

VALIKAINETE AINEKAVAD

KLASSIJUHATAJATUNNI AINEKAVA ÜLDOSA

Õppeaine kirjeldus

Klassijuhatajatund toimub II ja III kooliastmes 0,5 tundi nädalas ja seda viib igale klassile läbi oma klassijuhataja, kes kaasab vajadusel tugispetsialiste, karjäärikoordinaatorit, teisi aineõpetajaid, lastevanemaid, külalisõpetajaid ja teisi kogukonnaliikmeid.

Klassijuhatajatunni eesmärgid:

- õppimist ja käitumist toetava ning koostööd väärtustava klassikollektiivi ja
- -kultuuri loomine;
- kujundada õpilaste omavahelist suhtlemisuskust;
- arutleda õpilastega väärtus- ja enesearendusteemadel (sh karjääri kujundamine) ning tegeleda grupi kui tervikuga;
- arutleda õpilastega, kuidas kasvatada motivatsiooni ja üle saada ebaedust;
- arutleda õpilastega sõprussuhetest, erinevate huvitegevuste väärtustamisest ja koostööst;
- suunata õpilasi tegelema rohkem iseenda, oma võimete, õpioskuste analüüsi ja emotsioonidega;
- toetada erinevate õpistrateegiate tundmist ja rakendamist.

Teadmised, oskused ja hoiakud

II kooliaste

Õppesisu:

- Paikuse Kooli kodukorraga tutvumine/arusaamine
- Paikuse Kooli väärtused
- Õppimist ja käitumist toetavad tegevused
- Liikuma Kutsuva Kooli ja Tervist Edendava Kooli põhimõtted
- Õpilaste omavahelised suhted, koostöö (loengud, arutelud, rollimängud, lood vms)
- Kooli traditsioonid, kooli ja klassi ühisüritused (ettevalmistus, planeerimine, läbiviimine)
- Eneseanalüüs
- Rahvakalendri tähtpäevad ja riiklikud pühad
- Päevakalajalised teemad maailmas, Eestis, kodupaigas – Paikusel

- Jooksvad teemad/küsimused

Õpitulemused:

- Klassis on õppimist ja käitumist toetav ning koostööd väärtustav klassikollektiiv ja - kultuur
- Õpilased suhtlevad omavahel eakohaselt ja üksteist arvestavalt ning väärtustavalt
- Õpilased räägivad kaasa väärtus- ja enesearendusteemadel (karjääri kujundamine), sõprussuhete, erinevate huvitegevuste väärtustamise ja koostööteemadel nii üksi kui ka grupis üksteisega arvestades
- Õpilased oskavad eakohaselt hoida oma vaimset tervist - kasvatada motivatsiooni ja üle saada ebaedust
- Õpilased oskavad eakohaselt toime tulla iseenda, oma võimete, õpioskuste analüüsi ja emotsioonidega
- Õpilased usaldavad oma klassijuhatajat

III kooliaste

Õppesisu:

- Paikuse Kooli kodukorraga tutvumine/arusaamine
- Paikuse Kooli väärtused
- Õppimist ja käitumist toetavad tegevused
- Liikuma Kutsuva Kooli ja Tervist Edendava Kooli põhimõtted
- Ajajuhtimine
- Õpilaste omavahelised suhted, koostöö (loengud, arutelud, rollimängud, lood vms)
- Karjääri kujundamine – haridusvalikud (nt haridussüsteem, edasiõppimisvõimalused, piirkondlikud järgmise taseme õppeasutused) ja töövalikud
- Kooli traditsioonid, kooli ja klassi ühisüritused (ettevalmistus, planeerimine, läbiviimine)
- Eneseanalüüs
- Rahvakalendri tähtpäevad ja riiklikud pühad
- Päevakajalised teemad maailmas, Eestis, kodupaigas – Paikusel
- Jooksvad teemad/küsimused

Õpitulemused:

- Klassis on õppimist ja käitumist toetav ning koostööd väärtustav klassikollektiiv ja - kultuur.
- Õpilased suhtlevad omavahel eakohaselt ja üksteist arvestavalt ning väärtustavalt.
- Õpilased räägivad kaasa väärtus- ja enesearendusteemadel (karjääri kujundamine), sõprussuhete, erinevate huvitegevuste väärtustamise ja koostööteemadel nii üksi kui ka grupis üksteisega arvestades.

- Õpilased on teadlikud erinevatest haridusvalikutest ja teevad teadliku valiku oma haridustee jätkamisel.
- Õpilased oskavad eakohaselt hoida oma vaimset tervist - kasvatada motivatsiooni ja üle saada ebaedust.
- Õpilased oskavad eakohaselt toime tulla iseenda, oma võimete, õpioskuste analüüsi ja emotsioonidega.
- Õpilased usaldavad oma klassijuhatajat.

INFORMAATIKA AINEKAVA ÜLDOSA

Õppeaine kirjeldus

Paikuse Koolis toimub informaatika 3., 4. ja 5. klassides 1 tund nädalas ning 7. ja 8. klassis arvestuslikult 0,5 tundi nädalas (ehk 7. klassis 1. tund nädalas II poolaastal ning 8. klassis 1 tund nädalas I poolaastal).

Informaatika õppeaine peamiseks eesmärgiks õpi- ja töökeskkonna kujundamiseks vajalike info- ja kommunikatsioonivahendite rakendamise oskuste omandamine, mis võimaldaks põhikooli lõpetajal hilisemates elurollides digipädevalt hakkama saada või teha samme IKT-valdkonna karjääri suunal.

Informaatika õpetamise põhimõtted on:

1. elulähedus;
2. aktiivõpe ja loovus;
3. uuenduslikkus;
4. koostöö;
5. teadmusaluse;
6. turvalisus;
7. lõimitus ja sidusus.

Informaatika ainekäsitus on kontsentriiline: varem õpitu juurde tullakse igas järgmises kooliastmes laiendatud ja täiendatud kujul tagasi.

Teadmised, oskused ja hoiakud

I kooliaste

Õppetöö eesmärgid

Õpilane:

- kirjeldab, kuidas toimib internet, mis on arvuti riistvara ja tarkvara;

- toob näiteid digitehnoloogia turvalisest ja oskuslikust kasutusest;
- leiab internetist sobiva teksti, pildi;
- loob, vormistab, salvestab, taasesitab nii individuaalselt kui ka koostöös eri liiki digitaalset sisu (tekst, pilt) ja jagab seda, järgides hea tava ja digiohutuse nõudeid;
- kirjeldab ja väldib digivahendite kasutamise seotud riske;
- kasutab veebikeskkondi hea tava ja digiohutuse nõuetele vastavalt, pöördub probleemi ilmnemisel või selle kahtlusel abi saamiseks vanema, õpetaja või mõne abi andva institutsiooni poole.

I kooliastme õppeteemad on „Digiseade töövahendina“, „Digitaalne ohutus“ ja „Digikunst“.

Õppeteema „Digiseade töövahendina“ eesmärk on anda õpilastele vajalikud baasoskused digiseadme kasutamiseks, sh tekstitöötamiseks, info otsimiseks, hindamiseks ja esitamiseks, tööks andmetega. Teema on tihedalt lõimitud teiste õppeainetega. Õppeteema „Digitaalne ohutus“ hõlmab elementaarseid turvanõudeid, privaatsuse ning tervisega seotud riske.

Õppeteema „Digikunst“ eesmärk on tutvustada erinevaid digimeediumide loomise võimalusi (pilt, video, heli) ja nende töötlemise lihtsamaid võtteid.

Õppesisu

- Digitehnoloogia turvaline kasutamine
- Nutirakenduste turvalisus
- Turvariskid ja nende ennetamine nutiseadme kasutamisel, privaatsus ja andmekaitse
- Infosüsteemid ja keskkonnad
- Internet. Interneti ja wifi turvaline kasutamine
- Veebiplatvormid ja e-teenused: e-post, veebipõhised õpikeskkonnad
- Abikanalid: Targalt Internetis projekt, Lasteabi jne
- Identiteedihaldus
- Salasõna valik, tugevus ja kaitsmine
- Ssse- ja väljalogimine, infosüsteemi ja sotsiaalmeedia turvaline kasutamine
- Avalik ja privaatne digisuhtlus, koostöö veebikeskkonnas
- Küberkiusamine ja viisakas käitumine võrgus
- Eetiline käitumine piltide ja videote loomisel, jagamisel, avaldamisel
- Terviseriskid, digivahenditest tulenevad terviseriskid
- Joonistamine. Joonistamine erinevate programmide ja rakendustega
- Teiste autorite teoste otsimine ja kasutamine;
- Töökeskkond
- Arvuti, pilveteenus, nutiseade
- Kooli infosüsteemide kasutamise reeglid
- Tekstitöötlus. Teksti sisestamine, vormindamine ja kopeerimine
- Töö mitme aknaga
- Infokirjaoskus
- Info otsimine erinevatest allikatest, kasutamine. Tööriistad

Õpitulemused

Õpilane:

- kirjeldab tehnoloogilise ja pärismaailma erinevusi ning sarnasusi;
- kirjeldab, kuidas töötab internet;
- toob näiteid digitehnoloogia ja interneti turvalisest kasutusest (kahtlaste linkide tuvastamine, vajaduse korral suhtluspartneri blokeerimine);
- selgitab salasõna turvalisuse nõudeid;
- Salvestab ja taasesitab digitaalset sisu, järgides privaatsusnõudeid ning vältides küberkiusamist;
- mõistab tasulise ja tasuta teenuse erinevusi (nt arvutimängudes, äppides);
- pöördub probleemi ilmnemisel või selle kahtlusel abi saamiseks lapsevanema, õpetaja või mõne abi andva institutsiooni/teenuse poole;
- kirjeldab ja väldib digiseadmete kasutamisega seotud riske tervisele;
- selgitab arusaadavalt tõrkuva digiseadme või -rakendusega tekkinud probleemi;
- otsib internetist eritüübilist (nt pilt) digikunsti;
- digikunsti loomisel lähtub korrektse käitumise põhimõtetest;
- kasutab kooli infosüsteemi vastavalt kokkulepitud reeglitele;
- otsib infot erinevatest allikatest, kasutab seda

Lõiming

Informaatika on kergesti lõimitav kõigi teiste õppeainetega, kuna info- ja kommunikatsioonitehnoloogia on tänapäevase õpikeskkonna loomulik osa. See lõiming toimub mõlemal suunal: ühelt poolt kasutatakse informaatika õppeülesandeid koostades teiste õppeainete teemasid, et luua mõtestatud õppimine, ning teiselt poolt kujundatakse digipädevust üldpädevusena teistes õppeainetes IKT vahendeid kasutades ja valdkondlikke oskusi arendades.

Arvestuse vorm/hindamine

Õpitulemuse hindamisel juhindutakse põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest ja Paikuse Kooli hindamisjuhendist.

II kooliaste

Õppetöö eesmärgid

Õpilane:

1. vormistab ja salvestab digitehnoloogia abil erinevaid tekste, esitlusi ja digimeedia loovtöid ning jagab neid, järgides autoriõigusi ja digiohutuse nõudeid;

2. teab programmeerimise põhimõisteid ja on kogenud programmeerimise praktilist poolt vähemalt ühe haridusliku keskkonna näitel;
3. teab ja väldib kübermaailmas valitsevaid riske, haldab ja kaitseb oma digitaalset identiteeti ja ohtude realiseerumisel oskab neile adekvaatselt reageerida;
4. selgitab seadmete väärkasutamisest tekkida võivaid terviseriske ning arvestab nendega.

II kooliastme õppeteemad on „Digiseade töövahendina“, „Digihügieen“, „Programmeerimine“ ja „Digimeedia“.

Õppeteema „Digiseade töövahendina“ eesmärk on anda õpilastele vajalikud baasoskused arvuti kasutamiseks, sh tekstitöötamiseks, info otsimiseks, hindamiseks ja esitamiseks, tööks andmetega, lähtudes etteantud vormistusnõuetest ja formaatidest. Teema on tihedalt lõimitud teiste õppeainetega. Õppeteema „Digihügieen“ eesmärk on tagada õpilastele igapäevaseks õppetööks vajalikul baastasemel pädevused digiohutuseks ning veebikeskkonnas suhtlemise ja koostööga toimetulemiseks. Õppeteema „Programmeerimine“ eesmärk on tutvustada õpilastele lihtsate praktiliste ülesannete kaudu programmeerimise põhimõisteid ja programmi loomise etappe vähemalt ühe haridusliku keskkonna näitel. Õppeteema „Digimeedia“ eesmärk on õpetada eri liiki digimeedia (foto, arvutijoonis, video) loomist, selle arvutisse salvestamist, töötlemist ja veebis jagamist, järgides autoriõigusi, ning digitaalset kujundamist vähemalt ühe keskkonna näitel.

Õppesisu

- Veebiplatvormid ja e-teenused: e-post, õppeinfosüsteemid, veebipõhised õpikeskkonnad, pilveteenus
- Arvutiga seotud põhimõisted: riistvara, tarkvara jm
- Ergonoomika digiseadmete kasutamisel. Tervisekaitse reeglid ja harjutused
- Tekstitöötlus. Teksti sisestamine, vormindamine ja kopeerimine
- Plakati või kuulutuse koostamine ning kujundamine
- Failide haldamine. Faili salvestamine, kopeerimine, kustutamine, jagamine. Failiformaadid
- Töö mitme aknaga
- Infokirjaoskus. Info otsimine, kasutamine, hindamine. Tööriistad
- Esitluse koostamine. Esitluse disain ja vormistamine. Slaidi ülesehitus ja kujundus. Teksti, pildi, tabeli ja diagrammi sisestamine slaidile
- Internet. Veebisisu kriitiline hindamine, valeinfo
- Internetiturvalisus, tänapäevased probleemid
- Mitme virtuaalse identiteedi haldamine, varikonto. Privaatsusseadete muutmine sotsiaalmeedia keskkonnas
- Suhtlemine internetis
- Veebikelmused. Petukirjad
- Küberkiusamine ja sellega toimetulemine
- Abi küsimine ja pakkumine võrgusuhtluses tekkinud probleemide puhul
- Sissejuhatus programmeerimisse. Programmeerimismängud

- Pildistamine nutiseadmega. Pildi salvestamine arvutis ja nutiseadmes. Pilditöötlus
- Kujundamine ja kujunduskeskkonnad

Õpitulemused

1. sisestab, vormindab ja kopeerib eri tüüpi tekste (sh nt plakati);
2. kasutab digiseadet ohutult ja säästlikult;
3. salvestab, kopeerib ja kustutab faile, töötab mitme aknaga;
4. otsib infot, kasutab ja hindab seda allikakriitiliselt, oskab märkida allikaid;
5. koostab ja disainib teksti, pilte, audiot, videot ja tabeleid sisaldava esitluse etteantud teemal;
6. järgib sotsiaalmeedias toimuvates aruteludes osaledes nii tunnustatud suhtlusnorme kui ka selle keskkonna nõudeid;
7. selgitab ebaetilise digisuhtluse võimalikke tagajärgi ning hindab kriitiliselt veebisuhtluse sisu ja turvalisust;
8. haldab ja kaitseb oma digitaalset identiteeti, sh kasutades mitmeastmelist või -faktorilist isikutuvastust ja parooli taaste meetodeid, selgitab oma sotsiaalmeedia vms konto privaatsusseadete häälestamise vajadust;
9. kirjeldab küberkiusamise olemust, kuidas seda märgata ja vastavas olukorras käituda;
10. kirjeldab ja väldib digivahendi kasutamisest tekkida võivaid ohte tervisele, teeb vastavaid võimlemisharjutusi (nt silmadele);
11. tuvastab ja lahendab iseseisvalt lihtsamaid probleeme tõrkuvate digiseadmete või rakendustega.
12. on tutvunud programmeerimise aluspõhimõtete ja vähemalt ühe haridusliku programmeerimiskeskonnaga;
13. rakendab foto töötlemisel erinevaid võtteid, tunneb selleks vajalikke programme ja keskkondi;
14. tunneb ja oskab kasutada vähemalt ühte keskkonda digitaalsete kujunduste (nt plakat) loomiseks;
15. salvestab ning töötleb heli ja videot nutiseadme ja arvuti abil;
16. kombineerib teksti, heli, pilti või videot, kasutades erinevaid üleminekuid ja efekte;

Lõiming

Informaatika on kergesti lõimitav kõigi teiste õppeainetega, kuna info- ja kommunikatsioonitehnoloogia on tänapäevase õpikeskkonna loomulik osa. See lõiming toimub mõlemal suunal: ühelt poolt kasutatakse informaatika õppeülesandeid koostades teiste õppeainete teemasid, et luua mõtestatud õppimine, ning teiselt poolt kujundatakse digipädevust üldpädevusena teistes õppeainetes IKT vahendeid kasutades ja valdkondlikke oskusi arendades.

Õppeaine	Lõimingu teema
Eesti keel	Suhtlemine digikeskkondades Teksti vormistamine arvutis

Kirjandus	Plakati koostamine loetud raamatu põhjal
Loodusõpetus	Esitluse koostamine etteantud teemal
Kunst	Digiplakati kujundamine
Inimeseõpetus	Kiusamine, küberkiusamine
Tehnoloogia	Programmeerimine

Arvestuse vorm/hindamine

Õpitulemuse hindamisel juhendatakse põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest ja Paikuse Kooli hindamisjuhendist.

III kooliaste

Õppetöö eesmärgid

Õpilane:

1. kasutab eesmärgipäraselt kooli, raamatukogu ning ühismeedia teenuseid, järgides seejuures digiohutuse nõudeid;
2. kujundab personaalse õpikeskkonna, kasutades tasuta veebiplatvorme ja rakendusi;
3. panustab meeskonnaliikmena digitaalse loovtöö tegemisse (nt veebisaidi, e-portfoolio vms kujul);
4. kirjeldab digitehnoloogia mõju nii keskkonnale kui ka meie füüsilisele ja vaimsele tervisele; haldab ja kaitseb oma digitaalset identiteeti, väldib kübermaailmas valitsevaid riske, kuid ohtude realiseerumisel reageerib neile adekvaatselt;
5. sisestab, vormindab ja kujundab eri tüüpi tekste, pilte, audiot (nt plakati, esitluse jm kujul).

III kooliastme informaatika õppeteema on “Infoühiskonna tehnoloogiad”, mille käigus kujundatakse teadlikku ja eesmärgipäraselt käituvat noort, kes oskab õppetööks ja igapäevaeluks vajalikke digivahendeid valida, kasutada ja analüüsida. 8. klassi informaatikatundide põhieesmärgiks on toetada põhikooli loovtöö planeerimist ja kajastamist e-portfoolio kaudu.

Õppesisu

- Arvutiga seotud põhimõisted: riistvara, tarkvara, rakendustarkvara, sisend-, väljund- ja töötlusseadmed
- Ergonoomika ja tervise kaitsmine digiseadmete kasutamisel
- Oma digikäitumise analüüs
- Digiprügi
- Pildistamine. Pilditöötlus ja esitamine. Failiformaadid
- Heli. Heli salvestamine ja taasesitamine. Algtasemel helitöötlus
- Video. Filmimine. Digitaalne video. Videotöötlus: teksti, pildi, heli, ja videoklippide montaaž

- Autoriõigus digiajastul, litsentsid. Autoriõiguste kaitse internetist saadud pildi- ja videoklippide taaskasutamisel. Autorile viitamine
- Karjäär IKT-valdkonnas
- Programmeerimismängud
- Digitaalsed kaardid, lokatsioon, juhised
- Infokirjaoskus. Info otsimine, kasutamine, hindamine. Tööriistad. Andmebaasid
- Turvalise ja eetilise internetikäitumise alused. Probleemide tuvastamine, asitõendite võtmine, raporteerimine.
- Vaimne tervis tehnoloogiarikas keskkonnas (sh unehügieen)
- E-portfoolio loomine. E-keskkonna kasutamine õpikogemuse refleksiooniks.
- Veebiallikate süsteemne haldamine
- Digitaalse meediasisu loomine
- Tehisintellekt
- Karjäär IKT-valdkonnas

Õpitulemused

1. kasutab etteantud või enda valitud veebipõhist koostöökeskkonda sihipäraselt ja turvaliselt: liitub, valib turvalise salasõna, loob kasutaja profiili ning lisab materjale;
2. loob veebipõhise personaalse õpikeskkonna (nt e-portfoolio) ja reflekteerib selles oma õpikogemust;
3. sõnastab oma loovtöö eesmärgid, koostab tegevuskava, kajastab oma tegemisi ja koostab analüüsi;
4. tunneb autoriõiguse põhimõtteid ja viitab juhendi alusel korrektselt autorile;
5. kujundab ja kaitseb enda digitaalset identiteeti, väldib kübermaailmas valitsevaid ohtusid, kuid nende ilmnemisel reageerib adekvaatselt;
6. koostab ja disainib teksti, illustratsioone jm komponente sisaldavaid kujundusi etteantud teemal;
7. oskab nimetada erinevaid IKT-ameteid, oskab kirjeldada, mida selles ametis tehakse, ja teab, missuguseid eeldusi on vaja, et neis ametites töötada;
8. panustab meeskonnaliikmena digivahendite abil tehtud töö sooritamisse.

Lõiming

Informaatika on kergesti lõimitav kõigi teiste õppeainetega, kuna info- ja kommunikatsioonitehnoloogia on tänapäevase õpikeskkonna loomulik osa. See lõiming toimub mõlemal suunal: ühelt poolt kasutatakse informaatika õppeülesandeid koostades teiste õppeainete teemasid, et luua mõtestatud õppimine, ning teiselt poolt kujundatakse digipädevust üldpädevusena teistes õppeainetes IKT vahendeid kasutades ja valdkondlikke oskusi arendades.

Õppeaine	Lõimingu teema
Kirjandus	Raamatukogu andmebaasi kasutamine
Geograafia	Digitaalsed kaardid

Ettevõtlus	Kandideerimisdokumentide koostamine
Eesti keel	Kandideerimisdokumentide koostamine Teksti vormistamine arvutis
Kunst	Digiplakati kujundamine
Tehnoloogia	Multimeedia

Arvestuse vorm/hindamine

Õpitulemuse hindamisel juhendatakse põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest ja Paikuse Kooli hindamisjuhendist.

MALEÕPETUSE AINEKAVA ÜLDOSA

Õppeaine kirjeldus

Maleõpetus on õppekavas 2. klassi kohustuslik aine. Ainemaht 1 tund nädalas.

Maleõpetuse eesmärgiks on õpilaste mälu, tähelepanu, leidlikkuse, loovuse ja otsustusvõime arendamine. Malemängu valdamine toetab õpilase loogilise mõtlemise arengut, tähelepanelikkust ja taiplikkust, kasvatab iseloomu, õpetab lahendama mitmesuguseid ülesandeid ning on eduka õppimise eeldus kõigis õppeainetes. Male arendab üldist probleemi lahendamise oskust, mis sisaldab oskust probleeme püstitada, sobivaid lahendusstrateegiaid leida ja neid rakendada, lahendusideed analüüsida.

Male – see on võistlus, võitlus, iseloomu näitamine. Male on kunst, looming, isiksuste kokkupõrge. (Paul Keres)

Üldpädevused

Kultuuri- ja väärtuspädevus. Paul Kerese nimega seondub Eesti malemängu traditsioon. Paul Keres on valitud sajandi sportlaseks.

Sotsiaalne ja kodanikupädevus. Maleõpetuses õpetatakse õpilast austama erinevate keskkondade reegleid ning tegema koostööd teiste inimestega erinevates situatsioonides.

Enesemääratluspädevus. Maleõpetus õpetab õpilast mõistma ja hindama iseennast, oma nõrku ja tugevaid külgi; analüüsima oma käitumist erinevates olukordades ning lahendama suhtlemisprobleeme.

Õpipädevus. Maleõpetus õpetab õpilast kasutama õpitud erinevates olukordades ja probleeme lahendades; seostama omandatud teadmisi varem õpituuga; analüüsima oma teadmisi ja oskusi, motiveeritust ja enesekindlust.

Suhtluspädevus. Maleõpetus õpetab õpilast ennast selgelt, asjakohaselt ja viisakalt väljendama, arvestama olukordi ja mõistma suhtluspartnereid.

Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus. Maleõpetus suunab õpilase tegema tõenduspõhiseid otsuseid ning kasutama uusi tehnoloogiaid eesmärgipäraselt.

Ettevõtlikkuspädevus. Maleõpetus suunab õpilast oma ideid looma ja ellu viima, kasutades omandatud teadmisi ja oskusi, nägema probleeme ja neis peituvaid võimalusi, aitab kaasa probleemide lahendamisele; seadma eesmärgi, korraldama ühistegevusi ja neist osa võtma, näitama algatusvõimet ja vastutama tulemuste eest; reageerima loovalt, uuendusmeelselt ja paindlikult muutustele; võtma arukaid riske.

Digipädevus. Maleõpetus õpetab õpilast kasutama uuenevat digitehnoloogiat nii õppimisel kui ka suhtlemisel; olema teadlik digikeskkonna ohtudest ning osata kaitsta oma privaatsust, isikuandmeid ja digitaalset identiteeti; järgima digikeskkonnas samu moraali- ja väärtuspõhimõtteid nagu igapäevaelus.

Teadmised, oskused ja hoiakud

I kooliaste

2. klassi õpilane:

- 1) tunneb huvi malemängu vastu;
- 2) omandab malemängu põhioskused
- 3) oskab teha lihtsamaid matiseise;
- 4) oskab malepartiidi üles kirjutada.
- 5) oskab kasutada lihtsamaid maleprogramme

Pädevused

TEAB	OSKAB
<ul style="list-style-type: none"> • male mõistet ja tähtsamaid malereegleid; • malelaua õiget asendit; • kõigi väljade nimesid; • mänguks vajalikke mõisteid; • malendite algseisu; • oskab kõigi malendite käike; • avangupõhimõtteid; • mõisteid võit, viik, tuli, matt ja patt; • nelja tähtsamat taktikavõtet; • mõnda lihtsamat avangut. • teab lihtsamaid avangulõkse 	<ul style="list-style-type: none"> • võrrelda seisus valgete ja mustade malendite väärtust; • anda vastase kuningale tuld; • kaitsta oma kuningat vastase tule eest; • teha ühekäigulisi matte erinevate malenditega; • otsustada, millal on laual võit; • otsustada, millal on laual viik; • osaleda maleturniiril; • toime tulla oma positiivsete ja negatiivsete emotsioonidega; • vastasesse lugupidavalt suhtuda • mängida malet vint.ee keskkonnas.

Õppesisu ja lõiming

Lõiming, seos teiste ainetega

Eesti keel. Õpilased arendavad suulist väljendusoskust ning suhtlusoskust, arendavad teksti lugedes oma sõnavara, avardavad maailmapilti, õpivad lugema ja mõistma eri liiki tekste.

Matemaatika. Arendab järjepidevust, püsivust, sihikindlust, täpsust, arendab analüüsimis-, koostöö- ja iseseisva töö oskust, paindlikku mõtlemist.

Infotehnoloogia. Arenevad arvutikasutamise üldised oskused, iseseisva töö oskus, oskus lahendada probleemülesandeid.

Õppesisu seos läbivate teemadega

Karjääriõpe. Õpilaste silmaringi, positiivse mõtlemisoskuse, otsustus- ja vastutusvõime, meeskonnatööoskuse, loovuse ja loogilise mõtlemise arendamine. Õpilase individuaalsuse arvestamine õpetamisel. Huvi ja uudishimu äratamine ning selle rahuldamise viiside, oma aja ja tegevuse planeerimise õpetamine.

Kodaniku algatus ja ettevõtlikkus. Õpilastele huvirühmade (Pärnu Maleklubi, Eesti maleliit) ja veebikeskkondade (vint.ee) tutvustamine. Õpilaste otsuse- ja algatusvõime arendamine, soovi ise probleeme lahendada toetamine.

Füüsiline õpikeskkond

Õppetöö toimub maleklassis. Klassis on demonstratsioonlaud ja arvutiga ühendatud digitahtvel. Õpilastel on malelaud ja malendid tervele rühmale. Malekäikude õpetamiseks kasutatakse erinevaid maleprogramme (näit. Lichess, Chess.com "Динозавры учат шахматам")

Male algõpetus I.Nei

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL4brWISo2S65y3I6UiWtIHKLQXgkjCCzB>

ÕPPESISU	
<ul style="list-style-type: none">• Malelaud. Malendite algseis ja nende väärtused• Vankrikäik.• Odakäik• Lipukäik• Etturikäik. Etturi löömine "mööda minnes". Etturi lipustumine• Ratsu käik	<ul style="list-style-type: none">• Matt lipu ja vankriga• Matt kahe vankriga• Matt vankriga• Matt lipuga• Lahtised avangud• Poollahtised avangud• Avangulõksud• Kinnised avangud

<ul style="list-style-type: none">• Kuningakäik. Tuli. Matt. Patt• Vangerdus• Malend tule all• Tulest väljumine• Avangu põhimõtted	<ul style="list-style-type: none">• Etturite lõppmängud• Lipu lõppmängud• Vankrite lõppmängud• Erinevad maleprogrammid
--	---

MAJANDUSE JA ETTEVÕTLUSE AINEKAVA ÜLDOSA

Õppeaine kirjeldus

I kooliastme majanduse tund toimub igas klassis (1., 2. ja 3.) üks ainetund nädalas. III kooliastme ettevõtluse tund toimub arvestuslikult 1 tund nädalas, kuid tunnid toimuvad üle nädala paaristundidena (2 tundi järjest).

I kooliastme majanduse tund on esmane sissejuhatus majanduselu põhimõttesse. Õpilastel on võimalus õppida mõistma, kuidas majandus iga päev mõjutab neid, nende perekonda ja lähiümbrust. Kõik majanduse ja ettevõtlusega seotud teadmised ja oskused, mida õpilased õpivad, toetuvad nende varasematele teadmistele ja eelnevalt õpitule ning valmistab nad ette jätkuvateks õpinguteks.

III kooliastme ettevõtluse tunni eesmärgiks on kujundada õpilastes ettevõtlikkust ning arendada ettevõtluspädevust ja karjääri kujundamise pädevusi.

Ettevõtluse tund koosneb kolmest põhiteemast - karjääri kujundamine ja töömaailm, ettevõtlus ja rahatarkus. Ettevõtluse tunnis on põhirõhk praktilistel ja mängulistel tegevustel ning eneseanalüüsil. Tunni raames külastatakse erinevaid ettevõtteid ja asutusi ning kaasatakse külalisõpetajaid.

Teadmised, oskused ja hoiakud

I kooliaste

Õppetöö eesmärgid

I kooliastme lõpetaja:

- omandab teadmisi ettevõtlusest;
- mõistab paremini, mis on perekond;
- oskab vahet teha vajadusel ja soovil;
- saab teada, millised ettevõtted ja organisatsioonid aitavad perekondadel rahuldada oma soove ja vajadusi;
- teab, kuidas igast pereliikmest sõltub perekonna heaolu;

- saab aru üksikisiku rollist töötaja ja tarbijana meie majanduses;
- teadvustab hariduse tähtsust tuleviku jaoks;
- väärtustab tervislikke eluviise.

Õpitulemused

MINA ISE

- Tunnetab iseenda rolli.
- Tunneb ära igapäevase majandus- tegevuse näited.
- Teab, kuidas asutuses töötajad sõltuvad millegi saavutamisel üksteisest.
- Teadvustab raha säästmise tähtsust.
- Teadvustab tarbija rolli.

MEIE PEREKONNAD

Õpilane

- oskab seletada, mis on perekond.
- Oskab kindlaks teha, kuidas inimesed perekonnas elavad ja töötavad.
- Suudab seletada erinevust soovi ja vajaduse vahel.
- Oskab tõlgitseda ümbruskonna kaarti.
- Tunneb ära erinevat liiki ettevõtteid ja teenuseid ümbruskonnas.
- Oskab aru saada, kuidas pereliikmed sõltuvad oma soovide ja vajaduste rahuldamisest erinevatest ettevõtetest.
- Oskab defineerida ametit.
- Oskab kindlaks teha, millised ametid on nende kodukandi inimestel.
- Suudab kasutada oma teadmisi.

MEIE KODUKOHT

Õpilane

- teab lähiümbruse ettevõtteid;
- selgitab, kuidas inimesed koos töötavad;
- kirjeldab mõnda ametit;
- teab tootmise mõistet ning võrdleb individuaalset ja konveierliinil tootmist;
- mõistab, et valitsus kogub makse hüvede kindlustamiseks kõikidele inimestele.

MEIE LINN JA VALD

Õpilane

- mõistab ehitustegevuse tähtsust linnas;

- kirjeldab ehitustegevuses vajalikke ameteid;
- arutleb linnapaneerimise tähtsuse üle;
- mõistab ajalehe kui kommunikatsiooni vahendi tähtsust;
- selgitab panganduses vajalikke ameteid;
- teab, et üks panga ülesannetest on hoida raha.

Õppesisu

MINA ISE

- Omandab teadmisi ettevõtlusest.
- Laiendab õpilaste teadmisi isiklikust majandusest.
- Aitab õpilasel aru saada üksikisiku rollist meie majanduses töölise ja tarbijana.

MEIE PEREKONNAD

- Õpilane saab teada, kuidas inimesed perekonnas koos töötavad ja elavad.
- Eristab vajadust ja soovi.
- Tunnetab, et pereliikmed sõltuvad oma soovide ja vajaduste rahuldamisel paljudest firmadest.

MEIE KODUKOHT

- Tutvub kodukohta puudutavate teemadega.
- Omandab teadmisi tootmisest, saab aru individuaal- ja konveiertootmise erinevusest.
- Tutvub maksude mõistega ning saab teada, miks seda vaja on.

MEIE LINN JA VALD

- Uurib linna tüüpilisi ettevõtteid ja neis tehtavaid töid.
- Õpilane saab teadmisi Pärnu linna kohta- vapp, lipp, slogan, ümbritsevad vallad.
- Tutvub lähemalt arhitekti, ajalehe toimetaja tööga.

Õppetegevus

Majandusõpe toimub Eesti Junior Achievement`I Arengufondi poolt koostatud õppeprogrammi alusel. Õppeainest osavõtjad saavad rohkem teadmisi rollidest, mida nad ühiskonnas mängivad eraisiku, töölise ja tarbijana. Elavate arutelude ja tegevuste abil hakkavad õpilased paremini mõistma, kuidas mõjutab majandus nende elu nii praegu kui tulevikus.

Paikuse Koolis toimuvad majandusõpetuse tunnid I kooliastmes 1.-3. klassides.

Õppetegevuse aluseks on algkooli programm „7 sammu“. Programmi läbib ühtne põhimõte: „Õpime tegevuse kaudu!“

Õppetegevusi kavandades ja korraldades võimaldatakse õppida üksi, paaris, rühmas, kasutades erinevaid õppemeetodeid. Teemade käsitlemisel kutsutakse koolitundi külalisi erinevatelt elualadelt, illustreeritakse õppesisu näidetega nii kodukoha kui Eesti majanduselust.

Hindamise põhimõtted

Õpitulemuse hindamisel juhendatakse põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest ja Paikuse Kooli hindamisjuhendist.

Füüsiline õppekeskkond, õppekäigud

Õpikeskkonnaks võib olla klass, arvutiklass, looduskeskkond, õppereis, muuseum, ettevõtte ja asutus. Õppetundide raames toimuvad muuhulgas

- õppe- ja rollimängud;
- erinevatele valdkondadele suunatud koostööpäevad, e-õppepäevad;
- osalemine õppepäevadel.

Õppematerjal

Igale õpilasele SA Junior Achievement Eesti poolt välja töötatud õppematerjalid

Lõiming ainevaldkondadega

- keel ja kirjandus
- matemaatika
- loodusained sotsiaalsained
- kunstained

III kooliaste

Õppetöö eesmärgid

Õpilane:

- 1) on omandanud põhiteadmised karjääri kujundamisest, töömaailmast, ettevõtlusest ja rahatarkusest;
- 2) mõistab karjääri kujundamise oskuste tähtsust;
- 3) on täiendanud enesejuhtimise, eneseanalüüsi, loova mõtlemise ja ettevõtluskeskkonnas tegutsemise oskusi;
- 4) tunneb asjakohaseid haridus- ja tööturualaseid infoallikaid;
- 5) mõistab enda majanduslikke võimalusi ja langetab otsuseid lähtuvalt enda valikutest ja ressurssidest, teeb eesmärgipäraseid rahatarku valikuid;
- 6) on külastanud erinevaid ettevõtteid/asutusi ning õppekäike reflekteerinud.

Õppesisu

- karjääri kujundamise pädevused - eneseteadlikkuse arendamine, võimaluste analüüs, planeerimine, tegutsemine
- eneseanalüüs - isikuomadused, oskused, huvid ja väärtused, tugevad küljed ja arenguvajadused
- hariduse ja tööturu infoallikad
- tööle kandideerimise võimalused ja tööriistad, kandideerimisdokumentide koostamine, töökuulutuste analüüsimine
- töötamise liigid ja nõuded alaealise töötamisele
- tööturg täna ja tulevikus
- tegevusvaldkonnad ja ametid
- karjääriteenused
- ettevõtlus, ettevõtjale vajalikud omadused ja oskused
- kohalik ettevõtlus
- ettevõtlikkus ja probleemilahendus, loov mõtlemine
- rahatarkus ja planeerimine
- eelarve, kulud ja tulud, tulude suurendamine
- säästmine ja investeerimine

Õpitulemused

Õpilane:

- analüüsib juhendamisel oma iseloomuomadusi, oskusi, kogemusi, huvisid ja väärtuseid karjääri kujundamise kontekstis
- oskab koostada lihtsat karjääriplaani
- mõistab töömaailma üldisi arengusuundi ning hariduse, oskuste ja kogemuste seost võimalustega tööturul
- kasutab asjakohaseid hariduse ja tööturu infoallikaid
- püstitab eesmärged, vastutab oma ideede elluviimise eest ning rakendab meeskonnatöö võtteid
- saab aru ettevõtluse tähtsusest ühiskonnas ja on positiivse hoiakuga ettevõtluse suhtes
- koostab grupitööna lihtsa ärimudeli
- teeb eesmärgipäraseid ja teadlikke valikuid raha kasutamisel

Lõiming

Ettevõtluse aine õpitulemused ja nende saavutamiseks rakendatavad õppemeetodid toetavad teiste üldpädevuste arengut ning lõimingut erinevate õppeainete ja läbivate teemadega.

Mitmeid karjääri kujundamise ja ettevõtlikkuspädevusega seotud mõisteid ja teemasid käsitletakse ka teistes õppeainetes (sh matemaatika, inimeseõpetus, ühiskonnaõpetus jm. Sarnaste teemade käsitlemine õppeaines aitab õpilastel mõista ainete omavahelisi seoseid ja

luua seostata õpitud selgemalt igapäevaeluga. Lõimingut toetab ka õppekeskkonna laienemine väljaspoole klassiruumi, sh külalisõpetajad, ettevõtete ja asutuste külastused, karjäärpäevad, koostöö kooliväliste partneritega (nt Töötukassa) jm.

Õppeaine	Lõimingu teema
Matemaatika	Protsendi arvutamine Intressimäär Diagrammide lugemine Tulu ja kulu
Eesti keel	Kandideerimisdokumentide koostamine Funktsionaalne lugemisoskus Tekstianalüüs Arutlusoskuse kujundamine Esinemisoskuse kujundamine
Informaatika	Infoallikate hindamine Infoallikate kasutamine Valeinfo
Ühiskonnaõpetus	Majandusringlus Ettevõtlus Maksud Eelarve
Inimeseõpetus	Enda võimete ja oskuste hindamine Ametile vajalike iseloomuomaduste analüüs Meeskonnatöösuskuste analüüs Pangateenuste kasutamine
Informaatika	Infootsing Allikate hindamine Andmebaaside kasutamine Teksti vormistamine arvutis IKT ametid
Füüsika	Tehnoloogiateadmiste olulisus erinevates ametites

Arvestuse vorm/hindamine

Õpitulemuse hindamisel juhendatakse põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest ja Paikuse Kooli hindamisjuhendist.

LTT-TUNNI AINEKAVA ÜLDOSA

Õppeaine kirjeldus

LTT-tund ehk loodus- ja täppisteaduste tund toimub valikainena II kooliastmes 1 tund nädalas I trimestri jooksul st õpilane saab ühe õppeaasta jooksul osaleda kolmes erinevas LTT-tunnis. Pakutavad tunnid on “Huvitav bioloogia” ja “Robootika”.

LTT-tundide eesmärgiks on tekitada huvi loodus- ja täppisteaduste valdkonna vastu läbi praktiliste tegevuste. LTT valdkonna spetsialistidest on tööturul aina suurem puudus ning LTT valdkonna oskused valmistavad õpilasi ette tuleviku töökohtadeks, kus on vaja tehnoloogia- ja insenerioskusi. LTT õppeained on omavahel tihedalt seotud ning ühes aines omandatud oskused on ristikasutatavad ka teistes õppeainetes ning LTT tundides omandatavad teadmised ja oskused toetavad III kooliastmes LTT õppeainete õppimist.

Teadmised, oskused ja hoiakud

II kooliaste

Huvitav bioloogia

Eesmärgid:

- 1) Arendada läbi praktilise, loomingulise ja teoreetilise õppetegevuse õpilastele teadmisi inimese anatoomiast.
- 2) Õpetada õpilastele seoseid looduse ja inimese eluavaldustes.
- 3) Arendada õpilase vaatlusoskust, seoste leidmist.
- 4) Avardada õpilase loovust.
- 5) Arendada ühistegevust
- 6) Toetada õige käitumise arengut.

Õppesisu:

Tunni eesmärk on läbi praktiliste tööde anda ülevaade raku ehitusest ning inimese kudedest ja elunditest. Õpilased teevad katseid, mille abil saavad jälgida enda keha reaktsioone erinevates olukordades. Lisaks saavad ülevaate tervislikest eluviisidest ja käitumisest.

- Sissejuhatus, tutvumine. Raku ehitus
- Mikroskoobiga tutvumine. Inimese koed läbi mikroskoobi
- Meeleelundid – silm ja nägemine
- Meeleelundid – kuulmine ja tasakaal
- Meeleelundid – maitsmine ja haistmine
- Lihaskoe ja liigeste uurimine
- Südame ehitus ja füüsilise koormuse mõju südamele

- Südame ehituse tundmaõppimine sea südame näitel
- Hingamine
- Toitainete jaotumine ja nende energiasisaldus
- Bakterite ja seente leidumine ja tähtsus inimese elus
- Apelsinil ja leival kasvanud hallitusseente vaatlemine mikroskoobis

Õpitulemused:

- Õpilane oskab esitada uurimisküsimusi, plaanida ja korraldada eksperimenti ning teha järeldusi.
- Õpilane seostab inimese elundkondi nende põhiülesannetega.
- Õpilane väärtustab tervislikke eluviise.
- Õpilane oskab teha koostööd.

Arvestuse vorm:

Õpitulemuse hindamisel juhendatakse põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest ja Paikuse Kooli hindamisjuhendist.

Robotika

Õppetöö eesmärgid:

- 1) Tunni eesmärk on äratada õpilastes huvi robotika ja programmeerimise vastu.
- 2) Haridusrobot Edisoni programmeerimiseks kasutatatakse tasuta tarkvara EdWare, mille veebipõhine versioon on olemas ka eesti keeles ning tahvliäpid on saada nii iPadile kui ka Androidtahvlitele.
- 3) LEGO Mindstorms EV3 komplektiga õpitakse ringis tundma roboti juhtimiskeskust, andureid, mootoreid, tarkvara kasutamist läbi praktiliste tööde.

Õppesisu:

- Roboti ühendamine arvutiga
- Tarkvarakeskkonnaga tutvumine
- Instruktsioonide järgimine, sõnavara tundmaõppimine
- Erinevate mehatroniliste võimaluste katsetamine:
- Mootorite kasutusvõimalused
- Andurite tööpõhimõtted, kasutamine
- Piltprogrammeerimiskeskonda lohistada-vabasta põhimõttel kasutamine
- Korralduste ahela koostamine
- Iseseisev programmide muutmise, uute loomine
- Eluliste andmetega ülesannete lahendamine
- Tööprotsessi kirjeldamine

- Instrueeritud õppeprojektide järgi mudelite konstrueerimine, ehitamine
- Aju, andurite ja mootori tööpõhimõtete tundmaõppimine
- Näidisprogrammide põhjal enda programmijadade koostamine

Õpitulemused:

Õpilane tunneb ja oskab kasutada Lego EV3 programmeerimiskeskonda ja robotikakomplekte, lugeda joonistega tööjuhendeid ning suudab joonistel kujutatud õpetuste järgi roboteid kokku panna, teha rühmatööd ja kasutab Edisoni haridusrobotit.

Arvestuse vorm/hindamine:

Õpitulemuse hindamisel juhendatakse põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest ja Paikuse Kooli hindamisjuhendist.

HUVITUNNI AINEKAVA ÜLDOSA

Õppeaine kirjeldus

Huvitunnid toimuvad valikainena 5. klassis 1 tund nädalas nii, et õpilased saavad ühe õppeaasta jooksul osaleda vähemalt 3 erinevas huvitunnis.

Pakutavad huvitunnid on “Fotograafia”, “Draamaõpetus”, “Loomingulised sähvatused”, “Rahatarkus”, “Robotika” ja “Informaatika”.

Huvitundide eesmärk on tutvustada õpilastele erinevaid valdkondi läbi mänguliste ja praktiliste tegevuste, suurendada nende huvi antud valdkondade vastu ning arendada õpilaste üldpädevusi.

Teadmised, oskused ja hoiakud

II kooliaste

Draamaõpetus

Õppetöö eesmärgid:

Draamaõpetuse huvitunni eesmärk on arendada läbi mängulisuse, etüüdide ja draamaharjutuste sõnalist ja füüsilist eneseväljendust, lavatunnetust, loovust ning meeskonnatöövõimet.

Õppesisu:

Draamaõpetuse huvitunnis on õppetöö sisuks mõistete (draama, stseen, vaatus, remark jne) selgitamine, remarkide lisamine tekstile, kõneharjutus- ja suhtlemismängud. lühilugude vaatamine, analüüs, vanasõnade, piltlike väljendite ja mõistatuste lavastamine ainult kehakeele abil, draamateksti loomine sõnakaartide põhjal, loo jutustamine või lavastamine, liikumislooming, luuletuste esitamine ja meeleolu loomine, loovmängud ja etüüdid ning lühinäidendite teksti lugemine rollidena.

Õpitulemus:

Draamaõpetuse huvitunni tulemuseks on läbi mängulisuse, etüüdide ja draamaharjutuste arenenud sõnaline ja füüsiline eneseväljendus, lavatunnetus, loovus ning meeskonnatöövõime.

Loomingulised sähvatused

Õppetöö eesmärgid:

Loomingulised sähvatused huvitunni eesmärk on rikastada sõnavara, arendada õpilaste iseseisvat mõtlemist, laiendada maailmapilti, arendada loovust läbi raamatute lugemise ja kirjutamise, mida rikastavad erinevad loovharjutused ja mängud.

Õppesisu:

Loomingulised sähvatused (ehk raamatusõbra klubi) huvitunnis on õppetöö sisuks sõnavara rikastamine, iseseisva mõtlemise ülesanded/tegevused, maailmapildi laiendamise seotud ülesanded/tekstid/tegemised, püsiva lugemisharjumuse ja -huvi tekitamise ülesanded/harjutused/tegevused.

Õpitulemus:

Loomingulised sähvatused huvitunni tulemuseks õpilaste sõnavara rikastamine, arendatud õpilaste iseseisvat mõtlemist ja maailmapildi laiendamist, tekitatud õpilastes püsiv lugemisharjumus ja huvi raamatute vastu, toetatud õpilaste analüüsi ja meeskonnatööoskus.

Fotograafia

Õppetöö eesmärgid:

Fotograafia huvitunni eesmärk on tekitada huvi fotograafia ja pildistamise vastu, õppida pildistamist erinevate IT-vahenditega, teha fotolavastusi, fotode töötlemist ja salvestamist.

Õppesisu:

Fotograafia huvitunni sisuks fotograafia ja pildistamise põhitõed, kuulsate fotograafide töödega tutvumine, erinevate IT-vahenditega pildistamine, fotolavastuste tegemine, fotode töötlemine ja salvestamine.

Õpitulemus:

Fotograafia huvitunni tulemuseks on, et õpilane teab fotograafiast ja pildistamisest, on õppinud pildistamist erinevate IT-vahenditega, on teinud fotolavastusi, fotode töötlemist ja salvestamist.

Rahatarkus

Õppetöö eesmärgid:

Rahatarkuse huvitunni eesmärk on suurendada õpilaste rahatarkuse alaseid teadmisi läbi elulise ja praktilise teemakäsitluse.

Õppesisu:

Rahatarkuse huvitunnis on õppetöö sisuks rahatarkuse baasteadmised, säästmise põhimõtteid ja tehnikaid, säästliku tarbimise pikemaajalisi mõjud (sh keskkonnale), finantsharjumuste ja igapäevaste tarbimisharjumuste analüüsimine, eelarve koostamine, arusaamine laenamisest ja laenu taotlemisest ning investeerimise põhimõtetest.

Õpitulemus:

Rahatarkuse huvitunni tulemuseks on antud õpilastele rahatarkusealaseid teadmisi läbi elulise ja praktilise teemakäsitluse.

Robotika

Õppetöö eesmärgid:

Robotika huvitunni eesmärk on äratada õpilastes huvi robotika ja programmeerimise vastu.

Õppesisu:

Robootika huvitunnis on õppetöö sisuks roboti ühendamise arvutiga, tarkvarakeskkonnaga tutvumine, instruksioonide järgimine, sõnavara tundmaõppimine, erinevate mehatroniliste võimaluste katsetamine, mootorite kasutusvõimalused, andurite tööpõhimõtted ja kasutamine, pildi programmeerimiskeskonda lohistamine-vabastamine põhimõttel kasutamine, korralduste ahela koostamine, tööprotsessi kirjeldamine.

Õpitulemus:

Robootika huvitunni tulemuseks on õpilased teadlikud ja neile on tutvustatud robotika ja programmeerimise lihtsamaid põhitõdesid ning tekitatud huvi robotite ja programmeerimise vastu.

Informaatika

Õppetöö eesmärgid:

Informaatika huvitunni eesmärk on info- ja kommunikatsioonivahendite kasutamise pädevuste arendamine ning digihügieeni harjumuste mõistmine ja juurutamine.

Õppesisu:

Informaatika huvitunnis on õppetöö sisuks/teemadeks arvuti ja nutiseadmega töötamise üldreeglid, turvaline internetikäitumine (sh küberkiusamisest hoidumine), infootsing ja allikate hindamine ning digikunst.

Õpitulemus:

Informaatika huvitunni tulemuseks on õpilastes arendatud info- ja kommunikatsioonivahendite kasutamise pädevused igapäevases õpikeskkonnas rakendamiseks.

Arvestuse vorm:

Õpitulemuse hindamisel juhindutakse põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest ja Paikuse Kooli hindamisjuhendist. Huvitunni täpsema hindamisjuhendi paneb õpetaja õpilastele tutvumiseks e-päevikusse.

ÕPIOSKUSTE AINEKAVA ÜLDOSA

Õppeaine kirjeldus

Õpioskuste tunnid toimuvad 4. klassides I poolaastal 2 tundi nädalas ja II poolaastal 1 tund nädalas.

Õpioskus on suutlikkus oma õppimist ise juhtida: seada eesmärgid, õppimist kavandada, jälgida oma õppimisprotsessi, kontrollida ja hinnata oma õpitulemusi ning oma tegevust korrigeerida.

Õpioskused on õppimisel vajaminevad oskused, mis aitavad õpitavat omandada, mõista, seostada, kasutada ja teadvustada. Õpioskuste õpetamine hõlmab õpistrateegiaid, nende selgitamist õpilastele, kasulikkuse mõtestamist ja praktilist kasutamist.

Õpioskused hõlmavad:

- alusõpioskused (baasoskused) – lugemis-, kirjutamis-, kõnelemis-, kuulamis-arvutamise-, mõõtmise-, vaatlusoskus. Ka õpiku, sõnastiku, arvuti kasutamise oskus, probleemide lahendamise oskus, info hankimise oskus jne.
- tunnetuslikud õpioskused – tunnetuse tahtelise juhtimise oskused (tähelepanu, mälu, mõtlemise ja fantaasia aktiveerimise oskused, keskendumisoskused jne.)
- organisatsioonilised õpioskused – õppimise ja puhkamise režiim, erinevate õpitegevuste sobiv järjestamine ja jaotamine, õppimise planeerimine, õppimishügieen, infokartoteekide ja konspektide koostamine jne.
- sotsiaalsed õpioskused – oskus teisi kuulata, oskus lülituda mõttevahetusse, oskus koostööd teha, kaaslast motiveerida.

Teadmised, oskused ja hoiakud

Õppimine on teadmiste või oskuste omandamine läbi õpingute, praktilise kogemuse või tundide kaudu. Õppida saab koolis, õppida saab ise või koos sõpradega. Õppida saab midagi tehes, oma töökohal, valmistudes eksamiks, lihtsalt kodutööd tehes või mingi muu kogemuse kaudu. Enese õpioskuste tundmine aitab paremini õppida.

II kooliaste

Õppetöö eesmärgid:

Õpioskuste tunni eesmärgid:

- 1) toetada läbi erinevate meetodite õpilaste funktsionaalset lugemisoskust;
- 2) suutlikkus organiseerida õppekeskkonda ja hankida õppimiseks vajaminevat teavet;
- 3) planeerida õppimist ning seda plaani järgida;

- 4) kasutada õpitud, sealhulgas õpioskusi- ja strateegiaid erinevates kontekstides ning probleeme lahendades;
- 5) analüüsida enda teadmisi ja oskusi, tegevusi ja nõrkusi ning selle põhjal edasiõppimise vajadust.

Eesmärkide saavutamiseks rakendatakse õpioskuste tunnis õpitud integreeritult kõikides ainetundides. Selle jaoks teeb õpioskuste õpetaja koostööd teiste aineõpetajatega, et tunnis õpitud õpistrateegiad ja -oskused saaksid rakendatud erinevates ainetundides. Regulaarselt tegeletakse püstitatud eesmärkide saavutamisele olenevalt tunni teemast. Olulisim ülesanne on toetada iga õpilase eneseusku ja õpimotivatsiooni.

Õppesisu:

- Tähelepanu arendamine;
- Taju arendamine;
- Mälu arendamine (nt mõistatuste, ristsõnade lahendamine)
- Mõtlemise arendamine (nt rühmitamine)
- Loovülesanded (objektile uute kasutusviiside väljamõtlemine);
- Funktsionaalse lugemisoskuse arendamine;
- Ruumilise mõtlemise arendamine (geomeetrilised kujundid, tangramülesanded)
- Ajas orienteerumise oskuse arendamine Intellektuaalsete oskuste arendamine (erinevate andmete, seisukohtade võrdlemine, asjakohaste küsimuste esitamine) Andmete kogumise oskus erinevatest allikatest, ka vaatluse teel, saadud informatsiooni tõlgendamine, kriitiline hindamine, suuline ja kirjalik esitamine;
- Otsuste langetamise oskus-erinevate lahenduste kaalumine, otsuste võimalike tagajärgede nägemine;
- Fakti ja arvamuse eristamine;
- Arutlus- ja analüüsioskuse arendamine;
- Kaardi, teabematerjali (sõnastike, otsingumootorite, Interneti) kasutamisoskus; Kokkuvõtete, üldistuste, prognooside tegemine.

Arvestuse vorm/hindamine:

Õpitulemuse hindamisel juhendatakse põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest ja Paikuse Kooli hindamisjuhendist.