

## VALIKAINED

- 4. klassi **valikaine „Loov avastaja“** kursused:
    - Ise tehtud kaunikene
    - Plokkflöödi karate
    - Praktiline teadus - teadusmänge lastele (avastusõpe)
    - Rahatarga ABC
    - Retk arvuti ja interneti avarustesse
  - 5. klassi **valikaine „Teadlik õppija“** kursused:
    - Kehaline kirjaoskus
    - Kunstiline mütoloogia
    - Programmeerimise põhitõed
    - Rahatargaks tegutsedes
    - Õpime kritseldades
  - 6. klassi **valikaine „Targalt tegutseja“** kursused:
    - Avasta, uuri, õpi
    - Ettevõtlus
    - Mõistlik meediakasutus
    - Rahamaailmas tegutsemine
    - 2D ja 3D graafika
  - 7. klassi **valikaine „Ettevõtlik kodanik“** kursused:
    - Ettevõtlik mõtteviis läbi koostöö ja rollimängu
    - Foto- ja videograafia
    - Kasutame taas või uuesti
    - Kel juured maas, sel tüvi tugev
    - Kitarri ABC
    - Terves kehas terve vaim
- Igas klassis on üks valikaine, mis koosneb mitmest erinevast kursusest. Nende seast saab teha õpilane valiku ja läbida õppeaasta jooksul poolaastate kaupa kaks kursust.
  - Valimisel kehtib põhimõte, et oma valiku saab teha nende valikkursuste seast, milles on vabu kohti.

### 4. klass

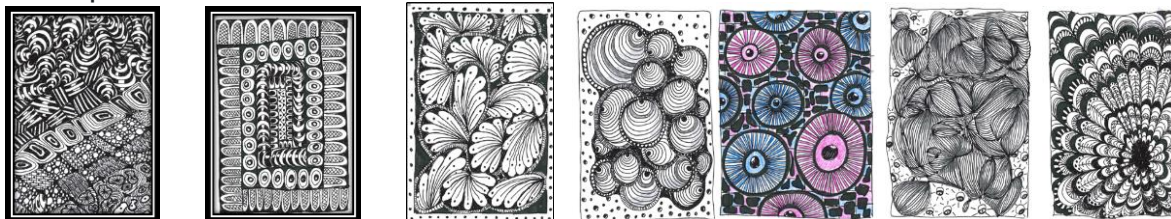
#### 4. klassi valikaine **LOOV AVASTAJA** kursusekaart

Kursuse nimi: <b>Ise tehtud kaunikene</b>
Õpitulemused
Õpilane... <ul style="list-style-type: none"><li>● suudab keskenduda kindlatele detailidele ja arendab keskendumisvõimet;</li><li>● teab võimalusi oma meele rahustamiseks ja keskendumiseks läbi mustrite joonistamise;</li><li>● oskab lõõgastuda, oma loovust arendada, stressi maandada ning loomisest rõõmu tunda;</li><li>● suudab lihtsaid korrapäraseid detaile kasutades luua omanäolise ja kauni kunstiteose.</li></ul>
Lühikirjeldus ehk kursuse põhisisu

Valikaine pakub õpilastele võimalusi loovuse arendamiseks ja oma meeleoludega toime tulemiseks läbi joonistamise. Õpilased saavad väljendada oma tundeid erinevaid mustreid joonistades, milleks ei pea eelnevaid teadmisi ega oskusi olema. Iga töö taustaks kõlab sobiv muusika, mis annab keskendumiseks ja mõtete koondamiseks vajaliku energia. Teadliku kritseldamise kaudu saab noor tööriista, et enda peas olevad mõtted endale silmade ette tuua.

Õpilane saab kaasa õpitud tööriista oma meele rahustamiseks, keskendumisvõime arendamiseks väljaspool internetimaailma.

Vajalikud vahendid: väike visandiplokk (A6 valgete lehtedega), must tintpen, viltpliiatsid, värvilised pliiatsid.



#### Hindamiskriteeriumid

- Kursus lõpeb arvestusega.
- Arvestuse saamise tingimuseks on aktiivne osavõtt õppetööst, jooksvate tööde õigeaegne esitamine.
- Arvestustööna valmib õpilase enda isiklik sketširaamat.

#### 4. klassi valikaine **LOOV AVASTAJA** kursusekaart

Kursuse nimi: **Retk arvuti ja interneti avarustesse**

#### Õpitulemused

Õpilane...

- tunneb tekstitöötlemise põhivahendeid (erinevad tööriistad ja nende kasutamine);
- oskab teksti sisestada ja liigendada, vormindada, kopeerida, muuta teksti kirjastiili ja –suurust, kasutada kujunduselemente;
- õpib koostama esitlust, ristsõna, täherägastikku ning skeemi ja lauamängu geomeetriliste kujundite abil;
- kujundab plakati, kaardi, kutse või tänukirja ja joonistab etteantud teemal pildi;
- tunneb lihtsamaid animatsiooni loomise põhimõtteid ja loob arvutis animatsiooni õpetaja abiga;
- arendab loovust, loogilist ja analüüsivat mõtlemist;
- omandab teadmisi arvuti turvalisusest ja ohtudest internetis;
- otsib internetist vajalikku eakohast informatsiooni;
- kinnistab arvutikasutusoskusi läbi mängu;
- teab olulisemaid ohutustehnika ja tervisekaitse nõudeid arvutiga töötamisel (istumisasend, silmade harjutused, arvuti kasutamise optimaalne aeg);
- oskab töötada individuaalselt ja rühmas.

#### Lühikirjeldus ehk kursuse põhisisu

Valikaine annab läbi praktilise tegevuse võimaluse loovuse ja digioskuste arendamiseks. Kursuse raames saab õpilane algteadmisi arvutiprogrammidest/õpikeskkondadest, mis võimaldavad koostada ja kujundada tekstidokumenti, lihtsat esitlust, kaarti, kutset või tänukirja, luua animatsiooni, geomeetriliste kujundite abil skeemi ja lauamängu, koostada ristsõna ja täherägastikku ning joonistada.

### Teemad ja tegevused

- Sissejuhatus tekstitöötlusesse (teksti sisestamine, kopeerimine, vormindamine, erinevate kujunduselementide kasutamine)
- Plakati, tänukirja, kaardi või kutse koostamine ja kujundamine
- Joonistamine: temaatiline joonistamine, kopeerimine, värvimine, erinevate tööriistade kasutamine.
- Ristsõna ja täherägastiku koostamine
- Skeemi ja lauamängu koostamine geomeetriliste kujundite abil
- Animatsiooni põhimõtted ja animatsiooni loomine
- Esitluse koostamine ja kujundamine

### Hindamiskriteeriumid

- Kursus lõpeb arvestusega.
- Arvestuse saamise tingimuseks on aktiivne osavõtt õppetööst, jooksvate tööde õigeaegne esitamine, tehtud tööde kaustas peab olema vähemalt viis tööd.

## 4. klassi valikaine **LOOV AVASTAJA** kursusekaart

Kursuse nimi: **Rahatarga ABC**

### Õpitulemused

Õpilane...

- teab, mis on raha;
- oskab visualiseerida oma eesmärgid;
- teab, kuidas säästa raha;
- teab, millal on vaja ettevõtlus ametlikult registreerida;
- oskab selgitada, miks on riigis maksud ja millal peab makse maksma;
- mõistab, mida toob kaasa raha laenamine;
- oskab koostada *to do listi*;
- oskab rakendada rahatarkuse teadmisi erinevates mängudes;
- oskab arvutada enda soovide maksumust, sh arvestada lisakulusid;
- teab ning oskab võtta kasutusele tööriista, mille abil enesekindlust kasvatada;
- teab erinevaid raha teenimise viise.

### Lühikirjeldus ehk kursuse põhisisu

Valikaines saab õpilane olulisi teadmisi rahaga ümberkäimisest. Praktiliste tegevuste, rollimängude, lauamängude, interaktiivsete ülesannete, liikumisülesannete ja muude põnevate tegevuste kaudu saavad õpilased teadmisi ja oskusi raha kasutamise planeerimisest ja finantseesmärkide seadmisest. Õppetöös kasutatakse erinevaid aktiivõppemeetodeid. Õpilased täidavad ülesandeid individuaalselt, rühmas ja paaris. Tundide tegevused on seotud igapäevaste rahateemadega ning pakuvad õpilastele kindlasti palju tegutsemislusti ja annavad uusi teadmisi rahamaailma kohta.

### Teemad ja tegevused

- Elu tasakaaluratas ja enda määratlemine selles.
- Eesmärkide visualiseerimine.
- Soovide maksumuse määratlemine.
- Enesekindluse kasvatamine rahamaailmas.
- Soovide maksumus ja lisakulud
- Plaanide elluviimine ja raha leidmise viisid selleks.

- Erinevaid raha teenimise võimalusi.
- Mida pean raha teenimisest õpilasena teadma?
- Otsusekindluse ja aja planeerimise roll raha säästmisel.
- To do listiga tutvumine ja selle koostamine.
- Raha laenamine ja intress.
- Investeerimise esimesed sammud
- Mina kui raha kulutaja ja enda rahalise jaotuse diagrammi koostamine.
- Õpitud teadmiste rakendamine erinevates rahatarkuse mängudes.
- Enesekindlus kui edu pant.

#### Hindamiskriteeriumid

- Kursus lõpeb arvestusega.
- Arvestuse saamise aluseks on valikaine tundides osalemine (vähemalt 80%) ja õpitud teadmiste põhjal infovoldiku "Minu õnnelikum ja rikkam elu" koostamine.

#### 4. klassi valikaine **LOOV AVASTAJA** kursusekaart

Kursuse nimi: **Praktiline teadus – teadusmänge lastele (avastusõpe)**

#### Õpitulemused

Kursuse lõpuks õpilane...

- mõistab, et mitmetele loodus - ja teadusküsimustele leiab vastused ise tehes, katsetades ja uurides;
- oskab teadlikumalt esitada küsimusi, vaadelda, võrrelda, mõõta, saadud andmeid analüüsida ja tõlgendada;
- tunneb suuremat huvi loodusteadustega seotud uurimistegevuste vastu ja tal on suurenenud huvi ning motivatsioon uurimistegevuste vastu;
- teab, et teadusnähtused on tihedalt seotud igapäevaeluga, et õppida saab igal pool ja erinevatel viisidel;
- tunneb rõõmu avastamiset;
- oskab töötada iseseisvalt ja rühmas koostöös kaaslastega.

#### Lühikirjeldus ehk kursuse põhisisu

Valikaine on mõeldud kõikidele 4. klassi õpilastele, kes soovivad teha tutvust teadusmaailmaga. Valikaine annab võimaluse läbi praktiliste tegevuste uurida ja avastada, leida vastuseid huvipakkuvatele küsimustele ning kogeda eduelamust avastamisest. Uurides arenevad probleemi-, lahendus-, põhjendusoskus, loovus, ka arutus- ning keeleoskus.

#### Teemad

Maakera ja maailmaruum. Pinnas ja kivimid. Vesi ja selle olekud. Õhk. Kosmos.

#### Tegevused

1. Teemast lähtuvalt arutletakse, millised küsimused tekivad, valitakse küsimus, millele vastust hakatakse otsima.
2. Arutletakse, millised võiksid olla tõhusad viisid (meetodid) uurimiseks
3. Tehakse oletusi (nt ajurünnaku vormis)
4. Korraldatakse katseid (praktilised tegevused)
5. Analüüsitakse uurimise käigus õpitut, põhjendatakse
6. Esitletakse tulemusi

Hindamiskriteeriumid
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kursus lõpeb arvestusega.</li> <li>• Arvestuse saamise tingimuseks on aktiivne osavõtt õppetööst ja tehtud uurimistööde esitlemine kaaslastele.</li> </ul>

4. klassi valikaine **LOOV AVASTAJA** kursusekaart

Kursuse nimi: <b>Plokkflöödi karate</b>
Õpitulemused
<p>Õpilane...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• on tutvunud plokkflöödi ehitusega;</li> <li>• oskab pilli hooldada;</li> <li>• omandab õige mänguasendi;</li> <li>• kasutab mängimisel õiget hingamistehnikat;</li> <li>• oskab kasutada õiget puhumistehnikat;</li> <li>• oskab kasutada erinevaid heli tekitamise võtteid;</li> <li>• on omandanud nootide c-d2 mänguvõtteid;</li> <li>• oskab rakendada omandatud mänguvõtteid palade mängimisel.</li> </ul>
Lühikirjeldus ehk kursuse põhisisu
<p>Iga vöö läbimiseks on planeeritud kaks 40-minutilist tundi. Õpilased kasutavad kooli plokkflööte.</p> <p><b>Valge vöö</b> tegevused ja oskused  Mängib noote g,a,h;  rütme TA, TI-TI;  tunneb 2-osalist taktimõõtu;  on omandanud õige käteasendi, kehahoiaku ja pilli tooni.</p> <p><b>Kollane vöö</b> tegevused ja oskused  Mängib noote g,a,h,c2;  rütme TA, TI-TI;  tunneb 2-osalist taktimõõtu;  tunneb hingamismärki FRAAS;  on omandanud õige käteasendi, kehahoiaku ja pilli tooni;  Mängib pala "Kus on minu koduke".</p> <p><b>Oranž vöö</b> tegevused ja oskused  Mängib noote g,a,h,d2;  rütme TA, PAUS, TA-A, TA-A-A-A;  tunneb 4-osalist taktimõõtu;  on omandanud õige käteasendi, kehahoiaku ja pilli tooni;  Mängib pala "Meeril oli talleke".</p> <p><b>Roheline vöö</b> tegevused ja oskused  Mängib noote g,a,h,c2,d2;  rütme TA,TI-TI, TA-A;  tunneb 2-osalist taktimõõtu;  on omandanud õige käteasendi, kehahoiaku ja pilli tooni;  Mängib pala "Kevadel".</p> <p><b>Lilla vöö</b> tegevused ja oskused</p>

Mängib noote g,a,h,d;  
rütme TA,TI-TI, PAUS, TA-A;  
tunneb 2-osalist taktimõõtu;  
on omandanud õige käteasendi, kehahoiaku ja pilli tooni;  
Mängib pala "Valgusfoor".

#### **Sinine vöö** tegevused ja oskused

Mängib noote g,a,h,c2, d,e;  
rütme TA,TI-TI, PAUS;  
tunneb 2-osalist taktimõõtu;  
on omandanud õige käteasendi, kehahoiaku ja pilli tooni;  
Mängib pala "Lauluke".

#### **Roosa vöö** tegevused ja oskused

Mängib noote g,a,h,d,e,fis;  
rütme TA,TA-A;  
tunneb 4-osalist taktimõõtu;  
on omandanud õige käteasendi, kehahoiaku ja pilli tooni;  
Mängib pala "Sära väike täheke".

#### Hindamiskriteeriumid

- Kursus lõpeb arvestusega.
- Arvestuse saamise tingimuseks on aktiivne osavõtt õppetööst, praktilistes tegevustes osalemine, palade võimetekohane omandamine ja osalemine kursuse lõpu kontserdil.

### 5. klass

#### 5. klassi valikaine **TEADLIK ÕPPIJA** kursusekaart

Kursuse nimi: **Kehaline kirjaoskus**

#### Õpitulemused

Õpilane...

- on omandanud mitmekülgseid liikumisoskusi ja -kogemusi, et harrastada erinevaid liikumistegevusi;
- on korrapäraselt kehaliselt aktiivne ja teab tervisliku liikumise põhimõtteid;
- teab vaimset ja kehalist tasakaalu ning emotsioonide juhtimist soodustavaid tegevusi;
- teab liikumisoskusi liikumisharrastuses;
- arendab enda kehalisi võimeid, lähtudes seatud eesmärgist;
- teeb kindlaks enda igapäevase kehalise aktiivsuse ja analüüsib seda;
- plaanib kehalist aktiivsust igapäevastesse tegevustesse;
- mõõdab enda südamelöögisagedust;
- kasutab tehnoloogilisi ja/või isiklikke vahendeid, et hinnata enda kehalist aktiivsust;
- sooritab liikumiseks ettevalmistavaid ja taastumist toetavaid tegevusi.

#### Lühikirjeldus ehk kursuse põhisisu

Kehaline kirjaoskus viib fookuse sellistele eluks vajalikele oskustele, teadmistele ja motivatsioonile, mis tagavad inimese tervisliku eluviisi kogu elukaare ulatuses. Õpilaste individuaalsus ja võimalused olla aktiivne proovides erinevaid spordialasid. Õpilased hoolitsevad enda tervise eest ning mõistavad regulaarse liikumise vajadust.

Hindamiskriteeriumid
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kursus lõpeb arvestusega.</li> <li>• Arvestuse saamise tingimuseks on aktiivne osavõtt õppetööst, eneseanalüüsi ja individuaalse arengukaarti esitamine, praktilistes tegevustes osalemine.</li> </ul>

5. klassi valikaine **TEADLIK ÕPPIJA** kursusekaart

Kursuse nimi: <b>Õpime kritseldades</b>
Õpitulemused
<p>Õpilane...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• teab, mis on kritseldamine (visuaalne lihtsustamine);</li> <li>• tunneb kritseldamise peamisi tehnikad;</li> <li>• kasutada sümboleid;</li> <li>• oskab kasutada kritseldamist konspektti, kokkuvõtete ja märkmete tegemiseks;</li> <li>• teab, mis on teekonnakaart;</li> <li>• oskab kritseldamist kasutada oma eesmärkide seadmiseks;</li> <li>• tunneb kursuse lõpul kritseldamist (visuaalset lihtsustamist) kui meetodit ja oskab kasutada seda abiks õppimisel.</li> </ul>
Lühikirjeldus ehk kursuse põhisisu
<p>Kursusel tehakse tutvust visuaalse lihtsustamise meetodi/kritseldamisega ning õpitakse kuidas seda kasutada oma õppimise toetamiseks (nt konspekterimiseks, kokkuvõtete tegemiseks, eesmärkide seadmiseks). Osalema on oodatud kõik, kellel huvi. Joonistamise oskus pole oluline. Tegelikult oskavad kõik inimesed joonistada! Tule ja veendud selles ise!</p> <p><b>Teemad ja tegevused</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mis on kritseldamine/visuaalne lihtsustamine/ Milleks mul seda vaja on? Sissejuhatus, töövahendid jms.</li> <li>• Milleks saan kasutada kritseldamist? Loovus.</li> <li>• Asume tegutsema. Inimesed, jutu-ja mõttemullid, kujundid, sümbolid, raamid, sildid, teeviidad, nooled, teerajad, sümbolid. Ülesanne: Mina õppijana. Erinevate sümbolite mõtlemine/joonistamine, metafoorid. Kust leida inspiratsiooni?</li> <li>• Mõttekaart/mõistekaart</li> <li>• Popkorni meetod. Harvesting. Ülesanne: visuaali loomine, kus saan/plaanin mina kasutada kritseldamist?</li> <li>• Visuaalne eesmärkide seadmine. Teerajad: Miks ja milleks kasutame, erinevad näited, viisid. Ülesanne: Oma teerajakaardi loomine.</li> <li>• Piktogrammide loomine. Hajutus. Arendame loovust ja püüame ära arvata teiste tehtut.</li> <li>• Kas esitluses on <i>powerit</i> ja <i>pointi</i>? Loomes esitluse kasutades Power Pointi asemel kritseldamist. Digitaalsete võimaluste tutvustus.</li> <li>• Oma esitluste näitamine/tutvustamine. Arutelu.</li> <li>• Visuaalne eesmärkide seadmine: Teekonna-ehk eesmärgipildi loomine: nt "Minu unistus"( 1-3 kuu) pilt. Sammud ... eesmärk</li> <li>• Erinevad viisid märkmete tegemiseks, konspekterimine, kokkuvõtte tegemine.</li> <li>• Mängulisus: mängulise meeldetuletuse piltide joonistamine ja kasutamine.</li> <li>• Visuaalne eesmärkide seadmine. Mõttekaart</li> <li>• Nädala plaani koostamine visuaalselt.</li> </ul>

- Kritseldamise mõju vaimsele tervisele, loovus. Harjutused; “Püüa päeva”, “Prügikast” ja “Oraakel”
- Kokkuvõtte: ennastjuhtiv õppija/kritseldajad.



### Hindamiskriteeriumid

- Kursus lõpeb arvestusega.
- Õppeaine kursuse käigus valmib tehtud töedest igal õpilasel õpimapp. Õpilane valib lõpuks jooksvatest ülesannetest kolm õpetajale esitamiseks, lisaks tagasiside küsitluse/analüüsi täitmine kursuse lõpus.

## 5. klassi valikaine **TEADLIK ÕPPIJA** kursusekaart

Kursuse nimi: **Programmeerimise põhitõed**

### Õpitulemused

Õpilane...

- teab, mis on programmeerimine ja millistes eluvaldkondades seda kasutatakse;
- teab, mis on *sprait* ja mis on *skript*;
- teab peamisi termineid seoses programmeerimisega;
- tunneb graafilist programmeerimiskeelt “Scratch”;
- oskab kirjutada *skripti* projekti, nt animatsiooni, mängu või juturoboti loomiseks.

### Lühikirjeldus ehk kursuse põhisisu

Tunnid toimuvad arvutiklassis ja õpilased harjutavad programmeerimist Scratchis ülesandeid lahendades.

### Teemad:

- Sissejuhatus programmeerimisse ja Scratchi
- Joonistamine
- Liikumine ja andurid
- Heli ja graafika
- Muutujad
- Muutujate edastamine
- Küsitluse loomine
- Alamprogramm
- Mängude näited
- Esitluse loomine

### Hindamiskriteeriumid



- Kursus lõpeb arvestusega.
- Arvestuse saamise tingimuseks on aktiivne osavõtt õppetööst, jooksvate tööde õigeaegne esitamine ja enda koostatud töö esitlemine.

## 5. klassi valikaine **TEADLIK ÕPPIJA** kursusekaart

Kursuse nimi: <b>Kunstiline mütoloogia</b>
Õpitulemused
Õpilane... <ul style="list-style-type: none"> <li>• tunneb ära tuntumad Vana-Kreeka ja Skandinaavia jumalad, kangelased ning nendega seotud müüdid;</li> <li>• oskab koostada sugupuud;</li> <li>• oskab luua lühikest koomiksiriba loetud loo põhjal;</li> <li>• oskab illustreerida raamatustseeni;</li> <li>• oskab võrrelda omavahel Skandinaavia ja Vana-Kreeka jumalaid.</li> </ul>
Lühikirjeldus ehk kursuse põhisisu
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kursuse jooksul tutvub õpilane Vana-Kreeka ja Skandinaavia mütoloogia lugudega läbi nende kunstilise kujutamise.</li> <li>• Kursuse jooksul loob õpilane Vana-Kreeka jumalate sugupuu, koostab Skandinaavia loomismüüdi põhjal koomiksiriba, loeb Rick Riordan'i raamatut "Percy Jackson ja Välguvaras" ning valib sellest stseeni, mida joonistada.</li> <li>• Kursuse lõpus võrdleb õpilane kahte jumalat ning toob välja nende erinevused ja sarnasused.</li> </ul>
Hindamiskriteeriumid
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kursus lõpeb arvestusega.</li> <li>• Arvestuse saamise eelduseks on vähemalt 80% osavõtt tundidest ning kõikide kursuse loovate tööde esitamine.</li> </ul>

## 6. klass

### 6. klassi valikaine **TARGALT TEGUTSEJA** kursusekaart

Kursuse nimi: <b>Avasta, uuri, õpi</b>
Õpitulemused
Õpilane... <ul style="list-style-type: none"> <li>• teab, kuidas teadlased uurimistööd kavandavad ja milliseid küsimusi lahendavad;</li> <li>• oskab analüüsida lühikesi teaduslikke artikleid või populaarteaduslikke tekste;</li> <li>• oskab planeerida ja läbi viia lihtsaid ning ohutuid eksperimente/vaatlusi;</li> <li>• oskab kasutada mikroskoopi ja selle abil vaadelda mikromaailma;</li> <li>• oskab märgata inimtegevuse mõju looduskeskkonnale;</li> <li>• oskab lahendada loodusemõistatusi, kasutades loodusteaduslikke teadmisi või leida infot internetiallikatest;</li> <li>• analüüsib bioloogiateadmiste ja -oskuste vajalikkust igapäevaelus ning erinevates elukutsetes;</li> <li>• oskab end selgelt ja arusaadavalt väljendada nii suuliselt kui ka kirjalikult;</li> <li>• arendab eneseanalüüsi ja enesehindamise oskusi.</li> </ul>

Lühikirjeldus ehk kursuse põhisisu
<p><b>Teemad</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Loodusteadusliku uurimismeetodi etapid</li> <li>• Loodusteadustega seotud erialad ja ametikohad</li> <li>• Lihtsad loodusteaduslikud eksperimendid ja katsed</li> <li>• Mikromaailma saladused</li> <li>• Loodusmõistatused ja lahendused</li> <li>• Loodusvaatlused kooliümbuses ja keskkonnaseisundi hindamine</li> <li>• Teadusajakirjandus , kriitiline mõtlemine ja analüüs</li> <li>• Eneseanalüüs ja isikliku arengu jälgimine kursuse käigus</li> </ul> <p>Kursus annab ülevaate loodusteaduslikest teemadest, julgustab aktiivselt osalema praktilistes tegevustes ning arendab uurimis- ja suhtlusoskusi. Arendatakse õpilaste kriitilist mõtlemist, seostades teadusmaailma igapäevaeluga.</p>
Hindamiskriteeriumid
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kursus lõpeb arvestusega.</li> <li>• Arvestuse saamise tingimuseks on aktiivne osavõtt õppetööst, jooksvate tööde õigeaegne esitamine, praktilistes tegevustes osalemine. Kursuse lõpus kirjaliku eneseanalüüsi esitamine, kus õpilane toob välja oma arengusuunad ja õpikogemused, mis ta kursuse jooksul omandas.</li> </ul>

## 6. klassi valikaine **TARGALT TEGUTSEJA** kursusekaart

Kursuse nimi: <b>2D ja 3D graafika</b>
Õpitulemused
<p>Õpilane...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• teab, mille poolest erinevad 2D ja 3D graafika ja kuidas need on seotud meie igapäevaeluga;</li> <li>• tunneb peamisi 2D ja 3D graafika elemente (geomeetrilisi kujundeid);</li> <li>• teab ja oskab kasutada mitmesuguseid vabavaralisi 2D ja 3D modelleerimise programme, äppe ja keskkondi;</li> <li>• oskab kasutada 2D või 3D graafikat ja programme iseseisva graafilise projekti loomiseks.</li> </ul>
Lühikirjeldus ehk kursuse põhisisu
<p><b>Teemad ja tegevused</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ülevaade 2D ja 3D graafikast.</li> <li>• 2D ja 3D objektid meie igapäevaelus.</li> <li>• 2D ja 3D kunst. 3D printimine.</li> <li>• 2D programmid, äpid, keskkonnad (nt Paint, Gimp, Canva jt.) - ülevaade, katsetamine, harjutamine.</li> <li>• 3D programmid, äpid, keskkonnad (nt Paint 3D, 3dc.io, Google SketchUp, Studio jt.) - ülevaade, katsetamine, harjutamine.</li> <li>• Iseseisev 2D või 3D projekti loomine ja esitamine.</li> </ul>
Hindamiskriteeriumid

- Kursus lõpeb arvestusega.
- Arvestuse saamise tingimuseks on aktiivne osavõtt õppetööst, jooksvate tööde õigeaegne esitamine, valminud projektitöö esitamine.

## 6. klassi valikaine **TARGALT TEGUTSEJA** kursusekaart

Kursuse nimi: <b>Rahamaailmas tegutsemine</b>
Õpitulemused
<p>Õpilane...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● mõistab, mida toob kaasa raha laenamine.</li> <li>● teab, kuidas intressi teenida.</li> <li>● analüüsib võrgustiku tähtsust eesmärkide saavutamisel rahamaailmas.</li> <li>● oskab otsida infot pankade hinnakirjadest ja saadud andmeid võrrelda.</li> <li>● teab rahatehingutega seotud hirme ja ohtusid.</li> <li>● koostab enda rahalise jaotuse diagrammi.</li> <li>● teab investeerimise põhitõdesid.</li> <li>● saab investeerimise kogemuse läbi mängu.</li> <li>● mõistab, et eesmärkide saavutamine nõuab eneseületust.</li> <li>● oskab selgitada mõisteid kasum, kahjum, investeerimine, aktsiafond ja fondifond.</li> <li>● teab, kuidas investeerimisel riske hajutada</li> <li>● usub endasse ning oma soovide täitumisse.</li> <li>● koostab endale <i>to-do</i> listi.</li> </ul>
Lühikirjeldus ehk kursuse põhisisu
<p>Valikaine raames saavad õpilased erinevaid teadmisi rahatehingute, investeerimise, arvelduskontode ja raha säästmise teemal. Õpilased omandavad teadmisi praktiliste tegevuste, rollimängude, interaktiivsete mängude ja lauamängude kaudu. Teemade käsitlemisel täidetakse erinevaid ülesandeid individuaalselt, paaris või rühmas. Õpilased omandavad uusi rahandusega seotud teadmisi situatsioonide analüüsimise abil. Tundides kasutatakse palju aktiivõppemeetodeid, kuulamisharjutusi, videode vaatamist ja analüüsi, liikumisülesandeid, interaktiivseid harjutusi ja araneb enese analüüsimise oskus.</p> <p><b>Teemad ja tegevused</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Raha laenamine ja intress.</li> <li>● Raha säästmine.</li> <li>● Võrgustiku olulisus rahamaailmas.</li> <li>● Arvelduskonto ja väärtpaberikonto</li> <li>● Hirmud ja ohud rahatehinguid tehes</li> <li>● Otstarbekas raha kasutamine.</li> <li>● Investeerimine</li> <li>● Investeerimismängud</li> <li>● Eneseületus, eesmärgid ja raha.</li> <li>● Liitintress ja selle põhimõtted</li> <li>● Riskitaluvus</li> <li>● Plaanid ja nende koostamine</li> <li>● Eneseusk</li> </ul>
Hindamiskriteeriumid
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kursus lõpeb arvestusega.</li> </ul>

- Tundides osalemine (vähemalt 80%) ja tundide tegevustest aktiivne osa võtmine. Soovi täitumiseks tegevusplaani koostamine treppskeemil ja selle esitamine teistele.

## 6. klassi valikaine **TARGALT TEGUTSEJA** kursusekaart

Kursuse nimi: <b>Mõistlik meediakasutus</b>
Õpitulemused
<p>Õpilane...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• teab, mis on meedia;</li> <li>• oskab nimetada erinevaid infokandjaid;</li> <li>• teab, mis on ajakirjandus;</li> <li>• tunneb ära ajakirjanduse peamised žanrid ja oskab nimetada nende tunnuseid;</li> <li>• saab aru, kuidas toimib sotsiaalmeedia;</li> <li>• teab inforuumi ohtusid ja oskab neid vältida;</li> <li>• on ettekujutus tehisaru ja meediamailma seostest;</li> <li>• on omandanud meediakirjaoskuse põhitõed.</li> </ul>
Lühikirjeldus ehk kursuse põhisisu
<p><b>Teemad</b></p> <p>Meedia mõiste. Erinevad meediumid (heli- ja videosalvestused, ajakirjandus, sotsiaalmeedia, internet). Ajakirjandus (ajaleht, ajakiri, raadio, televisioon, meediaportaalid), peamised ajakirjandustekstid (uudis, arvamuslugu, intervjuu). Sotsiaalmeedia (erinevad sotsiaalmeedia- platvormid, privaatsus, algoritm, erinevad sisuloojad ehk juutuuberid, instagramerid ja tiktokkerid; ohud ja riskid). Inforuumi ohud ja enda kaitsmine. Meedia ja tehisaru.</p> <p><b>Tegevused</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mõistete selgitamine ja arutelu.</li> <li>• Meediatekstide lugemine/kuulamine/vaatamine ja arutelu.</li> <li>• Meediatekstidega seotud ülesanded.</li> </ul>
Hindamiskriteeriumid
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kursus lõpeb arvestusega.</li> <li>• Arvestuse saamise tingimuseks on aktiivne osavõtt õppetööst, jooksvate tööde õigeaegne esitamine, arvestustöö sooritamine, enda koostatud töö esitlemine, praktilistes tegevustes osalemine, valminud projektitöö/eseme esitamine vm.</li> </ul>

## 6. klassi valikaine **TARGALT TEGUTSEJA** kursusekaart

Kursuse nimi: <b>Ettevõtlus</b>
Õpitulemused
<p>Õpilane...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• saab teada, kes on ettevõtja ja mida ta ettevõttes teeb;</li> <li>• mõistab, milline on ettevõtlusvõimalus ja suudab selle leida;</li> <li>• saab aru, et visioon annab suuna tegevusplaanile;</li> <li>• aru, et erinevad ideed kannavad erinevaid väärtusi;</li> <li>• saab aru, milline on eetiline ja jätkusuutlik käitumine;</li> <li>• suudab töötada meeskonnas ning mõistav, et iga otsus loob uusi võimalusi;</li> </ul>

- saab aru, et ideede elluviimisel tekivad mitmesugused rahalised kulud,
- oskab koostada eelarvet;
- teab, mida mõeldakse riski mõiste all;
- oskab riski ära tunda ja mõistab, et riske on võimalik ennetada ja maandada ning et ohtlikus olukorras on võimalik varuplaaniga edasi minna;
- oskab märgata kogukonnale olulisi probleeme.

Lühikirjeldus ehk kursuse põhisisu

### Teemad ja tegevused

- Kuidas leida idee?
- Idee kujunemine ja arendamine
- Mina ja meeskond
- Mida mina suudan, oskan ja teen?
- Majanduslik ja säästev mõtteviis
- Teen plaani ja juhin
- Oskan ja jagan teadmisi

Hindamiskriteeriumid

- Kursus lõpeb arvestusega.
- Arvestuse saamise tingimuseks on aktiivne osavõtt õppetööst, rühmatöona koostatud praktilise töö esitlemine.

## 7. klass

7. klassi valikaine **ETTEVÕTLIK KODANIK** kursusekaart

Kursuse nimi: **Ettevõtlik mõtteviis läbi koostöö ja rollimängu**

Õpitulemused

Õpilane...

- oskab seada rühma eesmärgid koostöös rühmakaaslastega;
- järgib meeskonnatöö reegleid;
- oskab võtta vastutust;
- arvestab teiste arvamusega, teeb vajadusel järeleandmisi.

Lühikirjeldus ehk kursuse põhisisu

- Rollijaotus meeskonnatöös, tasakaalus meeskond.
- Käitumismustrid meeskonnas.
- Suhtlemisoskuse arendamine.
- Aktiivne kuulamine, eneseväljendusoskus.
- Meeskonnatöö oskuste harjutamine myBizplay keskkonna ettevõtlusmängus
- (näited tulu- ja kuluallikatest, palk, kodukulud, pere eelarve; mis on ettevõtte ja kuidas toimub palgaarvestus; riigi panus ettevõtete ja eraisikute tegevuses; ettevõtjate panus ühiskonda ja meeskonna panus ettevõttesse).

Hindamiskriteeriumid

- Kursus lõpeb arvestusega.
- Arvestuse saamise eelduseks vähemalt 80% osavõtt tundidest ja aktiivne osalemine ettevõtlusmängus.

## 7. klassi valikaine **ETTEVÕTLIK KODANIK** kursusekaart

Kursuse nimi: <b>Terves kehas terve vaim</b>
<b>Õpitulemused</b>
Õpilane... <ul style="list-style-type: none"><li>• analüüsib tervisekäitumise mõju füüsilisele, vaimsele ja sotsiaalsele tervisele;</li><li>• teab, mille põhjal ära tunda teaduslikku tervisealast infot;</li><li>• analüüsib ja hindab erinevate tervisealaste infoallikate, tervisetoodete ja ravivõtete usaldusväärsust;</li><li>• analüüsib enda terviseseisundit tervisenäitajate põhjal ning kavandab vajaduse korral muudatusi eluviisis;</li><li>• analüüsib ja toob näiteid eluviisi ja keskkonna mõjust tervisele ning eristab tervislikke ja ebatervislikke otsuseid igapäevaelus;</li><li>• analüüsib kehalise aktiivsuse ja toitumise mõju tervisele.</li></ul>
<b>Lühikirjeldus ehk kursuse põhisisu</b>
<p>Kursuse käigus saab õpilane ülevaate tervisliku eluviis põhimõtetest - tervislik toitumine, kehaline aktiivsus ja vaimne heaolu. Õpilane oskab analüüsida nende põhjal enda eluviisi ja vajadusel teha ka vastavaid muudatusi.</p> <p>Tutvume erinevate tervisealaste teabeallikatega ja hindame nende usaldusväärsust. Kursuse jooksul jälgime kindla perioodi jooksul oma toitumist ja liikumisaktiivsust kasutades selleks olemasolevat arvutiprogrammi. Analüüsime saadud tulemusi ja vajadusel viime sisse muudatused.</p> <p>Erinevad võtted vaimse tervise ees hoolitsemiseks. Vaikuseminutid.</p> <p>Kursuse jooksul valmistame ka ise tervislikke toite, viime läbi kehalist pingutust nõudvaid liikumisharjutusi.</p>
<b>Hindamiskriteeriumid</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Kursus lõpeb arvestusega.</li><li>• Arvestuse saamise tingimuseks on aktiivne osavõtt õppetööst ja kursuse lõpuks valminud õpimapi esitamine.</li></ul>

## 7. klassi valikaine **ETTEVÕTLIK KODANIK** kursusekaart

Kursuse nimi: <b>Kitarri ABC</b>
<b>Õpitulemused</b>
Õpilane... <ul style="list-style-type: none"><li>• tutvub kitarri ehitusega;</li><li>• oskab pilli häälestada ja hooldada;</li><li>• omandab õige mänguasendi;</li><li>• kasutab õiget mängutehnikat;</li><li>• oskab mängida helirida soolokeeltel ja bassikeeltel;</li><li>• oskab mängida ja vahetada akorde C, Em, G, Am, D ja E;</li><li>• oskab mängida harjutusi Rock I ja Malaquena, eesti rahvalaulu "Vares vaga linnuke" ja hispaania rahvatantsu "Folia";</li><li>• oskab leida infot kitarriõppe jätkamise kohta.</li></ul>

Lühikirjeldus ehk kursuse põhisisu
Valikaine pakub õpilastele võimalust eneseväljenduseks ja oma pingete maandamiseks ning emotsioonidega toime tulemiseks läbi pillimängu ja musitseerimise. Õpilased saavad kitarrimängu algteadmised ja oskused. Eelnev pillimängu kogemus ei ole vajalik. Pillid on koolis olemas.
Hindamiskriteeriumid
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kursus lõpeb arvestusega.</li> <li>• Arvestuse saamise tingimuseks on aktiivne osavõtt õppetööst, praktilistes tegevustes osalemine, palade võimetekohane omandamine ja esitamine.</li> </ul>

## 7. klassi valikaine **ETTEVÕTLIK KODANIK** kursusekaart

Kursuse nimi: <b>Kel juured maas, sel tüvi tugev</b>
Õpitulemused
Õpilane... <ul style="list-style-type: none"> <li>• tunneb põlvkondade vahelist sidet;</li> <li>• õpilane tunneb huvi iseenda ja oma rahva kultuuri vastu;</li> <li>• õpilane väärtustab kodukoha kultuuri;</li> <li>• õpilane oskab kasutada lihtsamalt käsitletavaid pärandkultuuriga seotud infoallikaid</li> </ul>
Lühikirjeldus ehk kursuse põhisisu
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Põlvnemine – pere, sugupuu.</li> <li>• Kohanimed – oma pere looga seotud kohanime kaardistamine, kohanime tekkelugu.</li> <li>• Pärandmaastik – looduslikud pühapaigad, loodushoid; taimede ja loomade rahvapärased nimed; pärandkultuuri kaardirakenduse kasutamine; rahvuslik arhitektuur.</li> <li>• Kohapärimus – kodukoha lood, legendid, muistendid; kaitsemaagia, mütoloogilised olendid.</li> <li>• Rahvuslikud mustrid – rahvariided; peremärgid.</li> <li>• Rahvakalender – rahvakalendri tähtpäevad, rituaalsed toimingud; tähtpäevatoit.</li> <li>• Rahaliste vahendite olemasolul töötuba mõnes mäluastuses, õppekäik pärandmaastikule.</li> </ul>
Hindamiskriteeriumid
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kursus lõpeb arvestusega.</li> <li>• Arvestuse saamise eelduseks vähemalt 80% osavõtt tundidest. Kursuse lõpuks valmib e-õpimapp oma pere loost.</li> </ul>

## 7. klassi valikaine **ETTEVÕTLIK KODANIK** kursusekaart

Kursuse nimi: <b>Kasutame taas või uuesti</b>
Õpitulemused
Õpilane...

- teab mõistete taaskasutus ja uuskasutus sisu ning mõistab isetegemise olulisust;
- oskab õpitud kangakujundamise tehnikaid ning rakendab ohutustehnika nõudeid;
- oskab tööd kavandada;
- suudab kavandatud idee teostada.

#### Lühikirjeldus ehk kursuse põhisisu

- Taaskasutus ja uuskasutus. Isetegemise vajalikkus ja rõõm.
- Lihtsamate kangakujundamise tehnikate õppimine:
  - pakutrükk templete ja šabloonidega
  - tekstiilmarkerite ja tekstiilvärvide kasutamine
  - ohutusnõuded
  - sõlmbatika
- Rõivaste kaunistamise võimalused kasutades nõöpe, pärleid, paelu, lõnga, pitsi, tülki, kangast vms.
- Enda valitud rõivaesemele kaunistuse kujundamine ja teostamine.

#### Hindamiskriteeriumid

- Kursus lõpeb arvestusega.
- Arvestuse saamise eelduseks on osalemine praktilistes tegevustes, kaunistuse kavandamine, valminud projektitöö/eseme esitamine.

### 7. klassi valikaine **ETTEVÕTLIK KODANIK** kursusekaart

Kursuse nimi: **Foto- ja videograafia**

#### Õpitulemused

Õpilane...

- tunneb (digi)fotoaparaadi tööpõhimõtet;
- teab, kuidas mõjutab pilti säriaeg, ava suurus, ja sensori tundlikkus (ISO);
- teab peamisi kompositsiooni reegleid ja oskab neid kunstilistel eesmärkidel nii kasutada kui eirata;
- tunneb mitmesuguseid fotograafia liike (nt maastikufoto, tänavafoto, spordifoto, portreefoto, loodusfoto, makrofoto, aerofoto, mustvalge foto jt) ja millist varustust need eeldavad;
- teab ja oskab kasutada vabavaralisi programme fotode töötlemiseks ja pildiparandusteks (nt Paint, Gimp, Pixlr ja darktable);
- teab tuntud fotograafe Eestis ja maailmas ning on tutvunud nende töödega.
- oskab pildistada teadlikult ja kvaliteetselt;
- oskab luua Google Sitesis oma kursuse jooksul tehtud fotodest e-portfolio;
- teab ja oskab kasutada filmikunstiga seotud termineid ja sõnavara;
- teab filmikunsti põhialuseid (lugu, stsenaarium jne);
- oskab kasutada oma nutiseadet või kaamerat sisu loomiseks;
- oskab kasutada vabavaralisi programme video töötlemiseks;
- oskab luua lühivideot.

#### Lühikirjeldus ehk kursuse põhisisu

Kursuse jooksul läbitakse teoorias fotograafia põhitõed ja seda kõike proovitakse järele praktilise pildistamise käigus samas tunnis või kodutööna. Õpilane laadib kursuse jooksul tehtud paremad pildid Google Sites'i e-portfolioosse. Portfolioot ja fotosid hindab õpetaja vaatluse ja õpilasega vestluse käigus. Õpilane ei vaja kursuse läbimiseks fotoaparaati,



piisab kaameraga nutitefonist. Kursuse lõpuosas käsitletakse kaamera või nutiseadme kasutamist video tegemiseks. Selle tulemusena valmib rühmatööna lühivideo.

#### Hindamiskriteeriumid

- Kursus lõpeb arvestusega.
- Arvestuse saamise tingimuseks on aktiivne osavõtt õppetööst, praktiliste harjutuste läbitegemine, e-portfoolio ja lühivideo esitamine