

EESTI KEEL

5 tundi nädalas

ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU	DIGIPÄDEVUSED	ETTEVÕTLUSPÄDEVUSED
<p>Suuline ja kirjalik suhtlus</p> <ul style="list-style-type: none"> · kuulab mõtestatult eakohast teksti, toimib saadud sõnumi või juhendite järgi; · annab lühidalt edasi kuuldu sisu; · väljendab end suhtlusolukordades selgelt ja arusaadavalt koolis, avalikus kohas, eakaaslastega, täiskasvanutega suheldes; · esitab kuuldu ja nähtu kohta küsimusi; · väljendab oma arvamust, annab infot edasi selgelt ja ühemõtteliselt; · leiab koos partneri või rühmaga vastuseid lihtsamatele probleemülesannetele, kasutades sobivalt kas suulist 	<p>Suuline ja kirjalik suhtlus</p> <ul style="list-style-type: none"> Hääliku pikkuste eristamine. Kaasõpilase ja õpetaja eesmärgistatud kuulamine. Kuuldu põhjal tegutsemine, kuuldule hinnangu andmine. Õpetaja ettelugemise järel (ainealane tekst, lõikhaaval) oluliste mõistete ja seoste leidmine. Kuuldud tekstist selgelt ja arusaadavalt koolis, avalikus kohas, eakaaslastega, täiskasvanutega suheldes; esitab kuuldu ja nähtu kohta küsimusi; väljendab oma arvamust, annab infot edasi selgelt ja ühemõtteliselt; leiab koos partneri või rühmaga vastuseid lihtsamatele 	<ul style="list-style-type: none"> Eesti keelt õppides kasutatakse digivahendeid internetis eri liiki tekstide ning audiovisuaalse meedia otsimiseks, sh märksõnadega. Saadud teavet rakendatakse probleeme lahendades, nende üle arutledes või uut sisu luues, kasutades digikeskkonda sihipäraselt koos teiste teabeallikatega. Õpitakse tekste digitaalselt looma ja vormistama, järgides autoriõigusi viitamise ning teksti digitaalsel kujul säilitamise korral. Isikuandmeid sisaldavaid tekste koostades ning digikeskkonnas suheldes 	<p>Arenguuskumus</p> <ul style="list-style-type: none"> Teab, et keeleoskus on kõigil arendatav. Suhtub vigade tegemisse kui õppimise loomulikku osasse. <p>Autonoomne motivatsioon</p> <ul style="list-style-type: none"> Oskab konkreetset keeleoskust ja keelealast tegevust mõtestada ja väärtustada. <p>Meisterlikkusele suunatus</p> <ul style="list-style-type: none"> Tahab eesti keeles saada oma keelelistes oskustes ja keelealastes teadmistes paremaks. <p>Emotsioonidega toimetulek</p>

<p>või kirjalikku vormi; · kasutab sõnastikke ja teatmeteoseid; · esitab peast luuletuse või rolliteksti;</p>	<p>probleemülesannetele, kasutades sobivalt kas suulist või kirjalikku vormi; kasutab sõnastikke ja teatmeteoseid; esitab peast luuletuse või rolliteksti; lühikokkuvõtte sõnastamine. Kuuldud teabe rühmitamine skeemi, märksõnade jm alusel. Tekstide kriitiline kuulamine (fakti ja fantaasia eristamine jms). Lavastuse, kuuldud proosa-, luule- ja ainetekstide sisu ümberjutustamine. Visuaalsed ja tekstilised infoallikad, nende usaldusväärsus. Fakt ja arvamus. Sõnavara avardamine ja täpsustamine, töö sõnastikega. Keelekasutus erinevates</p>	<p>pööratakse tähelepanu interneti turvalisusele ja igapäevaelu väärtuspõhimõtete arvestamisele.</p> <p>Interneti kasutamine infoallikana - otsingumootorid</p> <ul style="list-style-type: none"> • sõnaraamat • vanasõna • luuletus • referaat <p>GOOGLE otsing</p> <p>WORD</p> <p>PowerPoint</p> <p>www.taskutark.ee</p> <p>www.et.wikipedia.org</p>	<p>Tõlgendab halba emotsiooni tekitavat olukorda.</p> <p>Metatunnetus</p> <p>Eesti keelega seotud ülesannet sooritama asudes mõtleb, kuidas seda teostab ja milliseid oskusi selleks vaja on; tegevuse ajal hindab, kuidas liigub oma eesmärgi suunas.</p> <p>Loovus</p> <p>Oskab tegutseda olukordades, kus on vaja pakkuda mitmeid erinevaid lahendusi.</p> <p>Probleemilahendus</p> <p>Tunneb ära ja määratleb probleemi, mõtleb välja erinevaid lahendusi.</p> <p>Eetika ja väärtuspõhisus</p>
---	---	---	--

	<p>suhtlusolukordades: koolis, avalikus kohas, eakaaslastega, täiskasvanutega suheldes, suulises kõnes ja kirjalikus tekstis. Vestlus etteantud teema piires. Küsimustele vastamine, esitus, tutvustus. Erinevate käitumisviiside ja koostöövormide võrdlemine. Oma arvamuse avaldamine, seisukoha põhjendamine, kaaslaste arvamuse küsimine. Lisateabe otsimine. Suulises keelekasutuses kirjakeele põhinormingute järgimine ning mõtete sobiv sõnastamine (sõnavalik, parasiitkeelendite vältimine, mõtte lõpuleviimine). Dialoogi ja dramatiseeringu koostamine ja esitamine.</p>	<p>www.opiq.ee www.eki.ee www.eestikeel.eu</p>	<p>Märkab enda ümber head eesti keele kasutamist.</p> <p>Algatamine ja kaasamine</p> <p>Algatab tegevusi ja pakub välja erinevaid ideid ühistegevusteks.</p> <p>Suhtlusoskus</p> <p>Arendab eneseväljendusoskust.</p> <p>Koostööoskus</p> <p>Arvestab tööprotsessis teistega, erineva töötempo ja oskustega rollide jagamisel.</p> <p>Kultuuri mõistmine</p> <p>Uurib murdekeelt, pöörab tähelepanu igapäevasele kõnekeelele.</p>
--	--	---	---

	<p>Pantomii. Rollimäng. Erinevate strateegiate kasutamine kõneülesannetes (nt võrdlemine, kirjeldamine). Eritüübiliste küsimuste moodustamine (nt intervjuu tegemiseks). Nii enese kui ka teiste tööde tunnustav kommenteerimine õpetaja juhiste alusel.</p>		<p>Turualased teadmised ja oskused</p> <p>Mõistab isetehtud toodete väärtust (luuletus, reklaam, jutt, raamat).</p> <p>Arengusuikum</p> <p>Teab, et keeleoskus on kõigil arendatav.</p> <p>Suhtub vigade tegemisse kui õppimise loomulikku osasse.</p> <p>Autonoomne motivatsioon</p> <p>Oskab konkreetset keeleoskust ja keelealast tegevust mõtestada ja väärtustada.</p> <p>Meisterlikkusele suunatus</p> <p>Tahab eesti keeles saada oma keelelistes oskustes ja keelealastes teadmistes paremaks.</p>
--	--	--	--

			<p>Emotsioonidega toimetulek</p> <p>Tõlgendab halba emotsiooni tekitavat olukorda.</p> <p>Metatunnetus</p> <p>Eesti keelega seotud ülesannet sooritama asudes mõtleb, kuidas seda teostab ja milliseid oskusi selleks vaja on; tegevuse ajal hindab, kuidas liigub oma eesmärgi suunas.</p> <p>Loovus</p> <p>Oskab tegutseda olukordades, kus on vaja pakkuda mitmeid erinevaid lahendusi.</p> <p>Probleemilahendus</p> <p>Tunneb ära ja määratleb probleemi, mõtleb välja erinevaid lahendusi.</p> <p>Eetika ja väärtuspõhisus</p>
--	--	--	--

			<p>Märkab enda ümber head eesti keele kasutamist.</p> <p>Algatamine ja kaasamine</p> <p>Algatab tegevusi ja pakub välja erinevaid ideid ühistegevusteks.</p> <p>Suhtlusoskus</p> <p>Arendab eneseväljendusoskust.</p> <p>Koostööoskus</p> <p>Arvestab tööprotsessis teistega, erineva töötempo ja oskustega rollide jagamisel.</p> <p>Kultuuri mõistmine</p> <p>Uurib murdekeelt, pöörab tähelepanu igapäevasele kõnekeelele.</p> <p>Turualased teadmised ja oskused</p>
--	--	--	---

			Mõistab isetehtud toodete väärtust (luuletus, reklaam, jutt, raamat).
Teksti vastuvõtt · loeb eakohast teksti ladusalt ja mõtestatult; mõistab lihtsat plaani, tabelit, diagrammi, kaarti; · otsib teavet tundmatute sõnade kohta, teeb endale selgeks nende tähenduse; · vastab teksti põhjal koostatud küsimustele tekstinäidete või oma sõnadega, koostab teksti kohta küsimusi; · leiab teksti peamõtte; · kirjeldab teksti põhjal sündmuste toimumise kohta ja tegelasi; · leiab tekstist vajalikku infot; · tunneb ära jutustuse, luuletuse, näidendi, muinasjutu,			

mõistatuse, vanasõna, kõnekäänu, kirja; · on läbi lugenud vähemalt neli eakohast väärtkirjandusteost (raamatut); · tutvustab loetud kirjandusteose sisu ja tegelasi ning kõneleb loetust;	
Õigekeelsus ja keelehoole <ul style="list-style-type: none">• märgib kirjas õigesti lühikesi, pikki ja ülipikki täis- ja kaashäälikuid;• märgib sõnades õigesti kaashäälikuühendit; • kirjutab sulghääliku omandatud oma- ja võõrsõnade algusse;• pöörab tegusõnu olevikus;	

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">• moodustab ainsust ja mitmust, olevikku ja minevikku;• poolitab sõnu (õpitud reeglite piires); • kasutab õpitud keelendeid nii kõnes kui kirjas vastavalt suhtlemise eesmärgile, funktsioonile ja suhtluspartnerile, jälgib oma tekstis õpitud ortograafiareegleid;• kirjutab suure algustähega isiku ja kohanimed ja väike algustähega õppeainete, kuude, nädalapäevade, ilmakaarte nimetused; • tunneb ära liitsõna; | |
|---|--|

<ul style="list-style-type: none">• leiab vead enda ja kaaslaste kirjutistes õpitud keelendite piires; parandab leitud vead sõnaraamatu, käsiraamatu, kaaslase ja/või õpetaja abiga.• kirjutab etteütlemise järgi sisult tuttavat teksti (40–60 sõna, 20 ortogrammi).	
--	--

MATEMAATIKA**5 tundi nädalas**

Õppesisu	Õpitulemused	DIGIPÄDEVUSED	Ettevõtlikkuspädevus – suutlikkus ideid luua ja ellu viia, kasutades omandatud teadmisi ja oskusi erinevates elu- ja tegevusvaldkondades; näha probleeme ja neis peituvaid võimalusi, aidata kaasa probleemide lahendamisele; seada eesmärged, koostada plaane, neid tutvustada ja ellu viia; korraldada ühistegevusi ja neist osa võtta, näidata algatusvõimet ja vastutada tulemuste eest; reageerida loovalt, uuendusmeelselt ja paindlikult muutustele; võtta arukaid riske;

<p>Arvutamine</p> <p>Arvude lugemine ja kirjutamine, nende esitamine üheliste, kümneliste, sajaliste, tuhandeliste, kümne- ja sajatuhandeliste summana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • selgitab näidete varal termineid <i>arv</i> ja <i>number</i>; kasutab neid ülesannetes; • kirjutab ja loeb arve 1 000 000 piires; • esitab arvu üheliste, kümneliste, sajaliste, tuhandeliste kümne- ja sajatuhandeliste summana; • võrdleb ja järjestab naturaalarve, nimetab arvule eelneva või järgneva arvu; kujutab arve arvkiirel; 	<p>Leiab ERINEVATEST teabeallikatest vajaliku teavet, kasutab selleks erinevaid teabeotsingumeetodeid: märksõnaotsing, filtreerimine</p> <p>-TaskuTark</p> <p>-miksike</p> <p>-Web.zone koduleht aegunud</p> <p>-GeoGebra</p> <p>-matetalgud.ee</p> <p>-Videod Youtubis (null numbrina, arvuna. Kirjalik liitmine , lahutamine,korruta-mine,jagamine. Terve, pool, veerand ja kolmveerand)</p>	<p>Arenguuskumus. Tahab/püüab lahendada enda jaoks keerukamaid ülesandeid; on enamasti lahendusi otsides püsiv.</p> <p>Motivatsioon. Suudab püsida ka enda jaoks keerukate või igavate tegevuste ja ülesannete juures.</p> <p>Meisterlikkus. Oskab selgitada ülesande lahenduskäiku. Kirjeldab ja võrdleb oma ja/või kaaslase lahendusviisi.</p> <p>Loovus. Otsib erinevaid viise probleemi lahendamiseks.</p> <p>Planeerimine. Mõistab ja teab, millises järjekorras tuleb tehted sooritada õige vastuse saamiseks.</p>
--	---	---	---

<p>Liitmine ja lahutamine, nende omadused.</p> <p>Kirjalik liitmine ja lahutamine.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • nimetab liitmise ja lahutamise tehte komponente (liidetav, summa, vähendatav, vähendaja, vahe); • tunneb liitmis- ja lahutamistehte liikmete ning tulemuste vahelisi seoseid; • kirjutab liitmistehtele vastava lahutamistehte ja vastupidi; • sõnastab ja esitab üldkujul liitmise omadusi (liidetavate vahetuvuse ja rühmitamise omadus) ja kasutab neid arvutamise hõlbustamiseks; • sõnastab ja esitab üldkujul arvust summa ja vahe lahutamise ning arvule vahe liitmise omadusi ja kasutab neid arvutamisel; <p><i>Soovitus: tehete omaduste rakendamisel piirduda kuni kahekohaliste arvudega,</i></p>	<p>LEGO Education Mindstorms EV3</p> <p>Robotite ehitamine.</p> <p>* Põhikooli keskuste päeval 1.-9.klassi koolimängu meeskondadele õppeainete lõimimisel</p> <p>*Robotite programmeerimine olemasolevate matemaatiliste ülesannete lahendamisel; analüüsimine 2xkuus.</p>	<p>Algatamine. Teeb ettepanekuid ja näitab üles aktiivsust. Kaasab tegevustesse teisi, kasutab kaaslaste abi.</p> <p>Keskkonna mõistmine. Mõistab täpsuse olulisust matemaatika aines.</p> <p>Turualased teadmised ja oskused. Kasutab lihtsaid matemaatikateadmisi reaalses kontekstis. Oskab kaubanduses võrrelda kindlate koguste hindu ja leida vajadusel soodsaima toote.</p>
--	---	---	---

	<p><i>kuid tutvustada tuleks ka nende omaduste kehtivust suuremate arvude korral.</i></p> <ul style="list-style-type: none">• kujutab kahe arvu liitmist ja lahutamist arvkiirel;• liidab ja lahutab peast kuni kolmekohalisi arve; liidab ja lahutab kirjalikult arve miljoni piires, selgitab oma tegevust;		
--	--	--	--

Naturaalarvude korrutamine. Korrutamise omadused. Kirjalik korrutamine.	<ul style="list-style-type: none">• nimetab korrutamise tehte komponente (tegur, korrutis);• esitab kahe arvu korrutise võrdsete liidetavate summana või selle summa korrutisena;• kirjutab korrutamistehtele vastava jagamistehte ja vastupidi;• tunneb korrutamistehte liikmete ning tulemuse vahelisi seoseid;• sõnastab ja esitab üldkujul korrutamise omadusi: tegurite vahetuvus, tegurite rühmitamine, summa korrutamine arvuga;		
Õppesisu	Õpitulemused		

	<ul style="list-style-type: none"> • kasutab korrutamise omadusi arvutamise lihtsustamiseks; • korrutab peast arve 100 piires; • korrutab naturaalarvu 10, 100 ja 1000-ga; • arvutab enam kui kahe arvu korrutist; • korrutab kirjalikult kuni kahekohalisi naturaalarve ja kuni kolmekohalisi arve järkarvudega; 		
<p>Naturaalarvude jagamine.</p> <p>Jäägiga jagamine.</p> <p>Kirjalik jagamine.</p> <p>Arv null tehetes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • nimetab jagamistehte komponente (jagatav, jagaja, jagatis); • tunneb jagamistehte liikmete ja tulemuse vahelisi seoseid; • jagab peast arve korrutustabeli piires; • kontrollib jagamistehte tulemust 		

	<p>korrutamise abil;</p> <ul style="list-style-type: none">• selgitab, mida tähendab “üks arv jagub teisega”;• jagab jäägiga ja selgitab selle jagamise tähendust; <p><i>Soovitus: jäägiga jagamise tähendus esitada läbi näidete, näit. $16 : 3 = 5$ jääk 1, seega $16 = 3 \cdot 5 + 1$</i></p> <ul style="list-style-type: none">• jagab nullidega lõppevaid arve peast 10, 100 ja 1000-ga;• jagab nullidega lõppevaid arve järkarvudega;• jagab summat arvuga;• jagab kirjalikult arvu ühekohalise ja kahekohalise arvuga;• liidab ja lahutab nulli, korrutab nulliga;• selgitab, millega võrdub null jagatud		
--	--	--	--

	arvuga ja nulliga jagamise võimatust;		
Tehete järjekord.	<ul style="list-style-type: none">• tunneb tehete järjekorda sulgudeta ja ühe paari sulgudega arvavaldises;• arvutab kahe- ja kolmetehteliste arvavaldiste väärtuse;		
Naturaalarvu ruut.	<ul style="list-style-type: none">• selgitab arvu ruudu tähendust, arvutab naturaalarvu ruudu;• teab peast arvude 0 – 10 ruutusi;• kasutab arvu ruutu ruudu pindala arvutamisel;		
Murrud.	<ul style="list-style-type: none">• selgitab murru lugeja ja nimetaja tähendust,		

	<ul style="list-style-type: none"> • kujutab joonisel murdu osana tervikust; • nimetab joonisel märgitud terviku osale vastava murru; • arvutab osa (ühe kahendiku, kolmandiku jne) tervikust; 		
Rooma numbrid.	<ul style="list-style-type: none"> • loeb ja kirjutab enamkasutatavaid rooma numbreid (kuni kolmekümneni), selgitab arvu üleskirjutuse põhimõtet. 		

Õppesisu	Õpitulemused		
Andmed ja algebra	<ul style="list-style-type: none"> • lahendab kuni kolmetehtelisi elulise sisuga tekstülesandeid; • modelleerib õpetaja abiga 		

Tekstülesanded.	<p>tekstülesandeid;</p> <ul style="list-style-type: none">• koostab ise ühe- kuni kahetehtelisi tekstülesandeid;• hindab ülesande lahendustulemuse reaalsust;		
Täht võrduses.	<ul style="list-style-type: none">• leiab ühetehtelisest võrdusest tähe arvvaartuse proovimise või analoogia teel; <p><i>Näiteks võrduse $21 + b = 34$ korral võib proovida, milline arv tuleb liita 21-le, et saaks 34. Toetudes näiteks võrdustele $2 + 3 = 5$ ja $3 = 5 - 2$ võib analoogia põhjal kirjutada, et $b = 34 - 21 = 13$.</i></p>		

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ülesannetes piirduakse vaid võrdustega, mis sisaldavad ühte tehet ühe tähega.</i> 		
Geomeetrilised kujundid ja mõõtmine Kolmnurk.	<ul style="list-style-type: none"> • leiab ümbritsevast ruumist kolmnurki ning eristab neid; • nimetab ja näitab kolmnurga külgi, tippe ja nurki; • joonestab kolmnurka kolme külje järgi; • selgitab kolmnurga übermõõdu tähendust ja näitab übermõõtu joonisel; • arvutab kolmnurga übermõõtu nii külgede mõõtmise teel kui ka etteantud küljepikkuste korral; 		
Nelinurk, ristkülik	<ul style="list-style-type: none"> • leiab ümbritsevast ruumist nelinurki, 		

ja ruut.	<p>ristkülikuid ja ruute ning eristab neid;</p> <ul style="list-style-type: none">• nimetab ning näitab ristküliku ja ruudu külgi, vastaskülgi, lähiskülgi, tippe ja nurki;• joonestab ristküliku ja ruudu nurklaua abil;• selgitab nelinurga ümbermõõdu tähendust ja näitab ümbermõõtu joonisel;• arvutab ristküliku, sealhulgas ruudu, ümbermõõdu;• selgitab ristküliku, sealhulgas ruudu, pindala tähendust joonise abil;• teab peast ristküliku, sealhulgas ruudu, ümbermõõdu ning pindala valemeid;• arvutab ristküliku, sealhulgas ruudu, pindala;		
----------	--	--	--

Kujundi ümberrõõdu ja pindala leidmine	<ul style="list-style-type: none"> • kasutab ümberrõõdu ja pindala arvutamisel sobivaid mõõtühikuid; • arvutab kolmnurkadest ja tuntud nelinurkadest koosneva liitkujundi ümberrõõdu; • arvutab tuntud nelinurkadest koosneva liitkujundi pindala; • rakendab geomeetria teadmisi tekstülesannete lahendamisel; 		Teadusmõisteline mõtlemine. Teab vanaaegseid ja kaasaegseid mõõtühikuid ja saab aru, miks nende kasutamine oluline on.
Õppesisu	Õpitulemused		
Pikkusühikud.	<ul style="list-style-type: none"> • nimetab pikkusühikuid mm, cm, dm, m, km, selgitab nende ühikute vahelisi seoseid; • mõõdab igapäevaelus ettetulevaid pikkusi, kasutades sobivaid mõõtühikuid; • toob näiteid erinevate pikkuste 		

	<p>kohta, hindab pikkusi silma järgi;</p> <ul style="list-style-type: none">• teisendab pikkusühikuid ühenimelisteks;		
Pindalaühikud.	<ul style="list-style-type: none">• selgitab pindalaühikute mm^2, cm^2, dm^2, m^2, ha, km^2 tähendust;• kasutab pindala arvutamisel sobivaid ühikuid;• selgitab pindalaühikute vahelisi seoseid;		
Massiühikud.	<ul style="list-style-type: none">• nimetab massiühikuid g, kg, t, selgitab massiühikute vahelisi seoseid; kasutab massi arvutamisel sobivaid ühikuid;• toob näiteid erinevate masside kohta, hindab massi ligikaudu;		

Mahuühikud.	<ul style="list-style-type: none"> kirjeldab mahuühikut liiter, hindab keha mahtu ligikaudu; 		
Rahaühikud.	<ul style="list-style-type: none"> nimetab Eestis käibelolevaid rahaühikuid, selgitab rahaühikute vahelisi seoseid, kasutab arvutustes rahaühikuid; 		<p>Finantsalased teadmised ja oskused.</p> <p>Saab aru omahinna kujunemisest, sh selle sõltuvusest materjali kulust, töö tegemiseks kuluvast ajast, masstoodanguna ja ise tehtud kleidi hinna ja omapära erinevusest. Tunneb ressursi mõistet majanduse kontekstis. Mõistab lihtsustatud tasemel majandusringlust ja saab aru pere sissetulekute ja töö seostest, raha väärtusest ja säästmisest.</p>
Ajaühikud.	<ul style="list-style-type: none"> nimetab aja mõõtmise ühikuid tund, minut, sekund, ööpäev, nädal, kuu, aasta, sajand; teab nimetatud ajaühikute vahelisi seoseid; 		

Kiirus ja kiirusühikud.	<ul style="list-style-type: none">• selgitab kiiruse mõistet ning kiiruse, teepikkuse ja aja vahelist seost;• kasutab kiirusühikut km/h lihtsamates ülesannetes;		
Temperatuuri mõõtmine.	<ul style="list-style-type: none">• loeb termomeetri skaalalt temperatuuri kraadides märgib etteantud temperatuuri skaalale;• kasutab külmakraadide märkimisel negatiivseid arve;		
Arvutamine nimega arvudega.	<ul style="list-style-type: none">• liidab ja lahutab nimega arve;• korrutab nimega arvu ühekohalise arvuga;• jagab nimega arve ühekohalise arvuga, kui kõik ühikud jaguvad antud arvuga;• kasutab mõõtühikuid		

	tekstülesannete lahendamisel; <ul style="list-style-type: none"> otsib iseseisvalt teabeallikatest näiteid erinevate suuruste (pikkus, pindala, mass, maht, aeg, temperatuur) kohta, esitab neid tabelis. 		
--	--	--	--

Ajavaru kordamiseks 10 tundi

ÜHISKONNAÕPETUS 4.klass

1 tund nädalas

Õppesisu	Õpitulemused	DIGIPÄDEVUSED	Ettevõtluspädevus
I .SOTSIAALSED SUHTED Inimene ja emotsioonid..Inimesed meie ümber, kogukonnad;	Teab, kellest koosneb ühiskond ja mõistab, et inimesed erinevad rahvuse, soo, vaimse ja füüsilise	Tehnoloogia ja innovatsioon – õpib kasutama arvutit ja	Täiskasvanu suunamisel: Märkab ja nimetab enda ja teiste emotsioone; Oskab eakohaselt oma emotsioone

Kommenteerinud [GL1]: Lõiminguprojekt saadikud: lõiming ühiskonnaõpetuse ja nt inglise keele, eesti keele jm ainega. Küllastaksime erinevate rahvaste saadikuid, kes Eestis tegutsevad. Õppekäik nt Riigikokku ja mõnda suursaatkonda.

<p>*ÕPPEREIS TALLINNA TERVISHOIUMUUSEUMI (lõiming eesti keele ,kunstiõpetuse ja loodusõpetusega)</p> <p>Euroopa riigid ja rahvad; sallivus. Pere ja suguvõsa. Naabruskond maal ja linnas. Sõpruskond. Koolipere. Eesti naaberrigid. Euroopa riigid.</p> <p>Vabatahtlik tegevus: kodanikuühendused ja –algatus; koostöö. Noorteorganisatsioonid. Eakohased kodanikualgatuse võimalused. II</p> <p>DEMOKRAATIA I. Demokraatia põhimõtted ja selle toimimine. Rahva osalemine ühiskonna valitsemises. Riigikogu. Vabariigi Valitsus. Vabariigi</p>	<p>suutlikkuse ning vaadete ja usutunnistuse poolest; • On salliv erinevuste suhtes ja valmis koostööks. • Teab, mis on seadused ja miks neid tuleb täita • Nimetab ja austab inimõigusi • Teab, et Eesti on demokraatlik vabariik, nimetab Vabariigi Valitsuse, Riigikogu ja Vabariigi Presidendi peamisi ülesandeid. • Teab, kuidas raha teenitakse ja millest koosneb pere eelarve; oskab koostada eelarvet oma taskuraha piires ning oma aega planeerida • Tunneb interneti võimalusi, kasutamise ohtusid.</p>	<p>mobiiltelefoni info otsimiseks, õppematerjali paremaks omandamiseks ja kinnistamiseks.</p> <p>Õpilane rakendab tehnoloogiat loovalt eneseväljendamiseks ja probleemide (ülesannete) loovaks lahendamiseks.</p> <p>Leiab internetist infot ning oskab seda kopeerida, töötleb etteantud nõuetele vastavaks. Teeb vahet faktil ja arvamusel. Analüüsib(kriitiliselt) erinevat teavet; meedia toimimismehhanism, meedia osa tööturul.</p>	<p>reguleerida; Mõistab teiste vaatenurka ja väljendab empaatiat; Oskab küsida abi enda jaoks emotsionaalselt keerulises olukorras; Tõlgendab nii enda kui teiste ebaedu õppimismomendina.</p>
--	--	--	--

<p>President.Kohus. Kohalik omavalitsus. Seaduse ülimuslikkus, seadus kui regulatsioon. Peamised inimõigused (õigus elada, õigus vabadusele ja inimväärikusele jne) 2.Koolidemokraatia; lapse õigused ja võimalused osaleda poliitikas. Kooli sisekord(kodukord). Õpilasmavalitsus, õpilaste osalemine koolielu korraldamises. Lapse õigused (õigus haridusele, õigus vanemlikule hoolitsusele jne) III TÖÖ JA TARBIMINE Aja ja kulutuste planeerimine raha kasutamine, laenamine ja säästmine. IV MEEDIA JA TEAVE Raamatukogu. Internet. Ajalehed, ajakirjad. Raadio, televisioon.</p>			<p>Täiskasvanu juhendamisel: - Teab, kuidas käituda erinevates olukordades. - Märkab ja tõlgendab sotsiaalset infot ja oskab sobivalt reageerida. - Märkab emotsioonide ja suhtlemise vahelisi seosed. - Suhtleb kohaselt erinevates keskkondades (veeb, telefon, näost näkku suhtlemine), - Valib konteksti sobiva suhtlemisviisi. - Leiab teiste käitumisele erinevaid selgitusi.</p>
---	--	--	---

			Juhendamisel kavandab ja järjestab tegevusi eesmärgi saavutamiseks, planeerib eesmärgipäraselt kohta, aega ja vahendeid, sh raha. Põhjendab tegevuste järjestust.
--	--	--	---

LOODUSÕPETUS**2 tundi nädalas**

Õppesisu	Õpitulemused	DIGIPÄDEVUSED
Maailmaruum (10 tundi) Päike ja tähed. Päikesesüsteem. Tähistaevas. Tähtkujud. Suur Vanker ja Põhjanaan. Galaktikad. Astronoomia.	1) kirjeldab joonise põhjal Päikesesüsteemi ehitust; 2) põhjendab mudeli abil öö ja päeva vaheldumist Maal;	1. Info haldamine: /https://answer garden.ch/ https://www.mentimeter.com/ /MÄRKSONAD VASTAVALT TEEMALE

<p>Mõisted: maailmaruum, Päike, Maa, Kuu, tiirlemine, pöörlemine, ööpäev, aasta, täht, planeet, satelliit, Päikesesüsteem, tähtkuju, Suur Vanker, Põhjanaan, galaktika, astronoomia.</p> <p>*Õuesõpe oktoobrikuu reedeõhtutel (20.30-21.30) Tähtkujude Suur Vanker, Väike Vanker otsimine; Linnutee, Kuu, Põhjanaan vaatlus. Vähem tuntud tähtkujude otsimine virtuaalse tähekaardi järgi. Võimalusel kutsuda Tartu Ahhaakeskuse planetaariumitelk kooli(kogu koolile õppefilmid)</p>	<p>3) leiab taevsfääril ja taevakaardil Suure Vankri ja Põhjanaan ning määrab põhjasuuna;</p> <p>4) leiab eri allikaist infot maailmaruumi kohta etteantud teemal, koostab ja esitab ülevaate.</p>	<p>1.2. Info hindamine:</p> <p>/REFERAAT PÄIKESESÜSTEEMI PLANEEDIST</p>
<p>Planeet maa (20 tundi)</p> <p>Gloobus kui Maa mudel. Maa kujutamine kaartidel. Erinevad kaardid. Mandrid ja ookeanid.</p>	<p>5) iseloomustab maailma poliitilise kaardi järgi ette antud riigi, sh Eesti geograafilist asendit;</p>	<p>1.3. Info salvestamine ja taasesitamine</p> <p>/WORD 2016</p>

<p>Suuremad riigid Euroopa kaardil. Geograafilise asendi iseloomustamine. Eesti asend Euroopas. Looduskatastroofid: vulkaanipursked, maavärinad, orkaanid, üleujutused. Mõisted: gloobus, mudel, looduskaart, riikide kaart, kontuurkaart, atlas, ekvaator, põhja- ja lõunapoolkera, põhja- ja lõunapoolus, manner, ookean, meri, geograafiline asend, riigipiir, naaberriik, vulkaan, laava, lõõr, maavärin, orkaanid, üleujutused.</p>	<p>6) teab ja näitab kaardil mandreid ja ookeane ning suuremaid Euroopa riike; 7) leiab atlase kaardilt kohanimed registri järgi tundmatu koha; 8) toob näiteid erinevate looduskatastroofide kohta ning iseloomustab nende mõju loodusele ja inimeste tegevusele.</p>	
<p>Elu mitmekesisus Maal (8 tundi) Organismide mitmekesisus: ühe- ja hulkraksed organismid. Organismide eluavaldused: toitumine, hingamine, paljunemine, kasvamine, arenemine, reageerimine keskkonnatingimustele. Elu</p>	<p>9) oskab kasutada valgusmikroskoopi; 10) teab, et kõik organismid koosnevad rakkudest; 11) selgitab ühe- ja hulkraksete erinevust;</p>	<p>2.1. Suhtlemine digivahenditega: /VALIKUS MOB TEL, TAHVELARVUTI, LAUAARVUTI 2.2. Info ja sisu jagamine http://classtools.net/ https://padlet.com/dashboard</p>

<p>erinevates keskkonnatingimustes. Elu areng Maal.</p> <p>Mõisted: rakk, üherakne organism, bakter, hulkrakne organism, toitumine, hingamine, paljunemine, kasvamine, arenemine, keskkonnatingimused, kõrb, tundra vihmamets, mäestik, jäävöönd, kivistised, hiidsisalikud ehk dinosaurused.</p>	<p>12) nimetab bakterite eluavaldusi ning tähtsust looduses ja inimese elus;</p> <p>13) võrdleb taimede, loomade, seente ja bakterite eluavaldusi;</p> <p>14) toob näiteid taimede ja loomade kohastumise kohta kõrbes, tundras, vihmametsas, mäestikes ning jäävööndis</p>	<p>2.3. Kodanikuaktiivsus veebis /https://ekool.eu/index_et.html</p> <p>2.4. Koostöö digitehnoloogia toel /https://www.opiq.ee/ https://www.taskutark.ee/m/</p> <ul style="list-style-type: none"> • LEGO Education WeDo 2.0 <p><i>Robotite ehitamine (loomad) ja programmeerimine 2x kuus.</i></p> <p>2.5. Netikett: Õpilane: 1) arvestab digisuhtluses teabe kasutamise ja avaldamise eetilisi põhimõtteid, sobivat käitumist, konteksti ja sihtrühma; 2) selgitab, millised võivad olla digisuhtluses ebaeetilise käitumise tagajärjed. /FACEBOOK</p> <p>2.6. Digitaalse identiteedi haldamine:</p>
---	---	--

		<p>Õpilane: 1) kujundab, haldab ja kaitseb (arvestab tagajärgi) oma digitaalset identiteeti ning digitaalset jalajälge; 2) ei kasuta teiste inimeste identiteeti.</p> <p>/FACEBOOK</p> <p>3.1. Digitaalne sisuloome</p> <p>*PADLET-meeskonnatöö "Elu areng vees"</p> <p>*Opiq keskkond</p> <p>3.2. Uue teadmise loomine</p> <p>/https://getkahoot.com/</p> <p>3) reflekteerib oma õpikogemust sobivas digikeskkonnas.</p> <p>https://classroomscreen.com/</p> <p>3.2. Uue teadmise loomine:</p>
--	--	---

		<p>Õpilane: 1) kasutab uute teadmiste loomiseks olemasolevat digitaalset avatud õppevara;</p> <p>2) täiendab teiste tehtud digitaalseid muudatusettepanekuid (nt kommentaarid, muutuste jälitamine jne) arvestades oma materjale.</p> <p>3.3. Autoriõigus ja litsentsid :</p> <p>Uut sisu luues arvestab õpilane autoriõiguse ja intellektuaalomandi kaitse häid tavasid ning võimalikke litsentsitingimusi.</p> <p>3.4. Programmeerimine</p> <p>/http://www.progetiiger.ee/tool/52/lego-wedo</p> <p>http://www.progetiiger.ee/tool/49/lego-mindstorms-ev3</p> <p>4.1. Seadmete kaitsmine:</p>
--	--	--

		<p>Õpilane: 1) kaitseb oma digivahendeid, rakendades turvameetmeid (nt viiruse- ja pahavaratõrje, jälitusrakendused jne); 2) ühendab ja ühildab turvaliselt digivahendite külge erinevaid lisaseadmeid (nt mä lupulk, hiir, printer, väline kõvaketas); 3) jälgib digiseadmete lahtiühendamisel ettenähtud reegleid.</p> <p>4.2. Isikuandmete kaitsmine /SOTSIAALMEEDIA</p> <p>4.3. Tervise kaitsmine:</p> <p>Õpilane kirjeldab digivahendi väärkasutamisest tekkida võivaid ohte tervisele (sõltuvus, liigese- ja rühivead, nägemise halvenemine) ning väldib igapäevatoos digitehnoloogiaga seotud ohte, sealjuures tehes võimlemisharjutusi (silmadele, randmetele jne).</p>
--	--	---

		<p>/ARUTELUD, ÕPPEVIDEO</p> <p>TEGEMINE</p> <p>4.4. Keskkonna kaitsmine:</p> <p>Õpilane: 1) kirjeldab digitehnoloogia kasutamisega seotud positiivseid ja negatiivseid mõjusid keskkonnale; 2) rakendab digitehnoloogiat energia- ja ressursisäästlikult.</p> <p>/TUNNIPÕHISED ARUTELUD</p> <p>5.1. Tehniliste probleemide lahendamine:</p> <p>Õpilane tuvastab ja lahendab iseseisvalt (vajaduse korral juhendi järgi) lihtsamaid probleeme, mis tekivad, kui digivahendid, programmid või rakendused ei tööta</p> <p>/OLUKORRAPÕHISED</p> <p>5.2. Vajaduste väljaselgitamine ja neile tehnoloogiliste lahenduste leidmine:</p> <p>Õpilane: 1) hindab valitud digivahendi või rakenduse sobivust, lähtudes selle</p>
--	--	---

		<p>funktsionaalsusest; 2) soovib koostööülesannetes rühmale digivahendeid ja töötab rühma valitud vahendiga.</p> <p>/KOKKULEPPED</p> <p>5.3. Innovatsioon ja tehnoloogia loov kasutamine:</p> <p>Õpilane kasutab digivahendeid sihipäraselt, et esitada ja lahendada ennast või teisi huvitav ülesanne.</p> <p>/KOKKULEPPED</p> <p>5.4. Digipädevuse lünkade väljaselgitamine:</p> <p>Õpilane: 1) suunab oma digitehnoloogiaalast õppimist, kasutades juhendaja abi; 2) hoiab end kursis digitehnoloogia uute arengusuundadega, lähtudes vajadusest.</p> <p>/TAGASI-SIDESTAMINE</p>
--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> • Virtuaalreaalsus-rakenduste ja liitreaalsusrakenduste kasutamine (360 kraadi videod, 4D kaardid) • Binokulaari seadistamine, tahvelarvutiga ühendamine
<p>Inimene (32 tundi)</p> <p>Inimese ehitus: elundid ja elundkonnad.</p> <p>Elundkondade ülesanded. Organismi terviklikkus.</p> <p>Tervislikud eluviisid. Inimese põlvnemine.</p> <p>Inimese võrdlus selgroogsete loomadega.</p> <p>Taimed, loomad, seened ja mikroorganismid inimese kasutuses.</p> <p>Mõisted: elund, kude, elundkond, nahk, lihased, luustik, süda, veresoon, arter, veen, kopsud, maks, magu, soolestik, peensool, jämesool, pärak, meeleelundid, närvid,</p>	<p>15) nimetab inimese elundkondade tähtsamaid elundeid, kirjeldab nende ülesandeid ja talitluse üldisi põhimõtteid ning vastastikuseid seoseid;</p> <p>16) teab, et inimene ja tema eellased kuuluvad loomariiki;</p> <p>17) seostab inimese ja teiste organismide elundeid nende funktsioonidega;</p> <p>18) võrdleb inimest selgroogsete loomadega;</p> <p>19) analüüsib lihtsa katse või mudeli järgi inimese elundi või elundkonna talitlust;</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elundite paigutamine (elundkondade äpp) • Rakendus inimese põlvnemise konstrueerimiseks • interaktiivne õpe

peaaju, seljaaju, munandid, munasarjad, emakas, viljastumine, näärmed, neerud. *Lõimitud aktiivõppetunnid Tervishoiumuuseumis ja Loodusmuuseumis	20) toob näiteid taimede, loomade, seente ja bakterite tähtsuse kohta inimese elus; 21) põhjendab tervisliku eluviisi põhimõtteid ning koostab tervisliku päevamenüü.	<ul style="list-style-type: none"> • Class VR õpiprogrammid
---	--	--

MUUSIKAÕPETUS**2 tundi nädalas**

Õppesisu	Õpitulemused	DIGIPÄDEVUSED
Laulmine ja hääle arendamine <ul style="list-style-type: none"> • häälekujunduslik töö : õigele laululisele hingamisele toetava emotsionaalse muusikalise fraasi, vaba toonitekitamise ja kõlapuhtuse kujundamine laulmisel; • kahehäälse laulmise esmased võtted: 	4. klassi lõpetaja: <ul style="list-style-type: none"> • laulab ea- ja võimetekohaselt, oskab laulda peast 7-10 laulu (3-5 rahvalaulu ja ühislaulud õpetaja valikul); • teab ja oskab laulmisel kasutada kõiki eelmistes klassides õpitud oskusi, sh. laulmine noodinimedega 	Kunstiaineid õppides kasutatakse digivahendeid info otsimiseks, kogumiseks, töötlemiseks ja esitamiseks. Kogutud infot rakendatakse loovtöodes eesmärgipäraselt. Õpitakse loominguga tegelemiseks valima ainespetsiifiliselt vajalikke digivahendeid. Õppides ning

<p>ostinato, imitatsioon, kaanon;</p> <ul style="list-style-type: none"> • lastelaulud, eesti ja teiste maade rahvalaulud, kaanonid; • laulude õppimine: (1) kuulmise järgi , (2) noodi järgi noodinimedega; • laulurepertuaarist tulenevalt tutvustatakse vajadusel eeltakti tähendust ja noodikirja märke <p>Muusikaline kirjaoskus</p> <ul style="list-style-type: none"> • eelmistes klassides õpitud noodipikkuste kordamine ja kinnistamine; • eelmistes klassides õpitud heliastmete kordamine ja kinnistamine; • mažoor ja minoor • klaviatuuri ja viiulivõtme tutvustamine 1. oktaavis; • 2, 3 ja 4-löögiline taktimõõt; • rütm: kordavalt , pausid ja uued noodipikkused 	<ul style="list-style-type: none"> • teab viiulivõtme tähendust ning nootide asukohti noodijoonestikul • teab ja oskab laulda Do- mažoori ja 1 La-minoori • teab terve- ja pooltooni asukohti mažoorises ja minoorises astmereas • on tutvunud klaviatuuri, viiulivõtme ja absoluutsete helikõrgustega 1. oktaavis; • oskab määrata 2-, 3- ja 4-osalist taktimõõtu; • teab ja oskab kasutada erinevaid noodipikkusi ja pause • oskab kirjutada ja esitada rütmi; • oskab võimetekohaselt improviseerida kasutades selleks muusikalisi väljendusvahendeid (tempo, tämbrid, dünaamika, rütm, meloodia); 	<p>digitaalset sisu luues ja säilitades kasutatakse erinevaid audiovisuaalseid ning muid multimeediumi vahendeid ja rakendusi. Ollakse teadlik autoriõiguste järgimise kohustusest digikeskkonnas. Suurendatakse teadlikkust digivahendite rakendamisega kaasneva võivatest terviseriskidest ja internetis loomingu jagamise turvalisusest.</p> <p>Vahenditeks: dokumendikaamera, nutitelefonid, vajadusel arvutiklassi arvutid või tahvelarvutid.</p> <p>Omandatavad oskused 2 . klassis: helide salvestamine, pildimaterjali jäädvustamine, videosalvestised.</p>
---	---	---

<p>, paus ;</p> <ul style="list-style-type: none"> • rütmi esitamine noodipildi järgi; • rütmi kirjutamine noodijoonestikule; • rütmipillide, plaatpillide ja kehapilli kasutamine rütmiharjutustes, ostinatodes, kaasmängudes ja improvisatsioonides; • vormiõpetus: 2- ja 3-osaline lihtvorm; • dünaamikamärgid: P, f ,cresc ,dim • mõisted: duur ja moll helilaad, kolmkõla, pool- , crescendo diminuendo. <p>Muusikaalased teadmised ja muusika kuulamine</p> <ul style="list-style-type: none"> • hääl ja hääleliigid: sopran, mezzosopran, alt, tenor, bariton, bass; • pillid ja pilliliigid : klahv-, keel-, puhk- ja löökpillid; 	<ul style="list-style-type: none"> • tunneb lihtsamaid 2-3-osalisi muusikavorme; • teab mõistete klaviatuur, oktaav, pool- ja tervetoon,, sopran, mezzosopran, alt, tenor, bariton, bass tähendusi; • oskab kasutada mõisteid duur, moll, piano, forte, crescendo, diminuendo; • teab ja oskab kuuldeliselt eristada pilliliike: klahv-, keel-, puhk- ja löökpillid; • oskab eakohaselt analüüsida kuulataavaid muusikateoseid, anda omapoolset hinnangut ja seda suunavate küsimuste abil põhjendada; • esitab ideid ja rakendab oma loovust iseseisvas eneseväljenduses 	<p>Tutvume vabavaralise proramiga Musescore 3.</p> <p>Filmime õpetaja poolt ette näidatud plokkflöödi mänguvõtteid.</p> <p>Kasutame virtuaalset klaverit ning digitaalset metronoomi (mõlemad veebipõhised)</p> <p>Kasutame veebilehekülgi Writereads ja Sutori, samuti Powerpoint programmi.</p>
--	---	---

• teemakohased muusikapalad		
-----------------------------	--	--

KUNST**1 tund nädalas**

ÕPPESISU	ÕPITULEMUSED	DIGIPÄDEVUSED
		<p>Kunstiaineid õppides kasutatakse digivahendeid teabe otsimiseks, kogumiseks, töötlemiseks ja esitamiseks. Kogutud teavet rakendatakse loovtöodes eesmärgipäraselt. Õpitakse loominguga tegelemiseks valima ainespetsiifiliselt vajalikke digivahendeid. Õppides ning digitaalset sisu luues ja säilitades kasutatakse erinevaid audiovisuaalseid ning muid multimeediumi vahendeid ja rakendusi. Ollakse teadlik autoriõiguste</p>

		<p>järgimise kohustusest digikeskkonnas.</p> <p>Suurendatakse teadlikkust digivahendite rakendamisega kaasneva võivatest terviseriskidest ja internetis loomingu jagamise turvalisusest.</p> <p>Tehnoloogia ja innovatsioon – õpib kasutama arvutit ja mobiiltelefoni info otsimiseks, õppematerjali paremaks omandamiseks ja kinnistamiseks.</p>
<p>Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Liikumise kujutamine. (3 tundi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inimese kujutamine tegevuses, liikumises, erinevas elu- ja töökeskkonnas. • Objektide kujutamine vaatluse, võrdlemise ja mälu põhjal, endale oluliste visuaalsete tunnuste järgi. 	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) kujutab ja kujundab nii vaatluste kui ka oma ideede põhjal, kasutades visuaalse kompositsiooni baasoskusi; 2) rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto jne); 3) tunnetab oma kunstivõimeid ja -huve; väljendab visuaalsete vahenditega oma 	<p>Info haldamine</p> <p>Õpilane leiab erinevatest teabeallikatest vajalikku teavet, rakendades selleks erinevaid teabeotsingumeetodeid: märksõnaotsing, järjestamine, filtreerimine, sildipilv. GOOGLE otsing</p> <p>Sisuloome</p>

	mõtteid, ideid ja teadmisi; loovülesandeid lahendades visandab ja kavandab.	Õpilane: 1) loob, vormindab, salvestab ning vajaduse korral prindib kokkulepitud formaatides digitaalseid materjale (sh referaat, plakat, kuulutus, esitus), järgides etteantud kriteeriume; 2) kopeerib fotosid, videoid ja helisalvestisi andmekandjale (nii füüsilisele kui ka virtuaalsele) 3) reflekteerib oma õpikogemust sobivas digikeskkonnas. WORD
Kompositsiooni tasakaal, pinge, dominant ja koloriit (2 tundi) <ul style="list-style-type: none"> • Kompositsiooni elemendid (joon, värv, vorm jne). • Ühe värvi erinevad varjundid (nt kollakas-, sinakas-, pruunikasroheline); nimetamise 	Õpilane: 1) kujutab ja kujundab nii vaatluste kui ka oma ideede põhjal, kasutades visuaalse kompositsiooni baasoskusi; 2) tunnetab oma kunstivõimeid ja -huve; väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi; loovülesandeid lahendades visandab ja kavandab.	<i>mBot korraalvur kolm-ühes robotikakomplekt</i> Loominguliste ülesannete lahendamine roboti abil, 2 x kuus.

võimalusi (taevasinine, sidrunkollane jne).		
<p>Märkide ja sümbolite kasutamine meedias ja reklaamis. Joonistuse tehnikad ja töövõtted. (3 tundi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Piltkiri. Pilti täiendav tekst (nt vana-egiptuse pinnakunst, kaasaegne kunst). • Liiklusmärkide analoogial põhinev uute märkide kujundamine. • (Trüki-) tähtede kujundamine. Grafiitpliiatsite tähistused. • Joonistamine grafiit-, värvi-, vilt- ja pastapliiatsiga. Faktuurid. 	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto jne); 2) märkab sõnumeid, analüüsides meediat ja reklaami; 3) tunnetab oma kunstivõimeid ja -huve; väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi; loovülesandeid lahendades visandab ja kavandab. 	<p>Info haldamine</p> <p>Õpilane leiab erinevatest teabeallikatest vajalikku teavet, rakendades selleks erinevaid teabeotsingumeetodeid: märksõnaotsing, järjestamine, filtreerimine, sildipilv. GOOGLE otsing</p> <p>Sisuloome</p> <p>Õpilane: 1) loob, vormindab, salvestab ning vajaduse korral prindib kokkulepitud formaatides digitaalseid materjale (sh referaat, plakat, kuulutus, esitus), järgides etteantud kriteeriume; 2) kopeerib fotosid, videoid ja helisalvestisi andmekandjale (nii füüsilisele kui ka virtuaalsele) 3)</p>

		reflekteerib oma õpikogemust sobivas digikeskkonnas. WORD
<p>Kavandamine kui protsess ideede arendamiseks. Maali tehnika ja töövõte. Pildiruum, ruumilisuse edastamise võtted (perspektiiv). (3 tundi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Valguse ja värvide muutumine looduses päeva/aasta jooksul. Ilmastiku-nähtuste jäädvustamine. • Plaanilisus pildi pinnal. Maalimine kattevärvidega. 	<p>Õpilane:</p> <p>1) mõistab tehismaailma ja selle kasutaja suhet; peab silmas eesmärgipärasust, uuenduslikkust;</p> <p>2) rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto jne).</p>	
<p>Kollaaži tehnika ja töövõte (3 tundi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erinevate tehnikate ja materjalide paindlik kasutamine (ka omavahel kombineeritult) segatehnikad. 	<p>Õpilane:</p> <p>1) kujutab ja kujundab nii vaatluste kui ka oma ideede põhjal, kasutades visuaalse kompositsiooni baasoskusi;</p>	<p>Sisuloome</p> <p>Õpilane: 1) loob, vormindab, salvestab ning vajaduse korral prindib kokkulepitud formaatides digitaalseid materjale (sh referaat, plakat, kuulutus, esitus), järgides etteantud kriteeriume; 2) kopeerib fotosid,</p>

<ul style="list-style-type: none"> Lihtsad ühendusmaterjalid ja -viisid, ohutud töövõtted. -Looduslikud ja tehismaterjalid. Voltimine: lihtsad vormid, töövõtted. Rebimine, löikamine, liimimine. Aplikatsioon. <p>Kunstiterminid. Muuseumide ja galeriide funktsioonid. (1 tund)</p> <ul style="list-style-type: none"> Ost-müük, tutvustamine, uurimine, säilitamine, restaureerimine. 	<p>2) rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto jne);</p> <p>3) analüüsib nüüdiskunsti teoseid, märkab erinevaid vorme ja sõnumeid, leiab seoseid tänapäeva eluga;</p> <p>4) mõistab kultuuriväärtuste ja -keskkonna kaitset, olulisust;</p> <p>5) leiab infot kunstiraamatutest ja eri teabeallikatest, uurib ja võrdleb eri ajastute kunstiteoseid.</p>	<p>videoid ja helisalvestisi andmekandjale (nii füüsilisele kui ka virtuaalsele) 3) reflekteerib oma õpikogemust sobivas digikeskkonnas.</p> <p>Õpilane: 1) kasutab uute teadmiste loomiseks olemasolevat digitaalset avatud õppevara; 2) täiendab teiste tehtud digitaalseid muudatusettepanekuid (nt kommentaarid, muutuste jälitamine jne) arvestades oma materjale</p> <p>Uut sisu luues arvestab õpilane autoriõiguse ja intellektuaalomandi kaitse häid tavaid ning võimalikke litsentsitingimusi.</p> <p>https://ipiccy.com/</p>
<p>Eesti rahvakunst ja ehituskultuur. Foto tehnikad ja töövõtted. (3 tundi)</p> <ul style="list-style-type: none"> Linna- ja taluarhitektuur. 	<p>Õpilane:</p>	<p>Info haldamine</p> <p>Õpilane leiab erinevatest teabeallikatest vajalikku teavet, rakendades selleks</p>

<ul style="list-style-type: none"> Lilltikand, mustrid rahvarõivastel. Setu geomeetriline muster. 	<p>1) mõistab tehismaailma ja selle kasutaja suhet; peab silmas eesmärgipärasust, uuenduslikkust;</p> <p>2) mõistab kultuuriväärtuste ja -keskkonna kaitse olulisust;</p> <p>3) leiab infot kunstiraamatutest ja eri teabeallikatest, uurib ja võrdleb eri ajastute kunstiteoseid.</p>	<p>erinevaid teabeotsingumeetodeid: märksõnaotsing, järjestamine, filtreerimine, sildipilv.</p> <p>Õpilane: 1) leiab internetist ja vajaduse korral kopeerib tekstifaili või esitluse erinevas formaadis digitaalset materjali ning töötleb seda etteantud nõuete kohaselt;</p> <p>2) mõistab teabe kriitilise hindamise vajalikkust, hindab teabeallikate objektiivsust ning leiab vajaduse korral sama teema kohta alternatiivset vaatenurka esindavaid allikaid; 3) teeb vahet faktil ja arvamusel.</p> <p>Õpilane: 1) viitab ja taaskasutab internetist ning muudest teabeallikatest leitud digitaalset materjali korrektselt, hoidudes plagiaadist; 2) salvestab tehtud tööd kokkulepitud formaadis, ettenähtud kohta</p>
--	--	--

		<p>(sh veebikeskkonda), leiab ja avab salvestatud faili uuesti, salvestab selle teise nime all, kopeerib faile ühest kohast teise ning võrdleb faili suurust vaba ruumiga andmekandjal; 3) kasutab vilunult operatsioonisüsteemi graafilist kasutajaliidest (muudab akende suurust, töötab mitmes aknas, muudab vaateid, sordib faile, otsib vajalikku).</p> <p>WORD, PowerPoint, https://www.erm.ee/</p>
<p>Kunstiteose analüüs (3 tundi)</p> <ul style="list-style-type: none"> Teoste aineistik (portree, natüürmort, maastik, abstraktne kunst). 	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> analüüsib nüüdiskunsti teoseid, märkab erinevaid vorme ja sõnumeid, leiab seoseid tänapäeva eluga; leiab infot kunstiraamatutest ja eri teabeallikatest, uurib ja võrdleb eri ajastute kunstiteoseid. 	<p>Info haldamine</p> <p>Õpilane leiab erinevatest teabeallikatest vajalikku teavet, rakendades selleks erinevaid teabeotsingumeetodeid: märksõnaotsing, järjestamine, filtreerimine, sildipilv.</p> <p>https://kumu.ekm.ee/</p>

<p>Loodust säästva tarbimise põhimõtted, elukeskkonna parandamine kunsti, disaini ja arhitektuuri kaudu. (4 tundi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disainimine kui protsess (lähteülesanne, taustauuring, ideed, makett, testimine, parandamine). • Disain igapäevaelus: trükis, tarbevorm, ruum ja ehitis keskkonnas. 	<p>Õpilane:</p> <p>1) mõistab tehismaailma ja selle kasutaja suhet; peab silmas eesmärgipärasust, uuenduslikkust;</p> <p>2) mõistab kultuuriväärtuste ja -keskkonna kaitse olulisust;</p> <p>3) tunnetab oma kunstivõimeid ja -huve; väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi; loovülesandeid lahendades visandab ja kavandab.</p>	<p>Sisuloome</p> <p>Õpilane: 1) kasutab uute teadmiste loomiseks olemasolevat digitaalset avatud õppevara; 2) täiendab teiste tehtud digitaalseid muudatusettepanekuid (nt kommentaarid, muutuste jälitamine jne) arvestades oma materjale</p> <p>Uut sisu luues arvestab õpilane autoriõiguse ja intellektuaalomandi kaitse häid tavaid ning võimalikke litsentsitingimusi.</p> <p>http://www.etdm.ee/</p>
<p>Graafika tehnikad ja töövõtted. Kompositsioon ja kavandamine. (4 tundi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kõrgtrükk (nt papi-, materjali-, linoaltrükk) ja lametrükk (mono- ja diatüüpia). 	<p>Õpilane:</p> <p>1) tunnetab oma kunstivõimeid ja -huve; väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi; loovülesandeid lahendades visandab ja kavandab.</p>	

<p>Erinevate objektide kujutamine vaatluse ja mälu järgi. Maalimine. (2 tundi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Õuesõpe. Maastiku maalimine. 	<p>Õpilane:</p> <p>1) tunnetab oma kunstivõimeid ja -huve; väljendab visuaalsete vahenditega oma mõtteid, ideid ja teadmisi; loovülesandeid lahendades visandab ja kavandab.</p>	
<p>Skulptuuri tehnikad ja töövõtted (3 tundi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Skulptuuride modelleerimine savist ja lõikamine pehmetest materjalidest (vahtplast jne). Keraamika. Reljeef. <p>Õppeaasta jooksul omandatud teadmiste kordamine (1 tund)</p>	<p>Õpilane:</p> <p>1) rakendab erinevaid kunstitehnikaid (maal, joonistus, kollaaž, skulptuur, foto jne).</p>	

KÄSITÖÖ JA KODUNDUS**2 tundi nädalas**

Õppesisu	Õppesisu	Õpitulemused	Digipädevused	Ettevõtluspädevused
			<p>Tehnoloogiaaineid õppides kasutatakse digivahendeid teavet otsides, tööd kavandades ja alternatiivseid lahendusi leides idee loomisest toote esitluseni üksinda või ühiselt. Ollakse teadlik autoriõiguste järgimise kohustusest digikeskkonnas. Õpitakse kasutama valdkonna tarkvaralahendusi ning nendega seotud seadmeid.</p> <p>Suurendatakse teadlikkust digivahendite kasutamisega kaasnedes võivatest terviseriskidest ja internetis</p>	

			loomingu jagamise turvalisusest. Tehnoloogia ja innovatsioon – õpib kasutama arvutit ja mobiiltelefoni info otsimiseks, õppematerjali paremaks omandamiseks ja kinnistamiseks.	
HEEGELDA- MINE Materjalid	Töövahendid ja sobivad materjalid. Tekstiilkiudained. Looduslikud kiud, nende saamine ja omadused. Käsitöölõngad.	Õpilane: 1) seostab käsitöölõnga jämedust ja eseme valmimiseks kuluvat aega; 2) kirjeldab looduslike kiudainete saamist, põhiomadusi, kasutamist ja hooldamist.		Teadusmõisteline mõtlemine Arutleb käsitöö kui tootmisvormi osa üle majanduses, sh keskkonnasäästu, kvaliteedi, automatiseerimise ning töökohtade loomise aspekte.

HEEGELDA- MINE Kavandamine Eseme heegeldamine Töö kulg	Idee ja kavandi tähtsus eset valmistades. Kujunduse põhimõtted ja nende rakendamine. Töötamine suulise juhendamise järgi. Põhisilmuste heegeldamine: kinnissilmus. Edasi-tagasi heegeldamine. Sammaste heegeldamine. Heegelkirjade ülesmärkimise viisid. Eseme heegeldamine. Eseme lõppviimistlus.	Õpilane: 1) kavandab omandatud töövõtete baasil jõukohaseid käsitööesemeid; 2) järgib töötades ohutusnõudeid ning hoiab korras töökoha; 3) hindab oma töö korrektsust ja esteetilisust.		
KODUNDUS Toidu valmistamine	Retsept. Mõõdühikud. Töövahendid köögis. Ohutushoid. Kuumtöötlemata magustoidud. Võileivad.	Õpilane: 1) valib töövahendid ja seadmed töö eesmärgi järgi ning kasutab neid ohutusnõudeid arvestades;	Info haldamine Õpilane leiab erinevatest teabeallikatest vajalikku teavet, rakendades selleks erinevaid teabeotsingumeetodeid:	Planeerimine Mõtleb ette läbi tegevuste, ressursikulu ja ohutud töövõtted: materjali valiku ja kulu, tööks kuluva aja ja oskused, juhendamise vajaduse, raha, töövahendid jm

	<p>2) valmistab lihtsamaid tervislikke toite, kasutades levinumaid toiduaineid ning külmi- ja kuumtöötlemistehnikaid.</p>	<p>märksõnaotsing, järjestamine, filtreerimine, sildipilv.</p> <p>Õpilane: 1) leiab internetist ja vajaduse korral kopeerib tekstifaili või esitluse erinevas formaadis digitaalset materjali ning töötleb seda etteantud nõuete kohaselt; 2) mõistab teabe kriitilise hindamise vajalikkust, hindab teabeallikate objektiivsust ning leiab vajaduse korral sama teema kohta alternatiivset vaatenurka esindavaid allikaid; 3) teeb vahet faktil ja arvamusel.</p> <p>https://toidutare.ohuleht.ee/#</p>
--	---	---

			http://www.menuu.ee/	
KODUNDUS Toit ja toitumine	Toiduained ja toitained. Tervisliku toitumise põhitõed. Toidupüramiid.	Õpilane: 1) teab erinevaid toiduainerühmi ning tunneb neisse kuuluvaid toiduaineid ja nende omadusi; 2) võrdleb pakendiinfo järgi erinevate toiduainete toiteväärtust; 3) hindab oma toitumisharjumuste vastavust toitumisõpetuse põhitõdedele ning teeb ettepanekuid tervislikumaks toiduvalikuks.	Sisuloome Õpilane: 1) loob, vormindab, salvestab ning vajaduse korral prindib kokkulepitud formaatides digitaalseid materjale (sh referaat, plakat, kuulutus, esitlus), järgides etteantud kriteeriume; 2) kopeerib fotosid, videoid ja helisalvestisi andmekandjale (nii füüsilisele kui ka virtuaalsele) 3) reflekteerib oma õpikogemust sobivas digikeskkonnas. Õpilane: 1) kasutab uute teadmiste loomiseks olemasolevat digitaalset avatud	

			<p>õppevara; 2) täiendab teiste tehtud digitaalseid muudatusettepanekuid (nt kommentaarid, muutuste jälitamine jne) arvestades oma materjale</p> <p>Uut sisu luues arvestab õpilane autoriõiguse ja intellektuaalomandi kaitse häid tavasid ning võimalikke litsentsitingimusi.</p> <p>https://www.writereader.com/en</p> <p>https://www.nutridata.ee/et/</p>	
KODUNDUS Kodu korrashoid	Puhastus- ja korrastustööd. Kodutööde planeerimine ja	Õpilane:		Eetika ja väärtuspõhisus Märkab enda ümber säästlikke ja vähemsäästlikke lahendusi,

	jaotamine. Töövahendid. Jalatsite hooldamine.	1) teeb korrastustöid, kasutades sobivaid töövahendeid.		nt jäätmete sorteerimine, taas- ja säästlik kasutus, pakub välja võimalusi keskkonnasõbralikeks lahendusteks. Teeb tarbimisel teadlikke valikuid, nt kasutab keskkonnasäästlikult toodetud ja vastupidavaid materjale, ausa kaubanduse printsiipe järgivaid tooteid. Saab aru, mida autorikaitse tähendab ja teadvustab autorikaitse olulisust.
TIKKIMINE Materjalid Rahvakunst Kavandamine	Töövahendid ja sobivad materjalid. Tarbe- ja kaunistuspisted. Rahvakultuur ja selle tähtsus. Rahvuslikud mustrid ehk kirjad	Õpilane: 1) kavandab omandatud töövõtete baasil jõukohaseid käsitööesemeid;	Probleemilahendus Õpilane: 1) hindab valitud digivahendi või rakenduse sobivust, lähtudes selle funktsionaalsusest; 2) soovitab	Kultuuri mõistmine Uurib erinevate kihelkondade rahvariideid ning miks need on erinevaks kujunenud, rahvariide kandmisega seotud tavade kujunemise põhjuseid,

	ajaloolistel ja tänapäevastel esemetel. Kujunduse põhimõtted ja nende rakendamine. Üherealised ja kaherealised pisted. Mustri kandmine riidele.	2) leiab käsitööeseme kavandamiseks ideid eesti rahvakunstist; 3) leiab võimalusi taaskasutada tekstiilmaterjale; 4) märkab rahvuslikke kujunduselemente tänapäevastel esemetel.	koostööülesannetes rühmale digivahendeid ja töötab rühma valitud vahendiga. Õpilane kasutab digivahendeid sihipäraselt, et esitada ja lahendada ennast või teisi huvitav ülesanne. https://www.erm.ee/	võimalusel ka oma juuri (pärimist). Ajalugu: kirjeldab eluolu erinevusi maal ja linnas, sõja ja rahu ajal ning nende erinevusi minevikus ja nüüdisajal; Elu linnas ja maal, rahu ja sõja ajal, eluolu, tegevusalad, elamud, rõivastus, toit, kultuur ja traditsioonid, nende muutumine ajas.
TIKKIMINE Töö kulg Rahvakunst	Töötamine suulise juhendamise järgi. Eseme tikkimine. Eseme lõppviimistlus.	Õpilane: 1) kasutab tekstiileset kaunistades ühe- ja kaherealisi pisteid.		
ÕMBLEMINE	Töövahendid. Täpsuse vajalikkus õmblustöös. Õmblemine käsitsi ja	Õpilane:		Suhtlusoskus Arendab eneseväljendusoskust enda loomingu või töö teistele

	<p>õmblusmasinaga.</p> <p>Õmblusmasina niidistamine.</p> <p>Lihtõmblus. Tööjaotus rühmas, ühistöö kavandamine, hooliv, arvestav ja üksteist abistav käitumine.</p> <p>Tööjaotus rühmas, ühistöö kavandamine, hooliv, arvestav ja üksteist abistav käitumine.</p>	<p>1) mõistab täpsuse vajalikkust õmblemisel ning järgib seda oma töös;</p> <p>2) seab õmblusmasina töökorda, traageldab ning õmbleb lihtõmblust ja palistust;</p> <p>3) lõikab välja ja õmbleb valmis lihtsama eseme;</p> <p>4) mõistab täpsuse vajalikkust õmblemisel ning järgib seda oma töös.</p>		<p>esitlemisel, tehtud valikute põhjendamist, suutlikkust ennast selgelt, asjakohaselt ja viisakalt väljendada.</p>
KODUNDUS/ TEHNOLOO- GIA	<p>Toiduained ja toitained.</p> <p>Tervisliku toitumise põhitõed. Toiduainete säilitamine. Hügieeninõuded köögis töötades. Jäätmete sortimine. Retsepti kasutamine, mõõtühikud.</p>	<p>Õpilane:</p> <p>1) kasutab mõõtenõusid ja kaalu ning oskab teisendada mahu- ja massiühikuid.</p>	<p>Sisuloome</p> <p>Õpilane: 1) kasutab uute teadmiste loomiseks olemasolevat digitaalset avatud õppevara; 2) täiendab teiste tehtud digitaalseid muudatusepanekuid (nt</p>	

			<p>kommentaariid, muutuste jälitamine jne) arvestades oma materjale</p> <p>Uut sisu luues arvestab õpilane autoriõiguse ja intellektuaalomandi kaitse häid tavasid ning võimalikke litsentsitingimusi.</p> <p>http://ampser.ee/</p> <p>https://www.nutridata.ee/et/</p>	
KODUNDUS/ TEHNOLOOGIA	<p>Toiduainete eeltöötlemine, külm- ja kuumtöötlemine.</p> <p>Võileibade valmistamine.</p> <p>Salatite valmistamine.</p> <p>Magustoidud.</p>	<p>Õpilane:</p> <p>1) valib töövahendid ja seadmed töö eesmärgi järgi ning kasutab neid ohutusnõudeid arvestades;</p> <p>2) valmistab lihtsamaid tervislikke toite, kasutades</p>		

		levinumaid toiduaineid ning kül- ja kuumtöötlemistehnikaid.		
PROJEKTÕPE Lauakombed meil ja mujal	Lauakombed ning lauakatmise tavad ja erinevad loomingu- ja võimalused. Lauapesu, - nõud ja kaunistused. Sobivate nõude valimine toidu serveerimiseks. Toidu valmistamine/ Ruumide sisustamine, toa maketi valmistamine. Tööjaotus rühmas, ühistöö kavandamine, hooliv, arvestav ja üksteist abistav käitumine.	Õpilane: 1) teadvustab hügieenireeglite järgimise vajadust köögis töötades; 2) koostab koos kaaslastega tööplaani, lepib kokku tööjaotuse, täidab ülesande, hindab rühma töötulemust ja igapäevase rolli tulemuste saavutamisel; 3) suhtub kaaslastesse heatahtlikult ning arvestab teiste arvamust; 4) katab toidukorra järgi laua, valides ning paigutades	Sisuloome Õpilane: 1) loob, vormindab, salvestab ning vajaduse korral prindib kokkulepitud formaatides digitaalseid materjale (sh referaat, plakat, kuulutus, esitlus), järgides etteantud kriteeriume; 2) kopeerib fotosid, videoid ja helisalvestisi andmekandjale (nii füüsilisele kui ka virtuaalsele) 3) reflekteerib oma õpikogemust sobivas digikeskkonnas.	

		<p>sobiva lauapesu, -nõud ja -kaunistused;</p> <p>5) peab kinni üldtuntud lauakommetest ning hindab laua ja toitude kujundust.</p>	<p>Õpilane: 1) kasutab uute teadmiste loomiseks olemasolevat digitaalset avatud õppevara; 2) täiendab teiste tehtud digitaalseid muudatusettepanekuid (nt kommentaarid, muutuste jälitamine jne) arvestades oma materjale</p> <p>Uut sisu luues arvestab õpilane autoriõiguse ja intellektuaalomandi kaitse häid tavaid ning võimalikke litsentsitingimusi. GOOGLE otsing</p>	
<p>PROJEKTÕPE LÕPETAMIN E</p>	<p>Ettekanded, esitlused, kokku-võtted. Ühise töö analüüsimine ja hindamine.</p>	Õpilane:		<p>Algamine ja kaasamine</p> <p>Algatab tegevusi ja pakub välja erinevaid ideid ühistegevusteks,</p>

		1) hindab rühma töötulemust ja igäihe rolli tulemuse saavutamisel.		teisi õpilasi kaasates ning kokkuleppeid sõlmides.
--	--	--	--	--

TEHNOLOOGIA 2 tundi nädalas

Õppesisu	Õpitulemused. Õpilane...	DIGIPÄDEVUSED
Sissejuhatus Õppetöökoja sisekord 3. Materjalid ja nende töötlemine Tervisekaitse- ja tööhutusnõuded töötlemises, ohutud töövõtted,	teadvustab ning järgib tervisekaitse- ja tööhutusnõudeid; väärtustab ja kasutab tervisele ohutuid tööviise; mõistab ja arvestab kaaslaste erinevaid tööoskusi; suudab valmistada vineerist sõiduki joonist. Bert (IÕK): antakse lisatöid, kuna teeb oma osa kiirelt valmis, samas rõhutatakse töö korrektsust	

Vineerist sõiduki või kuuma nõu alus (joonise valmistamine).		
3. Materjalid ja nende töötlemine Vineeri saagimine, ohutus vineeri saagimisel. Vineerist sõiduki või kuuma nõu aluse valmistamine (märkimine toorikule, tooriku saagimine).	kasutab materjale säästlikult ning leiab võimalusi nende kordus-kasutuseks; õpib korrektselt vineeri saagima; väärtustab ja kasutab tervisele ohutuid tööviise.	
3. Materjalid ja nende töötlemine Materjalide liigid (puit, metall, plastid, elektroonika komponendid jne) ja nende omadused. Vineeri saagimine	tunneb põhilisi materjale (vineer), selle olulisemaid omadusi; valib ja kasutab eesmärgipäraselt erinevaid töövahendeid ja materjale (vineerisaag, vineeri saagimisalus, joonlaud, pliiats, naaskel); saeb korrektselt vineeri; väärtustab ja kasutab tervisele ohutuid tööviise.	

<p>ja puurimine, ohutus vineeri saagimisel ja puurimisel.</p> <p>Vineerist sõiduki või kuuma nõu aluse valmistamine (tooriku saagimine).</p>		
<p>3. Materjalid ja nende töötlemine</p> <p>Materjalide töötlemise viisid (märkimine, saagimine jne) ning töövahendid (tööriistad ja masinad).</p> <p>Vineeri viimistlemine (viilimine, lihvimine).</p> <p>Vineerist sõiduki või kuuma nõu aluse valmistamine (tooriku viilimine ja lihvimine).</p>	<p>tunneb põhilisi materjalide töötlemise viise (vineerile märkimine, saagimine, viilimine, lihvimine); valib ja kasutab eesmärgipäraselt erinevaid töötlusviise (vineeri viilimine ja lihvimine); annab tehtud ülesande või toote kvaliteedile oma hinnangu; väärtustab ja kasutab tervisele ohutuid tööviise.</p>	

<p>1. Tehnoloogia igapäevaelus</p> <p>Tehnoloogia olemus</p> <p>Vineerist stiliseeritud lilleõie valmistamine (märkimine vineerist toorikule).</p>	<p>mõistab tehnoloogia olemust ja väärtustab tehnoloogilise kirjaoskuse vajalikkust</p> <p>igapäevaelus; saab aru tehnoloogiaõpetuse vajalikkusest edaspidises elus; kasutab materjale säästlikult ning leiab võimalusi nende korduvkasutamiseks; väärtustab ja kasutab tervisele ohutuid tööviise.</p>	
<p>1. Tehnoloogia igapäevaelus</p> <p>Tehnoloogiline kirjaoskus ja selle vajalikkus,</p> <p>Vineerist stiliseeritud lilleõie valmistamine (detailide saagimine).</p>	<p>mõistab tehnoloogia olemust ja väärtustab tehnoloogilise kirjaoskuse vajalikkust igapäevaelus; oskab vineeri saagida; väärtustab ja kasutab tervisele ohutuid tööviise.</p>	
<p>1. Tehnoloogia igapäevaelus</p> <p>Tehnoloogia olemus.</p> <p>Tehnoloogiline kirjaoskus ja selle vajalikkus,</p>	<p>seostab tehnoloogiaõpetust teiste õppeainetega ja eluvaldkondadega;</p> <p>oskab vineerist tooteid viimistleda;</p> <p>väärtustab ja kasutab tervisele ohutuid tööviise.</p>	

Vineerist stiliseeritud lilleõie valmistamine (viimistlemine).		
2. Disain ja joonestamine Eskiis. Lihtsa toote kavandamine. Elektroonikakomponendid. Jõuluvalgusti valmistamine (joonis valmistamine, plastile märkimine).	disainib lihtsaid tooteid, oskab teha eskiisi ja kasutades selleks ettenähtud materjale; märkab probleeme ja pakub neile omanäolisi lahendusi, teab mõningaid elektroonika-komponente; kasutab õigesti plastile märkimist.	
2. Disain ja joonestamine Disain Probleemide lahendamine. Leiutamine Toote viimistlemine.	osaleb õpilasepäraselt uudse tehnoloogilise protsessi loomises, mis on seotud materjalide valiku ja otstarbeka töötlusviisi leidmisega; valib plasti saagimiseks sobiva töövahendi; väärtustab ja kasutab tervisele ohutuid tööviise.	

<p>Elektronikakomponendid. Jõuluvalgusti valmistamine (plasti saagimine).</p>		
<p>3. Materjalid ja nende töötlemine Levinumad käsi- ja elektrilised tööriistad. Akutrell ja puurpink. Jõuluvalgusti valmistamine (plasti puurimine).</p>	<p>valmistab mitmesuguseid lihtsaid tooteid (sh mänguasju); kasutab õppetöös puurpink; väärtustab ja kasutab tervisele ohutuid tööviise.</p>	
<p>3. Materjalid ja nende töötlemine Materjalide liited (naelliide). Säästlik tarbimine. Jõuluvalgusti valmistamine (detailide ühendamine).</p>	<p>suudab valmistada jõukohaseid liiteid; kasutab materjale säästlikult ning leiab võimalusi nende korduskasutuseks; suudab ühendada elektriskeemi ja monteerida jõuluvalgusti; väärtustab ja kasutab tervisele ohutuid tööviise.</p>	

<p>4. Tehnoloogiaõpetus (vahetusrühm)</p> <p>Tehnoloogia olemus</p> <p>Materjalide liigid (puit, metall, plastid jne) ja nende omadused.</p> <p>Materjalide töötlemise viisid (märkimine, saagimine jne) ja töövahendid (tööriistad ja masinad). Idee ja eskiis. Toote disainimine ja valmistamine erinevatest materjalidest,</p> <p>Rütmipilli valmistamine (märkimine toorikule, toorikute saagimine).</p>	<p>mõistab tehnoloogia olemust ja väärtustab tehnoloogilise kirjaoskuse vajalikkust</p> <p>igapäevaelus; tunneb põhilisi materjale (puit, plast, metall), nende mõningaid omadusi ning töötlemise viise; disainib ja valmistab lihtsaid tooteid, kasutades selleks sobivaid töövahendeid (pliiats, joonlaud, saag); teadvustab ning järgib tervisekaitse- ja tööohutusnõudeid.</p>	
<p>4. Tehnoloogiaõpetus (vahetusrühm)</p> <p>Levinumad käsi- ja elektrilisedööriistad. Materjalide</p>	<p>väärtustab ja järgib tööprotsessis väljakujunenud käitumismaneere;</p>	

<p>ühendamine. Viimistluse valik sõltuvalt materjalist ja toote kasutuskeskkonnast. Tervisekaitse- ja tööohutusnõuded töötlemise ajal, ohutud töövõtted Rütmipilli valmistamine (detailide ühendamine).</p>	<p>suudab erinevaid materjale ühendada; teadvustab ning järgib tervisekaitse- ja tööohutusnõudeid.</p>	
<p>5. Projektitööd Projektitööd nii käsitööst ja kodundusest kui ka tehnoloogiaõpetusest. Õpilane valib kahe samaaegse teema vahel. Nukutoa valmistamine (ideekavandi mõtlemine).</p>	<p>teadvustab end rühmatöö, projektitöö ja teiste ühistöös toimuvate tegevuste liikmena; osaleb aktiivselt erinevates koostöö- ja suhtlusvormides; osaleb aktiivselt nukumaja ideekavandi loomisprotsessis.</p>	<p>*Ideekavandi loomine interaktiivses rakenduses</p>

<p>5. Projektitööd</p> <p>Projektitööd nii käsitööst ja kodundusest kui ka tehnoloogiaõpetusest.</p> <p>Nukutoa valmistamine (nukutoa joonise valmistamine, tööülesannete jagamine rühmas).</p>	<p>leiab iseseisvalt ja/või koostöös teistega ülesannete ning probleemide lahendeid, joonise valmistamine.</p>	
<p>5. Projektitööd</p> <p>Projektitööd nii käsitööst ja kodundusest kui ka tehnoloogiaõpetusest.</p> <p>Nukutoa valmistamine (vineerist nukutoa saagimine; nukutoa sisemise interjööri valmistamine paberist ja tekstiilist).</p>	<p>valmistab üksi või koostöös teistega ülesande või projekti lahenduse;</p> <p>suhtub kaaslastesse heatahtlikult ja arvestab teiste tööalaseid arvamusi.</p>	

<p>5. Projektitööd</p> <p>Projektitööd nii käsitööst ja kodundusest kui ka tehnoloogiaõpetusest.</p> <p>Nukutoa valmistamine (nukutoa montaaž, liimimine).</p>	<p>kujundab, esitleb ja põhjendab oma arvamust; väärtustab töö tegemist, sh selle uurimist ja omandatud tagasisidet; suhtlemine ja koostöö nukutoa montaažil.</p>	
---	---	--

KEHALINE KASVATUS**3 tundi nädalas**

Õppesisu	Õpitulemused	DIGIPÄDEVUSED/Ettevõtlus
<p>Teadmised spordist ja liikumisviisidest</p> <p>1. Kehalise aktiivsuse tähtsus tervisele; kehaline aktiivsus kui tervisliku eluviisi oluline osa.</p> <p>2. Õpitud spordialade/liikumisviiside oskussõnavara. Õpitavate spordialade</p>	<p>1) selgitab kehalise aktiivsuse ja hea rühi tähtsust tervisele, kirjeldab kehalise aktiivsuse rolli tervislikus eluviisis ning oma kehalist aktiivsust/liikumisharrastust;</p> <p>2) tunneb õpitud spordialade oskussõnu,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Infotehnoloogia – lihtsamate äppide kasutamine nutitefonis, et jälgida pulssi, energia kulutamist ja vahemaad, mida läbitakse.

<p>põhilised võistlusmäärused. Ausa mängu põhimõtted spordis.</p> <p>3. Käitumine spordivõistlusel.</p> <p>4. Ohutus- ja hügieenireeglite järgimise vajalikkus sportides. Ohutu, ümbrust säästev liikumine harjutuspaikades ja looduses. Ohtude vältimine; teadmised käitumisest ohuolukordades. Lihtsad esmaabivõtted.</p> <p>5. Teadmised spordialadest/liikumisviisidest, suurvõistlused ja/või üritused Eestis ning maailmas, tuntumad Eesti ja maailma sportlased jms.</p>	<p>kasutab neid sündmuste kirjeldamisel; järgib ausa mängu põhimõtteid.</p> <p>3) oskab käituda spordivõistlustel 4) mõistab ohutus- ja hügieeninõuete täitmise vajalikkust ning järgib neid kehalise kasvatuse tundides ja tunnivälises tegevuses; teab, kuidas vältida ohuolukordi liikudes, sportides ja liigeldes ning mida teha õnnetusjuhtumite ja lihtsamate sporditraumade korral; 5) valdab teadmisi õpitud spordialadest/liikumisviisidest, nimetab Eestis ja maailmas toimuvaid suurvõistlusi, tuntud sportlasi ja võistkondi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Info leidmine meediast – sportlaste, võistluste kohta. • Digiorienteerumine http://mobo.osport.ee/ Loquiz äpiga orienteerumine <p>Ettevõtlus - võistlustel osalemine, kohtunike algõpetus, harjutuste ette näitamine teistele.</p> <p>Liikuma Kutsuva Kooli mängujuhtide koolitus.</p>
<p><u>Võimlemine</u></p> <p>Rivi- ja korraharjutused: ümberrivistumised viirus ja kolonnis. Rühiharjutused: kehatüve lihaseid treenivad ja sirutusoskust kujundavad harjutused. Põhivõimlemine:</p>	<p>7) õpib võimlemispeoks võimlemiskava ja esineb sellega.</p> <p>8) hüpleb hü pitsat ette tiirutades paigal ja liikudes;</p>	

<p>harjutuste kombinatsioonid saatelugemise saatel. Kõnni-, jooksu- ja hüplemisharjutused: hüplemine hüpitsa tiirutamisega ette paigal ja liikumisel.</p> <p>Akrobaatika: trel ette ja taha, kaarsild (T), juurdeviivad harjutused kätelseisuks, ratas kõrvale. Tasakaaluharjutused: harjutuste kombinatsioonid võimlemispingil.</p> <p>Toenghüpe: hoojooksult hüpe hoolauale, ülesirutus-mahahüpe maandumisasendi fikseerimisega.</p>	<p>9) sooritab harjutuskombinatsiooni akrobaatikas</p>	
<p><u>Kergejõustik</u></p> <p>Jooks. Erinevad jooksuharjutused: põlve- ja sääretõstejooks. Pendelteatejooks. Kiirjooks stardikäsklustega. Kestvusjooks. Maastikujooks. Hüpped. Mitmesugused hüppe- ja hüplemisharjutused. Kaugushüpe paku tabamiseta. Kõrgushüpe üleastumistehnikaga. Visked.</p>	<p>10) sooritab madallähte stardikäsklustega ja õige teatevahetuse ringteatejooksus;</p> <p>11) sooritab kaugushüppe paku tabamiseta ja üleastumistehnikas kõrgushüppe;</p> <p>12) sooritab hoojooksult palliviske;</p> <p>13) jookseb kiirjooksu stardikäsklustega;</p>	

Viskeharjutused: täpsusvisked märklaua pihta. Pallivise paigalt ja hooga.		
<u>Liikumis- ja sportmängud</u> Palli hoie, palli pörgatamine ja söötmine liikumisel. Korv-, jalg- ja võrkpalli mängimine lihtsustatud reeglitega. 3* 3 korvpall, teatevõistlused pallidega. Rahvastepall, pallilahing. Korvpall. Palli hoie söötmisel, püüdmisel ja pealeviskel. Palli pörgatamine, söötmine ja vise korvile. Võrkpall. Ettevalmistavad harjutused võrkpalliga. Jalgpall. Söödu peatamine jalapöia siseküljega ja löögitehnika õppimine.	14) sooritab sportmänge ettevalmistavaid liikumismänge ja teatevõistlusi palliga; mängib reeglite järgi rahvastepalli ning aktsepteerib kohtuniku otsuseid. Sooritab pörgatused takistuste vahelt ja sammudelt viske korvile korvpallis; sooritab ülalt- ja altsöödud võrkpallis; sooritab palli söötmise ja peatamise jalapöia siseküljega jalgpallis;	
<u>Talialad</u> Suusatamine. Pöörded paigal. Õpitud tõusu-, laskumis- ja sõiduviiaside kordamine. Vahelduvtõukeline kahesammuline astesamm-tõusuvii. Põikilaskumine.	Suusatamine 15) suusatab paaristõukelise ühesammulise sõiduviiisiga, vahelduvtõukelise kahesammulise sõiduviiisiga ja	

<p>Laskumine põhi- ja puhkeasendis. Astepööre laskumisel. Ebatasasuste ületamine. Sahkpidurdus. Mängud suuskadel.</p> <p><u>Lõimumine teiste õppeainetega</u></p> <p>- teatevõistlustes loogilise mõtlemise ülesanded(trips- traps -trull),esemete viimine erinevate numbrite juurde - matemaatika, loodusõpetus- orienteerumistundides(kaart, tingmärgid) ja eesti kaardiga teatevõistlused ,laulu-ja ringmängud, muusika kasutamine erinevate tähelepanu-ja liikumismängude osana - muusika. Teatevõistlustes tähtedest sõnade ladumine – eesti keel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osalemine Paide-Türi rahvajooksul ja päkapikujooksul 	<p>paaristõukelise kahesammulise uisusamm- sõiduviisiga;</p> <p>16) sooritab laskumise põhi- ja puhkeasendis; 17) sooritab uisusamm- ja poolsahkpöörde;</p> <p>18) läbib järjest suusatades 3 km</p>	
---	--	--

INFORMAATIKA**1 tund nädalas**

Õppesisu	Õpitulemused	Digipädevused, robotika
<p>Võrgu- ja failihaldus</p> <p>Faili- ja kettahaldus- My Computer, Kõvaketta mahu ja vaba ruumi vaatlemine, kaustapuus liikumine, oma kausta loomine. Faili olemus ja tüübid</p> <p>Õpetaja jaotatud õppematerjal. Faili/kausta loomine, kopeerimine, teisaldamine, kustutamine, ümbernimetamine.</p> <p>Salvestamine teisele kettale, teise kausta, teise nimega, teise laiendiga (näiteks doc, rtf, docx, txt).</p>	<p>1) tunneb peamisi failitüüpe (txt, doc, rtf, xls, html, jpg, gif, bmp) ja eristab neid failinime laiendite järgi;</p> <p>2) salvestab faili kõvakettale, võrgukettale ja disketile;</p> <p>3) kopeerib ja teisaldab faili kettalt või kaustast teise, nimetab ümber ja kustutab faili;</p> <p>4) loob uue kausta, järjestab kaustas failid;</p>	<p>LEGO Education WeDo 2.0</p> <p>Robotite ehitamine.</p> <p>Robotite programmeerimine ülesannete lahendamisel; 2 x kuus.</p>

	5) otsib faili kettalt	
<p>Arvuti töövahendina</p> <p>Erinevad IKT alased töövahendid ja nende kasutamine (asend, tööaeg, puhtus);</p> <p>Tutvumine tervisekaitse soovitatud nõuete ja võimlemisharjutustega;</p> <p>Arvuti hooldamiseks vaja minevad vahendid (puhastus-vahendid kui ka programmid nt. viirusetõrje, pahavara eemaldaja);</p> <p>IKT-d puudutavad ametid</p>	<p>1) teab, mis on õige tööasend arvuti taga jm. ohutusnõuded</p> <p>2) tekib arusaam arvuti riist- ja tarkvaralisest hoolduse vajadusest</p> <p>3) tunneb IKT-d puudutavaid ameteid</p>	
<p>E-post</p> <p>E-portfoolio, kaustad vms.</p> <p>E-posti aadressi loomine.</p> <p>E-posti saatmise algpõhimõtted</p>	<p>4) oskab hakkama saadud kasutatavas keskkonnas (arvuti, portfoolio – kasutab oskuslikult graafi-list kasutajaliidest,</p> <p>5) oskab faili salvestada ettenähtud kohta vms).</p> <p>6) oskab saata e-kirja ja sellele vastata (algtase)</p>	<p>Blue-Bot 2.0</p> <p>Programmeerimine algtasemel</p>

<p>Erinevad operatsioonisüsteemid (Windows, Linux, Apple, Android jne).</p> <p>Millest koosneb arvuti (arvutikomplekti osad, sisend- ja väljundseadmed, arvuti sisu ja tegevuspõhimõte (aknad, kataloogid, otsimine, failide vaaterežiim).</p> <p>Tarkvara liigid (vabavara, tasuline tarkvara), mida tähendab arvutipiraatlus.</p>	<p>7) eristab operatsioonisüsteemi ja rakendustarkvara põhiolemust</p> <p>8) oskab turvaliselt arvuti külge ühendada/lahti ühendada seadmeid, kasutab oskuslikult graafilist kasutajaliidest,</p> <p>9) oskab faili salvestada ettenähtud kohta, mõistab erinevaid faili suuruseid ja võimalust andmete ülekandeks vms</p> <p>10) mõistab algtasemel tarkvara liikide erinevusi</p>	
<p>Infootsing</p> <p>Tutvumine otsinguvõimalustega erinevates keskkondades (märksõnad, fraas, kataloogipuu, andmebaasid, lisavõimalused nt. failitüüp, jne).</p>	<p>11) oskus otsida kasutades erinevaid tööriistu</p> <p>12) oskab ja mõistab vajadust otsingutulemusi kollektioneerida ja struktureerida</p>	

<p>Tõlkimine. Tutvustatakse veebipõhist tõlkeprogrammi nt. Google Translate.</p> <p>Veebist leitu kriitilise hindamise vajadus ja reeglid, kuidas olla kindel, et asi on õige (allikamaterjali usaldus-väärsus).</p>	<p>13) kasvab otsinguefektiivsus ja tulemuste kontrolli vajadus (info kriitiline hindamine)</p> <p>14) kriitilisuse tekkimine veebiabimeeste kasutamisel</p>	
<p>Tekstitöötlus</p> <p>Teksti sisestamise põhialused (suur ja väike täht, kirjavahemärgid, tühikud, reavahetused, lõik). Õige käeasend trükkimisel</p> <p>Vigase teksti parandamine.</p> <p>Teksti vormindamine (poolpaks, kald- ja allajoonitud kiri; üla- ja alaindeks; sõna-, rea-, lõiguvahe; teksti joondamine; laadid ja dokumendimallid; loetelud; värvid).</p>	<p>15) tunneb tekstitöötluse põhialused (erinevad tööriistad ja nende kasutamine)</p> <p>16) oskab infot kopeerida internetist (pilt, tekst, tabel)</p> <p>17) teksti kujundamine ja loetavus</p>	
<p>Tekstitöötlusprogrammis tabeli koostamine ja kujundamine.</p>	<p>18) oskab tabelit koostada, kujundada tekstitöötlusprogrammis</p>	<p><i>Ozobot Bit 2.0</i> Programmeerimise õppimine</p>

	<p>19) oskab infot koguda ja struktureerida</p> <p>20) vastavalt ülesandele lisainfo saamine (uudised)</p>	
<p>Millistest osadest koosneb referaat ja miks on vaja referaati.</p> <p>Internet</p> <p>Situatsioonimäng müütide ja tõdede kohta internetis (pildid, videod, postitamine, sotsiaalvõrgustikud, parool jne).</p> <p>Kes on autor, kas õpilane on autor, millised õigused on autoril?</p> <p>Korrektne viitamine.</p> <p>Plagiaadikontroll. Mis on plagiaat ja kuidas seda vältida</p> <p>Esitluse koostamine</p> <p>Esitluse põhialused (slaidi ülesehitus, kujundus, esteetika)</p>	<p>21) tunneb referaadi koostamise aluseid ja oskab koostada referaati</p> <p>22) mõistab käitumisreegleid Internetis (privaatsus, parool, ohud internetis info avaldamisel)</p> <p>23) oskab saata e-kirja, lisada manust</p> <p>24) mõistab kes on autor ja mis on viimase õigused</p> <p>25) tunneb viitamise põhialused</p> <p>26) mõistab, mis on plagiaat (vargus)</p>	

<p>„Hea esitluse soovituslikud reeglid. Kasutatakse oskuseid: otsing internetis, viitamine, kriitiline allika hindamine, omalooming; esitlus sisaldab pilte, videot, teksti jne. Hinnatakse kaasõpilase esinemist, esitlust ja tehakse ettepanekud, küsitakse küsimusi, vastatakse küsimustele</p>	<p>27) tunneb esitluse koostamise põhialused 28) on omandanud hea esitluse soovituslikud reeglid 29) esinemisoskuse kasv 30) riistvara, tarkvara teema kordamine</p>	
--	--	--

INGLISE KEEL 3 tundi nädalas

ÕPPESISU (teema)	ÕPITULEMUSED	Digipädevused
Kool	Õpilane tunneb erinevate keelte nimetusi; nimetab kooliga seotud inimesi; küsib, mille jaoks erinevad esemed mõeldud on, ja oskab sellele küsimusele vastata; tutvustab inimesi rahvuste järgi; küsib millegi tegemiseks luba, annab selle loa või keeldub luba andmast; tunneb omastavat asesõna ja kasutab seda korrektset.	
Numbrid, arvud	Õpilane tunneb arve 20-100, nimetab erinevaid sugulasi ja ütleb kellaega minuti täpsusega; küsib ja ütleb aadressi ning kellaega; küsib kaaslaste vanust	

Täna sind!	<p>ja oskab sellele küsimusele vastata; kirjeldab, mida ta oskab/tohib/ei oska/ei tohi; küsib „miks?“ küsimusi ja vastab neile; võrdleb esemeid ja olevusi nende suuruse järgi.</p> <p>Õpilane nimetab kaaslaste positiivseid omadusi, tänab ja kiidab neid; küsib, mille jaoks erinevad esemed on mõeldud, ja vastab sellele küsimusele; teab, kuidas küsida, kas keegi/miski on ning kas kellelgi/millelgi on midagi; kasutab küsimuse vormistamisel küsisõnu „mis“, „millal“, „kus“, „kes“ ja „kuidas“.</p>	
Loomaaed	<p>Õpilane nimetab erinevaid loomaaias elavaid loomi; kirjeldab loomade elutingimusi; räägib loomaaia külastamisega seotud tegevustest; moodustab lauseid ja küsimusi, kasutades konstruktsiooni „there is/are“ ja „is/are there?“; väljendab seda, mis talle meeldib või ei meeldi.</p>	<p>Kasutab interneti, sh otsingumootoreid, et külastades loomaaedade kodulehti koostada plaan mõne konkreetse loomaaia külastamiseks; teab, millal on loomaaed avatud, kui palju maksab pilet, kus see asub jne; räägib, milliseid loomi antud loomaaias näha saab ja millises järjekorras võiks neid külastada.</p>
Reeglid	<p>Õpilane koostab klassi reeglid; kasutab erinevaid käsklusi ja viisakusväljendeid, et reeglite kohaselt käituda/reeglitest kinni pidada; eristab paaris ja paarituid numbreid (even/odd).</p>	<p>Plakati koostamise vabavara/veebilehed (Canva, Picmonkey jne), kus saab koostada plakati klassi reeglitega.</p>

Minu sõber	Õpilane kirjeldab oma kaaslast ja nende huvisid, öeldes, kes on milleski hea; räägib enda ja sõprade huvidest ning tegevustest, mis ei meeldi; väljendab eelistusi ja räägib lemmikutest; teab lihtsamate ja levinumate ebareeglipäraste nimisõnade mitmuse vorme (men, teeth, feet); kasutab konstruktsiooni „sama ... kui“ (as ... as).	
Minu päev	Õpilane kirjeldab oma päeva ärkamisest magamaminekuni, rääkides sealjuures toidukordadest; kasutab ajamäärusi; põhjendab oma tegevuste järjekorda; küsib kaaslaste lemmikute kohta ja vastab sellele küsimusele enda kohta; kirjeldab enda ja kaaslaste harjumusi ning oskab nende kohta küsida ja vastata.	Kollaaži koostamise vabavara ja veebilehed (Canva/Picmonkey), milles koostatakse ülevaade oma päevast. Osaoskusteks nt (pildi tegemine), fotode allalaadimine (arvutisse tõmbamine), fotode programmi laadimine, kollaaži kujundamine jne.
Klounid	Õpilane kirjeldab inimeste riietust ja kehaehitust, kasutades lihtsamaid väljendeid; räägib toitumisest ja hindab selle tervislikkust; küsib väiksemat/suuremat suurust; kasutab lühemaid omadussõnu keskvõrdes.	
Pallimängud	Õpilane nimetab erinevaid tegevusi, mida palliga teha saab; kirjeldab lihtsamate väljenditega erinevaid pallimänge; küsib ja ütleb skoori, kasutades õiget ingliskeelset väljendit sõna „null“ kohta (oh, nil, zero); küsib kaaslastelt, mis teoksil, ja vastab sellele küsimusele; arutleb esemete hinna üle; moodustab keskvõrret omadussõnadele, mis lõppevad tähega y; moodustab liitlauseid, kasutades sidesõnu ja, aga ja sest.	

Tähed	Õpilane nimetab erinevaid taevakehi; kirjeldab, milliseid tegevusi ta naudib, küsib kaaslastelt, kas nemad naudivad erinevaid tegevusi, ja oskab sellele küsimusele korrektselt vastata; kasutab konstruktsiooni „see on sellepärast, et“; moodustab tegusõnade kestvaid (-ing) vorme.	
Piknik	Õpilane nimetab toite ja jooke, mida piknikule kaasa võetakse; teeb ettepanekuid ja esitab küsimusi, mida võiks ette ja kaasa võtta; vastab neile küsimustele ja ettepanekutele; moodustab pikkade omadussõnade kesk- ja ülivõrret; kasutab abitegusõnu do ja does.	
Abistamine	Õpilane nimetab erinevaid abi- ja ohutusvahendeid kodus majapidamises; tunneb esmaabitarbeid; nimetab päästetöötajaid ja teab, kuidas abi kutsuda; väljendab vajadust abi järele; kirjeldab olukorra ohtlikkust; moodustab keelde ja käsklusi, kasutades abitegusõna don't; moodustab lühikeste omadussõnade kesk- ja ülivõrret.	
Eilne päev	Õpilane nimetab erinevaid asukohti, sh tasapindu hoones; võrdleb raskusastmeid; väljendab suutmatust midagi teha (nt leida, minna); küsib kaaslaste möödunud päeva/tunni/tegevuse kohta ja oskab sellele küsimusele ka ise vastata; kasutab kohaseid positiivseid omadussõnu; küsib „kas sa olid“ ja vastab sellele; kasutab väljendeid „täna“, „eile“, „sellel/eelmisel aastal“ jne.	

Külaskäik	Õpilane kasutab järgarve 1.-7.; nimetab erinevaid tegevusi seoses külastamisega nii olevikus kui lihtminevikus; soovib kaaslastele toredat olemist; kasutab sõnu „varsti“ ja „siis“; tunneb väljendeid „eile õhtul“, „päev/nädal/kuu tagasi“.	
Ilm	Õpilane kirjeldab erinevaid ilmastikunähtusi; räägib, mida erineva ilmaga õues teha saab; küsib päeva/aastaaja ilma kohta ja vastab sellele küsimusele; tunneb ebareeglipäraste tegusõnade minema, nägema, jooksma ja tegema II põhivormi.	Ilmaennustuse vaatamine ja selle põhjal ilmast rääkimine; õige info leidmine internetist, sobiva otsingsõna ja lehekülje kasutamine.
Sünnipäev	Õpilane nimetab erinevaid toite, mida sünnipäeval süüakse, ja tegevusi, millega peol tegeletakse; küsib, kas kaaslane sooviks ... ja vastab sellele küsimusele nii positiivselt kui negatiivselt; nimetab järgarve kaheksandast sajandani; ütleb kuupäevi; kasutab sõnu keegi ja miski.	Koostab peokutse (pilditöötlusprogrammid nagu Canva, Picmonkey; meili saatmine). Infopädevus – millist infot kutsele lisada ja mida mitte.
Matkamine	Õpilane nimetab erinevaid matkamiseks vajalikke esemeid ja matkal tehtavaid tegevusi; kasutab väljendeid „look diferent“ ja „by the way“; põhjendab tegevuse vajalikkust; küsib, kas ... tegi midagi ja vastab sellele küsimusele nii enda kui teiste kohta; kasutab abitegusõnu do, does ja did/didn't. Õpilane kirjeldab teekonda, kasutades sobivaid eessõnu; nimetab erinevaid loomi nii ainsuses kui mitmuses; küsib abi sihtpunkti jõudmisel; küsib suunda	

Lõikamine	ja juhendab teisi; kasutab viisakusväljendit „You’re welcome“; tunneb eessõnu on, in, at.	
Naljad	Õpilane kasutab erinevaid sünonüüme sõnale naljakas; iseloomustab kaaslast ja iseennast; küsib naljade kohta; küsib ja vastab selle kohta, millised ... talle meeldivad; väljendab kuuluvust, kasutades 's konstruktsiooni.	Erinevad robotid ja programmeerimistarkvara – teekonna programmeerimine, etteantud teekonna kirjeldamine
Suvi	Õpilane nimetab erinevaid putukaid ja pisiloomi, kes suvel tegutsevad; kirjeldab suviseid tegevusi; teeb ettepanekuid kuhugi minemiseks/millegi tegemiseks; küsib, millised ... on ja vastab sellele; moodustab eesliidetega lihtsamaid vastandsõnu (tidy – untidy).	

Imavere PK

4. klassi ainekavad