

X AINEVALDKOND „VALIKAINED“

1. Informaatika

1.2. Õppeaine kirjeldus

Põhikoolis on informaatika õppimisel eesmärgiks õpi- ja töökeskkonna kujundamiseks vajalike info- ja kommunikatsioonivahendite rakendamise oskuste omandamine, mis võimaldaks põhikooli lõpetajal teha samme IKT-valdkonna karjääri suunal või toetaksid innovaatiliste lahenduste leidmist ning rakendamist teistes valdkondades.

Informaatikakursus on 35 tundi.

Informaatikat õpitakse 3., 4., 5. ja 8. klassis.

1.2. Õppe- ja kasvatustöö eesmärgid

Põhikooli informaatikaõpetusega taotletakse, et õpilane:

- 1) mõistab tehnoloogia tööpõhimõtteid ning valdab peamisi võtteid igapäevases õppetöös infot otsides, töödeldes ja analüüsides ning taasesitades;
- 2) loob, salvestab, taasesitab ja jagab tehnoloogiliste vahendite abil eesmärgist lähtuvalt digitaalset sisu privaatsusnõudeid järgides;
- 3) teadvustab ning väldib digitaalses keskkonnas tegutsedes tekkida võivaid riske tervisele, turvalisusele ja isikuandmete kaitsele;
- 4) omab vajalikke oskusi ja teadmisi õpiteeks ja karjäärivalikuks.

1.3. 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 lõimitakse tehnoloogiat ja innovatsiooni läbiva teemana teistesse õppeainetesse.

1.4. Hindamise põhimõtted

Hindamisel lähtutakse vastavatest põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest. Informaatika õpitulemuste saavutatuse kohta antakse õpilasele tagasisidet õppeprotsessi käigus, lähtudes õpilase õpiülesannetest. Kokkuvõtvalt hinnatakse trimestri lõpus.

1.5. Õpikeskkond

Informaatikatunnid toimuvad arvutiklassis, mis on varustatud internetiühendusega arvutitega. Arvutid on varustatud kõrvaklappide ja mikrofoniidega. Klassiruumis on projektor ja kõlarid.

1.6. Õppesisu

Tundides käsitletavad teemad kavandatakse õpetaja töökavas.

1.7. Õpitulemused

3. klass.

Õpilane: kirjeldab, kuidas toimib internet, mis on arvuti riistvara ja tarkvara, toob näiteid digitehnoloogia turvalisest ja oskuslikust kasutusest infoühiskonnas; leiab internetist sobiva teksti, pildi, video, animatsiooni ja viitab selle allikale; loob, vormistab, salvestab, taasesitab nii individuaalselt kui ka koostöös eri liiki digitaalset sisu (tekst, pilt, esitlus, video, animatsioon jne) ja jagab seda, järgides hea tava ja digiohutuse nõudeid; kirjeldab ja väldib digivahendite kasutamisega seotud riske; kasutab veebikeskkondi ja e-teenuseid hea tava ja digiohutuse nõuetele vastavalt, pöördub probleemi ilmnemisel või selle kahtlusel abi saamiseks vanema, õpetaja või mõne abi andva institutsiooni poole.

4. klass.

Õpilane: vormistab ja salvestab digitehnoloogia abil erinevaid tekste, esitlusi ja digimeedia loovtöid ning jagab neid, järgides autoriõigusi ja digiohutuse nõudeid; teeb etteantud andmete põhjal lihtsamat tabelitöötlust, kasutades õpitud valemeid ja esitades tulemusi sobivate graafikute abil; teab programmeerimise põhimõisteid ja rakendab praktilises tegevuses algoritme ja programmi loomise etappe ühe haridusliku programmeerimiskeele/arenduskeskkonna näitel ja/või haridusrobotitega; teab ja väldib kübermaailmas valitsevaid riske, haldab ja kaitseb oma digitaalset identiteeti ja ohtude realiseerumisel oskab neile adekvaatselt reageerida; selgitab seadmete väärkasutamisest tekkida võivaid terviseriske ning arvestab nendega.

5. klass.

Õpilane: vormistab ja salvestab digitehnoloogia abil erinevaid tekste, esitlusi ja digimeedia loovtöid ning jagab neid, järgides autoriõigusi ja digiohutuse nõudeid; teeb etteantud andmete põhjal lihtsamat tabelitöötlust, kasutades õpitud valemeid ja esitades tulemusi sobivate graafikute abil; teab programmeerimise põhimõisteid ja rakendab praktilises tegevuses algoritme ja programmi loomise etappe ühe haridusliku programmeerimiskeele/arenduskeskkonna näitel ja/või haridusrobotitega; teab ja väldib kübermaailmas valitsevaid riske, haldab ja kaitseb oma digitaalset identiteeti ja ohtude realiseerumisel oskab neile adekvaatselt reageerida; selgitab seadmete väärkasutamisest tekkida võivaid terviseriske ning arvestab nendega.

8. klass.

Õpilane: kasutab eesmärgipäraselt kooli, raamatukogu, kohaliku omavalitsuse ja riigi e-teenuseid ning ühismedia teenuseid, järgides seejuures digiohutuse nõudeid; kujundab personaalse õpikeskkonna, kasutades tasuta veebiplatvorme ja rakendusi; kirjeldab uute tehnoloogiate (nt asjade internet, 3D, liit- ja virtuaalreaalsus) toimimist ja olulisust ühiskonnas; panustab meeskonnaliikmena digitaalse loovtöö tegemisse (nt robootika, asjade interneti, veebisaidi, animatsiooni vms kujul) kas programmeerija, disaineri, stsenaristi, kunstniku vm rollis; 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.

2. Valikaine rahatarkus

2.1. Aine maht

6. klass 1 nädalatund

2.2. Õpitulemused

Raha, maksevahendid ja finantsteenused

Õpilane: teab Eestis ja mõningates mõningates teistes riikides käibel olevaid rahatähti ja rahaühikute nimetusi; teab, et erinevatel rahaühikutel on oma väärtus, mis on ajas muutuv; oskab otsida ja kasutada veebipõhiseid finantsidega seotud kalkulaatoreid (nt valuutakalkulaator, palga ja maksude kalkulaator); teab, et raha laenamine on seotud isikliku vastutuse ja erinevate riskidega (nt kõrged riskid, makseraskused).

Tulud ja kulud

Õpilane: teab, et raha teenitakse erinevate tegevustega; on tutvunud erinevate ametitega ning teab, et inimestel on erinev sissetulek; teab mõisteid bruto- ja netopalk; teab ametlikke vaesuse määratlusi (absoluutne vaesus, suhteline vaesus); teab, et sarnastel toodetel või teenustel võivad olla erinevad hinnad; oskab valida soodsaima toote, võttes arvesse hindade esitamise erinevaid võimalusi (kilohind, tükihind, 100 g hind, soodushind); oskab ära tunda mõned levinumad petuskeemid ja reklaamitrikid (nt püsimaksega nõustumine veebiportaalil/mängus).

Eelarve, finantsplaneerimine ning investeerimine

Õpilane: teab, mis on eelarve; oskab seada konkreetseid säästmiseesmärke ja kavandada säästmist; võrdleb kahe erineva poe hindasid ja vaatleb hinnamuutust mingi perioodi möödudes; oskab koostada isiklikku kuueelarvet arvestades igapäevaseid kulutusi; oskab koostada etteantud andmete alusel koduse majapidamise ja pere eelarvet; oskab koostada ürituse ja/või reisi eelarvet; teab, mis on investeerimine.

3. Valikaine draamaõpetus

3.1. Ainevaldkonna pädevus

Draamaõpetus aitab arendada kujutlusvõimet, loovust, fantaseerimisoskust, annab võimaluse ennast loovalt väljendada, aktiveerib algatusvõimet ja katsetamise julgust. Läbi erinevate mängude, etüüdide ja lavastuste õpetab lahendama mittestandardseid probleeme, suurendab vaatlus- ja analüüsioskust, aitab paremini mõista oma igapäevast käitumist. Draamatund aitab kujundada klassikollektiivi, andes õpilasele võimaluse õppida koostööoskusi ning üksteise mõistmist. Draamaõpetuse kaudu arendavad õpilased nii oma füüsilisi, emotsionaalseid kui ka intellektuaalseid võimeid.

3.2. Õppe-eesmärgid

Draamaõpetuse eesmärk on anda lastele võimalus eneseväljenduseks. Õpitakse tundma oma keha ja vaimu ning võimalusi nende arendamiseks. Draamaõpetuse tundides kasutatakse õpilaste aktiveerimiseks erinevaid meetodeid. Kasutatakse liikumist ja mängu, mille kaudu on lapsel võimalus ennast avastada. Erinevate ülesannete täitmisel omandatakse uusi oskusi ja vajalikke teadmisi. Emakeele väärtustamine: emakeele rikkus, ilmekus ja ilu; oskus emakeeles oma mõtteid ja tundeid väljendada; sõnade väärtuse ja jõu kogemus.

Erinevate kunstide – sõna, muusika, kujutav kunst, liikumine

Loovuse arendamine: suhtlemise- ja rollimängud, etüüdid.

Sotsiaalse koostöö ja ühise vastutuse kogemine.

Õppeaine ajaline maht on 1 tund nädalas (kokku 35 tundi)

3.3. Üldpädevuste kujundamine

Draamaõpetus arendab olulisi õpipädevusi: kuulamisoskust, oma arvamuse kujunemist ja sõnastamist, suulist ja füüsilist eneseväljendust. Enesemääratluspädevuse ja ettevõtlikkuspädevuse ning vastutustunde kujunemist toetatakse õpilaste igapäevaelust lähtuvate eakohaste probleemide arutamise, seisukohavõtu ja lahenduste otsimisega. Ettevõtlikkuspädevuse kujunemist soodustab õpilaste osalemine rühmatöös, mis eeldavad õpilaste omaalgatust ja aktiivsust. Suhtluspädevus areneb suulise suhtluse oskusi arendades, suhtluspartneri arvestamist ning sobiva käitumisviisi valikut, oma seisukohtade esitamist ja põhjendamise oskust.

3.4. Lõiming

Lõiming teiste valdkonnapädevuste ja ainevaldkondadega

emakeel – mälu treening ja diktsiooni arendamine; väljenduslikkus ja esinemisjulgus

kirjandus – kirjalike tekstide kasutamine (jutud, dramaturgilised tekstid, luuletused jms)

kehaline kasvatus – üldfüüsiline ettevalmistus, vastupidavus; koordineerimine

kunstiõpetus – kunstiliste elementide kasutamine, rekvisiidid ja lavakujundus elementide kasutamine

muusika - muusika kasutamine erinevates loovülesannetes

Draamaõpetuses omandatud oskusi saab kasutada eelkõige muusikaõpetuses, eesti keeles ja kirjanduses, võõrkeeltes, inimeseõpetuses, ajaloo, ühiskonnaõpetuses, kehalises kasvatuses.

3.5. Läbivad teemad

„Väärtused ja kõlblus“ ning „Kultuuriline identiteet“ on ainevaldkonna eriomased teemad, mida käsitletakse läbivalt. Läbiva teema „Elukestev õpe ja karjääri planeerimine“ eesmärgiseadega on kooskõlas kõik ainevaldkonnas taotletavad pädevused: õpipädevus, suuline eneseväljendusoskus, kehakeele kasutamine. Arendatakse õpilaste suhtlus- ja koostööoskusi, suutlikkust oma arvamust kujundada ja väljendada ning probleeme lahendada. Õppetegevus võimaldab õpilasel märgata oma aine spetsiifilisi kalduvusi ning arendada loomevõimet. Läbivate teemade „Keskkond ja jätkusuutlik areng“ ning „Tervis ja ohutus“ käsitus taotleb õpilase kujunemist sotsiaalselt aktiivseks, keskkonnateadlikuks, vastutustundlikuks ning tervist ja turvalisust väärtustavaks inimeseks.

3.6. Õppeaine kirjeldus

Draamaõpetuse eesmärk on anda õpilastele võimalus eneseväljenduseks tegevuse kaudu. Draamaõpetuses õpitakse tundma oma keha, tundeid ja mõtlemist ning võimalusi nende arendamiseks. Tähelepanu on suunatud keha arendamisele, liikumisele ja mängule. Põhiülesandeks on suunata õpilane ennast analüüsima ja kujundada väärtushinnanguid, samuti anda võimalus loominguliseks väljenduseks.

Draamaõpetus peab aitama õpilasel: õppida tundma ennast, oma võimeid, kalduvusi, soove, huvisid ja neid arendama; oma käitumist ja suutlikkust seda analüüsida; arendada õpilase psüühilisi protsesse.

Draamaõpetus peab andma õpilasele oskuse: töötada koos kaaslasega ja grupis; jagada ülesandeid ja tegevust omavahel kooskõlastada; leida ühiseid lahendusi; arvestada kaaslase eripära ja võimetega; distsiplineerida ennast koos tegevustes; esitada küsimusi ja avastada.

Draamaõpetus toetab: väärtuskasvatust, käitumisreeglite ja kultuuriliste tavade järgimist; väärtushinnangutele põhinevate otsuste ja järelduste tegemist.

Draamaõpetus aitab toetada õpilase: eneseusu kujunemist; tegutsemis- ja õpimotivatsiooni kujunemist.

Draamaõpetuse kaudu: äratatakse õpilaste huvi teatri kui kunstiliigi vastu; tutvustatakse selle erinevaid väljendusvahendeid.

Draamaõpetus aitab: mängude ja ülesannete kaudu elada sisse õpilase rolli; omandada õppimiseks vajalikke oskusi.

3.7. Õppesisu

Kõne: hääletugevus, kõneselgus, väljenduslikkus; enese, oma pere, sõbra, kaaslase tutvustamine; fantaasia tegelase tutvustamine; tegevuse ja valiku põhjendamine; pildi ja situatsiooni kirjeldamine.

Kuulamine: häälte, kõne, muusika, teksti, sosina kuulamine; kajamängud; kuuldu järgi tegutsemine.

Keha, kehakeel: tasakaal, rütm, koordinatsioon (harjutused, mängud, tegevused); matkimismängud: miimika kasutamine, pantomiim, žest (olukordade, esemete, tööde, tegevuste kujutamine liikumise kaudu); muusikaline liikumine; kujutlusmängud; taju ja tähelepanu arendamine: esemete äratundmine, kirjeldamine kompimise, nuusutamise, maitsmise, kuulamise ja vaatlemise alusel.

Eneseanalüüs: oma tunnete ja meeleolu kirjeldamine; oma tegevusele, olukordadele ja situatsioonidele hinnangu andmine (lähtuvalt ülesandest); oma hinnangu põhjendamine; rühmatöö: tekstide koostamine jutu, situatsioonide, märksõnade või pildi järgi.

Liikumine, tegutsemine: olukorra lavastamine, etüüdid: esemete küsimine, laenamine, mängukaaslaseks saamine, tüli, leppimine, reageerimine teise eripärasele käitumisele või riietumisele, hügieeninõuete eiramised, hädaabi kutsumine, abi palumine; käitumissituatsioonide mängimine, olukordade kujutamine perekonnas, klassis, koolis, liikluses, külas, tänaval, poes, looduses; mängudes ja improvisatsioonides osalemine; rollimäng, kus tegelasteks on mänguasjad, õppetarbed; jäljendatakse kaasõpilasi, oma vanemaid, õpetajaid; kujutatakse loomi, esemeid, nähtusi; muusikaline improvisatsioon, liikumine, laulumängud, liikumismängud; kirjutamine kehakirjas, skulptuuri kujutamine.

3.8. Õpitulemused

Õpilane: oskab ja soovib ennast selgelt ja arusaadavalt väljendada; oskab tegutseda üksi ja koos teistega, paaris ja rühmas; oskab kaaslast kuulata, teda tunnustada, arvestades kaaslase eripära; tunneb rõõmu liikumist, loovast eneseväljendusest ja tegevusest; tahab ja oskab osaleda mängudes, koostevõrgudes, rollimängudes, improvisatsioonides ja lavastustes; suhtub endasse ja kaaslastesse positiivselt, on viisakas, peab kinni kokkulepetest ja reeglitest; oskab analüüsida ennast, oma ja kaaslase käitumist ning tundeid, oma osalust koostöös ja töö tulemuslikkust; oskab koostada tutvustust, kirjeldust, loovjuttu, dialoogi; teab oma võimeid, soove, kalduvusi, huvisid; oskab kasutada oma keha, miimikat ja žeste mõtete ja tunnete väljendamisel; oskab kuulata ja kuuldest järeldusi teha ja vastavalt tegutseda; on tuttav põhiliste teatrikunsti liikidega; teab oma tugevaid ja nõrku külgi, püüab selgusele jõuda oma huvides ja püüdlustes; oskab olukorrale vastavalt kasutada häält, miimikat, žeste ja keha oma mõtete ja tunnete väljendamisel; oskab ja tahab teha koostööd, meeskonnas tegutseda erinevates rollides, tunneb rõõmu loovast tegevusest; peab kinni kokkulepetest ja meeskonnas kehtestatud reeglitest, tunnetab vastustust oma tegude eest, on positiivne ja arvestab kaaslastega; tunnustab inimeste vaadete ja olukordade erinevusi, mõistab kompromisside vajalikkust ja on valmis neid looma; mõistab oma rolli pereliikmena, sõbrana, kaaslasena, õpilasena; tunneb 2-3 suhtlusvõtet, oskab neid kasutada vastavalt situatsiooni iseärasustele.

3.9. Hindamine

Hindamine on õppeprotsessi osa, mille kaudu toetatakse õpilase õppimist ja arengut. Hindamisel saadakse ülevaade õpitulemuste saavutatusest ja õpilase individuaalsest arengust ning toetatakse selle kaudu õpilase kujunemist positiivse minapildi ja adekvaatse enesehinnanguga ennastjuhtivaks õppijaks.

Draamatunnis hinnatakse õpilast kujundava hinnanguga, kus õpilane saab õppeprotsessi käigus suulist ja kirjalikku tagasisidet oma õpitulemuste saavutamise taseme ning tugevate külgede ja arenguvõimaluste kohta.