 2

- Seda mängu saab mängida paigas, kus kasvab lähestikku puid (metsas, pargis, aias).
- Kõik osalised peale ühe valivad endale puu ning seisavad selle tüve juurde.
- Mängija, kellel oma puud ei ole, seisab teiste keskele ja hüüab: „Ära vaata kuud – vaheta puud!“ Selle peale peavad kõik mängijad oma puu maha jätma ja endale mõne teise puu otsima.
- Hüüdja püüab kiiresti ka endale puu leida.
- Et mängus olevaid puid on üks vähem kui mängijaid, jääb keegi taas puust ilma. Temast saab järgmine hüüdja.





Maa-meri-õhk

MAA- MERI- ÕHK

ÕUEMÄNG NR 3



LIIKUMA KUTSUV KOOL

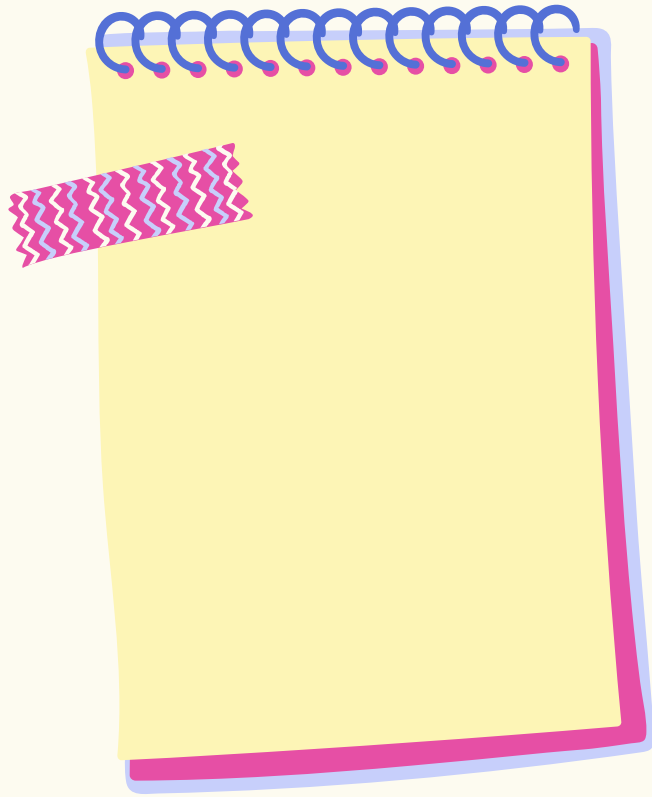
Maha märgitakse joon ja
lepitakse kokku, kummal pool
joont on maa, kummal pool
meri.

Mängijad võtavad joonele
kolonni.

Üks jalg asetatakse ühele poole
joont - maale, teine teisele
poole - merre.

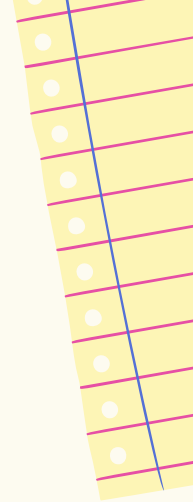
Kui mängujuht hüüab: "Meri!",
hüppavad mängijad mere
poolele, kui hüüab "Maa!", siis
maa poolele, kui hüüab "Õhk!",
siis hüppavad üles joone kohal.

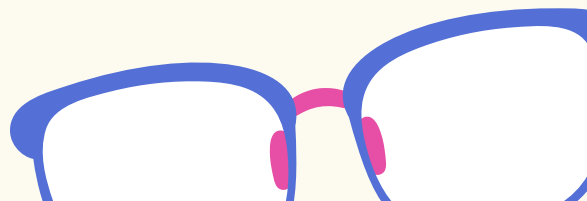

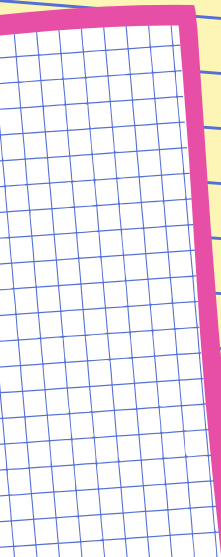
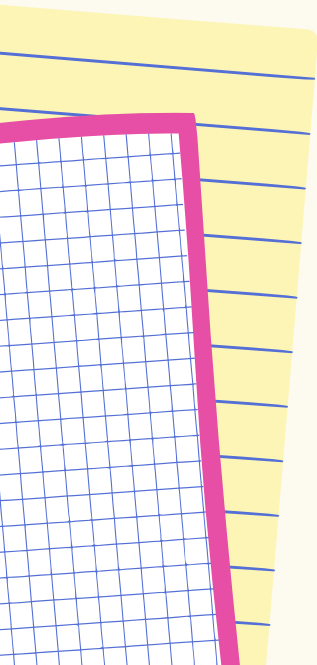

Kes eksib, see läheb järgmiseks
mängujuhiks.



Rannapall
õppevahendina

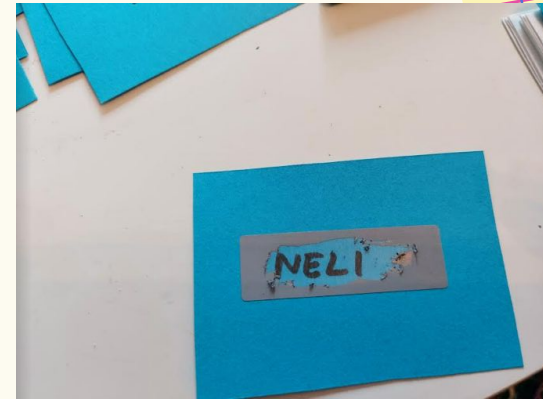
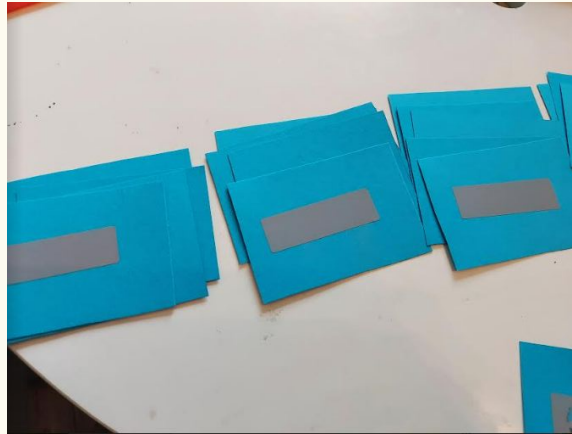
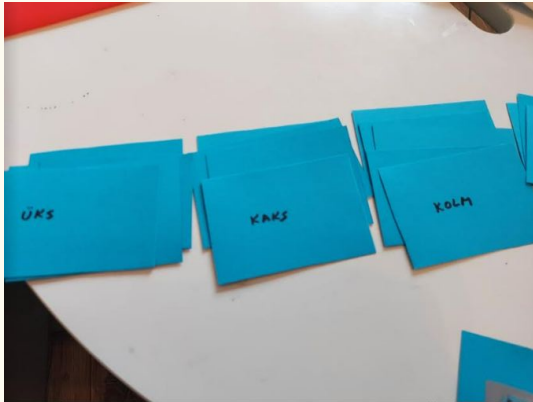
- Küsimuste küsimine
- Numbrid pallil
- Küsisõnad pallil



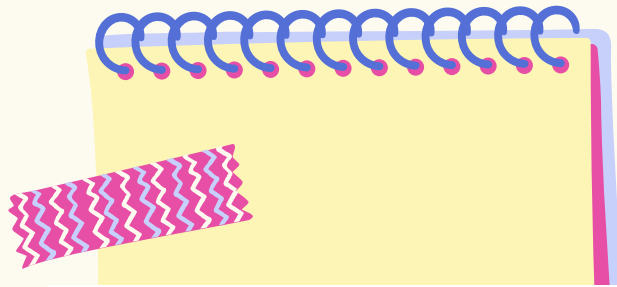


Kraabitavad
rühmadesse
jagamise sedelid

- Vajalikud on kraabitavad mummud või ribad ja paberiribad, millel on kirjutatud vajalikud sõnad või numbrid.



- <https://www.aktiivnetund.ee/et/pood/tooted/ruudukujulised-kraabitavad-kleepsud>
- <https://www.aktiivnetund.ee/et/pood/tooted/kraabitavad-kleepsud>

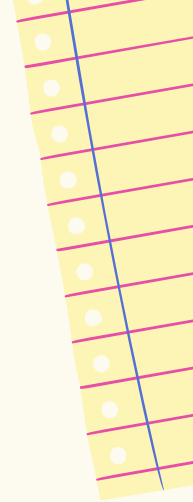


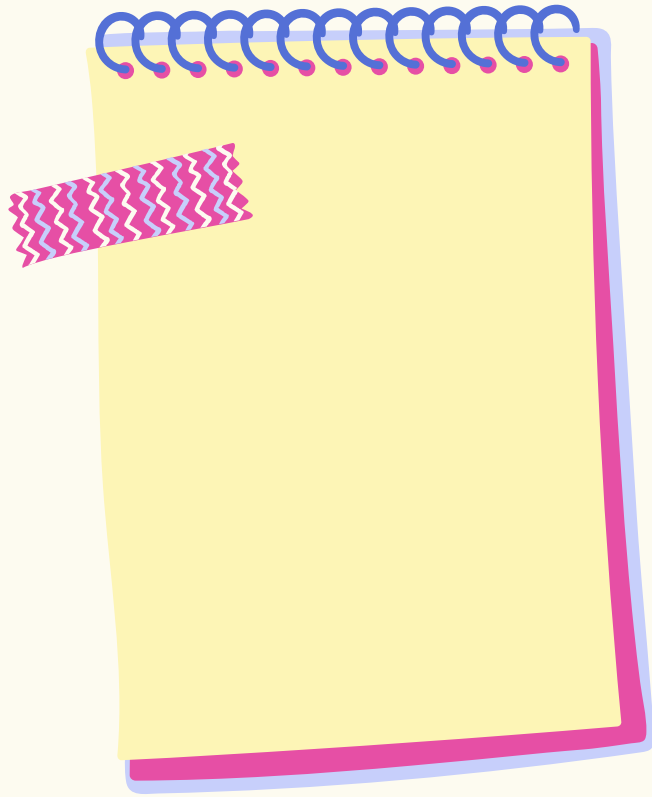
Eestiga seotud
või mitte
Viska õigesse
ämbrisse

Lennukite lennutamine ämbritesse

- Vaja on sobivat arvu ämbreid. Nt kui teemaks on nimisõnad, omadussõnad ja tegusõnad, siis vaja on kolme ämbrit. Võivad olla väikesed laste ämbriid aga hästi sobivad ka suured tavalised ämbriid.
- Pabereid, millele kirjutada vajalik info ning seejärel voltida see lennukiks ning õpilane saab selle lennutada enda arvates sobivasse ämbriisse.
- Lennukite asemel võib paberitest teha ka “lumepallid” ja visata need ämbriitesse. Sobiva viisi võib valida vastavalt õpilaste võimetele või ajaressurssile.





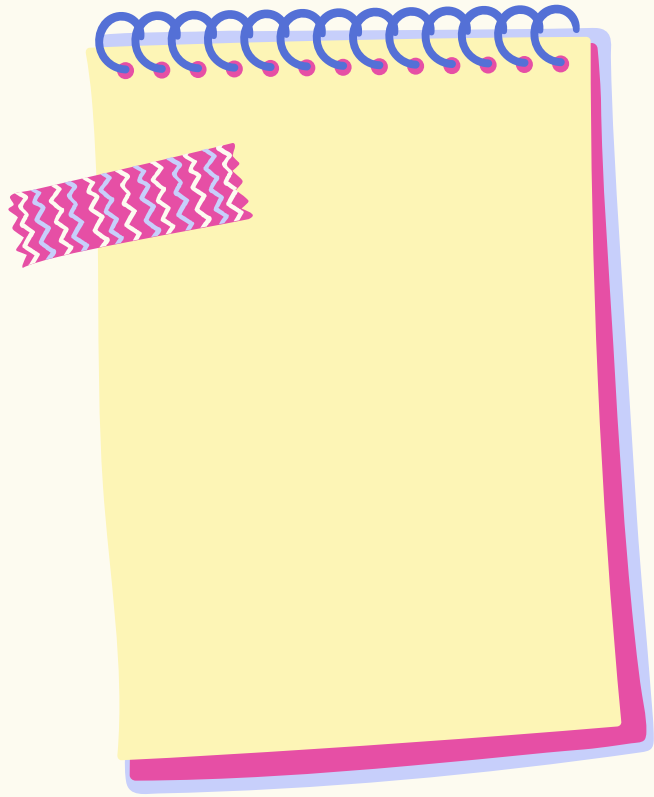


Kärbsepiitsaga
õige ja vale

- Õpetaja loeb lastele teksti ette. Seejärel hakkab lastele lugema väiteid ja lapsed annavad märku, kas lause on õige või vale kärbsespiitsa abil.



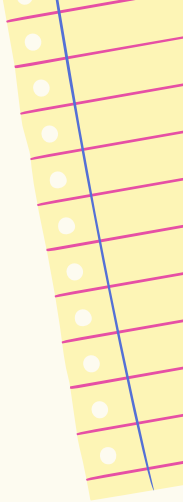
<https://www.aktiivnetund.ee/et/pood/tooted/pastellsetes-toonides-karbsepiits>

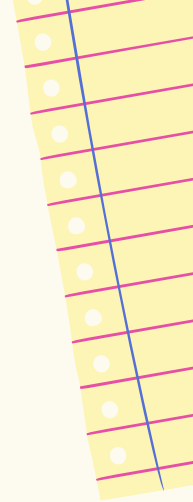


Kriidiga
mõistekaart
asfaldile



Adobe Stock | #202290321







Korgibingo



A I N E T U N N I

BINGO

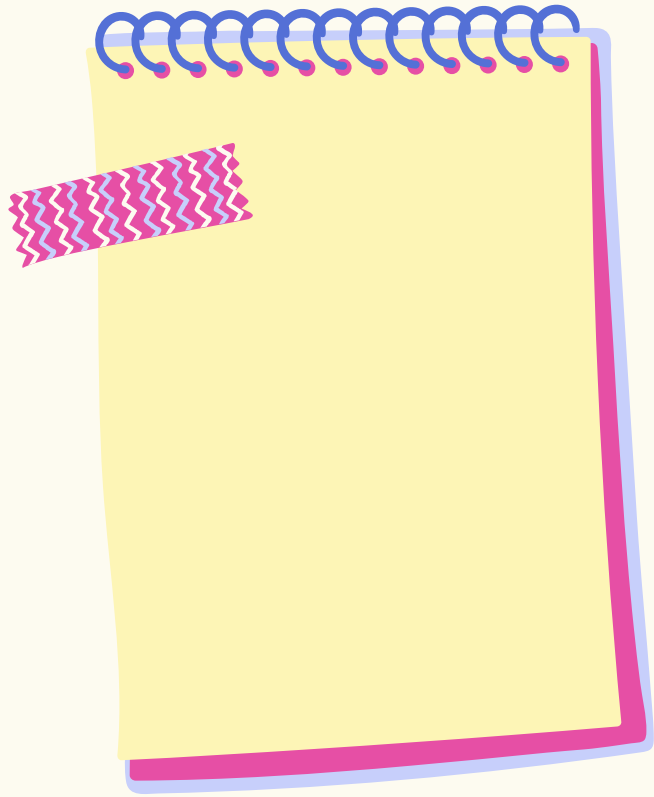


	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				

- Õpilased jagatakse gruppideks. Iga grupp saab endale ühe Bingo-aluse. Bingo-alus võiks jääda kogu tegevuse vältel lauale. Nüüd on iga grupi ülesandeks saada esimesena kokku nt. üks diagonaal, veerg, rida või kogu mängualud – oleneb milline on kokkulepe. Selleks on vaja õpilastel kiiresti üles otsida vastava numbriga ja tähe kombinatsiooniga küsimus ning selle küsimuse vastus kiiresti õpetajale öelda. Kui vastus on õige, siis annab õpetaja ühe korgi. Kui vastus on vale, siis korki ei saa. Küsimused saab riputada hoovis puude külge või panna maha (kivike raskuseks peal).

Veel võimalusi:

- Vale vastuse puhul võib jagada õpetaja hoopis nööpe või teatud värvi korke, mida on ainult temal 😊. Sel juhul peab grupp valima kiiresti teise rea või diagonaali, mida hakkab korkidega täitma.
- Samuti võib vale vastuse korral lasta õpilastel minna õpikust/internetist õige vastust otsida ning tulla uuesti vastama.
- Küsimused võivad õpilased laiali viia ise tunni alguses, nii ei ole vaja selleks eraldi aega õpetajal varuda.
- Küsimusi võivad ka õpilased ise välja mõelda. Võib sobida hästi just kordamistunniks.
- Ruumis hingo-meetodit kasutades püüdkite paigutada küsimusi ka klassiruumist välja nt



Ajapaik



- <https://ajapaik.ee/>
- Ajalooliste piltide leht



Fotokollaažid

- Canva
- Pizap

- Hea kasutada loo rääkimiseks, jutustamiseks.



Videode loomine: Stop Motion Studio

Näide

- <https://www.youtube.com/watch?v=l73AqPKFMG4>

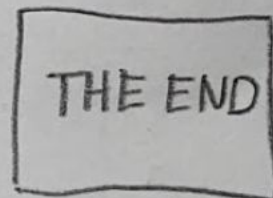
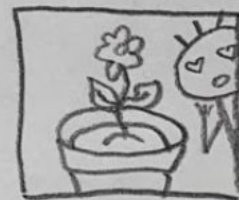
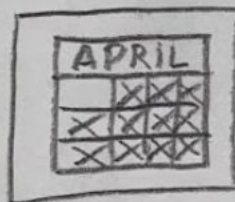
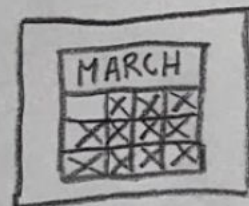
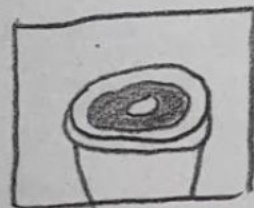
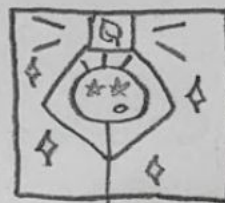
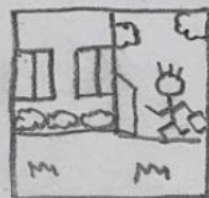
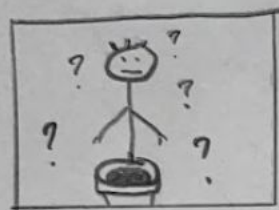
Juhend

- <https://www.youtube.com/watch?v=0C5rmk-KrhA>

Piltstsenarium



Story Board



THE END

teostus

- https://drive.google.com/file/d/1aQp4PTyAdpq9H5i_Jz_TMR_ox_ajCJka-/view

Milleks piltstsenariumit vaja on?



Organize
your thoughts



Plan your video
more effectively



Communicate
your ideas
to other people



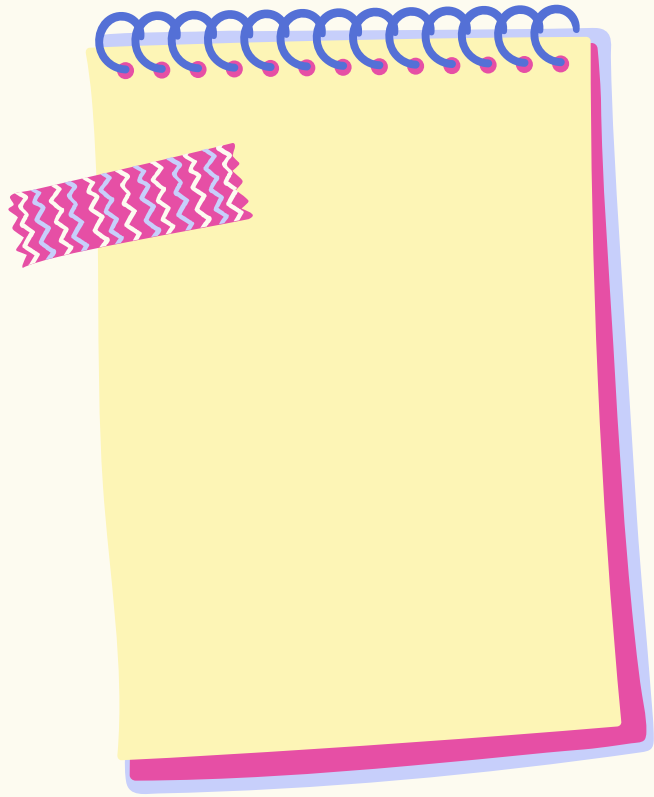
Simplify everything
that comes later

Kuidas luua täiuslik piltstsenarium?

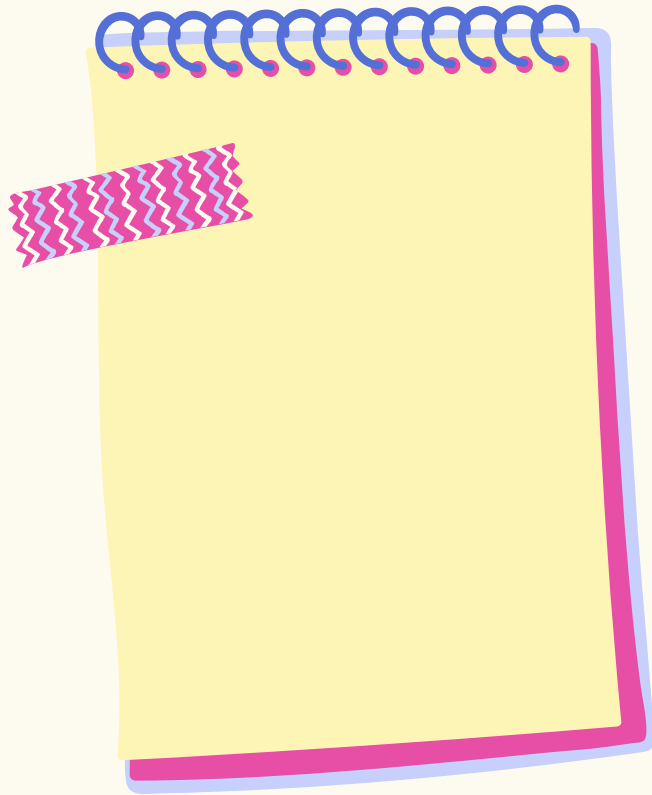
1. Mida soovid öelda?
2. Ajurünnak!
3. Algus-keskpaik-lõpp
4. Hakka joonistama!
5. Lisa detaile!
6. Tagasiside
7. Vaata üle!

Võimalused kasutamiseks

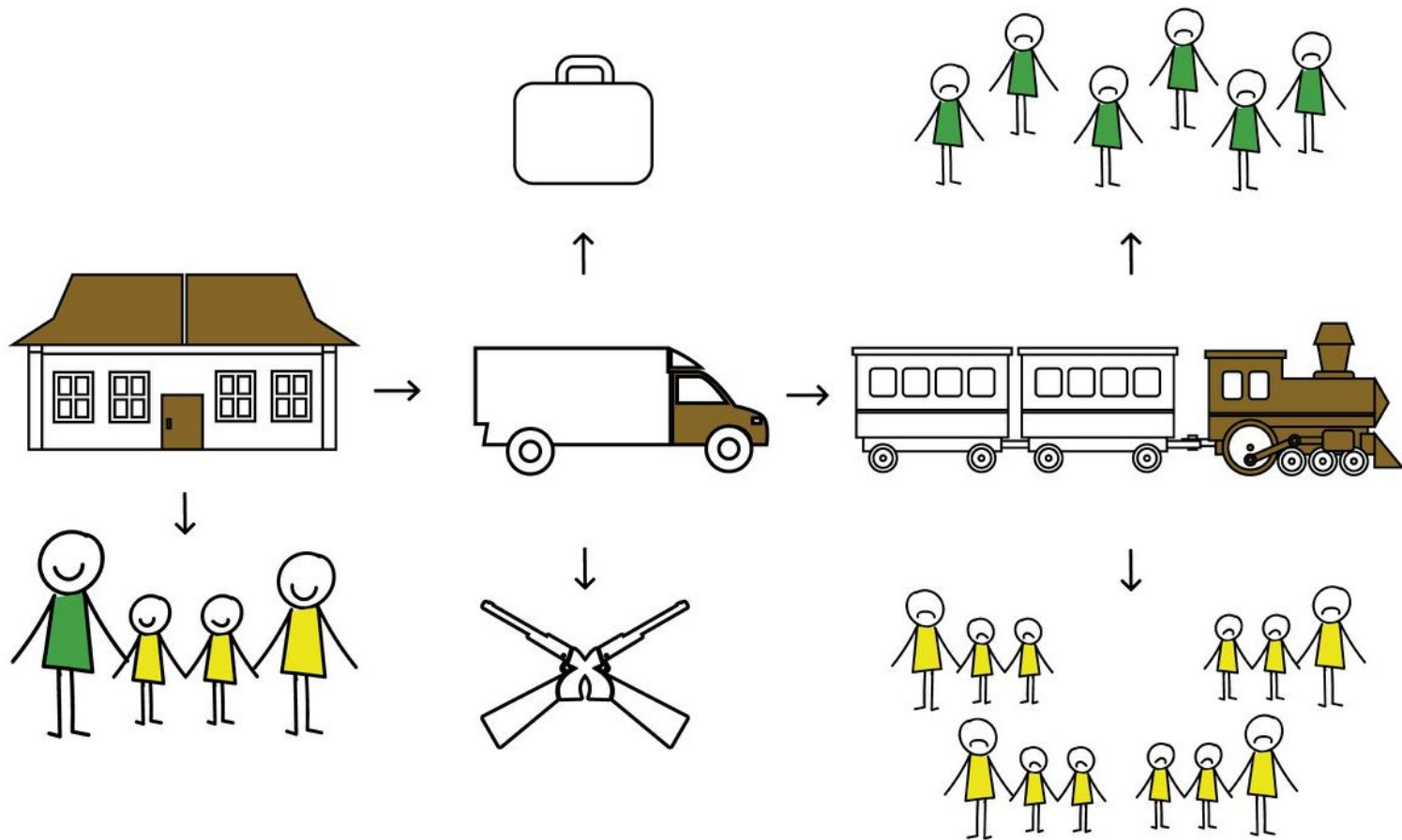
- Visuaalne jutustamine
- Ajaloolise isiku elulugu

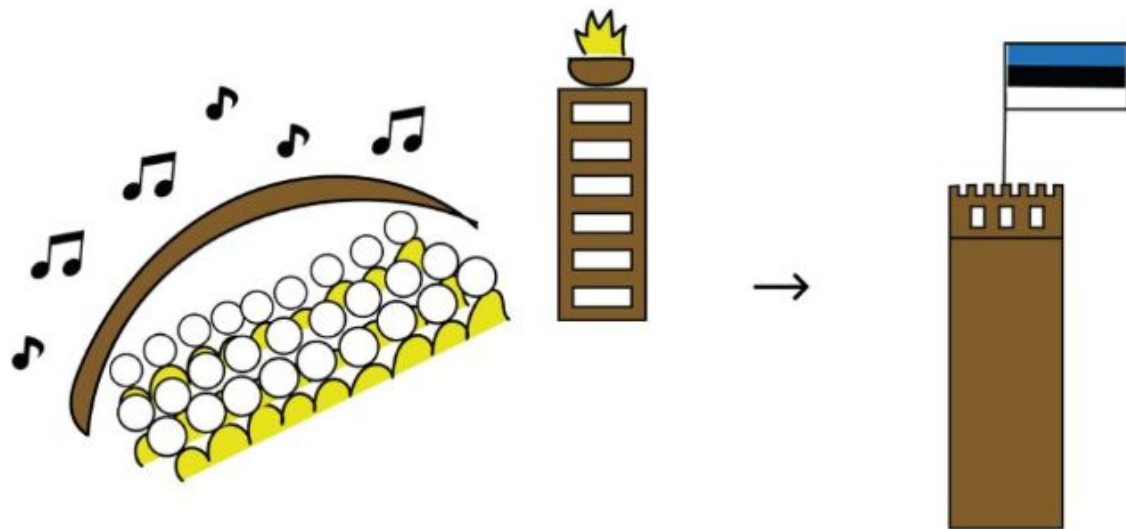


Liikumispaus



Piktogrammide
kasutamine



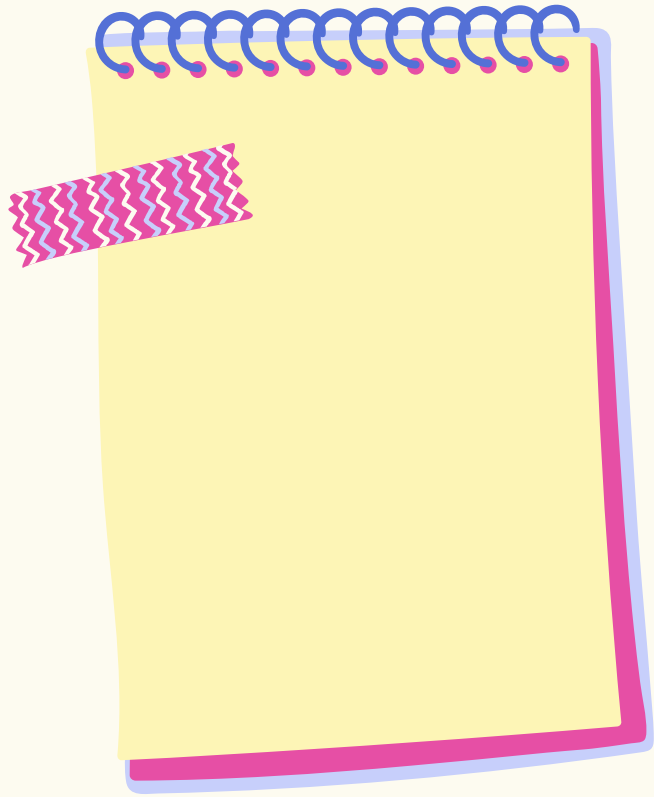


Raamat "Eesti ühes hetkes" Pildi idee Pille-Riin Soots, Airi Küngas, Kristel Kibus, Jana Tamm, Maarika Nüganen, Leili Saluveer, Asko Teeväli ja Aleksei Jermilov.

- Raamat “Eesti ühes hetkes”
- Inspiratsiooni selleks leiab ka:

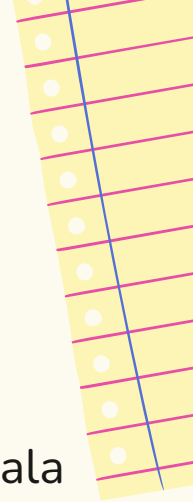
https://www.facebook.com/CreativityCatcher/photos/?ref=page_internal

<https://creativitycatcher.com/materjalid/>



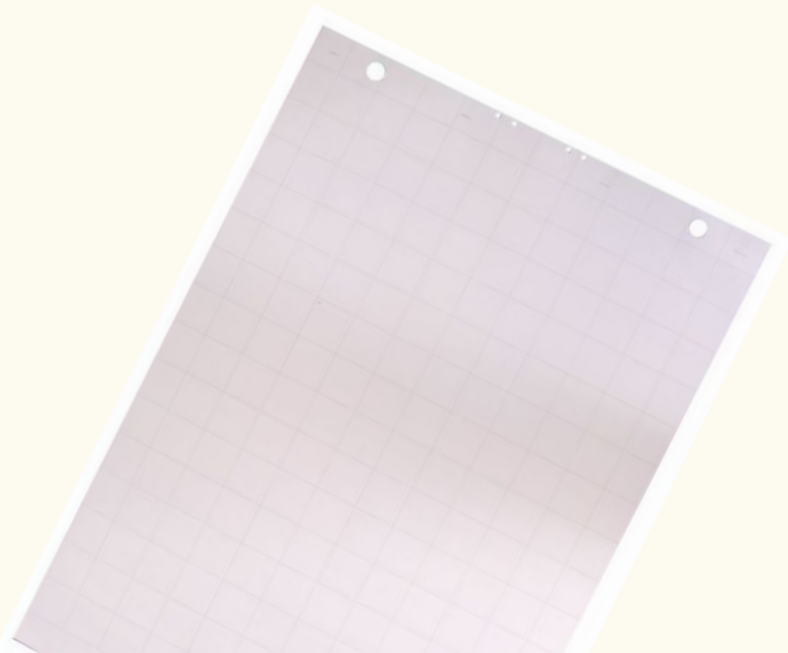
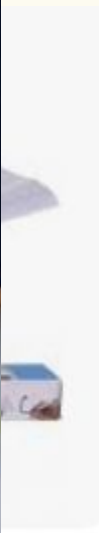
Kinesteetiline
liiv ja linnused

- Kinesteetiline liiv on heaks võimaluseks, et ehitada sisetingimustes kindluseid. Tornide ehitamiseks võib kasutada papptopse. Kindluse õueala võib teha papptaldrikust.





Seistes plakati tegemine/
põrandal kõhuli plakat





Aitäh!

Kristiina Vaikmets

vaikmets@gmail.com

www.aktiivnetund.ee

Facebook: Aktiivne tund

