10. Valikained

Sissejuhatus

Kindluse Koolis väärtustame mitmekesist ja paindlikku õpikogemust, mistõttu pakume õpilastele võimalust valida erinevate huvivaldkondade vahel valikaineid, mis toetavad nende isiklikku arengut, loovust ning eluks vajalike oskuste kujunemist. Käesolev dokument annab ülevaate meie koolis pakutavatest valikainetest kuues erinevas valdkonnas: keel ja kirjandus, loodus- ja täppisteadused, kunstiained, liikumisõpetus, ettevõtlik ennastjuhtiv õppija, ning digipädevused.

Valdkonnas pakutavad valikained määratakse igaks õppeaastaks eraldi, lähtudes õpilaste huvidest, kooli arengusuundadest ning õpetajate pädevusest ja valmisolekust. Valikainete loetelu ning täpsemad ainekirjeldused kinnitatakse iga õppeaasta alguses ning avaldatakse kooli õppekorralduslikes dokumentides ja Stuudiumi vahendusel.

Valikainete süsteem on tihedalt seotud ka Kindluse Kooli karjäärimudeliga – see toetab õpilaste eneseanalüüsi, huvide avastamist ja tulevikusuundade teadlikku kujundamist. Läbi erinevate valdkondadega tutvumise saavad õpilased praktilise kogemuse ja esmased teadmised valdkondadest, mis võivad mõjutada nende edasisi õppe- ja karjäärivalikuid.

See ainekava aitab nii õpilastel kui ka lapsevanematel teha teadlikke valikuid ning leida just need valdkonnad, mis toetavad õppija arengut, innustavad avastama uusi huvivaldkondi ja loovad rõõmu õppimisest.

1. Valdkond: “Keel ja kirjandus”

Keele ja kirjanduse valdkond ühendab mitmekesise keeleõppe ning toetab õpilaste keelelist, kultuurilist ja isiksuslikku arengut. Valdkonda kuuluvad eesti keel ning erinevad võõrkeeled, samuti lugemise populariseerimist toetavad õppeained. Keeleõppe keskmes on oskus suhelda nii suuliselt kui kirjalikult erinevates keeltes, mõista ja tõlgendada erinevat tüüpi tekste, väljendada oma mõtteid selgelt ning rikastada maailma mõistmist kultuurilise mitmekesisuse kaudu. Valdkond toetab õpilase eneseväljenduse arengut ja enesekindlust ning kujundab oskusi, mis on vajalikud toimetulekuks nii õppetöös kui ka laiemalt elus.

Keeleõppe peamisteks eesmärkideks on arendada õpilaste keelelist eneseväljendust erinevates keeltes, tugevdada kirjaliku ja suulise suhtluse oskust ning kujundada kriitiline ja analüütiline mõtlemine tekstide mõistmisel ja loomisel. Keeleõpe toetab ka kultuuridevahelist pädevust, suunates õpilasi märkama ja väärtustama eri rahvaste keelelisi ja kultuurilisi eripärasid. Samuti aitab see kujundada iseseisvat ja vastutustundlikku õppijat, kes oskab oma arengut jälgida ja juhtida.

Õppe-eesmärgid

- Arendada õpilase keelelist eneseväljendusoskust eri keeltes.
- Kujundada lugemis- ja tekstiloomeoskust, arendada kriitilist ja analüütilist mõtlemist.
- Süvendada teadmisi kultuurilistest ja keelelistest eripäradest.
- Julgustada iseseisvust ja ettevõtlikkust keelekasutuses.
- Arendada õpilaste sotsiaalseid ja koostööoskusi mitmekeelses keskkonnas.
- Luua positiivne ja motiveeriv keeleõppekeskkond.
- Populariseerida lugemist ja toetada funktsionaalset kirjaoskust.

Üldpädevuste kujundamine keelte valdkonnas

Keeleõpe toetab kõigi üldpädevuste arengut, kuna keel on mõtlemise ja suhtlemise põhivahend. Suhtluspädevus kujuneb läbi suulise ja kirjaliku väljenduse, kuulamisoskuse ja arutelude. Õpipädevust toetatakse info leidmise, tekstide mõistmise ja iseseisva õppimise kaudu.

Kultuuri- ja väärtuspädevus areneb teiste kultuuride mõistmise ja keelelise mitmekesisuse kaudu. Sotsiaalset ja kodanikupädevust toetavad koostöö, arutelud ja kultuuriteemalised ülesanded. Enesemääratluspädevust arendatakse eneseväljenduse ja isiklike vaadete julge jagamise kaudu.

Ettevõtlikkuspädevus avaldub loovates projektides, tekstiloome ülesannetes ja meeskonnatöös. Digipädevus on keeleõppe lahutamatu osa – õpitakse infot otsima, materjale looma ja tehnoloogiat eetiliselt kasutama.

Keeleõppe lõimimine teiste ainetega

- Keeleõpet saab sisukalt lõimida kõigi õppeainetega:
- **Muusika ja teater** arendavad sõnavara ja esinemisjulgust;
- **Kunst** toetab tekstide visuaalset mõtestamist;
- **Ajalugu ja ühiskonnaõpetus** laiendavad kultuurilist arusaama;
- **Matemaatika ja loodusained** aitavad mõista erialast sõnavara
- **Liikumisõpetus** võimaldab keeleõpet kehaliselt aktiivsel viisil.

Läbivad teemad keeleõppes

Keeleõpe toetab mitmeid läbivaid teemasid:
– **Keskkond** ja jätkusuutlik areng kajastuvad tekstides ja aruteludes;
– **Kultuuriline identiteet** tekib rahvuskultuuride tundmise kaudu;
– **Tehnoloogia** rakendub läbi digivahendite;
– **Ettevõtlikkus ja tööelu** väljendub praktilistes ülesannetes (CV, intervjuu);
– **Tervis ja ohutus** õpetab toimetulekut igapäevaolukordades;
– **Globaliseerumine** tõstab esile rahvusvahelise suhtluse olulisuse.

Õppemeetodid ja -vormid

Kommunikatiivne ja tegevuspõhine keeleõpe. Rühmatöö, paaristöö, rollimängud, dialoogid. Kuulamisülesanded ja videopõhine õpe. Loovkirjutamine, lugemispäevikud ja multimeedia projektid. Keelemängud, digimängud (Kahoot, Quizlet). Draamaelementide ja laulude kasutamine (eriti nooremate õpilaste puhul). E-õppe keskkonnad: eKool, Padlet, Google Classroom, Flipgrid jt

Hindamine

Hindamine on mitteeristav, suunatud arengule ja oskuste arendamisele. Arvestatakse suulist ja kirjalikku keelekasutust, loovust, iseseisvat õppimist ja aktiivsust. Tagasiside on mitmekülgne: suuline, kirjalik, kaasõpilase ja enesehindamine. Kasutatakse hindamismudeleid, töölehti, esitlus- ja projektihindamist. Õppija arengut jälgitakse regulaarselt ja toetatakse individuaalse tagasisidega. Õppija kaasatakse hindamiskriteeriumide määramisse (eesmärgiteadlikkus). Oluline osa on refleksioonil: "mida õppisin?", "mida saaksin paremini teha?".

Valdkonnaga seotud valikainete võimalused

Keele ja kirjanduse valdkonna valikaineid pakutakse vastavalt õpilaste huvidele, õpetajate valmisolekule ning kooli võimalustele. Valikainete nimetused, sisu, maht ja sihtrühm võivad õppeaastati muutuda. Iga õppeaasta valikainete pakkumine kinnitatakse kooli õppekorralduslikes dokumentides.

Näited võimalikest valikainetes keele ja kirjanduse valdkonnas:
-Mänguline inglise keel
-Lugemisisu
-Mänguline eesti keel
-Vene keel
-Loov jutustamine

2. Valdkond: “Loodus- ja täppisteadused”

Loodus- ja täppisteaduste valdkond toetab õpilase teaduspõhise, loogilise ja süsteemse mõtlemise kujunemist ning aitab mõista looduses, tehnoloogias ja igapäevaelus esinevaid nähtusi ja seoseid. Valdkond ühendab loodusteadusliku uurimise, matemaatilise mõtlemise, loogika, probleemilahenduse ning tehnoloogiliste lahenduste mõtestamise. Valdkonna kaudu õpib õpilane vaatlema, küsima, uurima, katsetama, mõõtma,

arvutama, võrdlema, modelleerima, analüüsima andmeid ning tegema põhjendatud järeldusi. Tähelepanu pööratakse nii elus- ja eluta looduse tundmaõppimisele kui ka arvuliste, ruumiliste ja loogiliste seoste märkamisele. Õpe toetab õpilase uudishimu, uurivat hoiakut ja oskust rakendada teadmisi praktiliste probleemide lahendamisel. Oluline on mõista, et ühe ülesande või probleemi lahendamiseks võib olla mitu võimalikku viisi ning õppida oma lahenduskäiku põhjendama ja hindama. Loodus- ja täppisteaduste valdkond aitab kujundada keskkonnateadlikku, kriitiliselt mõtlevat ja vastutustundlikku inimest, kes oskab kasutada teaduslikke teadmisi, matemaatilisi meetodeid ja tehnoloogilisi vahendeid igapäevaelus ning teha põhjendatud otsuseid. Õppimine toimub eelkõige praktilise, uurimusliku ja probleemipõhise tegevuse kaudu ning võimaldab siduda omavahel loodusteadusi, matemaatikat, tehnoloogiat ja teisi ainevaldkondi.

Üldpädevuste kujundamisvõimalused

- **Õpipädevus:** õpilane õpib seadma eesmärke, planeerima tegevusi ja hindama oma õppimist uurimuslike ja praktiliste tööde kaudu.
- **Suhtluspädevus:** arendatakse oskust väljendada oma ideid selgelt ja teaduspõhiselt nii suuliselt kui kirjalikult.
- **Matemaatika- ja loodusteaduste pädevus:** toetatakse andmete kogumise, mõõtmise, võrdlemise ja tõlgendamise oskust.
- **Kultuuri- ja väärtuspädevus:** kujundatakse austavat ja hoolivat suhtumist elukeskkonda ja elurikkusesse.
- **Sotsiaalne ja kodanikupädevus:** arendatakse teadlikkust inimese ja ühiskonna vastutusest keskkonna ees.
- **Ettevõtlikkuspädevus:** suunatakse leidma lahendusi reaalsetele probleemidele, kavandama katseid ja tegema koostööd.
- **Digipädevus:** õpetatakse kasutama tehnoloogiat info otsimisel, andmete analüüsimisel ja esitluste koostamisel.

Ainevaldkonna õppeainete lõimingu võimalused teiste ainevaldkondadega

- **Matemaatika:** mõõtmine, andmete analüüs, graafikute ja tabelite lugemine ning koostamine.
- **Keel ja kirjandus:** tekstide mõistmine, teabe hankimine, tulemuste sõnastamine ja esitamine.
- **Kunst:** visuaalne väljendus (nt loodusvaatlused, illustratsioonid, joonised).
- **Töö- ja tehnoloogiaõpetus:** mudelite valmistamine, praktilised tööd (nt vee- või mullaproovid).
- **Kehaline kasvatus:** seosed inimese keha ja tervisega, liikumise mõju uurimine.
- **Sotsiaalained:** keskkonnaprobleemide sotsiaalsete ja majanduslike aspektide käsitlemine (nt kliimamuutused, loodusvarade kasutus).

Läbivate teemade rakendamise võimalused

- **Keskkond ja jätkusuutlik areng:** inimese ja looduse koostoime, ressursside säästmine, taaskasutus.
- **Tervis ja ohutus:** toitumise, liikumise ja keskkonna mõju tervisele, laboritööde ohutus.
- **Teabekeskkond:** infoallikate kriitiline kasutamine ja hindamine teadusliku info kogumisel.
- **Tehnoloogia ja innovatsioon:** uute tehnoloogiate roll keskkonna kaitsel ja uurimisel.
- **Elukestev õpe ja karjääriplaneerimine:** loodusteaduste roll elukutsete maailmas.
- **Kultuuriline identiteet:** looduse roll kohalikes ja rahvuslikes kultuuritraditsioonides.

Õppetegevuse kavandamine ja korraldamine

Loodusainete õpet korraldatakse vaheldusrikkalt, ühendades teoreetilise õppe praktilise ja uurimusliku tegevusega. Oluline on arendada oskust küsida, uurida, katsetada, analüüsida ja teha järeldusi. Õpe toimub klassiruumis, laboris, looduses ja digikeskkonnas. Kasutatakse töölehti, vaatlusi, katseid, digivahendeid, projektõpet ja rühmatöid. Õppetegevus kohandatakse vastavalt õpilaste võimetele ja huvidele, võimaldades individuaalset ja diferentseeritud lähenemist.

Hindamine ja tagasiside Hindamine on mitteeristav ja toetab õppimist ja arengu jälgimist. Hindamine põhineb õpitulemustel, praktiliste tööde kvaliteedil, uurimustel, aktiivsusel ning oskusel rakendada teadmisi erinevates olukordades. Tagasiside on regulaarne ja mitmekesine: suuline, kirjalik, kaas- ja enesehindamine. Hindamisel kasutatakse ka protsessipõhist hindamist (nt vaatluslehed, loovtööd, eksperimendid, õpipäevikud). Oluline on anda õpilasele arengut toetavat ja edasiviivat tagasisidet.

Valdkonnaga seotud valikainete võimalused

Looduainete valdkonna valikaineid pakutakse vastavalt õpilaste huvidele, õpetajate valmisolekule ning kooli võimalustele. Valikainete nimetused, sisu, maht ja sihtrühm võivad õppeaastati muutuda. Iga õppeaasta valikainete pakkumine kinnitatakse kooli õppekorralduslikes dokumentides.

Näited võimalikest valikainetes loodusainete valdkonnas:
-Väikesed teadlased

-Ohutu liiklemine
-Tunne oma keha
-Loogika ja mõttemängud
-Loodusteadused ja tehnoloogia

3. Valdkond: “Kunstiained”

Kunstiainete valdkond toetab õpilase loovuse, eneseväljenduse, esteetilise taju ning kultuuriteadlikkuse arengut. Valdkonda kuuluvad muusika, näitlemine, käeline tegevus ning teised loovust ja kunstilist eneseväljendust toetavad valikained. Õpilased õpivad väljendama oma ideid, tundeid ja kogemusi erinevate kunstiliste väljendusvahendite kaudu ning arendavad loovat mõtlemist, koostööoskust ja ettevõtlikkust. Praktilise tegevuse kaudu kujunevad tööharjumused, tehnilised oskused, kujutlusvõime ja probleemilahendusoskus. Õpe toetab kultuurilise identiteedi kujunemist ning väärtustab nii Eesti kui maailma kultuuripärandit.

Üldpädevuste arendamine

- **Kultuuri- ja väärtuspädevus** – õpitakse mõistma erinevaid kultuure, väärtusi ja traditsioone ning väärtustama kultuuripärandit.
- **Sotsiaalne ja kodanikupädevus** – Ühisprojektid, lavastused ja loovtööd arendavad koostööoskust, vastutust, empaatiat ja kogukonnatunnet.
- **Enesemääratluspädevus** – loovtegevused toetavad eneseväljendust, isikliku stiili kujunemist ja enesekindlust.
- **Õpipädevus** – õpilane õpib kavandama oma tegevust, seadma eesmärke, analüüsima tööprotsessi ning kasutama saadud tagasisidet.
- **Suhtluspädevus** – arendatakse ideede selget väljendamist, esinemisoskust, koostööd ja konstruktiivset suhtlemist.
- **Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiapädevus** – rütmid, mustrid, mõõtmine, konstruktsioonid ning digitaalsed loomevahendid toetavad loogilist mõtlemist ja tehnoloogilist kirjaoskust.
- **Ettevõtlikkuspädevus** – projektide, näituste, kontsertide ja lavastuste kavandamine arendab algatusvõimet, vastutust ja meeskonnatööd.
- **Digipädevus** – õpitakse kasutama digivahendeid loometööde kavandamisel, kujundamisel, salvestamisel ja esitlemisel.

Lõiming teiste ainetega
Keel ja kirjandus – loovkirjutamine, laulutekstid, jutustamine ja dramatiseeringud.

Matemaatika – rütmid, mustrid, mõõtmine, geomeetria ja disain.
Loodusained – materjalid, loodusvormid, keskkonnateemad ja taaskasutus.
Sotsiaalained – kultuuripärand, ühiskond ja ajalugu.
Tehnoloogia – digitaalsed loomevahendid, disain, heli-, video- ja pilditöötlus.
Liikumisõpetus – kehakeel, lavaline liikumine, tants ja koordinatsioon.

Läbivad teemad

- **Elukestev õpe ja karjäär** – praktilised oskused eluks ja tulevaseks tööks.
- **Keskkond ja jätkusuutlikkus** – taaskasutus ja säästvad töövõtted.
- **Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus** – projektijuhtimine ja turundus.
- **Kultuuriline identiteet** – kodukultuuri ja traditsioonide uurimine.
- **Teabekeskkond** – infootsing ja analüüs.
- **Väärtused ja kõlblus** – eetilised valikud ja vastutustundlikkus.

Õppetegevuse korraldus
Õppetöö põhineb loovusel, praktilisel tegevusel ja aktiivsel osalemisel. Õpilased kavandavad, loovad, katsetavad, esitavad ja analüüsivad oma töid nii individuaalselt kui ka koostöös kaaslastega. Õppetöös kasutatakse erinevaid materjale, tehnoloogiaid ja kunstilisi väljendusvahendeid ning toetatakse õppijate iseseisvust ja loovust.

Õppetöö võib toimuda:
tavapärastes tundides;
projektõppes;
töötubades;
õuesõppes;
muuseumide, teatrite ja kontsertide külastamisel;
kooliürituste ja näituste ettevalmistamisel;
digikeskkondades.

Hindamine

Mitteeristav hindamine kunstide ainevaldkonnas toetab õpilaste arengut, õppimist ja loovust. See peab olema mitmekülgne, hõlmates tehnilisi oskusi, loovust, koostööd, iseseisvust ja probleemilahendust. Hindamine ei keskendu ainult lõpptulemusele, vaid ka tööprotsessile ja arengule. Olulised on nii õpetaja tagasiside kui ka enesehindamine ja refleksioon. Kasutatakse nii formaatiivset (õppeprotsessi käigus toimuvat) kui summatiivset (õppeperioodi lõpus toimuvat) hindamist. Hindamisel rakendatakse kvantitatiivseid ja kvalitatiivseid meetodeid, selgeid hindamisrubriike ja portfelle, et jälgida õpilase arengut. Õppijakeskne lähenemine ja kaasamine hindamisse toetab isiklikku kasvu ja oskuste täiustamist.

Valdkonnaga seotud valikainete võimalused

Kunstide valdkonna valikaineid pakutakse vastavalt õpilaste huvidele, õpetajate valmisolekule ning kooli võimalustele. Valikainete nimetused, sisu, maht ja sihtrühm võivad õppeaastati muutuda. Iga õppeaasta valikainete pakkumine kinnitatakse kooli õppekorralduslikes dokumentides.

Näited võimalikest valikainetes käelise tegevuse valdkonnas:
-Pintsel, paber, käärid
-Saviteraapia
-Meisterdamine ja käsitöö
-Meisterdamine nööri, lõnga ja niidiga
-Käeline tegevus
-Moekunst ja taaskasutus
-Sisekujundus

4. Valdkond: “Liikumisõpetus”

Liikumisõppe kirjeldus

Liikumisõpe toetab kehalist ja vaimset tervist, arendades liikumisoskusi, koostööd ja enesekontrolli. Eesmärk on kujundada aktiivne eluviis ning sotsiaalsed oskused. Õpilased õpivad erinevaid liikumisviise, parandavad koordinatsiooni ja mõistavad liikumise seost tervisega. Õppe sisu hõlmab erinevaid liikumisviise, kehalist võimekust, meeskonnatööd ja terviseteadlikkust.

Üldpädevuste arendamine

- **Kultuuri- ja väärtuspädevus**: Austus kultuurilise mitmekesisuse vastu ja tervisliku eluviisi väärtustamine.
- **Sotsiaalne ja kodanikupädevus**: Koostöö, konfliktide lahendamine ja kogukonna tegevustes osalemine.
- **Enesemääratluspädevus**: Enesehinnang, kehatunnetus ja vastutus tervise eest.
- **Õpipädevus**: Uute oskuste õppimine ja liikumise mõju mõistmine.
- **Suhtluspädevus**: Meeskonnatöö, suhtlemisoskus ja emotsionaalne intelligentsus.
- **Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiapädevus**: Liikumise mõõtmine ja analüüs, tehnoloogia kasutamine.
- **Ettevõtlikkuspädevus**: Projektide elluviimine ja iseseisev tegutsemine.

Lõiming teiste ainetega

- **Keeled**: Liikumisjuhendite kirjutamine ja spordi kajastamine.
- **Matemaatika**: Kiiruse, aja ja distantsi arvestamine.
- **Sotsiaalained**: Terviseteemalised arutelud ja kogukonnaalgatused.
- **Kunstiained**: Tants, liikumine ja eneseväljendus.
- **Tehnoloogia**: Nutiseadmed ja liikumise analüüs.

Läbivad teemad

- **Elukestev õpe**: Oskused eluaegseks aktiivsuseks.
- **Keskkond**: Loodust väärtustavad liikumisviisid.
- **Kodanikualgatus**: Spordi- ja terviseprojektide korraldamine.

- **Kultuuriline identiteet**: Erinevate rahvaste liikumistraditsioonid.
- **Teabekeskkond**: Tervisealase info otsimine.
- **Väärtused ja kõlblus**: Aus mäng, austus ja sportlikkus.

Õppetegevuse kavandamine ja korraldamine

Liikumisõppe õppetundide kavandamine ja korraldamine peaks lähtuma õpilaste igakülgsest arengust, pakkudes mitmekesiseid tegevusi, mis arendavad nende kehalist, vaimset ja sotsiaalset heaolu. Õppetegevus tuleb üles ehitada nii, et see stimuleerib õpilaste huvi liikumisõppe vastu, soodustab tervisliku eluviisi omandamist ja arendab oskusi, mida saab kasutada igapäevaelus.

Õppetegevuse eesmärkide määratlus

Õppetegevuse eesmärkide määratlus on liikumisõppe õppeprotsessi alustala. Õppekavas esitatud eesmärkide põhjal tuleb arendada õpilaste liikumisvõimekust, tervisehooldust ja meeskonnatööd. Õpetaja ülesanne on seada selged ja saavutatavad eesmärgid, mille kaudu õpilased suudavad oma liikumisoskusi, koostöövõimet, enesekindlust ja terviseteadlikkust arendada.

- Arendada õpilaste kehalist vormi ja liikumisvõimet (koordinatsioon, tasakaal, paindlikkus, vastupidavus).
- Õpetada õpilastele kehalise aktiivsuse tähtsust tervisele ja heaolule.
- Aidata õpilastel õppida erinevaid liikumisvõtteid ja spordialasid.
- Arendada sotsiaalseid oskusi, nagu koostöö, vastutus ja meeskonnatöö

Õppetegevuse ülesehitus ja metoodika

Liikumisõpe on üles ehitatud järk-järgult, pakkudes õpilastele erinevaid tegevusi, mis toetavad kehalist arengut ja õpetavad uusi oskusi. Õpetaja saab jälgida õpilaste arengut läbi erinevate tegevuste, pakkudes individuaalse tagasiside ja rühmatöös osalemise hindamist. Õpilastele antakse ülesandeid, mis arendavad meeskonnatööd ja koostööd teistega. Samuti tuleb edendada loovust ja probleemilahendusoskusi, näiteks rühmatöös, kus õpilased koostavad ja viivad läbi oma spordiüritusi. Õppetegevused tuleb muuta mitmekesisteks ja dünaamilisteks, et arendada kõiki õpilaste võimekusi. Erinevad õppimisvõimalused, nagu meeskonnatööd, individuaalsed ülesanded, välitegevused ja tehnoloogia kasutamine, aitavad õpilastel avastada uusi liikumisvõimalusi ja liikumisvõtteid, samas arendada ka sotsiaalseid ja kognitiivseid oskusi. Näiteks võib õpetaja

kasutada liikumisvideoid, et õpetada uusi liikumisvõtteid, jälgida õpilaste tegevusi ja analüüsida nende arengut. Samuti saab rakendada tehnoloogilisi lahendusi, nagu spordiandurid või terviseäppid, et jälgida õpilaste kehalise aktiivsuse taset ja edusamme.

Hindamine ja tagasisidestamine

Mitteeristav hindamine toetab õpilase arengut ning keskendub lisaks kehalisele sooritusele ka sotsiaalsetele ja emotsionaalsetele oskustele. Kasutatakse enese- ja kaasõpilaste hindamist, projekti- ja tegevuspõhist lähenemist ning oskuspõhist tagasisidet. Õpetaja annab jooksvalt julgustavat ja eesmärgistatud tagasisidet, mis aitab õpilasel mõista oma edusamme ja arendusvõimalusi.

Valdkonnaga seotud valikainete võimalused

Liikumise valdkonna valikaineid pakutakse vastavalt õpilaste huvidele, õpetajate valmisolekule ning kooli võimalustele. Valikainete nimetused, sisu, maht ja sihtrühm võivad õppeaastati muutuda. Iga õppeaasta valikainete pakkumine kinnitatakse kooli õppekorralduslikes dokumentides.

Näited võimalikest valikainetes liikumise valdkonnas:
-Sulgpall
-Jõusaal
-Jalgpall
-Korvpall
-Tantsurõõm
-Jooga

5. Valdkond: “Ettevõtlik ennastjuhtiv õppija”

Ainevaldkonna kirjeldus

Ettevõtliku ennastjuhtiva õppija ainevaldkond toetab õpilase kujunemist teadlikuks, tasakaalukaks, algatusvõimeliseks ja vastutustundlikuks inimeseks, kes oskab mõista ja juhtida iseennast, teha koostööd teistega ning rakendada oma ideid eesmärgipäraselt.

Ainevaldkond keskendub eneseteadlikkuse, emotsioonide juhtimise, suhtlemis- ja koostööoskuste, ettevõtliku hoiaku, loovuse, initsiatiivikuse ning probleemilahendusoskuste arendamisele. Õpilane õpib seadma eesmärke, planeerima oma tegevust, hindama oma võimalusi ja ressursse, tegema teadlikke valikuid ning analüüsima oma tegevuse tulemusi.

Ettevõtlikkus tähendab selles valdkonnas laiemalt oskust märgata võimalusi ja probleeme, pakkuda lahendusi, algatada tegevusi ning võtta vastutus nende elluviimise eest. Enesejuhtimine hõlmab oskust mõista oma tundeid, mõtteid, vajadusi ja käitumist, juhtida emotsioone ning tulla toime pingete ja väljakutsetega.

Oluline osa on empaatial, kuulamisoskusel, konstruktiivsel suhtlemisel, konfliktide lahendamisel ja meeskonnatööl. Õpilasi suunatakse mõistma erinevaid vaatenurki, arvestama teiste inimeste tunnete ja vajadustega ning looma toetavaid ja tasakaalukaid suhteid.

Ainevaldkond toetab väärtuspõhist mõtlemist, eetilist tegutsemist ja ühiskondliku vastutuse kujunemist. Õppimine toimub peamiselt praktiliste ja eluliste tegevuste kaudu ning on seotud nii kooli, kogukonna kui ka õpilase igapäevaeluga.

Õppeprotsess toetab järk-järgult iseseisva, reflekteeriva ja ennastjuhtiva õppija kujunemist, kes suudab oma õppimist kavandada, kasutada tagasisidet ning võtta vastutust oma arengu eest.

Ainevaldkonna eesmärgid:

- arendada õpilase eneseteadlikkust ja positiivset minapilti;
- õpetada mõistma, väljendama ja juhtima oma emotsioone;
- kujundada oskust seada eesmärke, kavandada tegevusi ja hinnata oma arengut;
- arendada algatusvõimet, loovust ja ettevõtlikku hoiakut;
- kujundada probleemilahendus- ja otsustusoskust;
- arendada suhtlemis-, kuulamis- ja argumenteerimisoskust;
- kujundada empaatiat ning oskust arvestada teiste tunnete, vajaduste ja erinevate vaatenurkadega;
- õpetada lahendama konflikte rahulikult ja konstruktiivselt;
- arendada koostöö- ja meeskonnatööoskust ning vastutust ühiste eesmärkide saavutamisel;
- toetada motivatsiooni, järjekindlust ja õppimise juhtimise oskust;

- arendada oskust kasutada ressursse läbimõeldult ja eesmärgipäraselt;
- kujundada eetilist, vastutustundlikku ja väärtuspõhist käitumist;
- toetada teadlike valikute tegemist õpingutes, igapäevaelus ja tuleviku kavandamisel.

Üldpädevuste kujundamise võimalused

Ettevõtlikku ennastjuhtiva õppija ainevaldkond toetab mitmete üldpädevuste kujunemist:

- **Õpipädevus** – arendatakse eesmärkide seadmist, õppimise kavandamist, ajakasutust, enesehindamist, refleksiooni ja tagasiside kasutamist.
- **Sotsiaalne ja kodanikupädevus** – koostöö, meeskonnatöö, ühiste projektide ja kogukondlike tegevuste kaudu arenevad vastutustunne, empaatia, aktiivsus ning oskus osaleda kooli ja kogukonna elus.
- **Suhtluspädevus** – õpilane arendab kuulamis-, arutlemis-, argumenteerimis- ja esinemisoskust ning õpib väljendama oma mõtteid ja vajadusi selgelt ja lugupidavalt.
- **Kultuuri- ja väärtuspädevus** – õpilane õpib märkama ja väärtustama erinevaid inimesi, kultuure ja vaatenurki ning kujundab eetilist ja vastutustundlikku suhtumist iseendasse, teistesse ja ühiskonda.
- **Enesemääratluspädevus** – õpilane õpib tundma oma tugevusi, vajadusi, väärtusi ja arengukohti, juhtima oma emotsioone ja käitumist ning tegema teadlikke valikuid.
- **Matemaatika-, teadus- ja tehnoloogiapädevus** – andmete analüüs, loogiline mõtlemine, tehnoloogiliste lahenduste loomine.
- **Digipädevus** – digivahendeid kasutatakse ideede arendamiseks, info otsimiseks, suhtlemiseks, koostööks, esitlemiseks ja vajadusel turundamiseks. Tähelepanu pööratakse teadlikule ja vastutustundlikule suhtlemisele digikeskkonnas.

Ainevaldkonna lõimimise võimalused teiste ainevaldkondadega

- **Keel ja kirjandus –** eneseväljendus, arutlemine, argumenteerimine, emotsioonide ja mõtete sõnastamine, esitlused ja reklaamtekstid.
- **Matemaatika –** andmete kogumine ja analüüs, planeerimine, eelarvestamine, loogiline mõtlemine ja probleemilahendus.
- **Loodusained –** uurimuslik tegevus, probleemide analüüs, jätkusuutlikud lahendused.
- **Sotsiaalained –** väärtused, eetika, suhted, õigused ja kohustused, ühiskondlik vastutus ja kodanikualgatus.
- **Kunstiained –** loov eneseväljendus, ideede visualiseerimine, disainmõtlemine ja emotsioonide väljendamine loominguliselt.
- **Tehnoloogia ja digipädevus –** digivahendite kasutamine ideede arendamisel, prototüüpimisel, suhtlemisel ja esitlemisel.

- **Ajalugu ja kultuur** – kogukonna, ettevõtluse ja ühiskondliku elu areng ning kultuurilised mõjutused.

Läbivate teemade rakendamise võimalused

- **Keskkond ja jätkusuutlik areng** – säästlik tarbimine, vastutustundlik tegutsemine ning inimese, ühiskonna ja keskkonna seoste mõistmine.
- **Tehnoloogia ja innovatsioon** – probleemide lahendamine uute lahenduste ja nutikate ideede kaudu.
- **Elukestev õpe ja karjääri kujundamine** - enesetundmine, eesmärkide seadmine, teadlikud valikud, töömaailma mõistmine, stressi ja väljakutsetega toimetulek.
- **Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus** - algatusvõime, koostöö, vastutuse võtmine, projektide kavandamine ja kogukonnaelus osalemine.
- **Kultuuriline identiteet** – oma kogukonna ja kultuuri tundmine ning erinevate kultuuride ja vaatenurkade väärtustamine.
- **Tervis ja ohutus** – emotsionaalse heaolu toetamine, stressiga toimetulek ning turvaline ja vastutustundlik käitumine nii füüsilises kui digikeskkonnas.
- **Väärtused ja kõlblus** – ausus, hoolivus, empaatia, õiglus, vastutustundlikkus ja eetiline otsustamine.

Õppetegevuse kavandamine ja korraldamine

Õppetegevus on praktiline, kogemuslik, õppijakeskne ja võimalusel projektipõhine. Õpilased töötavad nii individuaalselt, paaris kui ka rühmas, seavad eesmärke, planeerivad tegevusi, lahendavad probleeme, katsetavad erinevaid lahendusi ning analüüsivad oma kogemusi. Õppemeetoditena kasutatakse muuhulgas arutelusid, rollimänge, simulatsioone, probleem- ja projektipõhist õpet, disainmõtlemist, koostööülesandeid, praktilisi harjutusi ja refleksiooni. Õpilased saavad võimaluse rakendada õpitut elulistes olukordades. Võimalusel tehakse koostööd ettevõtjate, kohaliku omavalitsuse, kogukonna ja teiste partneritega ning korraldatakse õppekäike, külastusi, välitöid ja muid tegevusi väljaspool kooli. Emotsionaalsete ja sotsiaalsete oskuste arendamisel kasutatakse tegevusi, mis toetavad eneseteadlikkust, kuulamisoskust, empaatiat, konfliktide lahendamist ja emotsioonide juhtimist. Need võivad hõlmata näiteks olukordade analüüsi, rollimänge, suhtlemisharjutusi, refleksiooni ja muid eakohaseid tegevusi. Õppetegevused kavandatakse eakohaselt ja järk-järgult kasvava keerukusega, arvestades õppijate arengutaset, huvisid ja vajadusi. Oluline on pakkuda eduelamusi ning võimalusi proovida, eksida, saada tagasisidet ja uuesti katsetada. Õpetaja roll on luua turvaline, toetav ja usalduslik õpikeskkond, kus õppija saab oma mõtteid ja tundeid väljendada, võtta vastu väljakutseid, teha koostööd ning õppida vastutama oma valikute ja arengu eest.

Hindamine ja tagasiside

Hindamine on mitteeristav, kujundav ja õppija arengut toetav. Keskendutakse eelkõige arengule ja protsessile, mitte üksnes lõpptulemusele.

Hindamisel arvestatakse:

- aktiivset osalemist ja pühendumust;
- eesmärkide seadmist ja tegevuse kavandamist;
- algatusvõimet ja ideede arendamist;
- probleemilahendusoskust;
- koostöö- ja suhtlemisoskust;
- emotsioonide ja käitumise juhtimise arengut;
- empaatiat ja konfliktide lahendamise oskust;
- vastutuse võtmist;
- eneseanalüüsi ja tagasiside kasutamist.

Tagasisidet antakse suuliselt ja kirjalikult ning sellesse võivad olla kaasatud õpetaja, kaasõpilased ja vajadusel välised koostööpartnerid. Kasutada võib õpimappi või e-portfooliot, kuhu õpilane kogub oma tegevusi, töid ja refleksioone.

Olulisel kohal on õpilase enesehindamine. Hindamise eesmärk on aidata õppijal märgata oma arengut, tugevusi ja järgmisi arengusamme ning kujundada oskust võtta vastutus oma õppimise ja heaolu eest.

Valdkonnaga seotud valikainete võimalused

Ettevõtliku ennastjuhtiva valdkonna valikaineid pakutakse vastavalt õpilaste huvidele, õpetajate valmisolekule ning kooli võimalustele. Valikainete nimetused, sisu, maht ja sihtrühm võivad õppeaastati muutuda. Iga õppeaasta valikainete pakkumine kinnitatakse kooli õppekorralduslikes dokumentides.

Näited võimalikest valikainetes ettevõtlikuse valdkonnas:
-Rahatarkus
-Ettevõtlus
-Projektide kavandamine ja elluviimine

-Paremaks sõbraks iseendaga
-Enesejuhtimine
-Suhtlemisoskused
-Meeskonnatöö ja koostöö
-Loov probleemilahendus
-Karjääriõpe
-Ideest teostuseni

6.Valdkond: “Digipädevused”

Digipädevuste ainevaldkond toetab õpilaste teadlikku, kriitilist ja loovat digitaalsete tehnoloogiate kasutamist õppimises, suhtluses ning igapäevaelus. Valdkonna eesmärk on kujundada oskusi, mis võimaldavad õpilasel toimida vastutustundliku, turvalise ja iseseisva digikasutajana ning arendada tema võimet lahendada probleeme, teha koostööd ning kasutada tehnoloogiat erinevates eluvaldkondades.Digipädevused ei ole eraldiseisev õppeaine, vaid lõimuvad kõigi õppeainetega ning toetavad õppijate üldpädevuste arengut. Õpilased omandavad teadmisi ja oskusi nii digiseadmete kasutamise, infootsingu, andmetöötluse, digitaalse eneseväljenduse kui ka küberturvalisuse ja digitaalse jalajälje teadvustamise kohta. Õpetamine põhineb praktilistel tegevustel, probleemõppel ja projektitööl, mis toetavad loovust, kriitilist mõtlemist ning vastutustundlikku käitumist digikeskkonnas. Õppetöös kasutatakse kaasaegseid õpikeskkondi ja digivahendeid, et valmistada õpilasi ette elukestvaks õppimiseks ning tööks digitaalselt rikastatud maailmas.

Üldpädevuste kujundamise võimalused

- **Kultuuri- ja väärtuspädevus õpitakse** mõistma digikeskkondade mõju kultuurile ja ühiskonnale, järgima autorikaitset ning käituma eetiliselt ja lugupidavalt veebis.
- **Sotsiaalne ja kodanikupädevus** Arendatakse vastutustundlikku käitumist veebis, teadvustatakse digitaalset jalajälge ja hinnatakse info usaldusväärsust. Õpitakse osalema ühiskondlikus arutelus digikanalite kaudu.
- **Enesemääratluspädevus** toetab eneseanalüüsi, digitaalse identiteedi kujunemist ning aitab arendada enesejuhtimist, eesmärkide seadmist ja tehnoloogiakasutuse teadlikkust.

- **Õpipädevus** Digivahendid soodustavad iseseisvat õppimist, info leidmist ja kasutamist ning tagasiside kogumist. Kujunevad õppimisstrateegiad ja enesehindamise oskus.
- **Suhtluspädevus** Õpilased arendavad oskust selgelt väljenduda erinevates digivormides, mõista kultuurierinevusi ning anda ja saada tagasisidet veebikeskkonnas.
- **Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiapädevus** Digivahendid toetavad loogilist mõtlemist, andmete analüüsi ja tehnoloogiliste süsteemide mõistmist (nt programmeerimine, visualiseerimine).
- **Ettevõtlikkuspädevus** Arendatakse loovust, algatusvõimet ja koostööoskust, kavandatakse ja viiakse ellu digitaalseid projekte ning harjutatakse eesmärgistamist ja ajaplaneerimist.

Lõimimine teiste ainevaldkondadega

- **Keel ja kirjandus** Digilood, esitlused ja blogid arendavad keeleoskust; digikeskkonnad laiendavad keeleõpet.
- **Matemaatika** Kasutatakse digivahendeid arvutamiseks, andmetöötluseks, simulatsioonideks ja loogilise mõtlemise arendamiseks.
- **Sotsiaalained** Õpitakse kriitiliselt hindama allikaid ja digimeedia mõju ühiskonnale ning arutletakse kodanikuks olemise üle digikeskkonnas.
- **Kunstiained** Loov väljendus digivahenditega (nt animatsioonid, videod, helifailid), esteetika ja disainiõpe digivahendite abil.
- **Liikumisõpetus** Tehnoloogia abil jälgitakse liikumist, koostatakse harjutuskavasid ja kujundatakse tervislikke harjumusi.
- **Tehnoloogia** Arendatakse oskusi robootikas, programmeerimises, 3D-modelleerimises ning projektipõhises loovas töös.

Läbivate teemade rakendamine

- **Elukestev õpe ja karjääriplaneerimine** Digipädevused toetavad pidevat õppimist, digivahendite kasutust, portfellide koostamist ja karjäärivõimaluste uurimist.
- **Keskkond ja jätkusuutlik areng** Õpitakse kasutama digitehnoloogiat keskkonnateabe kogumiseks ja analüüsiks ning teadlikuks tarbimiseks.
- **Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus** Digikeskkonnas kavandatakse ja viiakse ellu projekte, arendatakse ettevõtlikkust ja meeskonnatööd.
- **Kultuuriline identiteet** Tutvutakse eri kultuuridega ja jagatakse oma identiteeti digitaalsete väljendusvormide kaudu (nt videod, blogid).
- **Teabekeskkond** Arendatakse infootsingu ja -töötlemise oskusi ning digisisu loomise ja esitamise võimekust.
- **Väärtused ja kõlblus** Käsitletakse eetikat ja õiguslikke küsimusi digikeskkonnas (nt privaatsus, küberturvalisus, autorikaitse), kujundatakse vastutustundlikku käitumist.

Õppetegevuse kavandamine ja korraldamine

Õppetegevuse kavandamine ja korraldamine digipädevuste ainekavas on oluline, et tagada õpilaste aktiivne osalemine õppetöös ja oskuste süsteemne areng. Efektiivne õppetöö peaks olema õpetajale ja õpilastele paindlik, motiveeriv, tihti interdistsiplinaarne ja lõimitud erinevatesse õppeainetesse. Samuti peaks õppetöö sisaldama erinevaid õppimisvõimalusi ja hindamisvorme, et arendada kõiki digipädevuse aspekte – alates tehniliste oskuste arendamisest kuni kriitilise mõtlemise ja loovuse tõhustamiseni.

Õppetegevuse eesmärkide määratlus. Kõik õppetunnid ja tegevused peaksid olema suunatud õpilaste digipädevuse arendamisele, lähtudes õpitulemustest, mis on seotud teadlikkuse tõstmisega digitehnoloogiate ja -vahendite mõjust igapäevaelus. Õppe eesmärgid peaksid olema selged ja mõõdetavad ning keskenduma õpilaste võimekusele kasutada digivahendeid erinevates kontekstides – infotehnoloogia kasutamine õppimiseks, suhtlemiseks ja loovuseks. Digipädevuste arendamine eeldab õppetundide mitmekesistamist, et hoida õpilaste huvi ja soodustada erinevaid õppimisstiile. Õppetegevustes saab kasutada:

E-õppeplatvorme ja veebipõhiseid ressursse, mis pakuvad interaktiivseid ülesandeid ja võimaldavad õpilastel õppida oma tempos. Näiteks veebipõhised testid, ülesanded ja videoküsimused, kus õpilased saavad ise valida, kuidas ja millal teemat õppida.

Simulatsioonide ja mängude kasutamine, et arendada õpilaste probleemilahendamisoskusi ja loovust, näiteks loodusteadustes või matemaatikas.
Koostööprojektid ja meeskonnatööd, kus õpilased saavad arendada oma digipädevusi meeskonnas, kasutades digitaalseid tööriistu koostööks ja teabe jagamiseks (nt Google Drive, Microsoft Teams).
Interdistsiplinaarse lähenemise rakendamine, kus eri ainete õpetajad lõimivad digipädevusi oma ainetes. Näiteks ajaloos saab uurida, kuidas digitaalsed arhiivid muudavad ajaloo uurimise viisi, ja samal ajal arendada õpilaste teadlikkust digitehnoloogia rollist teadusuuringutes.

Hindamine ja tagasiside

Digipädevuste hindamine ei tohiks piirduda ainult õpilaste tehniliste oskuste kontrollimisega, vaid see peaks keskenduma ka nende suutlikkusele kasutada digitehnoloogiat loovalt ja kriitiliselt. Mitteeristav hindamine võib sisaldada järgmisi komponente:

- **Enesehindamine ja kaasõpilaste hindamine**, kus õpilased hindavad oma ja teiste õpilaste tööd, pakkudes konstruktiivset tagasisidet ja analüüsides oma arengut.

- **Projektipõhine hindamine**, kus õpilased loovad digitaalse projekti (nt veebileht, video, rakendus), mille abil saavad nad oma oskusi praktiliselt rakendada.
- **Kaasav hindamine**, kus õpilased saavad tagasisidet kogu õppeprotsessi vältel, et arendada oma digipädevusi pidevalt ja järk-järgult.

Õppetegevuse paindlikkus ja areng Digipädevused arenevad pidevalt, seetõttu on oluline, et õpetaja oleks paindlik ja valmis õppeprotsessis muudatusi tegema. Õpetajad peaksid olema avatud uutele digitaalsetele tööriistadele, õppimisvõimalustele ja metoodikatele, mis aitavad õpilaste arengut toetada.

Valdkonnaga seotud valikainete võimalused

Digipädevuste valdkonna valikaineid pakutakse vastavalt õpilaste huvidele, õpetajate valmisolekule ning kooli võimalustele. Valikainete nimetused, sisu, maht ja sihtrühm võivad õppeaastati muutuda. Iga õppeaasta valikainete pakkumine kinnitatakse kooli õppekorralduslikes dokumentides.

Näited võimalikest valikainetes digipädevuste valdkonnas:
-Robootika
-Programmeerimine
-Digipädevus
-Masinate programmeerimine