

Haapsalu Montessori Kool

Kunstiõpetuse, tööõpetuse ja tehnoloogiaõpetuse lõimitud ainekava

I kooliaste (1.–3. klass) – Montessori metoodika lõiminguga

1. Üldosa

1.1. Lõimingu põhimõtted ja lõimitavad õppeained

Käesolev ainekava lõimib ühtseks tervikuks järgmised õppeained:

- Kunstiõpetus (Põhikooli riikliku õppekava lisa 3 „Ainevaldkond „Kunstiained““) – 1,5 nädalatundi klassiti (1,5+1,5+1,5).
- Tööõpetus: käsitöö ja kodunduse algtööd (Põhikooli riikliku õppekava lisa 7 „Ainevaldkond „Tehnoloogia““), tehnoloogiaõpetus: arvutiõpetus ja robotika (Põhikooli riikliku õppekava lisa 7) – 1.5 nädalatund klassiti (1,5+1,5+1,5).

Lõimingu eesmärk on luua terviklik loov-praktiline õpikogemus, kus kunstiõpetuse visuaalne uurimus ja eneseväljendus seostub tööõpetuse käelise tegevuse ja materjalitunnetusega. Näiteks: kunstitunnis kavandatud disain viiakse käsitöötunnis teostuseni; looduslikke materjale uuritakse nii esteetilisest kui praktilisest aspektist; digikunsti teemad ühendavad kunstiõpetuse visuaalsed väljundid ja tehnoloogiaõpetuse digivahendid.

Kohustuslike õpitulemuste saavutamine on tagatud järgmiselt:

- Kunstiõpetuse õpitulemused (lisa 3): saavutatakse kunsti teemavaldkondades „Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine“, „Plaanimine ja ideede arendamine; loomine“ ning „Refleksioon, analüüs ja kriitika“.
- Tööõpetuse õpitulemused (lisa 7): saavutatakse teemavaldkondades „Käsitöö ja loov käeline tegevus“ ning „Kodunduse algtööd“.
- Tehnoloogiaõpetuse õpitulemused (lisa 7): saavutatakse teemavaldkondades „Digiseade töövahendina“, „Digitaalne ohutus“, „Kood“ ja „Digikunst“.

Tabelites on iga õpitulemuse juures märgitud, millisele ainekavale (lisa 3 või lisa 7) see vastab, ning kuidas lõimitakse teiste ainetega.

1.2. Valdkonnapädevus

Lõimitud kunstiainete ja tööõpetuse valdkonnapädevus väljendub selles, et õpilane:

- väärtustab loovust ja esteetilist meelt ning mõistab visuaalse kommunikatsiooni rolli igapäevaelus;
- kasutab ohutult ja säästlikult erinevaid tööriistu, materjale ja digivahendeid;
- kavandab ja teostab eakohaseid loovtöid nii visuaalkunsti kui käsitöö valdkonnas;
- kirjeldab ja analüüsib enda ja teiste töid, kasutades õpitud oskussõnavara;
- tunneb ja järgib põhilisi toiduhügieeni, jäätmesorteerimise ja säästliku eluviisi põhimõtteid;
- mõistab digiseadme kasutamise võimalusi ja ohutusnõudeid.

1.3. Üldpädevuste arengu toetamine

- Kultuuri- ja väärtuspädevus: õpilane tutvub Eesti ja teiste rahvaste visuaalkultuuri ja käsitöötraditsioonidega; väärtustab loomingut, ilumeelt ja kultuuripärandit; arendab eetilisi hoiakuid materjalide säästliku kasutamise ja keskkonnateadliku tarbimise kaudu.
- Sotsiaalne ja kodanikupädevus: koostöö paaris- ja rühmatöodes (nt ühised kunstiprojektid, kodunduse koostööülesanded); kokkulepete sõlmimine ja järgimine; vastutuse võtmine ühise töökeskkonna korrashoidmise eest.

- Enesemääratluspädevus: oma tugevuste ja arendamisvaldkondade märkamine loovtööde kaudu; eneseanalüüs ja refleksioon kunstiteoste, käsitööde ja digiprojektide hindamisel.
- Õpipädevus: õpitakse tööd kavandama (mõttekaart, visand, materjali valik), järgima juhendeid, kasutama sõnastikke ja abimaterjale ning hindama oma töö edukust.
- Suhtluspädevus: kunsti- ja tööalase sõnavara omandamine eesti ja võõrkeeles; oma töö tutvustamine, põhjendamine, tagasiside andmine ja saamine.
- Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus: geomeetrilised kujundid ja sümmeetria kunsti- ja käsitööülesannetes; mõõtmine (cm, m); algoritmilise mõtlemise alused programmeerimisülesannetes.
- Digipädevus: digiseadmete kasutamine õppetöös, digikunsti loomine, koodi kirjutamise alused, digitaalne ohutus ja privaatsus.
- Ettevõtlikkuspädevus: probleemide leidmine ja loovate lahenduste pakkumine; oma idee kavandamine ja teostamine algusest lõpuni.

1.4. Läbivad teemad

- Elukestev õpe ja karjääri kujundamine: tutvumine erinevate loov- ja käsitööelukutsetega (kunstnik, disainer, kokk, puusepp, programmeerija).
- Keskkond ja jätkusuutlik areng: taaskasutus ja materjalide säästlik kasutamine kunsti- ja käsitöötundides; jäätmete sorteerimine kodunduses.
- Tervis ja ohutus: tööohutus tööriistadega; toiduhügieen kodunduses; ergonoomia digivahendite kasutamisel.
- Kultuuriline identiteet: eesti rahvuslikud mustrid ja ornamentika kunsti- ja käsitööprojektides.
- Teabekeskond ja meediakasutus: visuaalmeedia kriitiline tõlgendamine; digisisu loomine.
- Tehnoloogia ja innovatsioon: digikunst, robotika ja programmeerimine.
- Väärtused ja kõlblus: aus mäng, autoriõiguste austamine, koostöö väärtustamine.

1.5. Valdonnaülene lõiming

- Eesti keel: juhendite lugemine ja mõistmine; töö kirjeldamine, tutvustamine ja põhjendamine; tagasiside andmine ja saamine; nime kirjutamine töödele.
- Matemaatika: geomeetrilised kujundid, sümmeetria, mõõtmine (cm, m), ruumilised mõisted, kompositsioon.
- Loodusõpetus: looduslikud materjalid ja nende omadused; taaskasutus; aastaajad loomingus.
- Inimeseõpetus: tervislik toitumine, hügieen, koostöö, emotsioonide väljendamine kunsti kaudu.
- Muusikaõpetus: rütm, meeleolu väljendamine, kuulud muusika visualiseerimine.
- Liikumisõpetus: koordinatsioon, peenmotoorika, kehatunnetus.

1.6. Õppekeskkond ja vahendid

Haapsalu Montessori Koolis toimub kunsti- ja käsitööõpe klassiruumis, mis on varustatud:

- joonistus- ja maalimisvahenditega (pliiatsid, pastellid, guašš- ja vesivärvid, pintslid, segamisalused, veetopsid);
- käsitöövahenditega (käärid, liimid, nõelad, lõngad, niidid, kangad, vardad, heegelnõelad, joonlauad);
- vormimis- ja skulptuurimaterjalidega (plastiliin, voolimismass, savi);
- paber-, kartongi- ja looduslike materjalide varudega;
- Montessori õppematerjalidega (metallkujundid, ehituskolmnurgad, geomeetriakapp jne);
- ligipääsuga kööki, kus lapsed saavad kasutada vajalikke nõusid ja köögimasinaid);
- digivahenditega (klassi tahvelarvuti/arvuti, projektor, robotõppekomplektid, vooluringi mudel);
- raamatukogu ja näitusepinnaga koolis;
- õueõppe võimalustega (looduslik keskkond materjalide kogumiseks ja vabas õhus joonistamiseks).

1.7. Hindamine

Hindamise aluseks on ainekavades kirjeldatud õpitulemused. Lõimitud õppeainetes hinnatakse nii kunstilisi kui käelisi oskusi, arvestades õpilase individuaalset arengut ja püüdlikkust. Kasutatakse kujundavat hindamist: suuline ja kirjalik tagasiside, enesehindamine, õpetaja-õpilase vestlused. Kokkuvõttev hindamine on mitmeeristavalt "arvestatud"/"mittearvestatud" (A/MA).

1.8. Montessori õppematerjalide lõiming

Praktiliste tööde ja vahendite kirjeldustes on kasutatud Montessori õppematerjalide kogumikke: monte-keel (keeleõppematerjalid), monte-loodus (loodusõppematerjalid), monte-mate (matemaatika õppematerjalid), monte-kultuur (ajalugu tutvustavad õppematerjalid) ja monte-inimene (inimeseõpetuse materjalid). Montessori metoodika toetab lõimingut läbi sensoorse kogemuse, iseseisvuse ja kosmilise kasvatuses põhimõtte, mis seob kunsti, käsitöö ja loodusõppe tervikuks.

2. I kooliastme õpitulemused

2.1. Kunstiõpetuse õpitulemused I kooliastme lõpuks (lisa 3)

Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine.

Õpilane:

- 1) selgitab märkide ja sümbolite tähendust tuttavas keskkonnas;
- 2) leiab lihtsamatelt joonistelt ja skeemidelt vajaliku info;
- 3) kirjeldab, millest ja kuidas on teos tehtud, kasutades õpitud termineid;
- 4) loetleb kunstitehnikaid, mida ta on õppinud.

Plaanimine, ideede arendamine, loomine.

Õpilane:

- 1) kasutab õigesti ja ohutult tööks sobilikke töövahendeid;
- 2) kasutab materjale säästlikult;
- 3) rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel omandatud kunstitehnikaid;
- 4) dokumenteerib oma loomeprotsessi;
- 5) koostab digivahendiga lihtsa visuaalse väljundi.

Refleksioon, analüüs, kriitika.

Õpilane:

- 1) kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteoseid, kasutades õpitud sõnavara;
- 2) kirjeldab isiklike seoseid, mida teos tekitab;
- 3) põhjendab oma valikuid ja võrdleb tööprotsessi teiste tööprotsessidega.

2.2. Tööõpetuse õpitulemused I kooliastme lõpuks (lisa 7)

Käsitöö ja loov käeline tegevus.

Õpilane:

- 1) kasutab iseseisvalt mitmekesiseid tööriistu ja -vahendeid;
- 2) tunneb erinevate materjalide omadusi;
- 3) valmistab juhendi järgi käsitööesemeid, kasutades õpitud töövõtteid.

Kodunduse algtõed.

Õpilane:

- 1) järgib toiduhügieeni ja ohutusnõudeid;
- 2) valmistab lihtsamaid toite;
- 3) hoiab korda oma töökeskkonda;
- 4) teab jäätmete sorteerimise põhimõtteid.

Tehnoloogiaõpetus.**Õpilane:**

- 1) kasutab digiseadet töövahendina;
- 2) järgib digitaalse ohutuse põhimõtteid;
- 3) kirjutab lihtsamaid koode või programme;
- 4) loob digikunsti väljundeid.

1. klassi ainekava

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
KUNSTIÕPETUS (RÖK lisa 3)					
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine</p> <p>1. Seostab omavahel raamatuillustatsioone ja teksti sisu</p> <p>2. Selgitab endale tuttavas keskkonnas kasutatavaid märke ja sümboliteid ning nende tähendust</p> <p>3. Nimetab, mida näeb pildil, ruumilises teoses, audiovisuaalses teoses.</p> <p>4. Nimetab teoses nähtavaid värve, äratuntavaid esemeid ja kujundeid</p> <p>5. Kasutab vahendeid ja materjale säästlikult ja ohutult</p> <p>6. kasutab õigesti ja ohutult tööks sobilikke etteantud töövahendeid ja mõistab ohutuse vajalikkust töötamisel;</p> <p>7. järgides õpetaja juhiseid kasutab materjale säästlikult</p> <p>8. Korrastab enamasti oma töökoha</p> <p>9. hoiab oma töökoha ja töövahendid õpetaja juhendamisel korras;</p> <p>10. Näitab teoselt autori nime</p> <p>11. Kõnleb jäädvustatavalt luba enne filmimist või pildistamist</p> <p>12. Nimetab looduslikku päritolu materjale ja teab</p>	<p>Pädevused (kõigi välja toodud õpitulemustega seonduvalt) :</p> <p>1. oskab sihipäraselt vaadelda, erinevusi ja sarnasusi märgata ning kirjeldada; esemeid ja nähtusi võrrelda, ühe-kahe tunnuse alusel rühmitada ning lihtsat plaani, tabelit, diagrammi ja kaarti lugeda.</p> <p>2. tahab õppida, tunneb rõõmu teadasaamisest ja oskamisest, oskab õppida üksi ning koos teistega, paaris ja rühmas.</p> <p>3. teab oma rahvuslikku kuuluvust ning suhtub oma rahvusesse lugupidavalt. Austab oma kodupaika, kodumaad ja Eesti riiki, tunneb selle sümboliteid ning täidab nendega seotud käitumisreegleid.</p> <p>4. oskab ilu märgata ja hinnata, hindab loovust, tunneb rõõmu loomisest, loovast eneseväljendusest ja tegevusest.</p> <p>5. hoiab puhtust ja korda, oskab ohtlike olukordi vältida, teab, kelle poole probleemidega pöörduda, ning on valmis seda tegema.</p>	<p>Eesti keel: juhendi lugemine, mõistmine kirjeldamine, jutustamine, arutlemine küsimuste mõistmine oma töö tutvustamine põhjendamine ja tagasiside andmine nime kirjutamine</p> <p>Matemaatika: geomeetria vorm kohamõisted arvud võrdlemine, külaskäigu planeerimine (eelarve ja ajakava)</p> <p>Loodusõpetus: kirjeldamine vaatlemine loodushoid, prügisorteerimine, materjalid, elus ja eluta looduse eristamine, maakunst (land art)</p> <p>Arvutiõpetus/Digikeel: visuaalne juhend, videoõpetus, e-kirja saatmine, turvalisus.</p> <p>Inimeseõpetus: emotsioonid, väärtused, suhtlemine, koostöö, tervis, hügieen.</p>	<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine: Lihtsate, lühikeste tekstide lugemine; eakohaste videote vaatamine; piltide vaatamine.</p> <p>Õpetaja koostatud esitlused ja loeng; näitusekülastused.</p> <p>Saadud teabest olulisema eristamine.</p> <p>Arutelud loetu või kuuldu üle.</p> <p>Visuaalide (pildid, arvutimängud, multifilmid, sildid, reklaamid jne) selgitamine.</p> <p>Lihtsamate mõistete õppimine (värvus-sõnavara, elementaarsed kompositsiooni mõisted, materjalide ja vahendite nimetused).</p> <p>Oma tööle oma nime kirjutamine.</p>	<p>Praktilised oskused: Lihtsate joonistuste ja visandite tegemine vaatlemise põhjal.</p> <p>Värvide ja materjalide katsetamine, näiteks pastellidega joonistamine.</p> <p>Erinevate tekstuuride tundmaõppimine (nt kivi, puit).</p> <p>Õppekäigud: Näituste ja raamatukogu külastamine.</p> <p>Retk looduses.</p> <p>Valik võimalusel külastatavaid kohti: Haapsalu Lasteraamatukogu näitused, Iloni Imedemaa, Haapsalu Linnus, Haapsalu Kunstikool, Haapsalu Linnagalerii, Evald Okase Muuseum, Ants Laikmaa majamuuseum, Epp-Maria Kokamäe Galerii, Eesti Lastekirjanduse Keskus.</p> <p>Montessori: nimetuskaardid (ingl Classified Nomenclature Cards, monte-loodus, monte-kultuur) – piltide, märkide ja sümbolite vaatlemine ning rühmitamine kolmeosaliste kaartide abil (maailma ja Eesti tuntumad kunstnikud, maailma ja Eesti tuntumate raamatuillustraatorite looming, tähtsamad kunstiajaloo kunstivoolud, eri maailmajagudele omane kunst (sh kujutav, skulptuur, arhitektuur jne)</p> <p>Montessori: pildikirjutamine (ingl Spelling Through Pictures, monte-keel) – visuaalse</p>	<p>Tavalised HB ja värvilised pliiaatsid. Õlipastellid. Värvilised markerid ja viltpliiaatsid</p> <p>Veetops.</p> <p>Segamisalus.</p> <p>Erinevas suuruses pintsliid.</p> <p>Lauakate.</p> <p>Guašš- ja vesivärvid</p> <p>Liim</p> <p>Käärid</p> <p>Plastiliin või voolimismass</p> <p>Erinevad joonistus-, maalimis-, voltimis- ja meisterdamispaberid.</p> <p>Vahendid mustrite tegemiseks</p> <p>Šabloonid</p> <p>Kollaaživahendid</p>

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
<p>nende põhiomadusi ja kasutusalasid;</p> <p>13. märkab õpetaja abiga õppega seonduvat igapäevaelust;</p> <p>14. märkab õpetaja abiga rahvuslikke elemente;</p> <p>15. tutvub tervisliku toiduvalikuga;</p> <p>16. nimetab isikliku hügieeniga seotud tegevusi</p>	<p>Läbivad teemad (kõigi välja toodud õpitulemustega seonduvalt):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. "Elukestev õpe ja karjääri kujundamine" keskendub esmasele õpioskuste omandamisele ja lähiümbruse kunstivaldkonna töömaailma tundmaõppimisele mänguliste tegevuste abil. 2. "Keskkond ja jätkusuutlik areng" rõhutab keskkonnataju kujunemist, looduse vahetut kogemist ning kodu- ja kooliümbruse keskkonnaküsimusi. 3. "Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus" hõlmab koostööd ja ühiste otsuste tegemise kogemusi. 4. "Kultuuriline identiteet" keskendub kultuurikeskkonna tavade tundmaõppimisele ja positiivse suhtumise toetamisele uue ja erineva suhtes. 5. "Tervis ja ohutus" käsitleb ohutuid käitumisviise ning ohu olemuse mõistmist. LT "Tehnoloogia ja innovatsioon" keskendub arvutiga lihtsamate loovtööde vormistamisele ja meediakasutusele. 	<p>Liikumisõpetus: orienteerumine, liikumismängud, näituse ja raamatukogu külastamine.</p>		<p>kujutamisoskuse arendamine piltide kaudu.</p>	

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
<p>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</p> <p>1. Kirjutab tööle oma nime</p> <p>2. Teeb enamasti aktiivselt kaasa nii oma initsiatiivil kui etteantud ülesandeid</p> <p>3. Rakendab teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine jms) ja vahendeid</p> <p>4. Väljendab enda kogemuse piires mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes</p> <p>5. õpetaja abiga kujundab, modelleerib ja meisterdab lihtsamaid esemeid;</p> <p>6. jälgib õpetaja selgitusi ja töötab selle järgi;</p> <p>7. töötab õpetaja juhendamisel jäljendades esitatud töövõtteid;</p> <p>8. saab aru koostöö ja abistamise vajalikkusest;</p> <p>9. õpetaja abiga viib oma töö lõpule</p>			<p>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</p> <p>Mitmekülgsete ja loovat lähenemist võimaldavate stiimulite andmine.</p> <p>Mõttekaart enne töö teostamist.</p> <p>Lihtsamate kolmemõõtmeliste tööde loomine: pisiplastika savist, plastiliinist või voolimismassist.</p> <p>Tööriistade kasutamise õppimine: pliitsi ja pintslid hoidmine, kääridega lõikamine, liimimine, rebimine.</p>	<p>Montessori: metallkujundid joonistamiseks (ingl Metal Insets for Drawing, monte-keel) – geomeetriliste kujundite joonistamine käe ettevalmistamiseks ja peenmotoorika arendamiseks.</p> <p>Montessori: aine kolme oleku katsed (ingl Three States of Matter, monte-loodus) – erinevate materjalide (savi, vesi, värv) omaduste uurimine kunstitehnikate kontekstis.</p> <p>Kunstitehnika harjutamine; monotüüpia, puhumistehnika, plastiliinimaal, pastell, guašš, värvipliatsitehnika, savi või plastiliini voolimine jms)</p> <p>Õppekäigud:</p> <p>Näituste ja raamatukogu külastamine.</p> <p>Retk looduses.</p> <p>Valik võimalusel külastatavaid kohti: Eesti Disainimuuseum, Eesti Kunstiakadeemia disainiteaduskond, Eesti Arhitektuurimuuseum</p>	<p>Montessori: metallkujundid (ingl Metal Insets).</p> <p>Montessori: geomeetrilised kujundid (ingl Geometric Solids / Cabinet, monte-mate).</p>
<p>Refleksioon, analüüs ja kriitika</p> <p>1. Kirjeldab visuaaltesel nähtavat (nimetab äratuntavaid esemeid, olendeid, kujundeid,</p>			<p>Refleksioon, analüüs, kriitika</p> <p>Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine töö tegemise ajal ja peale tööprotsessi lõppu</p>	<p>Montessori: nimetuskaardid (ingl Classified Nomenclature Cards, monte-loodus) – piltide, märkide ja sümbolite vaatlemine ning rühmitamine kolmeosaliste kaartide abil.</p>	

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
<p>värvid; mis see on, mida ma näen?)</p> <p>2. Kirjeldab visuaaltese vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid - mida nähtu mulle meenutab? Mis teoses toimuda võiks?</p> <p>3. Kirjeldab etteantud küsimuste toetudes oma töö valmimise protsessi - mida ja kuidas ma tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida töö tegemisel nautisin? Millised raskused ületasin?</p> <p>4. Kirjeldab etteantud küsimustele toetudes valminud tööd - mida ma oma töös näen?</p> <p>5. märkab ning nimetab positiivset oma töös.</p>			<p>õpetaja antud küsimuste abil (nt: Mida sa tegid, et su töö õnnestus?).</p>	<p>Montessori: pildikirjutamine (ingl Spelling Through Pictures, monte-keel) – visuaalse kujutamisoskuse arendamine piltide kaudu.</p>	
<p>Teema: TÖÖÕPETUS (RÕK lisa 7)</p>					
<p>Teema: KÄSITÖÖ JA LOOV KÄELINE TEGEVUS</p>					
<p>1. Kasutab ohutult lihtsamaid tööriistu (käärid, liimipulk, joonlaud).</p> <p>2. Tunneb lihtsamaid materjale (paber, kartong, looduslikud materjalid, tekstiil, plastiliin).</p> <p>3. Lõikab mööda joont, volrib paberit ja kartongi juhendi järgi.</p>	<p>Õpipädevus – kasutab õpitu erinevates olukordades.</p> <p>Enesemääratluspädevus – hindab oma võimeid; käitub ohutult.</p> <p>Läbivad teemad – tervis ja ohutus; keskkond ja jätkusuutlik areng.</p>	<p>Matemaatika – geomeetrilised kujundid, mõõtmine, sümmeetria.</p> <p>Kunstiõpetus – värviopeetus, kompositsioon.</p> <p>Loodusõpetus – looduslikud materjalid, taaskasutus.</p>	<p>Töökoha korrashoid ja tööohutuse alused.</p> <p>Paberi- ja kartongitööd: voltimine, lõikamine, kleepimine, rebimine.</p> <p>Looduslike materjalide (kastanid, tammetõrud, oksad, lehed, kivid) kasutamine meisterdamisel.</p> <p>Plastiliini ja voolimismassi töötlemine.</p> <p>Lihtsamad tekstiilitööd: lõnga kerimine, tutid ja nõopide õmblemine.</p>	<p>Voltimistööd (origami alused, lihtsamad mudelid).</p> <p>Looduslike materjalide kogumine õuetunnis ja nendest meisterdamine.</p> <p>Pühadekaunistuste, kaartide ja kingituste meisterdamine.</p> <p>Plastiliinist pisiplastika.</p> <p>Lihtne nõopiõmblus kangale.</p> <p>Montessori: metallraamid joonistamiseks (ingl Metal Insets, monte-keel) – geomeetriliste kujundite joonistamine, mis arendab käekoordinatsiooni ja ettevalmistust käsitöök.</p>	<p>Käärid, liimipulgad, PVA-liim. Värviline paber ja kartong. Looduslikud materjalid. Plastiliin, voolimismass. Lõngad, nõöbid, nõelad (jämedad). Joonlaud, pliiaatsid. Montessori: metallraamid (ingl Metal Insets). Montessori: ehituskolmnurgad (ingl Constructive Triangles).</p>

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
				<p>Montessori: ehituskolmnurgad (ingl Constructive Triangles, monte-mate) – geomeetriliste kujundite loomine kolmnurkadest, mis seostub paberitöödega.</p> <p>Montessori: inimese põhivajadused – riietus (ingl FHN Clothing, monte-inimene) – miks inimesed riietuvad ja kuidas kangaid kasutatakse.</p>	
<p>4. Kavandab lihtsa tööjärjekorra õpetaja abiga.</p> <p>5. Kirjeldab oma tööd ja kasutatud materjale.</p> <p>6. Väärtustab enda ja kaaslaste tööd.</p>	<p>Suhtluspädevus – väljendab ennast selgelt ja arusaadavalt.</p> <p>Sotsiaalne ja kodanikupädevus – teeb koostööd, arvestab kaaslastega.</p> <p>Läbivad teemad – väärtused ja kõlblus; kultuuriline identiteet.</p>	<p>Eesti keel – kirjeldamine, jutustamine, tööjuhendi lugemine.</p> <p>Inimeseõpetus – koostöö, oma arvamuse avaldamine.</p>	<p>Tööprotsessi kavandamine: idee – visand – teostus.</p> <p>Tööjuhendite lugemine ja järgimine.</p> <p>Töö tutvustamine kaaslastele.</p> <p>Eesti rahvusliku käsitöö tutvustamine (rahvariide värvid, mustrid).</p>	<p>Mõttekaart või visand enne töö teostamist.</p> <p>Töö tutvustamine kaaslastele – suuline esitus.</p> <p>Kodukoha käsitöötraditsiooni tutvustamine (nt viltimise, kudumise näidised).</p> <p>Montessori: käskude lugemiskaardid (ingl Reading Verb Commands, monte-keel) – tööjuhendi järgimine lugedes.</p> <p>Montessori: inimese põhivajadused (ingl Fundamental Human Needs, monte-inimene) – esemelise keskkonna uurimine ajaloolises ja kultuurilises kontekstis.</p>	<p>Tööjuhendite lehed.</p> <p>Näidised ja fotod.</p> <p>Montessori: käskude lugemiskaardid.</p> <p>Montessori: põhivajaduste tabel (ingl FHN Chart).</p>
Teema: KODUNDUSE ALGTÖÖD					
<p>1. Teab toiduhügieeni aluseid: kätepesu, puhtad töövahendid.</p> <p>2. Valmistab õpetaja juhendamisel lihtsa toidu (võileibu, puuvilja- ja köögiviljatoitu).</p> <p>3. Tunneb enam levinud köögivilju ja puuvilju.</p>	<p>Enesemääratluspädevus – käitub ohutult, järgib tervislikke eluviise.</p> <p>Sotsiaalne ja kodanikupädevus – teeb koostööd.</p> <p>Läbivad teemad – tervis ja ohutus; keskkond ja jätkusuutlik areng.</p>	<p>Loodusõpetus – taimedest saadav toit, aastaajad ja toiduained.</p> <p>Matemaatika – mõõtmine, loendamine, hulga mõiste.</p> <p>Inimeseõpetus – tervislik toitumine, hügieen.</p>	<p>Toiduhügieeni alused: kätepesu, puhas tööpind, puhtad vahendid.</p> <p>Õigete toiduainete äratundmine.</p> <p>Lihtsa toidu valmistamine: võileib, puuviljasalat.</p> <p>Köögi- ja puuviljade nimetused, maitsed.</p> <p>Laua katmine ja koristamine.</p>	<p>Võileibade valmistamine ja kaunistamine.</p> <p>Puuviljasalati valmistamine.</p> <p>Laua katmise harjutamine.</p> <p>Köögiviljade ja puuviljade maitsmine, rühmitamine.</p> <p>Montessori: inimese põhivajadused – toit (ingl FHN Food, monte-inimene) – miks ja kuidas inimesed toitu valmistavad, toidu tähtsus eri kultuurides.</p>	<p>Toiduained: leib, või, juust, köögi- ja puuviljad.</p> <p>Noad (ümara otsaga), lõikelauad, kausid, lusikad.</p> <p>Lauanõud katmise harjutamiseks.</p> <p>Käterätikud, põlled.</p> <p>Montessori: põhivajaduste tabel (ingl FHN Chart).</p>

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
			Säästlik toidu ja materjalide kasutamine.	Montessori: aine kolme oleku katsed (ingl Three States of Matter, monte-loodus) – vee keemise, jäätumise ja auramise vaatlus toiduvalmistamise kontekstis.	
4. Hoiab oma töökoha korras: koristab laua, peseb nõud. 5. Teab säästliku materjalikasutuse põhimõtteid. 6. Hoiab klassiruumi korda.	Õpipädevus – kasutab õpitud igapäevaelus. Enesemääratluspädevus – suudab iseseisvalt tegutseda. Läbivad teemad – keskkond ja jätkusuutlik areng; väärtused ja kõlblus.	Inimeseõpetus – enda eest hoolitsemine, vastutus. Loodusõpetus – prügi sorteerimine, looduse hoidmine.	Töökoha korrashoid: enne, ajal ja pärast tööd. Prügi sorteerimine (paber, plast, biojätmed). Materjalide säästlik kasutamine. Klassiruumi koristamine, ühisvara hoidmine.	Klassiruumi koristuspäev. Prügi sorteerimise harjutamine. Montessori: inimese põhivajadused – eluase (ingl FHN Shelter, monte-inimene) – kuidas inimesed oma elukeskkonda korrastavad ja kujundavad. Montessori: kosmilise kasvatus põhimõte – vastutus ümbritseva keskkonna eest.	Puhastus- ja koristamisvahendid. Prügikastid sorteerimiseks.
Teema: TEHNOLOOGIAÕPETUS (arvutiõpetus ja robotika)					
Teema: DIGISEADE TÖÖVAHENDINA.					
1. Kasutab tahvelarvutis operatsioonisüsteemi IOS. 2. Kasutab õpetaja poolt installitud rakendusi (nt Seesaw, Kahoot, Quizizz, QR-koodid, robotika programmid jt).	Digipädevus. Kasutab õppimisel digitehnoloogiat. Sotsiaalne ja kodanikupädevus. Teeb koostööd teiste inimestega erinevates situatsioonides. Läbivad teemad - tehnoloogia ja innovatsioon.	Õpe toimub õppeaasta jooksul lõimituna erinevatesse õppeainetesse.	TAHVELARVUTI Rakenduste ja interneti lehtede avamine ning sulgemine, rakenduste kasutamine.	Õppemängud eesti keele, matemaatika, inglise keele, loodusõpetuse ning muusika tundides.	iPadid
1. Käitub arvutiklassis vastavalt ruumile kehtestatud reeglitele. 2. Teab arvutikomplekti osi. 3. Lülitab arvuti sisse ja välja korrektselt menüükäske kasutades. 4. Kasutab arvutit vastavalt ergonoomika nõuetele.	Digipädevus. Kasutab õppimisel digitehnoloogiat. Enesemääratluspädevus . Käitub ohutult ja järgib tervislikke eluviise. Õpipädevus. Kasutab õpitud erinevates situatsioonides. Läbivad teemad - tervis ja ohutus; tehnoloogia ja	Õpe toimub lõimituna matemaatika tundi.	LAUA- JA SÜLEARVUTI Tutvus arvutiklassiga, ohutustehnika ja käitumine, arvuti välised seadmed, vajalikud põhivõtted tööks arvutiga, programmide avamine ja sulgemine.	Matemaatika tunnis https://nutisport.eu/ns2/ keskkonnaga tutvumisel.	laua- ja sülearvutid, vajalik Nutispordi konto olemasolu

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
	innovatsioon; väärtused ja kõlblus.				
				Osavõtt Nuti-Mati matemaatikavõistlusest (Nutisport).	laua- ja sülearvutid, vajalik Nutispordi konto olemasolu
Teema: DIGITAALNE OHUTUS.					
1. Avab veebibrauseri. 2. Sisestab etteantud veebiaadressi. 3. Leiab otsinguga vajaliku alammenüü 4. Kogub vajaliku info. 5. Sulgeb veebibrauseri.	Digipädevus. Kasutab õppimisel digitehnoloogiat, on teadlik digikeskkonna ohtudest. Õpipädevus. Kasutab õpitud erinevates situatsioonides. Läbivad teemad - tehnoloogia ja innovatsioon.	Õpe toimub õppeaasta vältel lõimituna erinevatesse õppeainetesse.	INTERNET. Etteantud aadressi sisestamine, keskkonda sisenemine ning väljumine.	Veebis info kogumine õppekäigu planeerimise eesmärgil.	iPad, laua- ja sülearvuti
Teema: KOOD.					
1. Oskab teha meeskonnatööd ning arvestab meeskonna kaaslastega. 2. Oskab algtasemel juhtida roboteid (Bee-Bot, Blue-Bot, Matatalab). 3. Leiab programmist lihtsamad vead.	Digipädevus. Kasutab õppimisel digitehnoloogiat. Suhtluspädevus. Suudab ennast selgelt, asjakohaselt ning viisakalt väljendada. Suudab oma seisukohti esitleda ja põhjendada. Õpipädevus. Kasutab õpitud erinevates situatsioonides ja probleeme lahendades. Sotsiaalne ja kodanikupädevus. Teeb koostööd teiste inimestega erinevates situatsioonides. Läbivad teemad - tehnoloogia ja innovatsioon; väärtused ja kõlblus.	Õpe toimub õppeaasta jooksul lõimituna erinevatesse õppeainetesse.	ROBOOTIKA. Robotite (Bee-Bot, Blue-Bot, Matatalab) abil lihtsama koodi koostamine, lihtsamate vigade tuvastamine ning nende parandamine.	Matemaatika tunnis erinevate õppeteemade kinnistamine (nt õppematil tehete ning vastuste ühendamine; geomeetriliste kujundite piltide ühendamine nende nimetustega jmt).	robotid Bee-Bot, Blue-Bot, Matatalab; tahvelarvuti (Blue-Boti programmeerimiseks); vastavalt teemale ülesannete lehed

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
				Eesti keele tunnis sõnade järjestamine tähestikulises järjekorras (õpimatil on sõnad, mis algavad erinevate tähtedega ning õpilased peavad meeskonnas need järjestama tähestikulises järjekorras kasutades roboteid sõnade liigutamiseks).	robotid Bee-Bot, Blue-Bot, Matatalab; tahvelarvutid (Blue-Boti programmeerimiseks); vastavalt teemale ülesannete lehed
Teema: DIGIKUNST.					
<p>1. Oskab teha meeskonnatööd ning arvestab meeskonna kaaslastega.</p> <p>2. Programmeerib robotid kujundeid joonistama.</p>	<p>Digipädevus. Kasutab õppimisel digitehnoloogiat.</p> <p>Õpipädevus. Kasutab õpitud erinevates situatsioonides ja probleeme lahendades.</p> <p>Sotsiaalne ja kodanikupädevus. Teeb koostööd teiste inimestega erinevates situatsioonides.</p> <p>Läbivad teemad - tehnoloogia ja innovatsioon; väärtused ja kõlblus.</p>	<p>Õpe toimub õppeaasta vältel lõimituna kunstiõpetuse tundidesse.</p>	<p>ROBOOTIKA.</p> <p>Robotite (Bee-Bot, Blue-Bot, Matatalab) abil joonistamine.</p>	<p>Geomeetrilistest kujunditest (ring, ruut, ristkülik, lõik) pildi joonistamine</p>	<p>robotid Bee-Bot, Blue-Bot, Matatalab; tahvelarvutid (Blue-Boti programmeerimiseks); suur paber pörandal joonistamiseks</p>

2. klassi ainekava

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
Teema: KUNSTIÕPETUS (RÕK lisa 3)					
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine:</p> <p>1. Võrdleb märke (liiklusmärgid, logod, embleemid, sümbolid jms) omavahel ja seostab märgi vorme, värve, kujutatut märgi tähendusega</p> <p>2. Tunneb ära tasapinnalised ja ruumilised teosed</p> <p>3. Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (kooli õppekavas õpitulemuste tasandil konkreetsetes klassis tuleks nimetada tehnikaid ja kunstiliigid, mida klassis õpetatakse.</p> <p>4. Leiab teoses soojasid ja külmasid toone ning heledamat ja tumedamat tonaalsust</p> <p>5. Teab, mis on joon ja pind ning iseloomustab erinevaid jooni vastavalt omandatud sõnavarale.</p> <p>6. Kirjeldab teoses suurussuhteid ja objektide paiknemist (ees, taga, üleval, all, jne) ning kolmemõõtmelise teose puhul vormi üldisemalt (ümar, kandiline, lapik, püstine jne)</p> <p>7. Nimetab teoses nähtud kujundeid ja objekte, mis meenutavad tuttavaid</p>	<p>Pädevused (kõigi välja toodud õpitulemustega seonduvalt):</p> <p>1. "Elukestev õpe ja karjääri kujun:</p> <p>1. oskab sihipäraselt vaadelda, erinevusi ja sarnasusi märgata ning kirjeldada, samuti esemeid ja nähtusi võrrelda.</p> <p>2. tahab õppida, tunneb rõõmu teadasaamisest ja oskamisest, oskab õppida üksi, paaris ja rühmas.</p> <p>3. oskab end häälestada ülesandega toimetulemisele ning oma tegevusi ülesannet täites mõtestada.</p> <p>4. teab, kelle poole erinevate probleemidega pöörduda, ning on valmis seda tegema.</p> <p>5. austab oma kodupaika, kodumaad ja Eesti riiki, tunneb selle sümboleid ning täidab nendega seotuid käitumisreegleid.</p> <p>6. käitub loodust hoidvalt, hoiab puhtust ja korda, oskab ohtlikke olukordi vältida.</p> <p>7. oskab ilu märgata ja hinnata; hindab loovust ning tunneb rõõmu loomisest ja loovast eneseväljendusest.</p>	<p>Eesti keel</p> <p>Juhendi mõistmine ja lugemine</p> <p>Kirjeldamine</p> <p>Jutustamine</p> <p>Teksti lugemine</p> <p>Küsimuste mõistmine ja lugemine</p> <p>Oma töö kirjeldamine, tutvustamine, põhjendamine, tagasiside andmine</p> <p>Nime kirjutamine</p> <p>Matemaatika</p> <p>Geomeetria</p> <p>Vorm</p> <p>Kohamõisted</p> <p>Võrdlemine</p> <p>Arvud</p> <p>Loodusõpetus</p> <p>Kirjeldamine</p> <p>Vaatlemine</p> <p>Elus ja eluta looduse eristamine</p> <p>Taimed, inimesed ja loomad ning nende osad</p> <p>Loodushoid, prügisorteerimine, taaskasutus, säästmine</p> <p>Arvutiõpetus/digikeel</p> <p>Visuaalne juhend</p> <p>Videoõpetus</p> <p>E-kirja vormistamine ja saatmine</p> <p>Turvalisus</p>	<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine:</p> <p>Arutelud kestlikkuse ja säästlikkuse üle.</p> <p>Arutelud esemete vormi ja otstarbe seoste üle.</p> <p>Omadussõnade pagasi suurendamine (iseloomustamine, meeolu, värvust, tonaalsus jne).</p> <p>Otsimismängud (Leia töölt ...).</p> <p>Teose tunnuste nimetamine (tehnik, vorm, värv jne).</p> <p>Eesti ja välismaiste kunstnike ja nende teostega tutvumine.</p>	<p>Praktilised oskused:</p> <p>Lihtsamate kunstitehnikate katsetamine, nagu kollaaž või lõikamine ja kleepimine.</p> <p>Elementaarsete värvimis- ja joonistamisvõtete harjutamine.</p> <p>Õppekäigud:</p> <p>Näituse ja raamatukogu külastamine.</p> <p>Retk looduses.</p> <p>Valik võimalusel külastatavaid kohti: Haapsalu Lasteraamatukogu näitused, Iloni Imedemaa, Haapsalu Linnus, Haapsalu Kunstikool, Haapsalu Linnagalerii, Evald Okase Muuseum, Ants Laikmaa majamuuseum, Epp-Maria Kokamäe Galerii, Eesti Lastekirjanduse Keskus.</p> <p>Montessori: nimetuskaardid (ingl Classified Nomenclature Cards, monte-loodus, monte-kultuur) – piltide, märkide ja sümbolite vaatlemine ning rühmitamine kolmeosaliste kaartide abil (maailma ja Eesti tuntumad kunstnikud, maailma ja Eesti tuntumate raamatuillustraatorite looming, tähtsamad kunstiajaloo kunstivoolud, eri maailmajagudele omane kunst) – piltide, märkide ja sümbolite vaatlemine ning rühmitamine kolmeosaliste kaartide abil.</p> <p>Montessori: pildikirjutamine (ingl Spelling Through Pictures, monte-keel) – visuaalse kujutamisoskuse arendamine piltide kaudu.</p>	<p>Tavalised HB ja värvilised pliiatsid.</p> <p>Õlipastellid</p> <p>Värvilised markerid ja viltpliiatsid:</p> <p>Veetops.</p> <p>Segamisalus.</p> <p>Erinevas suuruses pintsliid.</p> <p>Lauakate.</p> <p>Guašš- ja vesivärvid</p> <p>Liim</p> <p>Käärid</p> <p>Plastiliin või voolimismass</p> <p>Erinevad joonistus-, maalimis-, voltimis- ja meisterdamispaberid.</p> <p>Vahendid mustrite tegemiseks</p> <p>Šabloonid</p> <p>Kollaaživahendid</p>

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
<p>kujundeid (ring, ruut, ristkülik jne)</p> <p>8. Toob näite tegevusest, kuidas ta asjakohaselt ja säästlikult kunstitarbeid kasutab</p> <p>9. Valib õpetaja suunamisel õigeid töövahendeid, teab nende otstarvet ja mõistab ohutuse vajalikkust töötamisel;</p> <p>10. kasutab materjale säästlikult.</p> <p>Õpilane selgitab isikliku hügieeni ja tervise vahelisi seoseid; arutleb selle vajalikkuse üle;</p> <p>11. Korrastab oma töökoha, mõistab töökoha ja -vahendite korrashoiu olulisust ning hoiab oma töökoha ja töövahendid õpetaja juhendamisel korras</p> <p>12. Eristab lihtsamate näidete põhjal tehislikke ja looduslikke materjale (näiteks puit ja plastik) Nimetab ümbritsevas keskkonnas esinevaid tehismaterjale ja teab nende põhiomadusi ja kasutusalasid;</p> <p>13. Kirjeldab ühel otstarbel kasutatavate esemete peamiseid tunnuseid (näiteks vorm, suurus, raskus, värv) ja arvab, mis materjalist see ese tehtud on.</p> <p>14. Kirjutab oma näitusetööle nimesildi</p>	<p>Läbivad teemad (kõigi välja toodud õpitulemustega seonduvalt):</p> <p>1. "Elukestev õpe ja karjääri kujundamine:</p> <p>1. "Elukestev õpe ja karjääri kujundamine": esmaste õpioskuste omandamine, mänguliste tegevuste abil enda ja lähiümbruse töömaailma tundmaõppimine.</p> <p>2. "Keskkond ja jätkusuutlik areng": keskkonnataju kujunemine, kodu- ja kooliümbruse keskkonnaküsimused ning nende ärahoidmine.</p> <p>3. "Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus": koostöö ja ühiste otsuste tegemise kogemused.</p> <p>4. "Tervis ja ohutus": ohutud käitumisviisid erinevate töövahendite kasutamisel, ohu olemuse mõistmine.</p> <p>5. "Kultuuriline identiteet": tutvumine oma kultuurikeskkonna tavadega ja mõistmine, et teatud tavad ja kombed on omased teatud kultuurile.</p> <p>6. "Väärtused ja kõlblus": iseenda tundmaõppimine, enda ja kaaslaste tööde väärtustamine, oma kogemuste teadvustamine ja tegutsemise jälgimine.</p>	<p>Info otsimine ja kasutamine</p> <p>Interaktiivne harjutus</p> <p>Inimeseõpetus</p> <p>Emotsioonid</p> <p>Väärtused</p> <p>Suhtlemine</p> <p>Käitumisnormid, viisakusreeglid</p> <p>Puhtus ja kord</p> <p>Tervis ja hügieen</p> <p>Koostöö</p> <p>Õppimisvõtted</p> <p>Keel ja kehakeel</p> <p>Esinemisoskus</p> <p>Liikumisõpetus</p> <p>Orienteerumine</p> <p>Näituse külastamine</p> <p>Raamatukogu külastamine</p> <p>Liikumismängud</p> <p>Rühmatöö</p> <p>Kaaslaste aitamine</p> <p>Vahendite puhastamine/toomine</p>			

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
<p>koos töö pealkirja ja muu õpitud infoga</p> <p>15. Leiab (virtuaal)näitusel, muuseumis, galeriis või koolis teose autori, pealkirja ja näituse</p> <p>16. Arutleb tervisliku toiduvaliku üle;</p> <p>17. Selgitab isikliku hügieeni ja tervise vahelisi seoseid;</p>					
<p>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</p> <p>1. Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste teoste loomisel õpetaja abiga lihtsamaid kunstitehnikaid (taimetrükk, sõrmemaal, kuulimaal, akvarell, pointillism, voolimine, ruumiline paberitöö) vahendeid enamasti isikupärasel viisil.</p> <p>2. Järgib enamasti õpitud töö- ja ohutusvõtteid.</p> <p>3. Märkab ühel ja samal otstarbel kasutatavaid esemeid, tuvastab nendest oma lemmiku ning põhjendab oma valikut</p> <p>4. Arutleb ja seostab värve tekkinud muljega ja valib esemele selle otstarbega sobiva värvitooni (N: miks on keelumärk ounane, külma vee kraan sinine)</p> <p>5. Õpetaja abiga koostab kavandi</p>			<p>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</p> <p>2-mõõtmelise töö kavandamine: visand, materjalide näidised, lihtsamad valiku põhimõtted.</p> <p>Kahemõõtmeliste tööde loomine (joonistamine, maalimine kattevärvide ja akvarellidega, kollaaž).</p> <p>Lihtsamate kolmemõõtmeliste tööde loomine: vormide ühendamine külma või kuuma liimiga, kolmemõõtmelised objektid papist ja taaskasutusmaterjalidest</p>	<p>Montessori: nimetuskaardid (ingl Classified Nomenclature Cards, monte-loodus) – piltide, märkide ja sümbolite vaatlemine ning rühmitamine kolmeosaliste kaartide abil.</p> <p>Montessori: pildikirjutamine (ingl Spelling Through Pictures, monte-keel) – visuaalse kujutamisoskuse arendamine piltide kaudu.</p>	<p>Montessori: metallraamid (ingl Metal Insets).</p> <p>Montessori: geomeetrilised kujundid (ingl Geometric Solids / Cabinet, monte-mate).</p>

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
<p>6. õpetaja abiga kujundab, modelleerib ja meisterdab lihtsamaid esemeid;</p> <p>7. töötab enamasti iseseisvalt õpetaja juhendamisel</p> <p>8. kirjeldab suulist või kirjalikku juhust;</p> <p>9. arvestab ja aitab ühiselt töötades kaaslas;</p> <p>10. kasutab õpetaja abiga rahvuslikke elemente oma töös</p>					
<p>Refleksioon, analüüs ja kriitika</p> <p>1. Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat õpitud sõnavara kasutades - mis see on, mida ma näen ja milline see on (kui suur, millise kujuga, mis värvi, milliseid jooni, pindasid ja vorme märkab, kuidas need paiknevad?)</p> <p>2. Märkab ning nimetab positiivset oma ja teiste töödes.</p> <p>3. Kirjeldab küsimustele toetudes enda ja teiste loodud visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklikke seoseid, mõtteid ja tundeid - mida nähtu mulle meenutab? Mis teoses toimud võiks? Mis mind nii arvama paneb? Millist meeleolu see teos minus tekitab?</p> <p>4. Kirjeldab etteantud küsimuste toetudes oma</p>			<p>Refleksioon, analüüs, kriitika</p> <p>Harjutamine erinevate tööde kohta arvamuse väljendamisega (nt: Leia huvitavaid detaile kaaslase töö juures).</p>	<p>Montessori: nimetuskaardid (ingl Classified Nomenclature Cards, monte-loodus) – piltide, märkide ja sümbolite vaatlemine ning rühmitamine kolmeosaliste kaartide abil.</p> <p>Montessori: pildikirjutamine (ingl Spelling Through Pictures, monte-keel) – visuaalse kujutamisoskuse arendamine piltide kaudu.</p>	

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
töö valmimise protsessi - mida ja kuidas ma tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Mida ma protsessi käigus õppisin? 5. Võrdleb kavandatud valmis tööga;					
Teema: TÖÖÕPETUS (RÕK lisa 7)					
Teema: KÄSITÖÖ JA LOOV KÄELINE TEGEVUS					
1. Kasutab iseseisvamalt tööriistu ja -vahendeid: käärid, nõel, joonlaud, haamer. 2. Eristab materjale omaduste järgi (pehme/kõva, paindlik/jäik, looduslik/tehislik). 3. Rakendab lihtsamaid käsitöetehnikaid: õmblemine, kudumine sõrmkudumise tehnikas, punutistöö.	Õpipädevus – seostab omandatud teadmisi varem õpituga. Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus – eristab materjale, mõõdab. Läbivad teemad – kultuuriline identiteet; keskkond ja jätkusuutlik areng; tehnoloogia ja innovatsioon.	Matemaatika – mõõtmine (cm, m), geomeetriselised kujundid, sümmeetria. Kunstiõpetus – mustrid, värvide sobitamine. Loodusõpetus – materjalide päritolu loodusest.	Materjalide omadused: pehme/kõva, paindlik/jäik, looduslik/tehislik. Õmblemise alused: eelpiste, tikkpiste. Sõrmkudumine või nõelakooline. Punutistöö paberist ja looduslikest materjalidest. Lihtsamate puutööde alused: lihvimine, liimimine. Materjalide taaskasutamine meisterdamisel.	Patjade, taskute või kottide õmblemine eelpistetega. Sõrmkudumine (sall, lint). Punutis paberist või pajuokstest. Lihtne puidust ese (nt nimilipik, võtmehoidja). Taaskasutusmaterjalist meisterdamine. Montessori: ehituskolmnurgad (ingl Constructive Triangles, monte-mate) – geomeetriseliste mustrite kavandamine käsitöös. Montessori: inimese põhivajadused – riietus (ingl FHN Clothing, monte-inimene) – kangaste ja rõivaste ajaloo uurimine. Montessori: metallkujundid (ingl Metal Insets, monte-keel) – mustrite joonistamine käsitöö kavandamiseks.	Kangad, lõngad, nõelad, niidid. Paber, kartong, liim, käärid. Looduslikud materjalid (pajuoksad, oksad). Puidutükid, liivapaberid, puiduliim. Haamer, naelad (pehmele puidule). Montessori: ehituskolmnurgad (ingl Constructive Triangles). Montessori: geomeetriseliste kujundite kapp (ingl Geometry Cabinet, monte-mate).
4. Kavandab töö visandi abil. 5. Kirjeldab tööprotsessi ja kasutatud tehnikaid. 6. Väärtustab Eesti rahvuslikku käsitööd (nt kirjamine, kudumine).	Suhtluspädevus – kirjeldab tööprotsessi selgelt. Kultuuri- ja väärtuspädevus – väärtustab kultuuripärandit. Läbivad teemad – kultuuriline identiteet;	Eesti keel – töö kirjeldamine, juhendi lugemine. Kunstiõpetus ja matemaatika – mustri kavandamine. Inimeseõpetus – Eesti kultuuripärand.	Töö kavandamine: visand, materjalide valik. Tööjuhendite lugemine ja järgimine. Eesti käsitöö tutvustamine: kirjamine, silmkoeline kudumine, viltimise näidised.	Mustrikavandi joonistamine. Eesti rahvusliku käsitöö näidiste vaatlemine. Käsitöömuuseumi või -näituse külastamine. Montessori: lippude ja riikide uurimine (ingl Flags / Puzzle Maps, monte-loodus) – kultuurilise mitmekesisuse	Näidised Eesti rahvuslikust käsitööst. Kavandamislehed ja joonistusvahendid. Montessori: põhivajaduste tabel (ingl FHN Chart). Montessori: lippude komplekt (ingl Flags).

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
	elukestev õpe ja karjääri kujundamine.		Töö esitlemine ja eneseanalüüs.	teadvustamine käsitöö kontekstis. Montessori: horisontaalne vajaduste uuring (ingl Horizontal Study of Human Needs, monte-inimene) – kuidas eri rahvad on oma käsitöövajadusi lahendanud.	
Teema: KODUNDUSE ALGTÕED					
1. Valmistab lihtsa toidu juhendi järgi (supp, salat, küpsetis). 2. Mõõdab toiduaineid (tassid, lusikad, kaal). 3. Teab tervislike toiduainete tähtsust. 4. Kasutab köögivahendeid ohutult.	Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus – mõõdab, kaalub. Enesemääratluspädevus – käitub ohutult. Läbivad teemad – tervis ja ohutus; keskkond ja jätkusuutlik areng.	Matemaatika – mõõtmine, kaalumise, mahutavus. Loodusõpetus – toitainete päritolu, aastaajad ja toiduained. Inimeseõpetus – tervislik toitumine.	Toidu valmistamise alused: pesemine, koorimine, lõikamine, segamine. Mõõtmine retsepti järgi: tass, supilusikas, teelusikas, kaal. Lihtsa sooja toidu valmistamine õpetaja juhendamisel. Tervislik toidulaud ja toidupüramiid. Laua katmine 2–3 käiguga söögikorrale.	Toiduvalmistamine retsepti järgi. Toidupüramiidi koostamine rühmatööna. Laua katmine ja söögikombed. Montessori: inimese põhivajadused – toit (ingl FHN Food, monte-inimene) – toidu tähenduse mõistmine eri ajastute ja kultuuride kontekstis. Montessori: barterist raha kasutamiseni (ingl From Barter to Money, monte-loodus) – miks ja kuidas inimesed toitu vahetavad ning ostavad.	Toiduained retseptide järgi. Köögivahendid: noad, lõikelauad, kausid, keedupott. Kaal, mõõtenõud. Põlled. Montessori: põhivajaduste tabel (ingl FHN Chart).
Teema: TEHNOLOOGIAÕPETUS (arvutiõpetus ja robotika)					
Teema: DIGISEADE TÖÖVAHENDINA.					
1. Kasutab tahvelarvutis operatsioonisüsteemi IOS 2. Kasutab õpetaja poolt installitud rakendusi (Seesaw, Kahoot, Quizziz, QR-koodid, robotika programmid jt).	Digipädevus. Kasutab õppimisel digitehnoloogiat, on teadlik digikeskkonna ohtudest. Õpipädevus. Kasutab õpitud erinevates situatsioonides. Sotsiaalne ja kodanikupädevus. Teeb koostööd teiste inimestega erinevates situatsioonides. Läbivad teemad - tervis ja ohutus; tehnoloogia ja	Õpe toimub õppeaasta jooksul lõimituna erinevatesse õppeainetesse.	TAHVELARVUTI. Rakenduste ja interneti lehtede avamine ning sulgemine, erinevatesse keskkondadesse sisse-, väljalogimine, rakenduste kasutamine.	Õppemängud eesti keele, matemaatika, inglise keele, loodusõpetuse ning muusika tundides.	tahvelarvuti

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
	innovatsioon; väärtused ja kõlblus.				
<p>1. Käitub digiseadmetega vastavalt kehtestatud reeglitele.</p> <p>2. Teab arvutikomplekti osi.</p> <p>3. Lülitab arvuti sisse ja välja korrektselt menüükäske kasutades.</p> <p>4. Kasutab arvutit vastavalt ergonoomika nõuetele.</p>	<p>Digipädevus. Kasutab õppimisel digitehnoloogiat. Enesemääratluspädevus . Käitub ohutult ja järgib tervislikke eluviise.</p> <p>Õpipädevus. Kasutab õpitud erinevates situatsioonides.</p> <p>Läbivad teemad - tervis ja ohutus; tehnoloogia ja innovatsioon; väärtused ja kõlblus.</p>	Õpe toimub lõimituna matemaatika tundi.	LAUA- JA SÜLEARVUTI Tutvus arvutiga, ohutustehnika ja käitumine, arvuti välised seadmed, vajalikud põhivõtted tööks arvutiga, programmide avamine ja sulgemine.	Õppekäigu planeerimine interneti abil.	laua- või sülearvuti
Teema: DIGITAALNE OHUTUS.					
<p>1. Teab interneti kasutamise seotud ohte.</p> <p>2. Sisestab etteantud veebiaadressi.</p> <p>3. Leiab infot otsisõna järgi.</p> <p>4. Kirjeldab ja väldib digiseadmete kasutamise seotud riske tervisele.</p>	<p>Digipädevus. Kasutab õppimisel digitehnoloogiat, on teadlik digikeskkonna ohtudest. Leiab digivahendite abil infot. Enesemääratluspädevus . Käitub ohutult ja järgib tervislikke eluviise.</p> <p>Õpipädevus. Kasutab õpitud erinevates situatsioonides.</p> <p>Läbivad teemad - tervis ja ohutus; tehnoloogia ja innovatsioon; väärtused ja kõlblus.</p>	Õpe toimub õppeaasta vältel lõimituna erinevatesse ainetundidesse.	INTERNET. Aadressi sisestamine, info otsimine. Digivahenditest tulenevad terviseriskid. Tervisekaitse reeglid ja harjutused.	Õppekäigu planeerimine interneti abil.	tahvelarvuti, laua- või sülearvuti
				Eesti keele, inimeseõpetuse ja loodusõpetuse tundides info otsimine.	tahvelarvuti, laua- või sülearvuti
Teema: KOOD.					
1. Kasutab Dash, Dot ja WeDo2 roboteid ning programmeerib neid plokk-koodide abil.	Digipädevus. Kasutab õppimisel digitehnoloogiat.	Õpe toimub õppeaasta vältel lõimituna	ROBOOTIKA. Dash, Dot ja WeDo2 robotite kasutamine ja programmeerimine.	Õppemängud eesti keele, matemaatika, inglise keele, loodusõpetuse ning muusika ainete tegevuste raames.	Dash, Dot, WeDo2 robotid, iPadid programmeerimiseks

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
2. Oskab teha meeskonnatööd ning arvestab meeskonna kaaslastega.	Suhtluspädevus. Suudab ennast selgelt, asjakohaselt ning viisakalt väljendada. Suudab oma seisukohti esitleda ja põhjendada. Õpipädevus. Kasutab õpitud erinevates situatsioonides ja probleeme lahendades. Sotsiaalne ja kodanikupädevus. Teeb koostööd teiste inimestega erinevates situatsioonides. Läbivad teemad - tehnoloogia ja innovatsioon; väärtused ja kõlblus.	erinevatesse ainetundidesse.			
Teema: DIGIKUNST.					
Loob digitaalselt joonistuse.	Digipädevus. Kasutab õppimisel digitehnoloogiat, osaleb digitaalses sisuloomes. Õpipädevus. Kasutab õpitud erinevates situatsioonides. Kultuuri- ja väärtuspädevus. Väärtustab loomingut ja kujundab ilumeelt. Läbivad teemad - tehnoloogia ja innovatsioon; väärtused ja kõlblus.	Õpe toimub õppeaasta vältel lõimituna kunstiõpetuse tundidesse.	JOONISTAMINE Joonistamine erinevate haridusrobotite, programmide ja rakendustega.	Joonistustöö tegemine laua-, süle- või tahvelarvutis. Joonistustöö kaardil marsruuti salvestava rakendusega.	Tahvelarvuti, laua- või sülearvuti, nutitelefon
				Joonistustöö tegemine haridusrobotiga (Bee-Bot, Blue-Bot, Matatalab, Dash, Sphero).	Bee-Bot, Blue-Bot, Matatalab, Dash, Sphero suured paberid põrandale

3. klassi ainekava

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
Teema: KUNSTIÕPETUS (RÕK lisa 3)					
<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine:</p> <p>1. Selgitab popkultuurist tuttavate tegelaste (koomiksist, filmist, animafilmist, arvutimängust, reklaamidest, mänguasjade) visuaalset isikupära ja karakterit.</p> <p>2. Leiab lihtsamatelt joonistelt ja skeemidelt (sh toote etiketid, pakendid, dokumendid, kunstiraamatute reproduktsioonid) olulise ja vajaliku info.</p> <p>3. Nimetab õpitud tehnikaid ja kunstiliike (kooli õppekavas nimetada tehnikad ja kunstiliigid, mida klassis õpetatakse)</p> <p>4. Nimetab lihtsamaid ruumi ja liikumise mulje loomise viise kahemõõtmelises teoses (nt kattumine, teravus, suurus, liikuvad poosid, liikumise faasid, kiirusjooned).</p> <p>5. Nimetab põhivärve ja oskab segada teisi värve.</p> <p>6. Kirjeldab tarbeeseme vormi, faktuuri ja otstarbe seoseid ja kooskõla.</p> <p>7. Kirjeldab skulptuuri ja/või maakunsti teose suurust, mõõtmeid,</p>	<p>Pädevused:</p> <p>1. oskab shipäraselt vaadelda, erinevusi ja sarnasusi märgata ning kirjeldada; oskab esemeid ja nähtusi võrrelda, ühe-kahe tunnuse alusel rühmitada ning lihtsat plaani, tabelit, diagrammi ja kaarti lugeda.</p> <p>2. tahab õppida, tunneb rõõmu teadasaamisest ja oskamisest, oskab õppida üksi ning koos teistega, paaris ja rühmas.</p> <p>3. teab oma rahvuslikku kuuluvust ning suhtub oma rahvusesse lugupidavalt; austab oma kodupaika, kodumaad ja Eesti riiki, tunneb selle sümboleid ning täidab nendega seotuvaid käitumisreegleid.</p> <p>4. osaleb aktiivselt koostöös, teeb ühiseid otsuseid, peab lugu oma perekonnast, klassist ja koolist, on viisakas, täidab lubadusi, teab, et kedagi ei tohi naeruvääristada, kiusata ega narrida, oskab kaaslast kuulata ja teda tunnustada.</p> <p>5. kasutab ilu märkamise ja hindamise oskusi,</p>	<p>Eesti keel:</p> <p>Juhendi lugemine ja mõistmine</p> <p>Kirjeldamine</p> <p>Jutustamine</p> <p>Arutlemine</p> <p>Küsimuste mõistmine ja lugemine</p> <p>Oma töö kirjeldamine, tutvustamine, põhjendamine, tagasiside andmine</p> <p>Nime kirjutamine</p> <p>E-kirja vormistamine ja saatmine</p> <p>Matemaatika:</p> <p>Geomeetria</p> <p>Vorm</p> <p>Kohamõisted</p> <p>Võrdlemine</p> <p>Arvud</p> <p>Loodusõpetus:</p> <p>Kirjeldamine</p> <p>Vaatlemine</p> <p>Elus ja eluta looduse eristamine</p> <p>Loodushoid, prügisorteerimine, taaskasutus, säästmine</p> <p>Taimed, inimesed ja loomad ning nende osad</p> <p>Materjalid ja nende kasutusosalad</p> <p>Inimeseõpetus:</p> <p>Emotsioonid</p>	<p>Väljaselgitamine, teadmine, mõistmine:</p> <p>Saadud teabe alusel küsimustele vastamine.</p> <p>Lihtsamate ja keerukamate mõistete õppimine (kompositsiooni mõisted, töövõtete nimetused).</p> <p>VTS (visual thinking strategies) meetodite praktiseerimine: küsimused teose analüüsimiseks (nt: Mis sellel pildil toimub? Mille järgi saad seda öelda? Mida veel märkad?).</p>	<p>Praktilised oskused:</p> <p>Erinevate kunstivahendite, nagu akvarellid ja pliiatsid, kasutamine.</p> <p>Lihtsate kunstiteoste analüüsimise harjutamine ja nende omaduste märkimine.</p> <p>Õppekäigud:</p> <p>Näituse ja raamatukogu külastamine.</p> <p>Retk looduses.</p> <p>Valik võimalusel külastatavaid kohti: Haapsalu Lasteraamatukogu näitused, Iloni Imedemaa, Haapsalu Linnus, Haapsalu Kunstikool, Haapsalu Linnagalerii, Evald Okase Muuseum, Ants Laikmaa majamuuseum, Epp-Maria Kokamäe Galerii, Eesti Lastekirjanduse Keskus, Eesti Disainimuuseum, Eesti Arhitektuurimuuseum, KUMU, Eesti Kunstiakadeemia disainiteaduskond.</p> <p>Montessori: nimetuskaardid (ingl Classified Nomenclature Cards, monte-loodus, monte-kultuur) – piltide, märkide ja sümbolite vaatlemine ning rühmitamine kolmeosaliste kaartide abil (maailma ja Eesti tuntumad kunstnikud, maailma ja Eesti tuntumate raamatuillustraatorite looming, tähtsamad kunstiajaloo kunstivoolud, eri maailmajagudele omane kunst (kujutav, skulptuur, etenduskunst, arhitektuur)</p>	<p>Tavalised HB ja värvilised pliiatsid.</p> <p>Akvarellpliiatsid.</p> <p>Õlipastellid.</p> <p>Värvilised markerid ja viltpliiatsid:</p> <p>Veetops.</p> <p>Segamisalus.</p> <p>Erinevas suuruses pintsliid.</p> <p>Lauakate.</p> <p>Guašš- ja vesivärvid</p> <p>Liim</p> <p>Käärid</p> <p>Voolimismass</p> <p>Erinevad joonistus-, maalimis-, voltimis- ja meisterdamispaberid.</p> <p>Vahendid mustrite tegemiseks</p> <p>Šabloonid</p> <p>Kollaaživahendid</p>

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
<p>värvi, ruumi selle ümber, vaadeldavust erinevatest külgedest, suurussuhteid ja materjali lihtsal viisil omandatud sõnavara piires.</p> <p>8. Mõistab kunstivahendite säästmise ja raiskamise tagajärgi.</p> <p>9. Kirjeldab kunstivahendite (näiteks paber, värv, savil) kasutamise erinevaid võimalusi ja viise.</p> <p>10. Üldistab õpetaja abiga lihtsamal moel, millised on tavapäraselt ühe ja sama otstarbega esemed (vorm, materjal). Õpilane oskab anda sellele ka lihtsama selgituse.</p> <p>11. Toob õppega seonduva kohta näiteid teistest ainetest või igapäevaelust;</p> <p>12. Saab aru suulistest või kirjalikest juhustest;</p> <p>13. toob näiteid tervisliku toiduvaliku kohta;</p> <p>14. toob näiteid isikliku hügieeni vajalikkuse kohta;</p> <p>15. toob näiteid õpitud töö- ja ohutusvõtete vajalikkuse kohta</p> <p>16. eristab looduslikke ja tehismaterjale ning võrdleb materjalide üldisi omadusi;</p>	<p>hindab loovust, tunneb rõõmu loomisest, loovast eneseväljendusest ja tegevusest.</p> <p>6. käitub loodust hoidvalt, hoiab puhtust ja korda, oskab ohtlike olukordi vältida, teab, kelle poole erinevate probleemidega pöörduda ning on valmis seda tegema.</p> <p>7. osaleb aktiivselt töös ja kogemuste reflekteerimises, oskab oma tööd õiglaselt hinnata.</p> <p>Läbivad teemad:</p> <p>1. "Elukestev õpe ja karjääri kujundamine": esmaste õpioskuste omandamine, mänguliste tegevuste abil enda ja lähiümbruse töömaailma tundmaõppimine.</p> <p>2. "Keskond ja jätkusuutlik areng": igapäevaelu nähtuste ning looduse vahetu kogemine, keskkonnataju kujunemine, materjalide säästlik kasutamine ja taaskasutus.</p> <p>3. "Kultuuriline identiteet": tutvub oma kultuurikeskkonna tavadega, mõistab, et teatud tavad ja kombed on omased teatud kultuurile, toetatakse uudishimu uue ja erineva suhtes ning</p>	<p>Väärtused</p> <p>Suhtlemine, arutlemine</p> <p>Koostöö</p> <p>Taju, teadmiste saamine ja oskuste arendamine</p> <p>Õppimisvõtted</p> <p>Puhtus ja kord, tervis ja hügieen</p> <p>Käitumisnormid, viisakusreeglid</p> <p>Kultuuri väärtustamine</p> <p>Enda väärtustamine</p> <p>Riiklikud, rahvuslikud ja kohalikud sümbolid/traditsioonilised üritused/rõivad</p> <p>Keel ja kehakeel</p> <p>Esinemisoskus</p> <p>Arvutiõpetus/Digikeel:</p> <p>Visuaalne juhend</p> <p>Videoõpetus</p> <p>Interaktiivsed harjutused</p> <p>E-kirja vormistamine ja saatmine</p> <p>Turvalisus, info otsimine ja kasutamine</p> <p>Liikumisõpetus</p> <p>Orienteerumine</p> <p>Rühmatöö, kaaslaste aitamine, vahendite puhastamine/toomine</p> <p>Näituse külastamine</p> <p>Raamatukogu külastamine</p> <p>Liikumismängud</p>		<p>– piltide, märkide ja sümbolite vaatlemine ning rühmitamine kolmeosaliste kaartide abil.</p> <p>Montessori: pildikirjutamine (ingl Spelling Through Pictures, monte-keel) – visuaalse kujutamisoskuse arendamine piltide kaudu.</p>	

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
	<p>positiivset suhtumist sellesse.</p> <p>4. "Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus": koostöö ja ühiste otsuste tegemise kogemused.</p> <p>5. "Tervis ja ohutus": ohutud käitumisviisid erinevate töövahendite kasutamisel, mõistab ohu olemust.</p> <p>6. "Teabekeskond ja meediakasutus": õpilane õpib mõistma, millised käitumisnormid kehtivad privaatses ja millised avalikus ruumis, pööratakse rohkem tähelepanu visuaalsele meediale ning visuaalse teksti analüüsile.</p> <p>7. "Tehnoloogia ja innovatsioon": vormistab arvutiga lihtsamaid loovtöid, kasutab mängulisi arvutiprogramme, foto või video tegemine.</p> <p>8. "Väärtused ja kõlblus": väärtustab enda ja kaaslaste töid, õpib oma kogemusi teadvustama ning oma tegutsemist jälgima ja reflekteerima.</p>				
<p>Plaanimine, ideede arendamine, loomine:</p> <p>1. Kasutab õigesti ja ohutult tööks sobilikke töövahendeid</p> <p>2. Kasutab materjale säästlikult;</p> <p>3. Rakendab kahe- ja kolmemõõtmeliste (sh</p>			<p>Plaanimine ja ideede arendamine; loomine</p> <p>Loovat lähenemist võimaldavad teemad (nt: võimatud asjad, tulnukate lasteaed, tagurpidi maailm jne).</p> <p>Kujutamise elementide (värvid, kujutised,</p>	<p>Montessori: metallraamid joonistamiseks (ingl Metal Insets for Drawing, monte-keel) – geomeetriliste kujundite joonistamine käe ettevalmistamiseks ja peenmotoorika arendamiseks.</p> <p>Montessori: aine kolme oleku katsed (ingl Three States of</p>	<p>Montessori: metallraamid (ingl Metal Insets).</p> <p>Montessori: geomeetrilised kujundid (ingl Geometric Solids / Cabinet, monte-mate).</p>

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
<p>digivahendid) teoste loomisel omandatud kunstitehnikaid (näiteks värvi pitsimine, erinevate materjalide trükk, diatüüpia, paberbatika, kollaaž, foto, ruumikunst, dekoratsioon jms), vahendeid isikupärasel viisil ning kombineerib neid omavahel (segatehnika, ruumiline maal, prügikunst jms).</p> <p>4. Ei tee digitaalkujutiste salvestamise ja edastamisega kellelegi kahju</p> <p>5. Väljendab mõtteid, tundeid ja kogemusi oma kunstitöodes isikupära väärtustades.</p> <p>6. Arvestab lihtsama tarbeeseme loomisel kindla kasutaja vajadustega.</p> <p>7. Toob oma kogemuse pinnalt näiteid erinevatest igapäeva valikutest, oma eelistustest ja nende erinevatest tagajärgedest.</p> <p>8. Esitab visuaalselt (teos, video, infoplaat, animatsioon, koomiks, mõistekaart jms) erinevate igapäeva valikute tagajärgi.</p> <p>9. Esitab visuaalselt (teos, video, infoplaat, animatsioon, koomiks, mõistekaart jms) erinevate igapäeva valikute tagajärgi.</p>			<p>kujudid, tegelased) valik ja valiku põhjendamine.</p> <p>Kahe ja kolmemõõtmeliste tööde kombineerimine.</p> <p>Katsetamine joonte ja värvide segamisega (sekundaarvärvide segamine põhivärvidest).</p>	<p>Matter, monte-loodus) – erinevate materjalide (savi, vesi, värv) omaduste uurimine kunstitehnikate kontekstis.</p> <p>Valik võimalusel külastatavaid kohti: Haapsalu Lasteraamatukogu näitused, Iloni Imedemaa, Haapsalu Linnus, Haapsalu Kunstikool, Haapsalu Linnagalerii, Evald Okase Muuseum, Ants Laikmaa majamuuseum, Epp-Maria Kokamäe Galerii, Eesti Lastekirjanduse Keskus, Eesti Disainimuuseum, Eesti Arhitektuurimuuseum, KUMU, Eesti Kunstiakadeemia disainiteaduskond, Eesti Rahvamuuseum</p>	

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
<p>10. töötab iseseisvalt õpetaja juhendamisel</p> <p>11. arvestab ühiselt töötades kaaslast;</p> <p>12. märkab esemetel rahvuslikke elemente ja kasutab neid oma töös</p> <p>13. hoiab oma töökoha ja töövahendid korras;</p> <p>14. viib alustatud töö lõpule</p>					
<p>Refleksioon, analüüs, kriitika</p> <p>1. Kirjeldab enda ja teiste loodud visuaalteosel nähtavat - nimetab, kirjeldab ja analüüsib visuaalteoseid (N; mis see on, mida ma näen, milline see on, kus see asub, kust seda kõige parem vaadata on, kuidas saad aru, et objekt liigub, kuidas tekitatud ruumi mulje, millisest materjalist, milline faktuur jne.</p> <p>2. räägib oma tööst ning tulemusest;</p> <p>3. Kirjeldab visuaalteose vaatlemisel tekkinud isiklike seoseid, mõtteid, tundeid, meeleolu, toob näiteid ja võrdleb, põhjendab oma arvamusi - mida nähtu mulle meenutab? Mis teosel toimuda võiks? Miks ma nii arvan? Millist meeleolu see teos minus tekitab? Miks?</p> <p>4. Kirjeldab etteantud küsimuste toetudes oma töö valmimise protsessi -</p>			<p>Refleksioon, analüüs, kriitika</p> <p>Eneseanalüüsi ja refleksiooni harjutamine süvitsi (nt: Mis sul edasi plaanis on? Mida sa tänaste tegevuste käigus õppisid?).</p> <p>Töö hindamine enda ja kaaslaste tööde osas (nt: Otsi 3 tööd klassist, mis sind positiivselt üllatasid. Selgita miks?).</p>	<p>Montessori: nimetuskaardid (ingl Classified Nomenclature Cards, monte-loodus, monte-kultuur) – piltide, märkide ja sümbolite vaatlemine ning rühmitamine kolmeosaliste kaartide abil (maailma ja Eesti tuntumad kunstnikud, maailma ja Eesti tuntumate raamatuillustraatorite looming, tähtsamad kunstiajaloo kunstivoolud, eri maailmajagudele omane kunst) – piltide, märkide ja sümbolite vaatlemine ning rühmitamine kolmeosaliste kaartide abil.</p> <p>Montessori: pildikirjutamine (ingl Spelling Through Pictures, monte-keel) – visuaalse kujutamisoskuse arendamine piltide kaudu.</p>	

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
<p>mida ja kuidas ma tegin, milliseid vahendeid kasutasin? Miks tahtsin just neid vahendeid kasutada? Mida protsessi käigus õppisin?</p> <p>5. märkab ning nimetab positiivset oma ja teiste töödes.</p>					
Teema: TÖÖÕPETUS (RÕK lisa 7)					
Teema: KÄSITÖÖ JA LOOV KÄELINE TEGEVUS					
<p>1. Kasutab iseseisvalt mitmekesiseid töövahendeid ja materjale.</p> <p>2. Rakendab erinevaid käsitöötehnikaid: õmblemine ristpistetega, kudumine vardatega või heegeldamine, punumine, kinnitus- ja ühendusviisid.</p> <p>3. Eristab looduslikke ja tehnilikke materjale, teab nende omadusi.</p>	<p>Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus – valib sobivaid materjale ja töövahendeid.</p> <p>Õpipädevus – seostab varemõpitud uuega.</p> <p>Läbivad teemad – kultuuriline identiteet; keskkond ja jätkusuutlik areng; tehnoloogia ja innovatsioon.</p>	<p>Matemaatika – mõõtmine, sümmeetria, geomeetrilised kujundid, mustrite kordamine.</p> <p>Kunstiõpetus – kompositsioon, värvide kooskõla, rahvuslik ornament.</p> <p>Loodusõpetus – materjalide looduslikkus, taaskasutus, jätkusuutlikkus.</p>	<p>Erinevad õmbluspisted: eelpiste, tikkpiste, ristpiste.</p> <p>Kudumine varrastega (parempidi) või heegeldamine (ahelsilmus, kinnissilmus).</p> <p>Punutistöö erinevate materjalidega.</p> <p>Puidutöö alused: saagimine, lihvimine, liimimine, naelutamine.</p> <p>Materjali omadused ja valiku põhimõtted.</p> <p>Taaskasutus ja kestlikkus käsitöös.</p>	<p>Ristpisterahakott või taskurätihoidja.</p> <p>Kudumise või heegeldamise algharjutused (sall, peavõru).</p> <p>Puust ese (nt linnumajake, mänguasi, karp).</p> <p>Taaskasutusmaterjalidest loovtöö.</p> <p>Montessori: inimese põhivajadused – riietus (ingl FHN Clothing, monte-inimene) – riiete valmistamise ajalugu primitiivsest käsitööst kaasaegseni.</p> <p>Montessori: inimese põhivajadused – eluase (ingl FHN Shelter, monte-inimene) – ehitamine ja materjalide valik eri tingimustes.</p> <p>Montessori: lihtsad masinad – kang ja kaldpind (ingl Simple Machines: Lever / Inclined Plane, monte-inimene) – tööriistade tööpõhimõte.</p>	<p>Kangad, lõngad, niidid, nõelad. Vardad või heegelnõel.</p> <p>Puidutükid, saag, liivapaberid, puiduliim, naelad, haamer.</p> <p>Taaskasutusmaterjal.</p> <p>Käärid, joonlauad, pliiaatsid.</p> <p>Montessori: põhivajaduste tabel (ingl FHN Chart).</p> <p>Montessori: lihtsad masinad (ingl Simple Machines).</p>
<p>4. Kavandab tööd iseseisvamalt: koostab visandi, valib materjalid ja tehnika.</p> <p>5. Tutvustab oma tööd ja põhjendab valikuid.</p>	<p>Suhtluspädevus – kirjeldab ja põhjendab oma valikuid.</p> <p>Kultuuri- ja väärtuspädevus – väärtustab Eesti ja teiste</p>	<p>Eesti keel – töö kirjeldamine ja esitlemine, juhendi lugemine ja koostamine.</p>	<p>Disainiprotsess: idee – kavand – teostus – esitlus.</p> <p>Visandi koostamine ja materjalide nimekirja tegemine.</p>	<p>Oma tööportfoolio koostamine.</p> <p>Käsitööprojekti kavandamine ja teostamine.</p> <p>Käsitöönäituse või -laada korraldamine klassile.</p>	<p>Kavandamislehed, visandipliiaatsid.</p> <p>Digifotokaamera / tahvelarvuti dokumenteerimiseks.</p> <p>Näidised rahvuslikust käsitööst.</p> <p>Montessori: tsivilisatsiooni ajatelg.</p>

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
6. Hindab enda ja kaaslaste tööd etteantud kriteeriumide alusel. 7. Tunneb Eesti rahvusliku käsitöö traditsioone.	rahvaste käsitööpärandit. Ettevõtlikuspädevus – kavandab tööd, lahendab probleeme. Läbivad teemad – kultuuriline identiteet; kodanikualgatus ja ettevõtlikkus.	Kunstiõpetus – disainiprotsess, esteetika. Inimeseõpetus – koostöö, kultuuripärand. Arvutiõpetus – töö dokumenteerimine digifotodega.	Töö esitlemine ja analüüsimine. Eesti rahvuslikud käsitöötöehnikad ja -mustrid. Teiste kultuuride käsitöö tutvustamine.	Montessori: tsivilisatsiooni etapid (ingl Stages of Civilization, monte-inimene) – kuidas käsitöö arenes läbi ajastute. Montessori: horisontaalne vajaduste uuring (ingl Horizontal Study of Human Needs, monte-inimene) – eri rahvaste käsitöö võrdlemine. Montessori: küsimus-vastus uurimus (ingl Question & Answer Research, monte-keel) – uurimistöö kodukoha käsitöötraditsioonist.	Montessori: põhivajaduste tabel (ingl FHN Chart).
Teema: KODUNDUSE ALGTÖED					
1. Valmistab lihtsa toidu retsepti järgi iseseisvalt. 2. Mõistab tervislike toiduvalikute tähtsust. 3. Tunneb toiduhügieeni ja köögiohutuse reegleid. 4. Katab laua eri söögikorrale (hommikusöök, lõunasöök).	Enesemääratluspädevus – teeb teadlikke toiduvalikuid. Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus – mõõdab, kaalub, järgib retsepti. Läbivad teemad – tervis ja ohutus; keskkond ja jätkusuutlik areng.	Matemaatika – mõõtmine, kaalumise, aeg, temperatuur. Loodusõpetus – toitainete rühmad, taimekasvatus. Inimeseõpetus – tervislik toitumine, ühised söögikombed. Eesti keel – retsepti lugemine ja kirjutamine.	Toidu valmistamine: keevad, praadiv ja küpsetav toit. Tervislik toidulaud: toitainete rühmad. Toiduhügieeni ja köögiohutus. Eesti ja teiste rahvaste toidukultuur. Säästlik majandamine: toidujäätmete vähendamine. Lihtsa retsepti kirjutamine.	Retsepti järgi toidu valmistamine (supp, pannkoogid, küpsetis). Tervislikku toidulauda tutvustava plakati koostamine. Eesti rahvatoitude proovimine (nt kama, leib). Lihtsa retsepti kirjutamine ja pildistamine. Montessori: inimese põhivajadused – toit (ingl FHN Food, monte-inimene) – toidu tähenduse uurimine eri kultuurides ja ajastutes. Montessori: raha funktsioon (ingl Function of Money, monte-loodus) – toidukaupade eelarvestamine. Montessori: märksõnaskeem ja visandid (ingl Note Taking and Outlines, monte-keel) – retsepti kirjutamise tehnika.	Toiduained, köögivahendid. Ahi/pliit (õpetaja kasutab). Möötenõud, kaal. Põlled, kääterätikud. Retseptilehed. Montessori: põhivajaduste tabel (ingl FHN Chart).
5. Hoiab oma elukeskkonda korras. 6. Sorteerib prügi ja mõistab taaskasutuse tähtsust.	Sotsiaalne ja kodanikupädevus – vastutab ühisvara eest. Õpipädevus – kasutab õpitud igapäevaelus.	Loodusõpetus – jätkusuutlikkus, taaskasutus, loodushoiu põhimõtted.	Prügi sorteerimine ja taaskasutus. Säästlik vee- ja energiakasutus.	Klassi taaskasutusprojekt. Säästliku elamisviisi plakati koostamine rühmatööna. Kodukoha jäätmekäitluse tutvustamine.	Prügisorteerimise vahendid. Plakatite tegemise vahendid. Montessori: inimese vastastikuse sõltuvuse materjal (ingl Human Interdependence).

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
7. Mõistab säästliku majandamise põhimõtteid.	Läbivad teemad – keskkond ja jätkusuutlik areng; kodanikualgatus ja ettevõtlikkus.	Inimeseõpetus – vastutus enda ja teiste eest. Matemaatika – raha ja eelarve alused.	Kodu korrashoid: lihtsamad koristustoimingud. Koduse eelarve mõiste tutvustamine. Säästliku tarbimise alused.	Montessori: inimese põhivajadused – eluase (ingl FHN Shelter, monte-inimene) – oma elukeskkonna korrashoidmine. Montessori: inimese vastastikune sõltuvus (ingl Human Interdependence, monte-loodus) – kuidas inimesed üksteisest sõltuvad ja ühiskonda panustavad.	

Teema: TEHNOLOOGIAÕPETUS (arvutiõpetus ja robootika)

Teema: DIGISEADE TÖÖVAHENDINA.

<p>1. Kasutab tahvelarvutis operatsioonisüsteemi IOS.</p> <p>2. Kasutab tahvelarvutit õppekeskkondades (Studium, Maurus, Gmail) sisse-, väljalogimiseks ja vajalike õppeülesannete lahendamiseks.</p> <p>3. Kasutab õpetaja poolt installitud rakendusi (Kahoot, Quizziz, QR-koodid, robootika programmid jt).</p> <p>4. Kasutab tahvelarvuti klaviatuuri sisuloomeks.</p>	<p>Digipädevus. Kasutab õppimisel digitehnoloogiat, osaleb digitaalses sisuloomes, on teadlik digikeskkonna ohtudest. Leiab digivahendite abil infot.</p> <p>Õpipädevus. Kasutab õpitut erinevates situatsioonides ja probleeme lahendades.</p> <p>Enesemääratluspädevus . Käitub ohutult ja järgib tervislikke eluviise.</p> <p>Läbivad teemad - tervis ja ohutus; tehnoloogia ja innovatsioon; väärtused ja kõlblus.</p>	<p>Õpe toimub õppeaasta vältel lõimituna erinevatesse ainetundidesse.</p>	<p>TAHVELARVUTI.</p> <p>Rakenduste ja interneti lehtede avamine ning sulgemine, erinevatesse keskkondadesse sisse-, väljalogimine, rakenduste kasutamine.</p>	<p>Õppekäigu planeerimine, uurimustööks info kogumine</p>	<p>tahvelarvuti</p>
<p>1. Käitub arvutiga vastavalt kehtestatud reeglitele.</p> <p>2. Teab arvutikomplekti osi, lisaseadmete hulka kuuluvaid seadmeid.</p> <p>3. Teeb vahet välistel ja sisemistel seadmetel.</p> <p>4. Kasutab arvutiklassi seadmeid vastavalt</p>	<p>Digipädevus. Kasutab õppimisel digitehnoloogiat, on teadlik digikeskkonna ohtudest.</p> <p>Enesemääratluspädevus . Käitub ohutult ja järgib tervislikke eluviise.</p> <p>Õpipädevus. Kasutab õpitut erinevates situatsioonides.</p>	<p>Õpe toimub õppeaasta vältel lõimituna erinevatesse ainetundidesse.</p>	<p>LAUA- JA SÜLEARVUTI.</p> <p>Tutvus arvutiklassiga, ohutustehnika ja käitumine, arvuti välised seadmed, arvuti ja tervis, vajalikud põhivõtted tööks arvutiga, programmide avamine ja sulgemine.</p>	<p>Õppekäigu planeerimine, uurimustööks info kogumine.</p>	<p>laua- või sülearvuti</p>

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
<p>nende kasutuseesmärkidele.</p> <p>5. Lülitab arvuti sisse ja välja korrektselt menüükäske kasutades.</p> <p>6. Kasutab arvutit vastavalt ergonoomika nõuetele.</p> <p>7. Kasutab Stuudiumi oma õppeinfole ligipääsemiseks.</p> <p>8. Tutvub Google Drive keskkonna võimalusega (Google Docs).</p>	<p>Läbivad teemad - tervis ja ohutus; tehnoloogia ja innovatsioon; väärtused ja kõlblus.</p>				
<p>1. Kasutab õigesti mõisteid lõik, rida, sõna, pealkiri, reavahe, taandrida, sõnavahe.</p> <p>2. Kasutab lihtsamaid klahvikombinatsioone.</p> <p>3. Sisestab lihtsamat teksti või luuletust, pilti, ikooni, kujundit või sümbolit.</p> <p>4. Kasutab teksti sisestamisel pealkirja, tühja vahe, teksti joendamist, reavahetuseks Enterit.</p> <p>5. Kasutab teksti sisestamisel arvutiteksti põhireegleid (taandrida, lõigu vahe, sõnavahe, tühik ja kirjavahemärk).</p> <p>6. Täidab arvutis töölehti.</p>	<p>Digipädevus. Kasutab õppimisel digitehnoloogiat, osaleb digitaalses sisuloomes, on teadlik digikeskkonna ohtudest.</p> <p>Õpipädevus. Kasutab õpitu erinevates situatsioonides ja probleeme lahendades.</p> <p>Läbivad teemad - tehnoloogia ja innovatsioon; väärtused ja kõlblus.</p>	<p>Õpe toimub õppeaasta vältel lõimituna erinevatesse ainetundidesse.</p>	<p>TEKSTITÖÖTLUS.</p> <p>Teksti sisestamine, taandrida, klahvikombinatsioonid, reavahetus, pildid, ikoonid, kujundid, sümbolid.</p>	<p>Eesti keele või loodusõpetuse aines jutukese või luuletuse kirjutamine. UURimustöö vormistamine.</p>	<p>laua- või sülearvuti</p> <p>Google Drive</p> <p>Google'i dokumendid</p>
Teema: DIGITAALNE OHUTUS.					
<p>1. Teab interneti kasutamise seotud ohte ja viisaka käitumise norme internetis (Targalt internetis).</p>	<p>Digipädevus. Kasutab õppimisel digitehnoloogiat, on teadlik digikeskkonna ohtudest. Oskab kaitsta</p>	<p>Õpe toimub õppeaasta vältel lõimituna erinevatesse ainetundidesse.</p>	<p>INTERNET.</p> <p>Aadressi sisestamine, info otsimine märksõnade abil.</p>	<p>Eesti keele tunnis koostab juhise järgi e-kirja.</p>	<p>laua- või sülearvuti</p> <p>kooli Google'i konto</p> <p>Gmail</p>

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
<p>2. Loob postkastile turvalise parooli.</p> <p>3. Kasutab e-maili ja Stuudiumi suhtlust klassikaaslaste ja õpetajaga suhtlemiseks.</p>	<p>oma privaatsust, isikuandmeid ja digitaalset identiteeti. Järgib digikeskkonnas samu moraali- ja väärtuspõhimõtteid nagu igapäevaelus.</p> <p>Õpipädevus. Kasutab õpitut erinevates situatsioonides ja probleeme lahendades.</p> <p>Sotsiaalne ja kodanikupädevus. Teab ja järgib ühiskondlikke väärtusi ja norme.</p> <p>Suhtluspädevus. Suudab ennast selgelt, asjakohaselt ja viisakalt väljendada, arvestades olukordi ja mõistes suhtluspartnereid.</p> <p>Läbivad teemad - tehnoloogia ja innovatsioon; väärtused ja kõlblus.</p>		<p>Kasutajakonto loomine. Salasõna valik, tugevus ja kaitsmine.</p> <p>Veebiplatvormid ja e-teenused: e-post, õppeinfosüsteemid, veebipõhised õpikeskkonnad.</p>		
Teema: KOOD.					
<p>1. Avab sülearvutis Makey Makey veebikeskkonna klaviatuuri.</p> <p>2. Ühendab robotikakomplekti Makey Makey sülearvutiga.</p> <p>3. Selgitab välja elektrit juhtivad ja mittejuhtivad ained.</p> <p>4. Muudab elektrit juhtiva(d) asja(d) puuetundlikuks klaveriks.</p>	<p>Digipädevus. Kasutab õppimisel digitehnoloogiat, on teadlik digikeskkonna ohtudest.</p> <p>Õpipädevus. Kasutab õpitut erinevates situatsioonides ja probleeme lahendades.</p> <p>Suhtluspädevus. Suudab ennast selgelt, asjakohaselt ja viisakalt väljendada, arvestades olukordi ja mõistes suhtluspartnereid.</p> <p>Sotsiaalne ja kodanikupädevus. Teeb koostööd teiste</p>	<p>Õpe toimub lõimituna loodusõpetusega.</p>	<p>ROBOOTIKA.</p> <p>Robotikakomplektiga Makey Makey selgitab välja elektrit juhtivad ja mittejuhtivad ained.</p>	<p>Loodusõpetuse tunnis selgitab etteantud asjade abil välja elektrit juhtivad ning mittejuhtivad ained.</p>	<p>Makey Makey robotikakomplektid, sülearvutid, elektrit juhtivad ning mittejuhtivad ained (paber, metall, plastik, puit, taimed jmt)</p> <p>https://makeymakey.com/pages/play-and-play-makey-makey-apps</p>

Õpitulemused	Pädevused ja läbivad teemad	Lõiming	Õppesisu	Praktilised tööd ja õppekäigud	Vajalikud vahendid
	inimestega erinevates situatsioonides. Läbivad teemad - tehnoloogia ja innovatsioon; väärtused ja kõlblus.				
Teema: DIGIKUNST.					
1. Loob digitaalselt joonistuse. 2. Loob animatsiooni.	Digipädevus. Kasutab õppimisel digitehnoloogiat, osaleb digitaalses sisuloomes. Õpipädevus. Kasutab õpitut erinevates situatsioonides. Kultuuri- ja väärtuspädevus. Väärtustab loomingut ja kujundab ilumeelt. Läbivad teemad - tehnoloogia ja innovatsioon; väärtused ja kõlblus.	Õpe toimub õppeaasta vältel lõimituna kunstiõpetuse tundidesse.	JOONISTAMINE Joonistamine erinevate haridusrobotite, programmide ja rakendustega. Animatsiooni koostamine.	Joonistustöö tegemine laua-, süle- või tahvelarvutis.	tahvelarvuti, laua- või sülearvutid
				Joonistustöö tegemine haridusrobotiga (Bee-Bot, Blue-Bot, Matatalab, Dash, Sphero).	Bee-Bot, Blue-Bot, Matatalab, Dash, Sphero, suured paberid pörandale
				Lihnte animatsioon (nt rakendus Stop Motion).	rakendus Stop Motion ning animatsiooni tegemiseks vajalikud vahendid (joonistusvahendid, mänguasjad, väljalõiked jmt)