



KALMETU KOOL

VALIKAINED

SOTSIAALSED OSKUSED, 1. klass

Õppeaine õpetamise eesmärk on kujundada õpilastes eakohane sotsiaalvaldkondlik pädevus: suutlikkus mõista toimuvate muutuste põhjusi ja tagajärgi; järgida üldtunnustatud käitumisreegleid; kujundada oma arvamust, mõista oma tundeid ja emotsioone ning nendega toime tulemine tervislikul viisil.

Õppeaine lõpuks õpilane:

- 1) käitub üldtunnustatud sotsiaalsete normide ja suhtlemistavade järgi, mis aitavad toime tulla eakaaslaste hulgas, perekonnas, kogukonnas ning ühiskonnas;
- 2) on omandanud teadmisi ja oskusi enesekontrolli, enesekasvatuse, oma võimete arendamise kohta ning suhtub positiivselt endasse ja teistesse;
- 3) mõistab põhjus-tagajärgseost.

Hindamine

Õppeaine hindamisel lähtutakse ainekava õpitulemustest, mida kontrollitakse lõimitult teiste õppeainetega. Tagasisidet õpitulemuste omandamisele antakse nii suuliselt, kui kirjalikult. Hindamine lähtub õppekava üldosast ja on mitmeeristav.

Sotsiaalsed oskused 1. klass			
Ainemaht: 1 tund nädalas, 35 tundi aastas			
Õpitulemused	Teema	Õppesisu	Maht
1. Õpilane mõistab, mida tähendab sotsiaalsete oskuste tund. 2. Õpilane mõistab tunnireegleid ja oskab neid nimetada.	Mis on sotsiaalsed oskused?	Mida kujutab endast sotsiaalsete oskuste tund? Klassiga tutvumine. Tunni reeglid.	1 tund
1. Õpilane oskab nimetada 6 põhiemotsiooni. 2. Õpilane oskab tuua näiteid asjades, mis tekitavad emotsioone.	Tunded ja emotsioonid.	Sissejuhatus emotsioonidesse. 6 põhiemotsiooni. Mis tekitavad meis emotsioone?	4 tundi

1. Õpilane teab vähemalt ühte emotsioonide toimetuleku viisi. 2. Õpilane oskab enda emotsioone sõnadega väljendada.	Emotsioonidega toimetulek ja väljendamine	Millise on emotsioonide toimetuleku viisid? Kuidas reageerida teiste emotsioonidele? Rahunemisvõtted.	3 tundi
1. Õpilane teeb koostööd klassikaaslastega 2. Õpilane omandab oskuse kuulata juhiseid ja nende järgi ülesandeid täita	Koostöö tegemine.	Milline on minu klass? Koostööharjutused.	2 tundi
1. Õpilane mõistab, millised on head sotsiaalsed oskused 2. Õpilane analüüsib, millised on praegusel hetkel tema sotsiaalsed oskused	Vajalikud eakohased sotsiaalsed oskused.	Mis on sotsiaalsed oskused? Millised on minu sotsiaalsed oskused?	2 tundi
1. Õpilane saab aru, miks on emotsioonide reguleerimine oluline. 2. Õpilane oskab vähemalt ühte võtet, kuidas oma emotsioone reguleerida.	Eneseregulatsiooni arendamine	Mis on eneseregulatsioon? Kas teiste käitumine mõjutab meid? Heaskiit ja tähelepanu.	2 tundi
1. Õpilane oskab toime tulla konflikti olukordades. 2. Õpilane saab aru põhjus-tagajärgseosest.	Probleemide lahendamine	Koolis tekkivad probleemid. Probleemilahendusmeetodid. Põhjus- tagajärgseos	4 tundi
	KiVa tunnid – erinevus on rikkus	Erilised inimesed meie ümber. Austus ja leppimine.	3 tundi
1. Õpilane teab, mis on tugevad tunded. 2. Õpilane oskab oma tundeid kirjeldada. 3. Õpilane oskab tugevate tunnetega toimetuleku tehnikaid.	Tugevad tunded	Kuidas reageerida enda ja teiste tugevatele tunnetele? Juhtumite lahendamine.	3 tundi
	“Ei” ütlemine	Kuidas seista enda vajaduste eest? Millised olukorrad	2 tund

		nõuavad ei ütlemist? Millal ma pean seisma enda eest?	
1. Õpilane teab, mida tähendab grupp. 2. Õpilane mõistab grupi tähtsust koolis. 3. Õpilane on suuteline tegema koostööd klassikaaslastega.	Klass kui grupp	Milline on minu klass? Mis teeb meid eriliseks? Grupitööoskuse arendamine. Rollimängud.	3 tundi
1. Õpilane oskab analüüsida oma sotsiaalseid oskuseid. Õpilane teab vähemalt ühte viisi, kuidas ühte oskust arendada.	Sotsiaalsete oskuste hindamine	Analüüs ja hindamine. Millised on minu oskused? Arendamisvõimalused.	2 tundi

ÕPIOSKUSED

Õppeaine kirjeldus

Valikaine “Õpioskused” raames arendatakse õpilase õpipädevust (PRÕK § 4 (4)) ehk võimet iseseisvalt enda õppimist juhtida. Õppimisega seotud teadmisi, oskusi ja hoiakuid, mille arendamisega valikaine raamest tegeletakse võib eristada järgmiselt:

1. Pädevused, mis on vajalikud õppimise alustamisel: hoiak, et õppimine on võimalik, oskus reguleerida õppimisega seotud emotsioone, oskus reguleerida ja hoida õpimotivatsiooni.

2. Pädevused, mis on vajalikud õppimise ajal: oskus luua õppimiseks soodne keskkond, oskus aega planeerida, mõista abi küsimise vajalikkust ning osata seda küsida, teadmised info meeldejätmise ja töötlemise strateegiatest ning oskus neid kasutada.

3. Pädevused, mis on vajalikud õppimise järel: oskus õppimise protsessi ja õpitut analüüsida ning vajadusel õppeprotsessi muuta.

(Jõgi, Aus 2015, Pintrich 1999, Zimmermann 2002)

Hindamine

Õpioskuste õppeaine hindamisel lähtutakse ainekava õpitulemustest, mida kontrollitakse lõimitult teiste õppeainetega. Tagasisidet õpitulemuste omandamisele antakse nii suuliselt, kui kirjalikult. Hindamine lähtub õppekava üldosast ja on eristav.

Kirjandus

1. Jõgi, A.-L., & Aus, K. (2015) Õpipädevus. Kogumikus: E. Kikas & A. Toomela (toim.-d), Õppimine ja õpetamine kolmandas kooliastmes. Üldpädevused ja nende hindamine, lk 112–147. Tallinn: Eesti Ülikoolide Kirjastus.

2. Pintrich, P. R. (1999). *The role of motivation in promoting and sustaining self-regulated learning. Journal of Educational Research*, 31, 459-470.
3. Zimmerman, B. J. (2002). *Becoming a self-regulated learner: An overview. Theory into Practice*, 41, 64-70.

Õpioskused 2. klass		
Ainemaht: 1 tund nädalas, 35 tundi aastas		
Õpitulemused	Teema	Õpieesmärgid
Omandatud funktsionaalse lugemise oskus. Teab erinevaid õpistrateegiaid, oskab neid kasutada, on motiveeritud õppima. Oskab organiseerida õppekeskkonda ja hankida õppimiseks vajaminevat teavet, planeerida õppimist ning oskab oma püstitatud eesmäärke täita Leiab vastuseid v koostab ise küsimusi, analüüsida enda teadmisi ja oskusi, tugevusi ja nõrkusi ning selle põhjal edasiõppimise vajadust. Oskab anda oma tööle hinnangut. Teab, kust leida infot õppimise kohta, oskab kasutada e-keskkondi. Oskab leida vastuseid küsimustele, otsides infot artiklitest, lugemispalast, googlest jm	Õppimine kui protsess. Õpistrateegiad. Sügav või pinnapealne õppimine. Õppimise motiivid Õppimise meetodid ja võtted. Õpperuum, õppevahendid, õppegrupid, digitaalsed õpikeskkonnad. Õppematerjal. Õpik, harjutusvihik, töövihik, e-õppeobjektid. Töötab klassiruumis, õuesõppel, raamatukogus, arvutiklassis.	Kursusega taotletakse, et õpilane: 1) väärtustab õppimist elukestva protsessina; 2) arendab oma õpioskusi, suhtlemisoskusi, koostöö-, otsustamis- ja infoga ümberkäimise oskusi; 3) arendab soovi ja oskust endale eesmäärke seada ja nendeni jõudmiseks süsteemselt tegutseda; 4) võtab teadlikult vastutuse oma õppimise eest; 5) teadvustab oma õppimise eripära, õpistiili; 6) on kujundanud positiivse enesehinnangu ja motiveerib ennast õppima; 7) on teadlik erinevatest õppemeetoditest, 8) oskab ja kasutab asjakohast informatsiooni õppimiseks, oma teadmiste laiendamiseks;

Õpioskused 5. klass

Ainemaht: 1 tund nädalas, 35 tundi aastas

Õpitulemused	Õppesisu	Õpieesmärgid
1. Õpilane mõistab õppima õppimise vajadust 2. Õpilane omandab juurdekasvumõtteviisi 3. Õpilane mõistab, mis iseloomustab efektiivset õppijat	Mis on õppimine? Mis on õpioskus? Mis iseloomustab efektiivset õppijat.	Edukaks õppimiseks vajalike hoiakute kujundamine 2t
1. Õpilane mõistab, millises keskkonnas on tal kõige efektiivsem õppida 2. Õpilane analüüsib oma keskendumisvõimet ning oskab kasutada keskendumisharjutusi oma õpivõime suurendamiseks	Milline on soodne õpikeskkond? Keskendumisharjutused	Soodsa õpikeskkonna loomise oskuse arendamine 3t
1. Õpilane mõistab eesmärkide vajadust ning oskab neid püstitada 2. Õpilane oskab analüüsida eesmärkide täitumist 3. Õpilane oskab eesmärkide luhtumisest järeldusi teha ning oma käitumist korrigeerida	Mis on lühiajaline ja mis pikaajaline eesmärk? Miks eesmärke vaja on? Koostab pikaajalisi ja lühiajalisi tegevuskavasid oma õpieesmärkide saavutamiseks.	Ajaplaneerimisoskuse arendamine ja eesmärkide seadmine 3t
1. Õpilane mõistab, et inimesed õpivad erinevalt 2. Õpilane analüüsib enda oskuseid ja võimeid 3. Õpilane tuvastab endale sobivaid õpistiile	Milliseid õpistiile on olemas? Enda õppimisviisi tundmaõppimine	Õppimise kavandamise oskuse arendamine 3t
1. Õpilased oskavad infot otsida ja selle usaldusväärsust ja kasulikkust hinnata. 2. Õpilased tutvuvad lugemisstrateegiatega ning oskavad neid kasutada 3. Õpilased analüüsivad, milline on hea meeskonnatöö ning oskavad meeskonnatööd organiseerida. 4. Õpilased saavad meeskonnana õpioskuste olümpiaadil osalemise kogemuse	Kuidas infot otsida ja hinnata. Kuidas eesmärgipäraselt lugeda? Milline on hea meeskond? Milline on efektiivne meeskonnatöö? Kuidas meeskonnatööd organiseerida? Refereerimine ja viitamine Õpioskuste olümpiaadiks valmistumine	Meeskonnas õppimise oskuste arendamine lugemisstrateegiatega arendamine ja info otsimine 7t

1. Õpilane teab, mis iseloomustab õpistrateegiaid. 2. Õpilane teab mõningaid märkmetehnikaid ning inkorporeerib neid oma õppimisse 2. Õpilane analüüsib ja arendab oma funktsionaalse lugemise oskust ning oskab kasutada mõningaid kiirlugemise võtteid 3. Õpilane teab mõningaid mälutehnikaid ning oskab neid oma õppetöös rakendada	Mis on õpistrateegia? Märkmetehnikad Kiirlugemise võtted Mälutehnikad	Õpistrateegiate arendamine 8t
1. Õpilane oskab end ja end ümbritsevat analüüsida 2. Õpilane eristab fakti ja arvamust 2. Õpilane suudab formuleerida ja avaldada oma arvamust 3. Õpilane oskab luua põhjus-tagajärg seoseid	Arvamus ja fakt Oma arvamuse avaldamine nii kirjalikult kui suuliselt Otsuste tagajärgede analüüsimine Kokkuvõtete, üldistuste, prognooside tegemine, tulemuste hindamine	Otsuste langetamise oskus – erinevate võimaluste kaalumine 4t
1. Õpilane oskab õppimisele loovalt läheneda	Mis on mõtlemine? Mis on loovus? Asjadele uute kasutusviiside mõtlemine Molutamise olulisus loovusele	Mõtlemisoskuse arendamine tervikuna - loovülesanded 5t

Õpioskused 7. klass		
Ainemaht: 1 tund nädalas, 35 tundi aastas		
Õpitulemused	Teema	Õpieesmärgid
1. Õpilane mõistab õppima õppimise vajadust 2. Õpilane omandab juurdekasvumõtteviisi 3. Õpilane mõistab, mis iseloomustab efektiivset õppijat	Mis on õppimine? Mis on juurdekasvumõtteviis ja miks see on oluline? Mis on õpioskus ja kuidas seda kujundada? Mis on õpimotivatsioon? Mis on õpistrateegiad?	Edukaks õppimiseks vajalike hoiakute kujundamine 2t
1. Õpilane oskab püstitada õpieesmäärke	Õpieesmärgi püstitamine Enese motiveerimise strateegiad	Õppimise kui tahtelise tegevuse etappide tundma õppimine 4t

2. Õpilane analüüsib miks ta õpib ja oskab end õppimisel motiveerida 3. Õpilane teab, milline on tema jaoks hea õpikeskkond ning oskab seda konstrueerida 4. Õpilane oskab oma õppetegevust planeerida 5. Õpilane oskab oma õppetegevust analüüsida ning seda vajadusel korrigeerida	Õpikeskkonna loomine Õppetegevuse planeerimine Eesmärgi saavutamise analüüs	
1. Õpilane oskab erinevatest allikatest infot otsida. 2. Õpilane oskab allika sisu usaldusväärsust ja kasulikkust hinnata 3. Õpilane kasutab lugemisstrateegiaid ja kiirlugemise tehnikaid ning arendab enda funktsionaalse lugemise oskust 4. Õpilane oskab erinevate allikate põhjal küsimustele vastata 5. Õpilane oskab vastuseid oma sõnadega kirja panna 6. Õpilane oskab kasutatud materjalidele viidata	Info otsimine Info ja sisu hindamine Lugemisstrateegiad ja kiirlugemistehnikad Info tõlgendamine Allika põhjal küsimustele vastamine Finants- ja loodusteaduslik kirjaoskus Refereerimine Viitamine	Infokirjaoskuse arendamine 8t
1. Õpilane tutvub erinevate õppimisstiilidega ning analüüsib enda õpistiili. 2. Õpilane analüüsib, mis iseloomustab head meeskonda. 3. Õpilane oskab oma meeskonnaliikmete õpistiile, oskusi ja hoiakuid analüüsida ning selle põhjal meeskonnatööd planeerida. 4. Õpilane arendab oma kuulamis ja väitlusoskust. 5. Õpilane oskab end meeskonnas kehtestada 6. Õpilane saab kogemuse meeskonnaga õpioskuste olümpiaadil osaleda	Millised on erinevad õppimisstiilid? Milline on hea meeskond? Kuidas meeskonnas efektiivset koostööd teha? Kuidas meeskonnatööd planeerida? Kuidas end meeskonnas kehtestada? Osalemine õpioskuste olümpiaadil	Meeskonnatöö oskuse arendamine 5t
1. Õpilane oskab tunnis iseseisvalt konspekteerida,	Info üles märkimine Konspekteerimine	Info omandamise strateegiate kasutamine

kasutades graafilisi organisatooreid ja märkmetechnikaid. 3. Õpilane saab referaadi koostamise kogemuse. 2. Õpilane teab, mis on mälu ja kuidas see töötab. 3. Õpilane mõistab millest koosneb meelepidamine ning oskab iseseisvalt kasutada mälutechnikaid.	Graafilised organisatorid Märkmetechnikad Referaadi koostamine Mis on mälu? Mälu süsteemid Unustamine Mälutechnikad	9t
1. Õpilane analüüsib, mis on mõtlemine ja mis on loovus 2. Õpilane oskab õppimisele loovalt läheneda 3. Õpilane koostab meeskonnas loovprojekti	Mis on mõtlemine? Mis on loovus? Asjadele uute kasutusviiside mõtlemine Mõlutamise olulisus loovusele Projekti koostamine	Mõtlemisoskuse arendamine tervikuna - loovülesanded 7t

KODULUGU 2. KLASS

Õppe- ja kasvatuseesmärgid

Koduloo õppeainega taotletakse, et õpilane mõistab perekonna, oma kodukohta (küla, linn, maakond) ja Eesti tähtsust; oskab väärtustada Eesti kultuuri ja seda edasi anda. Seeläbi areneb ja rikastub õpilaste tunde- ja kogemusmaailm, kujutus- ja mõtlemisvõime, loovus ja eneseväljendusoskus. Õppeaine läbinuna õpilane hoiab ja väärtustab oma perekonda, kodukohta, minevikupärandit ning väärtustab loometegevust ühiskonna ja inimese elu rikastajana.

Õppeaine kirjeldus

Kultuuriloo tundides õpitakse tundma lugusid õpilaste kodukohast, inimese ja kultuuri tekkimisest; tavaid ja kombeid eesti kultuuris; rahvakalendrit ning sellega seonduvaid traditsioone vanal ajal ning tänapäeval; peretraditsioone, seoses elutähtpäevadega. Õpitakse tundma esivanemate loodustunnetust, uskumusi ja elutarkusi, mis on tähtsad ka tänapäeval; folkloori ja selle olemust nüüdisajal.

Õppetegevust kavandades ja korraldades käsitletakse

- 1) kodukohale olulisi isikuid, looduslikke väärtusi; aasta ringi keskseid rahvakalendri pühi, nende tähistamist ja nendega seotud tavaid;
- 2) taotletakse kultuurilise järjepidevuse ja traditsioonide tundmaõppimist;
- 3) arendatakse õpilase lugemis-, kirjutamis- ja tekstimõistmisoskust;
- 4) tundides kasutatakse käelist tegevust, liikumismänge, laulmist ja muusikakuulamist.

Hindamine

Koduloo õpitulemusi hinnates lähtutakse õppekava üldosa sätetest. Õpitulemuste saavutatuse kohta antakse õpilasele tagasisidet õppeprotsessi käigus, lähtudes õpilase õpiülesannetest. Hinnatakse õpilase teadmisi ja nende rakendamise oskust, üldpädevuste saavutatust suuliste vastuste (esituste), kirjalike ja/või praktiliste tööde ning praktiliste tegevuste alusel, arvestades õpilase teadmiste ja oskuste vastavust ainekavas taotletavatele õpitulemustele.

Kokkuvõtvalt hinnatakse kursuse lõpus. Õpiülesanded võivad olla tehtud kas üksi või rühmatööna. Hindamine lähtub õppekava üldosast ja on eristav.

Kodulugu ainekava

Kodulugu 2. klass		
Ainemaht 1 tund nädalas, 35 tundi aastas		
Õpitulemused	Teema	Õppesisu
Teab oma kodu aadressi Teab, kus asub Kalmetu kool Oskab kirjeldada oma kodukohta.	Viljandimaa, Viljandi linn ja vallad. Kodukoht	Oma kodukoha tundmine, selle tutvustamine 2 t
Oskab kirjeldada oma perekonda. Teab, kuidas hoolitseda oma lemmiklooma eest.	Pereliikmed, millega nad tegelevad. (lemmik)loomad	Oma perekonna tutvustamine 1 t
Oskab kirjeldada oma kodukoha loodust. Teab, millised vaatamisväärsused on kodukülas, -linnas Teab, miks on vaja loodust ja vaatamisväärsusi kaitsta,	Loodus, loodushoiu tähtsus Vaatamisväärsused Viljandis, Viljandi maakonnas ja kodukohas.,	Kodukoha looduse ja vaatamisväärsuste teadvustamine, nende tutvustamine 2 t
Teab Kalmetu kooli eelkäijaid Teab Kalmetu endiste koolide asukohta Teab, millised on Kalmetu kooli põhiväärtused. Teab, milline oli koolisüsteem 19. ja 20. sajandil.	Kalmetu kooli ajalugu ja tänapäev Kool vanal ajal: õppeained, õppesüsteem, õppevahendid	Kalmetu kooliga seonduva teadvustamine. Vana aja koolisüsteemiga tutvumine 3 t
Teab Eesti Vabariigi ajalugu Tunneb Eesti riigi sümboleid. Tunneb riiklikke tähtpäevi ja teab, millal heisatakse riigilipp.	Eesti Vabariigi loomine ja taastamine, Vabadussõda Eesti riigi sümbolid Riiklikud tähtpäevad ja lipupäevad	Eesti kui riigi teadvustamine 4 t
Teab erinevaid rahvakalendri tähtpäevi ja nendega seonduvaid kombeid ja tavasid	Rahvakalender Kombed ja tavad Käitumine	Eestlaste kombestik ja rahvakalender. 5 t

Teab, milliseid töid tehti talumajapidamises erinevatel aastaaegadel, milliseid tööriistu oli selleks vaja.	Erinevad tööd aastaaegade kaupa, tööriistade kasutamine Ajaarvamine	Eesti talutööd ja tööriistad 3 t
Teab, millised on Eesti erinevate piirkondade rahvarõivad. Teab, millised on kodukoha rahvarõivad. Oskab nimetada rahvariiete riietusesemeid	Eesti erinevate piirkondade rahvarõivaste tutvustamine Oma kodukoha rahvarõivaste tutvustamine	Eesti rahvarõivad 4 t
Teab millesse vanad eestlased uskusid; Teab erinevaid kombeid seoses uskumustega Mõistab elavate inimeste tähtsust enda jaoks	Animism Hinged, haldjad, vee-, metsa- ja maa hoidjad Animismi mõju tänapäeva eestlaste elus	Muistne usund 3 t
Tunneb regilaulu Teab eesti rahvatantse ja rahvapille. Oskab nimetada kodukohale lähemat teatrit Teab, kus asub lähim kultuurimaja/rahvamaja ja mida seal tehakse.	Rahvalaulud, rahvatantsud, rahvapillide Laulu- ja tantsupidude tähtsus Eesti teater, seltsid ja muud kooskäimise kohad Tänapäeva rahvakultuur	Eesti kultuur 5 t
Teab eesti laste mängu. Oskab mängida grupis, peab reeglitest kinni ja austab kaaslasi.	Erinevate mängude mängimine: värvipood, kapsas, mädamuna, vanaisa vanad püksid jne	Eesti laste mängud 4 t

INFORMAATIKA

Õppe- ja kasvatuseesmärgid

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 kaitsesele;

4) omab vajalikke oskusi ja teadmisi õpiteeks ja karjäärivalikuks.

Õppeaine kirjeldus

Informaatika õppimise eesmärgiks on 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.

Informaatika õpetamise põhimõtted on:

- 1) elulähedus;
- 2) aktiivõpe ja loovus;
- 3) uuenduslikkus;
- 4) koostöö;
- 5) teadmusloome;
- 6) vaba tarkvara ja avatud sisu, sõltumatus tarkvaratootjast;
- 7) turvalisus;
- 8) lõimitus ja sidusus.

Informaatika on arvutiteadusel põhinev õppeaine, mis kuulub valikainena põhikooli õppekavas tehnoloogia ainevaldkonda. Põhirõhk on tehnoloogia praktilisel kasutusel.

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

Põhikooli informaatikaõppe sisu koosneb üldistatult kahest komponendist, mille omavahelist tasakaalustamist ainekavaga taotletakse:

- 1) raalmõtlemine – eluliste ülesannete lahendamise viis, mille puhul kasutatakse algoritmide tundmist ja rakendamist, mustrite tuvastamist, probleemi osadeks jaotamist ja üldistamist;
- 2) disainmõtlemine – kasutajakeskne, loov ja koostöine eluliste ülesannete lahendamise viis, sh probleemi määratlemine, vajaduste võrdlemine, mõtlemine, ehitamine ja katsetamine.

I kooliastmes õpetab informaatikat üldjuhul klassiõpetaja teistesse õppeainetesse lõimituna. Kalmetu Koolis on eraldi õppeainena 2. ja 3. klassis. 3. klassis käsitletakse 4 õppeteemat: „Digiseade töövahendina“, „Digikunst“, „Digitaalne ohutus“ ja „Kood“.

II Kooliastmes.....

Hindamine

Hindamisel lähtutakse õppekava üldosa sätetest. Informaatika õpitulemuste saavutatuse kohta antakse õpilasele tagasisidet õppeprotsessi käigus, lähtudes õpilase õpiülesannetest. Kokkuvõtvalt hinnatakse kursuse lõpus. Õpiülesanded võivad olla tehtud kas üksi või rühmatööna. Hindamine lähtub õppekava üldosast ja on mitmeeristav.

Soovitavalt hinnatakse informaatikaõppes:

- 1) õppe plaanipärasust, loomingulisust ja ratsionaalsust;
- 2) õppekavas ettenähtud õpitulemuste saavutamist ning seonduvate pädevuste olemasolu veenvat tõendamist;
- 3) loodud materjalide tehnilist teostust, esteetilisust ja originaalsust;
- 4) oma praktilise tegevuse mõtestamist;
- 5) õpilase isiklikku arengut kursuse jooksul.

Kasutatavad õppematerjalid:

[DIGIOPIK I KOOLIASTE](#)

[DIGIOPIK II KOOLIASTE](#)

<https://courses.cs.ut.ee/t/digiopik/Main/Digiopikust>

INFORMAATIKA AINEKAVAD

INFORMAATIKA 2. klass		
Ainemaht: 35 tundi		
Õpitulemused	Teema	Õppesisu
Õpilane: • kasutab kooli digiseadmeid järgides koolis kehtestatud reegleid, • teab oma kooli meili ja stuudiumi kasutajanime ja salasõna, • oskab stuudiumi ja office 365 keskkonda sisse ja välja logida, • kirjeldab peamisi veebiturvalisuse reegleid, • kirjeldab viise kuidas oma isikuandmeid kaitsta, • valib arvutit või nutiseadet kasutades tervisele ohutuima kehaasendi ja viisi, • kohandab arvutit või nutiseadet vajalikke seadistusi (kõrgus, eredus), • selgitab oma sõnadega mis on küberkiusamine ja kuidas end selle eest kaitsta, • küsib probleemide korral õpetajalt abi.	DIGITAALNE OHUTUS	• Digiseadmete kasutusreeglid • Kasutajanimi ja salasõna • Ohutu digiseadmete ja internetikasutus • Küberkiusamine

Õpilane: • avab veebilehitseja, • teeb vahet otsingukastil ja aadressiribal, • teeb vahet võtmesõnal ja veebiaadressil, • valib infootsinguks sobivad võtmesõnad, • teeb võtmesõna abil lihtsama infootsingu, • hindab leitud digisisu usaldusväärsust etteantud kriteeriumite alusel, • salvestab digisisu arvutisse ja nutiseadmesse, • leiab salvestatud sisu seadmest üles, • kopeerib ja kleebib märgistatud teksti etteantud kohta, • skaneerib ruutkoodi.	INFO- JA ANDMEKI RJAOSKUS	• Veebilehitseja ehk brauser • Aadressiriba, otsinguriba, lihtne infootsing • Digisisu usaldusväärsuse hindamine • Digisisu haldamine
Õpilane: • kasutab õpetajaga suhtlemiseks õppeinfosüsteemi (studium) vestlust, • kasutab õpetajaga suhtlemiseks kooli meiliaadressit, • kasutab kooli õppeinfosüsteemi õppeinfo vaatamiseks, • jagab etteantud keskkonnas digitaalset sisu (fail, link, tekst), • kasutab lihtsamaid veebipõhiseid ühistöövahendeid, • jälgib veebisuhtluses kokkulepitud reegleid, • nimetab peamisi digisuhtluse ohtusid, • väldib digisuhtluses liigsete andmete avaldamist, • kirjeldab oma sõnadega kuidas kujuneb digitaalne jalajälg.	SUHTLUS JA KOOSTÖÖ DIGIKESK KONNAS	• Suhtlemine kooli õppeinfosüsteemis • Õppeinfo jälgimine ja andmete jagamine • Lihtsamate ühistöövahendite kasutamine • Videokõne ja sobilik käitumine • Digisuhtluse ohud • Digitaalne jalajälg ja identiteet
Õpilane: • lülitab digiseadme sisse või välja, • oskab panna nutiseadme laadima, • nimetab kasutatavate seadmete nimetusi, • nimetab lihtsamaid arvutiga seotud mõisteid, • kasutab arvutihiirt (vasak- ja paremklõps, topeltklõps, lohistamine) • kasutab klaviatuuri järgides olulisemaid tekstisisestamise reegleid, • avab ja sulgeb veebi-, nutiseadme- või töölauarakenduse, • küsib probleemide korral abi.	PROBLEE MILAHEN DUS	Digiseadmete kasutamine • Veebi- ja nutiseadmerakenduse kasutamine • Arvutihiire ja klaviatuuri kasutamine • Interneti kasutamine • Graafilise kasutajaliidese lihtsamad funktsioonid
Õpilane: • teeb nutiseadmega pilti, filmi, audiofaili või animatsiooni, • joonistab arvutis või nutiseadmes pilti, • salvestab loodud digisisu seadmesse,	DIGISISU LOOMINE	• Digisisu loomine ja salvestamine • Autoriõigus

• kustutab vajadusel seadmest digisisu, • redigeerib teksti ja pilti, • selgitab oma sõnadega, kes on autor, • viitab lingiga algallikale		
--	--	--

INFORMAATIKA 3. klass		
Ainemaht: 35 tundi		
Õpitulemused	Õppesisu	Õpieesmärgid
Õpilane: 1) kasutab kooli infosüsteemi ja e-õppekeskkondi vastavalt kokkulepitud reeglitele; sisestab, kopeerib, vormindab ja salvestab erinevat tüüpi tekste (nt kuulutusi, plakateid, referaate); 2) salvestab, kopeerib, kustutab ja jagab faile; 3) otsib infot erinevatest allikatest, kasutab seda, viidates algallikale; 4) otsib ja haldab vajalikke andmeid, sisestab need tabelisse. 5) koostab ja vormindab esitlust: kujundab slaidide, lisab teksti ja pilte.	Töökeskkond. Arvuti, server, rakendustarkvara, pilveteenus, nutiseade. Arvutitehnika ja tarkvara põlvkonnad. Kooli infosüsteemide ja e-õppekeskkonna kasutamise reeglid. Tekstitöötlus. Teksti sisestamine, vormindamine ja kopeerimine. Pildi lisamine tekstile. Failide haldamine. Faili salvestamine, kopeerimine, kustutamine, jagamine. Töö mitme aknaga. Infokirjaoskus. Info otsimine erinevatest allikatest, kasutamine, viitamine. Andmete sisestamine tabelisse. Andmete esitlemine. Esitluse koostamine. Esitluse vormistamine ja kujundamine. Teksti ja pildi lisamine slaidile, slaidi kujundus.	13t 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.
Õpitulemused Õpilane: 1) kirjeldab tehnoloogilise ja pärismaailma erinevusi ning sarnasusi; 2) kirjeldab, kuidas töötab internet; 3) toob näiteid digitehnoloogia ja interneti turvalisest kasutusest (viirusetõrje kasutamine, kahtlaste linkide tuvastamine, vajaduse korral	Digitehnoloogia turvaline kasutamine. Nutirakenduste turvalisus. Turvariskid ja nende ennetamine nutiseadme kasutamisel, privaatsus ja andmekaitse. Pahavara ja viirusetõrje. Infosüsteemid ja keskkonnad. Internet. Interneti ja wifi turvaline kasutamine. Veebiplatvormid ja e-teenused: e-post, välksõnumid, õppeinfosüsteemid, veebipõhised õpikeskkonnad.	6t Õppeteema „Digitaalne ohutus“- hõlmab elementaarseid turvanõudeid, privaatsuse ning tervisega seotud riske.

suhtluspartneri blokeerimine); 4) selgitab salasõna turvalisuse nõudeid; 5) salvestab, taasesitab ja jagab digitaalset sisu, järgides privaatsusnõudeid ning vältides küberkiusamist; 6) mõistab tasulise ja tasuta teenuse erinevusi (nt arvutimängudes, äppides); 7) pöördub probleemi ilmnemisel või selle kahtlusel abi saamiseks lapsevanema, õpetaja või mõne abi andva institutsiooni/teenuse poole; 8) kirjeldab ja väldib digiseadmete kasutamisega seotud riske tervisele;	Abikanalid: veebikonstaabel, Targalt Internetis projekt, Lasteabi jne. Identiteedihaldus. Kasutajakonto loomine. Salasõna valik, tugevus ja kaitsmine. Failide jagamine interneti koostöökeskkonnas, sisse- ja väljalogimine, infosüsteemi ja sotsiaalmeedia turvaline kasutamine. Avalik ja privaatne suhtlemine. Avalik ja privaatne digisuhtlus, koostöö veebikeskkonnas. Küberkiusamine ja viisakas käitumine võrgus. Eetiline käitumine piltide ja videote loomisel, jagamisel, avaldamisel. Internetisuhtlusel kasutatav släng ja lühendid. Terviseriskid. Digivahenditest tulenevad terviseriskid. Tervisekaitse reeglid ja harjutused.	
Õpitulemused Õpilane: 1) otsib internetist eritüübilist (nt pilt, video, animatsioon jt) digikunsti ja viitab selle allikale; loob digitaalselt joonistuse ja prindib selle vastavalt eesmärgile sobivate seadetega (värviline/mustvalge, ühe/kahepoolne jne); 2) digikunsti loomisel lähtub korrektse käitumise põhimõtetest; 3) valib kaamera seaded vastavalt pildistamise oludele ning pildistab ja kopeerib foto seadmest arvutisse, avab selle sobiva rakendusega; 4) jälgib ja kasutab teadlikult lihtsamaid pildipinna organiseerimise võtteid;	Joonistamine. Joonistamine erinevate programmide ja rakendustega. Paberil joonistuse skaneerimine. Printimine. Pildistamine. Lihtsamad pildistamise režiimid ja kompositsioonivõtted. Foto eksportimine/importimine kaamerast/nutiseadmest arvutisse, arvutis avamine. Levinud faililaiendid. Heli. Heli salvestamine. Heli liigutamine seadmest arvutisse. Arvutis avamine. Levinud faililaiendid. Video. Video filmimine. Video liigutamine seadmest arvutisse. Arvutis avamine. Levinud faililaiendid. Montaaž. Pildi, teksti, heli ja video kombineerimine algtasemel. Animatsioon. Autoriõigus ja ohutus. Eetika digikunstis. Teiste autorite teoste otsimine ja kasutamine, sh taaskasutus ja viitamine. Digikunsti jagamine, seadmete ohutu ning eesmärgipärane kasutamine.	8t Õppeteema „Digikunst“-eesmärk on tutvustada erinevaid digimeediumide loomise võimalusi (pilt, video, heli, animatsioon) ja nende töötlemise lihtsamaid võtteid.

5) salvestab heli ja kopeerib selle seadmest arvutisse ning avab selle sobiva rakendusega; 6) salvestab video ja kopeerib selle seadmest arvutisse ning avab selle sobiva rakendusega; 7) kombineerib lihtsate võtetega pildi, heli ja video.		
Õpitulemused Õpilane: 1) kasutab mängulises keskkonnas programmeerides lähtuvalt algoritmilisest probleemilahendusest mõisteid programm, muutuja, valik, tsükel, sisend ja väljund; 2) kirjeldab elulisi näiteid programmide kasutamisest; 3) selgitab etteantud lihtsa programmi/rakenduse sisu ning ennustab selle töö tulemit; 4) kavandab ja loob juhiseid järgides lihtsamaid rakendusi, kasutades digitaalseid või füüsilisi vahendeid (nt lastele mõeldud hariduslikud programmeerimiskeskonnad või robootikakomplektid);	Programm. Programmjuhtimisega seadmete tööpõhimõtted ja lühiajalugu. Programm. Mänguline arenduskeskkond. Algoritmide mõistmine ja rakendamine. Etteantud tegevusjuhise (kirjeldus, tegevusskeem) realiseerimine mängulises arenduskeskkonnas. Andmed. Andmete ja tegevuste muutmine. Lihtsamad tüüpalgoritmid. Andmed. Objektid. Objektide omadused ja meetodid. Muutujad, väärtused. Muutuja kasutamine. Sisendid ja väljundid. Klaviatuur, hiir, ekraan. Andurid ja täiturid (robootika). Tegevused. Tegevused ja lihtsamad avaldised.	6t Õppeteema „Kood“- kaudu tutvuvad õpilased mänguliselt programmeerimise alustega – see on sissejuhatus programmeerimisse ja robootikasse.

INFORMAATIKA 4. klass		
Ainemaht: 35 tundi		
Õpitulemused	Teema	Õppesisu
Õpitulemused Õpilane: 1) järgib veebilehele kommentaare lisades, veebifoorumi ja postiloendi vahendusel toimivas arutelus osaledes nii tunnustatud suhtlusnorme kui ka selle keskkonna nõudeid;	Õppeteema „Digihügieen“- eesmärk on tagada õpilastele igapäevaseks õppetööks vajalikul	Digitehnika. Litsentsid (ärivara, proovivara, vabavara, vaba tarkvara) ja nendega seotud väljakutsed seadmete heaolule (piraatlus, viirused, pahavara ja selle levimise eripärad). Teenuste turvalisus, nutirakenduste privaatsusseaded.

2) selgitab ebaeetilise digisuhtluse võimalikke tagajärgi ning hindab kriitiliselt veebisuhtluse sisu ja turvalisust; 3) haldab ja kaitseb oma digitaalset identiteeti, sh kasutades mitmeastmelist või -faktorilist isikutuvastust ja parooli taaste meetodeid, selgitab oma sotsiaalmeedia vms konto privaatsusseadete häälestamise vajadust; 4) kirjeldab küberkiusamise olemust, kuidas seda märgata ja vastavas olukorras käituda; rakendab turvameetmeid oma arvuti ja nutiseadme kaitseks (nt viiruse- ja pahavaratõrje, jälitusrakendused jne); 5) kirjeldab ja väldib digivahendi kasutamisest tekkida võivaid ohte tervisele (sõltuvus, liigeseja rühivead, nägemise halvenemine), teeb vastavaid võimlemisharjutusi (silmadele, randmetele jne); 6) tuvastab ja lahendab iseseisvalt lihtsamaid probleeme tõrkuvate digiseadmete või rakendustega.	baastasemel pädevused digiohutuseks ning veebikeskkonnas suhtlemise ja koostööga toimetulemiseks.	Internet. Veebisisu kriitiline hindamine, sotsiaalse manipuleerimise äratundmine algtasemel. Interneti turvalisus, selle ajalugu ja tänapäevased probleemid. Mitmeastmeline või -faktoriline isikutuvastus. Privaatsusseadete muutmine sotsiaalmeedia keskkonnas. Turvaastme tõstmine arvutis (privaatne režiim veebilehitsejates, ligipääsuandmete haldamine). Suhtlemine internetis. Turvaline e-posti manuste avamine. Veebikelmused. Suhtlus avalikus ja privaatses ruumis, infovoo filtreerimine. Küberkiusamine ja sellega toimetulemine. Netikett. Internetisläng. Petukirjad. Abi küsimine ja pakkumine võrgusuhtluses tekkinud probleemide puhul. Digivahendite mõju tervisele ja keskkonnale. Digiseadmete väärkasutus, sõltuvus. Oma digikäitumise analüüs. Ergonoomika digiseadmete kasutamisel. Tervisekaitse reeglid ja harjutused. Probleemilahendus. Ühilduvusküsimuste ja lihtsamate turvaprobleemide lahendamine, turvalisuse suurendamine ja vajalike programmide leidmine erinevatele operatsioonisüsteemidele ja erineva litsentsiga (alternatiivsete programmide otsimine internetis)
Õpitulemused Õpilane: 1) mõistab ja kasutab teadlikult järgmisi mõisteid: programm, protsess, algoritm, roll (looja,	“Programmeerimine“ - eesmärk on tutvustada õpilastele lihtsate	Sissejuhatus programmeerimisse. Programmjuhtimisega seadmete tööpõhimõtted ja ajalugu. Programm. Protsess. Roll (looja, täitja, kasutaja).

täitja, kasutaja), muutuja, avaldis, valik, tsükel, alamprogramm, programmeerimiskeel, sisend ja väljund; 2) analüüsib etteantud programmi ja ennustab selle töö tulemust; teeb selles otstarbekaid (oma eesmärgile vastavaid) muudatusi ja täiendusi; 3) koostab programmi etteantud tegevusskeemi, pseudokoodi või sõnalise kirjelduse alusel; 4) kirjeldab algoritmide ning programmide kasutamise lisandväärtust erinevates eluvaldkondades; 5) koostab lihtsamaid avaldise ja algoritme (valik, kordus).	praktiliste ülesannete kaudu programmeerimise põhimõisteid, algoritmide rakendamist ja programmi loomise etappe.	Programmeerimiskeel. Algoritm. Algoritmi mõiste ja liigid, algoritmi koostamine ja realiseerimine. Etteantud tegevusjuhise (kirjeldus, tegevusskeem, pseudokood) arusaamine. Andmete ja tegevuste otstarbekas muutmine. Lihtsamate tüüp algoritmide kasutamine. Muutujad. Sisendid ja väljundid. Klaviatuur, hiir, ekraan. Tegevused ja avaldised. Valikud. Tingimuslause (if ja else). Kordused.
Õpitulemused Õpilane: 1) sisestab, vormindab ja kopeerib eri tüüpi tekste (sh nt plakati, kuulutust); 2) kasutab digiseadet ohutult ja säästlikult; 3) vormindab referaati vastavalt etteantud juhendile, viitab korrektselt kasutatud allikatele; 4) salvestab, kopeerib, kustutab faile, töötab mitme aknaga; 5) otsib infot, kasutab ja hindab seda allikakriitiliselt, väldib plagiaati; 6) koostab ja disainib teksti, pilte, audiot, videot ja tabeleid sisaldava esitluse etteantud teemal.	Digiseade töövahendina - eesmärk on anda õpilastele vajalikud baasoskused arvuti kasutamiseks, sh tekstitöötluseks, info otsimiseks, hindamiseks ja esitamiseks, lähtudes etteantud vormistusnõuetest ja formaatidest. Teema on tihedalt lõimitud teiste õppeainetega.	Tekstitöötlus. Teksti sisestamine, vormindamine ja kopeerimine. Plakati või kuulutuse koostamine ning kujundamine. Töövõtted: ohutu ja säästlik arvutikasutus. Failide haldamine. Faili salvestamine, kopeerimine, kustutamine. Töö mitme aknaga. Infokirjaoskus. Info otsimine, kasutamine, hindamine. Tööriistad. Plagiaat. Esitluse koostamine. Esitluse disain ja vormistamine. Slaidi ülesehitus ja kujundus. Teksti, pildi, sisestamine slaidile.

LIIKLUSÕPETUS 4.KL

Õppeaine maht:

4. klass - 35 ainetundi, 1 tund nädalas õppeaasta vältel

Õppeaine kirjeldus:

Õpetuse käigus õpitakse tundma liiklusreegleid, ohtlike liiklusolukordade tekkemehhanisme, jalakäijana ja jalgratturina turvaliselt liikluses toimetuleku võtteid, jalgratta tehnilist seisukorda ja selle valmisolekut teeliikluseks, jalgratta valitsemist ja ohtude ennetamist.

Õppeaine eesmärk:

Õppida mõistma ja väärtustama ohutust, iseenda turvalisust ning ohutut käitumist; oskus osaleda diskussioonides ohtu ennetavates tegevuste analüüsimisel ja õigete hoiakute kujunemisel.

Ohutusalaste teadmiste, oskuste, vilumuste lõimimine. (Laste õpetamine reaalses liikluskeskkonnas, praktilised õppused jne)

Tunni raames võimalik taotleda jalgratturi juhilube.

Jalgrattur peab koolituse käigus saama sellised teadmised, oskused, vilumused ja oma võimete hindamise oskuse, et ta on võimeline jalgrattaga iseseisvalt, ohutult ja teisi liiklejaid arvestavalt liiklema.

Vastavalt „Liiklusseadusele“ §4lg 1 on liikluskasvatuse eesmärk kujundada üksteisega arvestavaid liiklejaid, kellel on;

- 1) ohutu liiklemise harjumused ja kes tajuvad liikluskeskkonda ning hoiduvad käitumast ennast ja teisi liiklejaid ohustavalt ja liiklust takistavalt;
- 2) teadmised ja oskused, mis toetavad nende endi ja teiste liiklejate toimetulekut ja ohutust mitmesugustes liiklusolukordades nii jalakäija, sõitja kui ka jalgrattajuhina.

Arendatavad üldpädevused:

1. Kultuuri- ja väärtuspädevus
2. Sotsiaalne- ja kodanikupädevus
3. Enesemääratluspädevus
4. Õpipädevus
5. Suhtluspädevus
6. Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogialane pädevus
7. Ettevõtlikkuspädevus
8. Digipädevus

Ainepädevused:

1. Väärtustab ohutust ja iseenda turvalisust.
2. Teab hädaabi numbrit (112), oskab ohust teatada.
3. Oskab kirjeldada ohtusid oma kooliteel, põhjendada ning selgitada ohtude vältimist kooliteel.

4. Oskab kasutada ohutust tagavaid kaitsevahendeid, sh helkur, turvavöö, jalgratturikiiver, põlve ning küünarnuki kaitsed. Teab, milline varustus peab olema jalgrattal
5. Oskab käituda ühissõidukeis, siseneda, väljuda ning ohutult sõiduteed ületada.
6. Oskab jalakäiana ohutult liikluses osaleda
7. Oskab valida jalgrattaga, rulaga, rulluiskudega sõitmiseks ohutut kohta.
8. Oskab ohutult liikuda/liigelda märjal, libedal, lumisel teel.
9. Oskab valida tee, sh raudtee ületamiseks kõige ohutumat kohta; peatuda, kuulata, vaadata ning ohutuses veendununa sõidutee ületada. Oskab käituda turvaliselt ristmikul.
10. Oskab määrata sõidukite liikumise suunda ning hinnata liikumise kiirust.
11. Oskab eristada valet/ohtlikku liikluskäitumist õigest/ohutust käitumisest.
12. Tunneb liiklusmärke, teekattemärgistust, reguleerija märguandeid, lihtsamaid liiklusreegleid.
13. Oskab jalgrattaga turvaliselt liigelda.

. Läbivate teemade rakendamise võimalusi:

- Elukestev õpe ja karjääri plaanimine
- Räägitakse politseiniku, autojuhi, mehaaniku, teede remontija elukutsest.
- Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus
- Kodukoha liiklusolukorraga tutvumine ja selle analüüsimine
- Kultuuriline identiteet
- Liiklusreeglid ja – märgid erinevates riikides. Eesti liikluseeskirja tundmaõppimine
- Teabekeskond.
- Info kogumine liiklusõnnetuste kohta.
- Tehnoloogia ja innovatsioon.
- IKT vahendite kasutamine harjutamisel. Tutvumine jalgratta arengulooga
- Tervis ja ohutus
- Liiklusõpetusel on kande roll läbiva teema elluviimisel
- Väärtused ja kõlblus
- Liikluseeskirjade tundmaõppimine. Kujuneb arusaam igaühe käitumise olulisusest enda ja teiste turvalisuse tagamisel, viisaka liiklemise ning üksteisega arvestamise vajalikkusest

Hindamine:

Hindamise eesmärgiks on toetada õpilase arengut, õigete käitumismallide kujunemist, samuti tagasiside andmine ja õpilaste suunamine sihikindlale õppimisele.

Hindamine mitteeristuv. Tunnitöid ja koduseid töid hinnatakse mitteeristavalt AR – arvestatud, MA – mittearvestatud.

Et trimestrihinne oleks AR, peavad kõik tehtud tööd olema arvestatud.

Hindamisel arvestatakse õpilase püüdlikkust, osalemist õppeprotsessis, teoreetilisi teadmisi ja praktilisi oskusi.

Oluline roll on kujundaval hindamisel.

Materjalid:

internetilehekülg „Jalgratturite liiklusõpetus” Kaja Laanmäe /<http://rla-liiklus.blogspot.com/2012/01/>

„Jalgrattaraamat” Maanteeamet

internetilehe „Liikluskasvatus” Maanteeamet / <http://www.liikluskasvatus.ee/>

internetilehekülg <https://liiklusharidus.transpordiamet.ee/>

Liikluseeskiri

Jalgratturi töövihik „Rattaga terveks”

Liiklusmärkide komplekt

„Vigurvända” raja elemendid

Käsitletavat teemad:

TEEMA (alateema)	PÕHIMÕISTED	HINDAMINE	TAOTLETAVAD ÕPITULEMUSED	MÄRKUSED
Saame tutvavaks. Liiklusmäng. Väikese liikleja töötus				
Liiklusmõisted	Liikluseeskiri Liikluskeskkond Jalakäija, sõitja, juht Vähekaitstud liikleja Peatee, kõrvaltee Peatumine, parkimine Reguleerimata ja reguleeritav ülekäigurada		Teab olulisi liiklusmõisteid	
Jalakäijana liikluses	Ülekäigurajad. Liiklemine asulas ja asulavälisel teel		Tunneb jalakäija liiklusreegleid. Oskab märgata ohte kirjeldab enda kogemuse ja etteantud situatsioonide põhjal eakaaslastest jalakäijate ohukäitumisi erinevates liikluskeskkondade s ja toob välja õnnetuste põhjused ☐ selgitab, millised kohad liikluses on kõndimiseks, müramiseks ja mängimiseks ohtlikud (nt koostab tagajärgedest	Täringumäng „Sõpradega kooliteel”

			tulenevalt ohtlike kohtade pingerea); ☐ nimetab liikluses kõrvaliste tegevustega tegelemise riske ☐ saab jalakäijana aru, et märjal ja lumisel teel on sõidukite peatumisteed pikem kui kuival; ☐ kirjeldab (jalakäijana) liiklusohte erinevatel aastaaegadel väärtustab viisakust liikluskeskkonnas (teiste liiklejatega arvestamine jalakäijana, liikluse „tere“ – pilkkontakt ja tänamine ☐ kirjeldab enda ja oma pere liiklemise harjumusi; ☐ tutvub kodukoha transpordiliikide ning liikumisviiside võimalustega	
Jalakäijana liikluses Sõitjana autos	Õueala	selgitab ja saab aru kiivri kandmise vajalikkusest jalg- ja tõukerattaga, tasakaaluliikuri jms sõitmisel; ☐ kirjeldab turvavöö vajalikkust;		

		☐ kinnitab autos ja bussis turvavöö		
Helkuri valmistamine	Helkur ja tema töötamise põhimõte		Teab, miks helkur on vajalik ☐ saab aru, miks on helkuriga liiklemine ohutum, teab erisust raudteel; ☐ kannab kergliiklejana halva nähtavuse korral või pimedal ajal liigeldes õigesti kinnitatud helkurit või muud valgusallikat, mis aitab ennast nähtavaks teha;	DVD „Jänku-Jussiga liikluses” Katsed keldris
Teede liigid Asfalttee, kruusatee, metsatee Õuest väljatulemine Peatee, kõrvaltee		Oskab teid tähtsuse järgi eristada. Teab, millisel teel liiklejale kehtib eesõigus		
Liiklusmärgid	Liiklusmärkide liigid Liiklusmärkide ajaloost Eesõigusmärgid			
Liiklusmärgid	Hoiatusmärgid Raudtee ületamine Keelumärgid			Ristsõna
Liiklusmärgid	Mõjualamärgid Kohustusmärgid Osutusmärgid			Liiklusmärkide töölehed
Liiklusmärgid	Juhatusmärgid Teeninduskoha märgid Lisateadetetahvlid	KT: Liiklusmärgid e tundmine		Kaardimäng „Roheline tuli”
Liiklusjutuke. Loeme ja kirjutame ise.			Tunneb peamisi liiklusmärke. Oskab eristada märkide liike nende kuju ja värvi järgi. Teab märkide „erikäske”	K. Kinkar „Mina liiklen ohutult”

Ohud liikluses	Liiklusõnnetus Lapsed ja ohud liikluses Ohtlikud kohad kooli/kodu ümbruses		Oskab märgata ohte liikluses, teab, miks need võivad tekkida	Liikluspulse
Liiklusmärkidega seonduvad erireeglid				Mäng: „Liiklusmärkide liigid”
Kordamine: Mõisted, liiklusmärgid			tunneb liiklusreegleid ja – märke oma erinevatest liikleja rollidest lähtudes ning järgib liiklusreegleid erinevates liikluskeskkondade s.	„Fredri ja Sebra doomino” jalgratturitestid.edu. ee
Liiklusmäng				Arvutimäng „Risti rästi läbi linna”
Fantaasialinn				

Esmaabi. Abi kutsumine	112 Olulised esmaabi võtted		Oskab kutsuda abi telefonilt 112. Tunneb lihtsamaid esmaabivõtte id	Kooliarst
Valgusfoorid	Fooride liigid		Tunneb erinevaid valgusfoore. Teab nende tulede tähtsust ja käitumisreeg leid	mäng www.games.gr/categories/puzzle TÖÖLEHT: erinevat liiki foorid
Reguleerija märguanded	Reguleerija		Tunneb liiklusregule erija märguannete tähtsust	
Teekattemärgistus ed			Tunneb levinud teekattemärg istusi. Teab tähtsust	

Parema käe reegel	Samaliigiliste teede ristmik Parema käe reegel			
Parema käe reegel	Reeglid, mida ei sea meile liiklusmärgid		Teab, kus kehtib parema käe reegel. Oskab seda rakendada erinevates liiklussituatsioonides.	jalgratturitestid.edu.ee
Ristmiku ületamine	Ristmik Vasakpöörde Parempöörde Ristumine jalgrattateega Ristmiku ületamine		Tunneb erinevaid ristmikutüüpe ja teab, kuidas neid ohutult ületada.	Ristsõna jalgratturitestid.edu.ee Tööleht: ristmikud
Jalgratturi märguanded. Paiknemine	Manöövri märguanded Paiknemine teel Peatumise ja pidurdamise märguanded Möödumise, möödasõidu Sõidu alustamine Sõidu kiirus		Teab, kus peab jalgrattaga sõites paiknema. Oskab kasutada jalgratturi märguandeid. Teab nende vajalikkust.	VHS Jalgrattafilm DVD „Möödasõit ja pikivahe” jalgratturitestid.edu.ee
Ohud jalgratturile			Tunneb jalgratturit ohustavaid liiklustingimusi ja jalgratturi tegevusi, mis võivad põhjustada ohtu. ning võimalusi neid ohte vältida konkreetses olukorras	Õppefilm „Jalgrattafilm” jalgratturitestid.edu.ee

			juhib kaaslaste tähelepanu ohutu liikluskäitumise vajalikkusele, vajadusel teavitab täiskasvanut või helistab hädaabinumbri 112, veendudes eelnevalt enda ohutuses ☐ saab aru, et ohutu käitumine liikluses aitab vältida õnnetusi ning valikute korral eelistab käituda ohutult; ☐ saab aru oma ja kaaslaste eksimustest ning püüab neid vältida	
Liiklusõnnetuste liigid		On tuttav Eesti liiklusõnnetuste statistikaga. jälgib ja analüüsib enda ning kaaslaste käitumist ohutuse	www.mnt.ee	

		seisukohast, eristab ohtlikku liikluskäitumist (sh tegelemine kõrvaliste tegevustega) ohutust liikluskäitumisest, ning peab ohutut käitumist oluliseks.		
Harjutustestid				
Harjutustestid		testid		
Jalgratta ehitus, hooldus ja ohutuse kontroll. Riietus. Kiiver Varustus	Jalgratturi kiiver Kohustuslikud tarvikud Ohutusvest Käigud		Teab nõudeid korras jalgrattale. hindab oma sõiduvahendi (nt tõukeratas, jalgratas) korrasolekut Teab, miks kiiver on vajalik. Kannab jalgratturina kiivrit.. Oskab valida jalgrattasõiduks turvalisi ja mugavaid riideid ning jalatseid oskab kiivrit õigesti kasutada	DVD „Jalgratturi ABC1” Jalgrattavoldik Väike kiiver, kanamuna Varustus
Jalgratta valitsemine				Harjutusmängud

Jalgrattaga liikluses (kuni 4 tundi)		Ohutu hakkamas aamine liikluses		Vaja 2 abilist. Vestid
Vigursõidu elemendid Platsiharjutused.				Vestid Vigurelemendid
Vigursõidu elemendid			Oskab jalgratast valitseda, mõistab ohte, mida võib oma tegevusega tekitada. Oskab arvestada teiste liiklejatega	Osalemine kooli „Vigurvända” võistlusel
Jalgratturi eksam		Teooriaeksam Vigursõidu elemendid Sõit reaalses liikluses	Ideaalsel juhul tunneb liikluseeskirju, ohte ja oskab tegutseda liikluses nii turvaliselt, et saab jalgratturi juhiloa.	
Kordamine. Liiklusmäng				

MULTIMEEDIA

Õppeaine kirjeldus

Valikaine “Multimeedia” raames arendatakse õpilase teadmisi ja oskusi meediavaldkonnas, et orienteeruda meid ümbritsevas interdistsiplinaarses maailmas. Aine raames tutvub õpilane erinevate multimeedia komponentidega nagu trükimeedia, fotograafia, helisalvestus ja filmikunst. Õpilane õpib ise looma ning töötleva foto-, audio- ja videomaterjali. Need teemad arendavad õpilase meediapädevust, läbi mille suureneb oskus kriitiliselt näha ja mõelda ning oskus ennast valitud vahendite kaudu väljendada.

Multimeedia ainesisu 5. klassis Ainemaht: 1 tund nädalas, 35 tundi aastas		
Õpitulemused	Teema	Õppesisu
1. Õpilane mõistab, mis on meedia ja mis on medium. 2. Õpilane saab aru multimeedia mõistest. 3. Mõistab, mis on erinevad multimeedia komponendid. 4. Õpilane tutvub multimeedia ajalooa.	Mõista, mida tähendab multimeedia 1t	Mis on meedia? Mis on meedium? Mis on nende vahe? Multimeedia mõiste? Mis on multimeediumi peamised komponendid? Multimeedia ajalugu.
1. Õpilane mõistab, mis on trükikunst ja trükimeedia. 2. Õpilane teab, kus ja millal said trükikunst ja -meedia alguse.	Trükikunsti ja trükimeediaga tutvumine 1t	Mis on trükikunst? Mis on trükimeedia? Kuidas need omavahel seotud on? Mis moel on need sarnased, mis moel erinevad? Trükikunsti ja trükimeedia ajalugu.
1. Õpilane jälgendab koduste vahenditega vanu trükikunstile omaseid võtteid.	Ühe trükikunsti stiili katsetamine tunnis 2t	Kas on võimalik üldse väljaspool trükikoda midagi sarnast luua? Mida selleks vaja on?
1. Õpilane saab aru graafilise disaini mõistest. 2. Õpilane tunneb erinevaid kirjastiile .	Graafilise disainiga tutvumine 1t	Mis on graafiline disain? Fondid, tekstid, reklaamid, postrid, plakatid
1. Õpilane tunneb erinevaid kujunduseks kasutatavaid programme.	Lähem tutvumine vastavate vabava	Mida kõike on võimalik tänapäeval

2. Õpilane tutvub erinevate veebilehe võimalustega.	raliste programmidega 4t	kujundusprogrammidega teha? Kuidas luua vabavaraga ise postreid ja plakateid? Kuidas teha ise veebilehte?
1. Õpilane mõistab, kuidas tekib kujutis. 2. Õpilane õpib tundma praeguseid ja vanu fototehnikaid.	Mõista, kuidas tekib kujutis, foto, pilt 1t	Pildi, foto tekke ajalugu. Kuidas pilt tekib? Kuidas kaamera töötab? Erinevad fototehnikad ajaloos ja praegu.
1. Õpilane tunneb erinevaid kaameraid. 2. Õpilane teab, kuidas seadistada erinevaid kaameraid. 3. Õpilane mõistab, kuidas erinevad parameetrid muudavad tekkivat kujutist. 4. Õpilane saab esmase kogemuse ette antud ülesande järgi pildistama minna.	Õppida tundma tänapäevaseid kaameraid ja nende salvestusmeetode 2t	Mis vahe on analoogfotograafial ja digifotograafial? Analoog-, digi-, polaroid-, kompaktkamerad? Mis on film? Mis on sensor? Mis on ISO/ASA/DIN? Mis on fookuskaugus? Mis on ava suurus (f)? Mis on <i>shutter speed</i> ehk katiku kiirus? Kuidas õnnestub õpitud teooria praktikas? Kuidas erineb töö õues ja sisetingimustes?
1. Õpilane õpib tundma erinevaid viise, kuidas laadida pilte pilve. 2. Õpilane oskab teha lihtsamaid korrektuure pilditöötlusprogrammis	Arvutialaste oskuste arendamine fotograafia vallas 6t	<i>Sharepointi, google drive</i> jms kasutamine. Milliseid programme kasutatakse piltide töötlemisel?

3. Õpilane oskab tuvastada pilti, millega on läbi programmide manipuleeritud		Kuidas neid kasutatakse? AI ja muud pildiga manipuleerimise viisid.
1. Õpilane saab teada heli salvestamise ajaloost. 2. Õpilane mõistab, kuidas salvestub heli.	Helisalvestused ja audio 1t	Helisalvestuste ajalugu. Kuidas salvestatakse heli? Millised on helisalvestuse meetodid? Mida tähendab audio mõiste?
1. Õpilane loob oma idee (üksi või grupis) podcasti jaoks. 2. Õpilane on kursis heli salvestamise vahenditega ja oskab neid kasutada.	Personaalselt- või grupitööna valmiv podcast 5t	Milliseid vahendeid on vaja heli salvestamiseks? Kuidas neid vahendeid kasutada? Mis on <i>podcast</i> ?
1. Õpilane mõistab, kuidas sai filmikunst alguse. 2. Õpilane tunneb erinevad filmitüüpe. 3. Õpilane oskab kategoriseerida oma lemmikfilme. 4. Õpilane oskab eristada erinevaid filmižanre.	Filmimaailmaga tutvumine 1t	Kuidas sai filmi tegemine alguse? Mis on õpilaste lemmikfilmid? Kas nad teavad, mis žanridest need on? Mis on žanr? Mis on <i>stop motion</i> ?
1. Õpilane loob oma idee või grupina välja mõeldud idee järgi lühifilmi/video 2. Õpilane koostab <i>story boardi</i> . 3. Õpilane õpib kasutama ühte videotöötlusprorammi.	Personaalselt- või grupitööna valmiv video 10t	Kas nad on mõelnud ise filmi teha? Mis neid on takistanud? Mis teemadel nad oleksid huvitatud filmi tegema? Kuidas alustada? Mis on <i>mood board</i> ? Mis on <i>story board</i> ?

		Mis programme kasutatakse videote töötlemiseks ja monteerimiseks?
--	--	---

Hindamine

Meediaõpetuse õppeaine hindamisel lähtutakse vastavatest põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest ja kooli õppekavast. Hinnatakse õpilase osavõttu, aktiivsust tundides ning õpitud teadmiste ja oskuste rakendamist iseseisvate- ja rühmatööde juures. Õpitulemusi hinnatakse mitmeeristavalt (MA/AR/A+).

ETTEVÕTLUSÕPE 6. kl

Õppe- ja kasvatuseesmärgid

Ettevõtlusõpetusega taotletakse, et õpilane:

- 1) omandab põhiteadmised majandusest, rahatarkusest, ettevõtlusest ja töömaailmast;
- 2) on täiendanud enesejuhtimise, sotsiaalsete olukordade lahendamise, loova mõtlemise ja ettevõtluskeskkonnas tegutsemise oskuseid;
- 3) on ettevõtliku hoiakuga, mis aitab muuta ideed tegudeks.

Õppeaine kirjeldus:

Ettevõtlusõpetus annab ülevaate ettevõtte toimimisest ja ettevõtluse tähtsusest ühiskonnas, aitab paremini mõista inimtegevuse ja keskkonna vastastikuseid seoseid, ressursside olemasolu või nappust. Õppeaine kujundab õpilastes ettevõtluspädevust enesejuhtimise, sotsiaalsete olukordade lahendamise, loova mõtlemise ja ettevõtluskeskkonnas tegutsemise julguse kaudu. Samuti arusaamist, et vastutus ühiskonna jätkusuutliku arengu tagamiseks on nii üksikisikul kui ka ettevõtetel, kelle otsused peavad lähtuma loodus- ja elukeskkonna säästmise vajadusest. Õpilased hindavad oma oskusi, soove, arenguvajadusi ning -võimalusi töömaailmas toimetulekuks, õpivad koostama elulookirjeldust, tähtsustama nii töötaja kui ka ettevõtja panust ühiskonda.

Hindamine

Õppeaine hindamisel lähtutakse ainekava õpitulemustest, mida kontrollitakse lõimitult teiste õppeainetega. Tagasisidet õpitulemuste omandamisele antakse nii suuliselt, kui kirjalikult. Hindamine lähtub õppekava üldosast lähtudes ja on mitmeeristuv.

Ettevõtlusõpe 6. klass		
Ainemaht: 1 tund nädalas, 35 tundi aastas		
Õpitulemused	Õppesisu	Aeg
	Mis on majandus. Disainmõtlemine	2 tundi
Saab aru, oskab eristada –tarbija, kodanik, töötaja, ettevõtja	Rollid majanduses	1 tund
Õpilane: mõistab, mis on perekond, oskab teha vahet vajadustel ja soovidel, teab, miks on vaja teha koduseid töid, teab, kust tuleb pere raha ja millele seda kulutatakse, teadustab, mõistab hobide tähtsust inimesele, millised ettevõtted ja organisatsioonid aitavad perekondadel rahuldada oma soove ja vajadusi, mõistab, kuidas igast pereliikmest sõltub perekonna ja keskkonna heaolu, teab erinevaid ameteid, teadvustab hariduse tähtsust karjääri kujundamisel	Väikseim majandusüksus-perekond	7 tundi
Teab kodukoha ettevõtteid ja sealseid töötajaid, oskab pakkuda kodukoha vajadusi ja võimalusi, oskab pakkuda, milliste ametite esindajad tulevikus kodukohas töötavad ja kelle tööd enam ei vajata, teab pangakaardi kasutamise turvalisi võimalusi, teab individuaalse ja konveiertootmise vahet, teab kohaliku omavalitsuse rolli, oskab välja tuua tingimusi, millega peab arvestama ettevõtte loomisel, teab taha tekkimise ajalugu, selgitab, kuidas raha kasutatakse.	Meie kodukoht	7 tundi
Teab, miks peab maksma makse ja milliseid makse on olemas, teab riigiasutuste tähtsust, oskab lugeda hoone projekti ja teha ise lihtsa projekti, teab planeerimise olulisust enne tegutsemist, teab reklaami tähtsust, teab, millega tegeletakse pangas	Meie linn ja vald	7 tundi
Oskab välja tuua ressursside erinevaid liike, teab, kust ressursse saadakse ja kus ning kuidas neid kasutada, tajub, milline on iga inimese roll otsuste tegemisel, teab, et iga oma tegemise eest peab vastutama, teab, mis on jätkusuutlik tootmine, mis on rohetarbimine, teab, mis on	Meie maakond	7 tundi

majandusringlus, mõistab, et tarbija otsustab, mida toodetakse, mõistab, et inimene arendab oma võimeid ja oskusi elu jooksul, õpib ja omandab uusi kogemusi ja teostab unistusi, teab õpilasena töötamise reegleid, oskav võrrelda töökuulutusi		
Plaanimine, tootmine, hind. Mõistab, kuidas ühiskond toimib ja kuidas selles edukas olla	Disainmõtlemise ülesanded	

LOOVTÖÖDE ALUSED 7.KL

Õppeaine kirjeldus

Põhikooli lõpetamise tingimuseks oleva läbivatest teemadest või õppeainete lõimingust lähtuva loovtöö koostamise eesmärgiks on pakkuda õpilasele oma huvidest lähtuvat eneseteostuse võimalust.

Loovtööde alused õppeaine eesmärgiks on toetada järgnevaid eelkõige loovtöö koostamiseks vajalike oskuste arengut:

- 1) õpioskuste (iseseisev ja rühmas töötamine, probleemide lahendamine, argumenteerimis-, eneseväljendus- ja esinemisoskus, töö allikate ja andmetega; tegevuse kavandamine ning kavandatu järgimine, tegevuse ja töö analüüsimise oskus, IKT vahendite kasutamine) kujundamine;
- 2) õpimotivatsiooni, eneserefleksiooni ja kriitilise mõtlemise kujunemine;
- 3) tervikliku maailmapildi, loomingulise algatusvõime ja eneseväljendusoskuse arendamine.

Hindamine

Loovtööde aluste õppeaine hindamisel lähtutakse ainekava õpitulemustest, mida kontrollitakse lõimitult teiste õppeainetega. Tagasisidet õpitulemuste omandamisele antakse nii suuliselt, kui kirjalikult. Hindamine lähtub õppekava üldosast ja on eristav.

Loovtöö alused 7. klass (II poolaastal)		
Ainemaht: 1 tund nädalas, 17 tundi aastas		
Õpitulemused	Teema	Õppesisu
1. Õpilane teab, mis on loovtöö. 2. Õpilane on kursis Kalmetu Kooli loovtöö nõudmistega. 3. Õpilane on tutvunud Kalmetu Kooli kirjalike tööde juhendiga.	Mis on loovtöö? 1t	Loovtöö kui põhikooli lõpetamise üks nõuetest. Kalmetu Kooli loovtööde korraldamise korraga tutvumine. Loovtööde liigid. Kirjalike tööde juhendiga tutvumine. Juhendi alusel tiitellehe loomine.

4. Õpilane oskab juhendite alusel töötada.		
1. Õpilane teab viise, kuidas eristada usaldusväärset teksti ebausaldusväärsest. 2. Õpilane oskab koostada lihtsamat refereeringut. 3. Õpilane oskab kasutatud tekstile teksti sees viidata. 4. Õpilane oskab juhendi toel koostada kasutatud kirjanduse loetelu. 5. Õpilane teab, kuidas viidata illustratiivsele materjalile.	Töö allikate ja andmetega 6t	Usaldusväärne ja ebausaldusväärne allikas Refereerimine Viitamine Kasutatud kirjanduse vormistamine Illustratiivsele materjalile viitamine
1. Õpilane oskab tekstidokumenti juhendi alusel kujundada, küljendada ja reeglitele vastavaks muuta.	Kirjaliku töö vormistamine 4t	Word'i kasutamine Küljendamine Lehekülje numbrite määramine Teksti suuruse ja paigutuse muutmine Sisukorra koostamine
1. Õpilane oskab esitluste koostamise juhendi abil esitlust koostada. 2. Õpilane esineb enesekindlalt ja on oma teemaga hästi kursis.	Esitluse vormistamine 3t	Esitluse koostamine ja ette kandmine juhendi alusel
1. Õpilane on kursis, milliseid loovtöid on Kalmetu Koolis tehtud. 2. Õpilasel on tegevuskava, mille alusel 8. klassis loovtöö tegemist alustada.	Loovtöö kavandamine järgnevas aastaks 3t	Tegevuskava loomine Ideekorje loovtöö tegemiseks Õpilased 9. klassi õpilased selgitavad töö sisu Õpetajad teevad ettekandeid erinevate tööde teemade kohta

ETTEVÕTLUS- JA KARJÄÄRIÕPE 8. kl

Õppe- ja kasvatusesmärgid

Ainekava eesmärgiks on kujundada õpilastes ettevõtluspädevust ja karjääri kujundamise pädevust.

Valikaine õppimisega taotletakse, et põhikooli lõpuks õpilane:

1. analüüsib oma tugevaid ja nõrku külgi, et seostada neid õppimise ja töötamisega;
2. mõistab karjääri kujundamise ja elukestva õppe olulisust, arendab eesmärkide seadmise ja infoga ringikäimise oskuseid;

Õppeaine kirjeldus:

Õpilane saab teavet erinevatele elukutsetele esitatavate nõuete kohta; tutvub töötaja ja tööandja (ettevõtja) rollidega; õpib ennast tundma, teab ja kasutab vajadusel karjääriteenuseid; õpib hindama oma oskusi, huvisid, väärtusi, arenguvajadusi ning -võimalusi töömaailmas toimetulekuks.

Õpilane saab teadmisi töömaailmast ja mõistab ettevõtete rolli kodukoha arengus ja tööandjana. Toimub koostöö erinevate partneritega nagu Töötukassa, Tagasi Kooli, kohalikud ettevõtjad ja asutused.

Õpilane õpib tundma finantskirjaoskuse ettevõtte loomise põhimõtteid:

*lähtu vajadustest;

*tunne tarbijat ja klienti ning toodet ja teenust;

*ole julge, loov ja uuendusmeelne;

*usu endasse;

*tegutse arukalt, vastuta ja hooli.

Hindamine

Õppeaine hindamisel lähtutakse ainekava õpitulemustest, mida kontrollitakse lõimitult teiste õppeainetega. Tagasisidet õpitulemuste omandamisele antakse nii suuliselt, kui kirjalikult. Hindamine lähtub õppekava üldosast ja on mitmeeristav.

Ettevõtlus- ja karjääriõpe 8. klass		
Ainemaht: 1 tund nädalas, 35 tundi aastas		
Õpitulemused	Õppesisu	Aeg
Õpilane peab oluliseks mõista iseennast	Eneseanalüüs, isikuomadused	1 tund
Õpilane kujundab enda kohta adekvaatse minapildi	Oskused, huvid, võimed ja nende seos karjääri kujundamisega	2 tundi
Õpilane teab enda, oma pere, Kalmetu kooli ja Eesti riigi väärtusi	Tõekspidamised ja väärtused ning nende seos karjääri kujundamisega	2 tundi
Õpilane teab, missugune valik sobib tema vajaduste ja võimetega	Gümnaasium või kutsekool? Missugune kool sobib?	3 tundi
Õpilane omab teadmisi töömaailmast, oskab nimetada ja	Teadmised töömaailmast Ametid ja valdkonnad	4 tundi

põhjendada endale sobivaid valdkondi ning ameteid		
Õpilane omab ülevaadet kodukoha ettevõtetest	Elukutsed ja ametid kodukoha ettevõtetes	1 tund
Õpilane koostab ettekande oma vanema(te) ameti ja tööülesannete kohta ja esitab selle	Minu vanemate töö	2 tundi
Õpilane koostab enda karjääriplaani lähtudes iseenda soovidest, eeldustest ja oskustest.	Esmane karjääritee planeerimine	2 tundi
Õpilane mõistab, et mõiste - majandus -on väga laia tähendusega, et majandus sõltub meist kõigist, mõjutab igapäevaselt kõigi inimeste elu, teab mis on majandussubjektid, teab, mis on majandusringlus. Tunneb erinevaid majandussüsteeme. Teab turumajanduse tugisambaid.	Mis on majandus?	2 tund
Õpilane teab, kuidas maksab tarbija toodete ja teenuste eest. Oskab tuua välja sularaha ja krediitkaardi kasutamise eeliseid ja puudusi. Oskab tunda ära sularaha ja krediitkaardi kasutamiseks sobilikke situatsioone. On tutvunud panga põhiteenuste hinnakirjaga. Tunneb kiirlaenu riske. Oskab tunda ära olukorrad, millal on mõttekas võtta laenu, millal pigem mitte. Teab, kuidas inimesi reklaamiga mõjutatakse. Tunneb ostjalõkset.	Tark majandamine	2 tundi
Õpilane teab, mis vahe on vajadusel ja soovil. Teab, et vajadused tuleb alati rahuldada esmaselt, soovid vastavalt võimalusele ja läbimõeldult.	Vajadused ja soovid.	1 tund
Mõistab, kuidas igapäevaelus riske vähendada. Õpilane oskab märgata finantskriise, oskab selgitada, kuidas annavad kindlustused vahendi riskide	Kus on risk?	2 tundi

vähendamiseks, oskab leida kindlustuse valdamise alternatiivkulu. Teab võimalusi, endale sobiva finantsseisu kindlustamiseks tulevikus.		
Õpilane teab, millega tuleb arvestada oma ettevõtte loomisel ja milliseid otsuseid selleks tuleb teha. Millal? Mida? Kuidas? Kellele? Kus? Konkurendid? Riskid?	Simulatsioon „Minu restoran“	2 tundi
Teab, milliseid kulusi tuleb teha kodus, palju maksavad hobid, oskab hinnata oma riidekapi otstarbekust, oskab kauplustes võrrelda hindu. Mõistab, kuidas saab toime tulla ootamatute kuludega ja miks inimesed annetavad oma ressursse. Teab mõisteid - nappus, võimalused alternatiivkulu, brutosissetulek, netosissetulek, maksud, palgafond, eelarve. Mõistab taaskasutuse eesmärki ja põhimõtteid. Koostab pere reisieelarve	Eelarve paika	3 tundi
Õpilane teab eduka ettevõtja tunnuseid, oskab endas leida ettevõtlikkuse jooni. Oskab nimetada edukaid ettevõtjaid ja edukaid ettevõtteid. Teab mõistete – ettevõtja, ettevõtte, ettevõtlikus, klient, tarbija, toode, teenus, kasum, innovaatiline – tähendust. Tunneb endas ära ettevõtlikkuse jooni ja sobivust ettevõtjaks.	Ole ettevõtlik/ettevõtja	2 tundi
Õpilane oskab märgata turu vajadusi. Oskab analüüsida linnaruumis või meedias olevaid kommerts- ja sotsiaalreklaame. Oskab koostada sotsiaalreklaami. Reklaamib oma kooli.	Reklaam	1 tund
Oskab erinevate vastutustundlike ja hoolivate ettevõtete näidete abil arutleda ettevõtete vastutuse	Ole vastutustundlik ja hooliv Simulatsioon „Vastutustundlik šokolaadi tootmine“	3 tundi

üle ühiskonnas. Mõistab inimese ja keskkonna seoseid, suhtub vastutustundlikult elukeskkonnasse ning elab ja tegutseb keskkonda säästvalt, väärtustab tervislikke eluviise, peab lugu inimõigustest.		
--	--	--