

## HUVIÕPE

1 ainetunni ulatuses saab iga õpilane ⅓ õppeaastat tutvuda erinevatel aladega: sport, teadus ja loovus. Tunni nimetus on huviõpe, mille eesmärk on tutvustada tulevasi õppesuundi lähemalt (11-12 tundi, s.o 1 trimester), et õpilasel koos vanemaga oleks parem ettekujutus suuna sisust ja teha järgmisel õppeaastal kaalutatud huvipõhine valik. Alates 2. klassist saab iga õpilane valida endale nendest sobiva ala, millega iga nädal 1 õppetunni ulatuses süvendatult tegeleda.

### 1. klass

## LIIKUMINE

### Õppe- ja kasvatusesmärgid

1. tutvustada erinevaid liikumismänge, innustada leidma enda tugevaid külgi, et tekiks vajadus liikuda, olla terve ja hea rühiga ning tunda rõõmu kehalisest tegevusest;
2. aidata leida motivatsiooni, huvi ja anda teadmisi iseseisvaks liikumisharrastuseks;
3. arendada kehalisi võimeid, eeskätt kiirust, painduvust, osavust, tegutsemist vahenditega;
4. anda teadmisi, kuidas tuleb käituda kehalise kasvatuses tunnis (võimlas, staadionil, maastikul jne), oskusi järgida ohutusnõudeid ja hügieenireegleid;
5. arendada tahtemadusi, loovust, koostööoskusi (paaris, kolmikus, võistkonnas);
6. aidata õpilasel selgusele jõuda edasise suuna valikul (sport, loovus, teadus).

### Õpitulemused

1. teab käitumisreegleid kehalise kasvatuses tunnis;
2. teab ohutus- ja hügieeninõudeid;
3. oskab koonduda viirgu, loendada, tundi alustada ja lõpetada, moodustada paare, kolmikuid;
4. teab teatevõistluste põhinõudeid (seis kolonnis, liikumahakkamine, tagasitulek õigelt poolt, kiirus, tähelepanu);
5. oskab palli visata parema ja vasaku käega, üksinda, paaris ja kolmikus;
6. suudab visata rahvastepallis vastasele pihta ning oma kaptenile üle väljaku;
7. oskab suunata palli üle võrgu Pallilahingus;
8. oskab õpitud liikumismänge ja oskab neid ka teistele õpetada;
9. tunneb rõõmu liikumisest, teab enda tugevaid külgi kehalises.

### Õppesisu

#### Võimlemine

1. koondumine viirgu;
2. joondumine viirus;
3. liikumise alustamine ja lõpetamine;
4. paaride, kolmikute moodustamine.

#### Kergejõustik

1. jooksumängude tutvustamine (nt joonekull, ketikull, hargikull, Hunt, mis kell on?, värvid jne);
2. teatevõistlused erinevate vahenditega (erineva suurusega pallid, rõngad, torbikud, hüpitsad, topispallid);
3. teatevõistlused vahenditeta (vähikõnd, inimkett kõrvuti, väljasirutatud kätega);
4. hüpitsatega hüppamine (sulghüpped, jooks);
5. tähelepanumängud (rõngas on kodu, vilesignaali järgi kokkulepitud tegevused).

#### Liikumine palliga

1. keskmise suurusega palli veeretamine, viskamine ja püüdmine ühe ja kahe käega üksinda;
2. visked, viskeharjutused, palli tunnetamine( hoie, viskeliigutus), pallide ja teiste viskevahendite viskamine vasaku ja parema käega vastu seinat, üle nõõri, võrgu, takistuste jne;
3. palliga jooksmine, jooksult viskamine, püüdmine;
4. palli pörgatamine ühe ja kahe käega;
5. palli viskamine, püüdmine; viskamine ja püüdmine paarides, kolmikutes;
6. harjutused kahe palliga (pörgatamine, hoidmine, kaaslastele andmine);
7. palli suunamine kahe käega üle võrgu.

### **Pallimängud**

1. "Tappev pall";
2. Rahvastepall (erinevad variandid);
3. Pallilahing (lihtsustatud variant).

## **TEADUS**

### **Õppe- ja kasvatuseesmärgid**

Teadussuunas

1. areneb õpilasel seoste nägemise oskus, katsetamise julgus, loovus ja süsteemne mõtlemine;
2. laieneb õpilaste maailmapilt läbi nähtuste sisu mõistmise;
3. õppinud õpilane omab positiivset suhtumist teaduslikesse meetoditesse ning julgust ja oskust neid meetodeid kasutada;
4. õppinud õpilane mõistab loodusnähtuste olemust läbi isikliku kogemuse, oskab anda selgitusi nähtuse toimumise kohta;
5. omab positiivset suhtumist LTT valdkonda.

### **Õpetamise korralduslikud alused ja sisu**

Teadusklassi aktiivõpe toimub 1.-3. klassini mahus 1 tund nädalas.

Igas teadusklassi tunnis on seotud ise tegemine ja teadus. Põhieesmärk teadusklassil on arendada õpilaste oskust märkama läbi isikliku kogemuse erinevaid nähtusi, õppida küsima ja ka leidma vastuseid küsimusele „miks?“, avastama, leiutama, turvaliselt katseid läbi viima ja suhtuma positiivselt loodusesse ja teadusesse. Õppe käigus õpitakse kasutama kaasaegseid IKT vahendeid, tahvelarvuteid, Vernier ja muid laboriseadmeid aga samas pööratakse tähelepanu peenmotoorika, eneseväljendusoskuse, arvutusoskuse ja rühmatööoskuse arendamisele. Õpe toimub nii õues kui siseruumides. Kogu õppe kontseptsiooni aluseks on varasemalt Kohila Gümnaasiumis PopEt teadushuviharidusringi läbiviimisest saadud kogemus.

**Esimese klassi õppes** seotakse õpe aastaegadega. Sügisel õpitakse tundma taimi, uuritakse nende ehitust ja arendatakse läbi kompositsioonide loomise loovust: lehetrükk, kuivatatud taimedest kaardid jmt. Keskendutakse sügise värviküllusele ja erinevatele viljadele ning katsetele nendega nt õunte kuivatamine. Õpitakse läbi mängu bioloogi, füüsiku, keemiku ja geograafi ametit. Talvel keskendutakse nähtustel sulamine, tahkumine, lumehelveste tekkimine, kondenseerumine, temperatuuri mõõtmine, okaspuude õhulõhed ja muudele füüsikalise-keemiliste katsete läbi viimisele. Kevadel kasvatatakse ja õpitakse tundma kevadisi taimi ja putukaid. Uuritakse, mis taimed ja loomad elavad 1 ruutmeertril. Matkatakse looduses, valmistatakse burromeeter ning viiakse läbi neid katseid, mida ei ole võimalik siseruumides teha, näiteks katsed jõevee ja mullaga. Esimesel aastal õpitakse katseid läbi viima, neid ise esitama, oma tegevusest rõõmu tundma ning ka enda järgi koristama.

# LOOVUS

## Õppe- ja kasvatusteesmärgid

### Loovus

1. annab lastele võimaluse eneseväljendamiseks, arendab kujutlusvõimet ja loomingulist mõtlemist;
2. õpetab kasutama erinevaid mõtlemis- ja tegutsemisviise nii loometegevuses kui ka igapäevases elus;
3. suurendab sotsiaalset teadlikkust (eriti rollimängude kaudu), vaimset eneseteadvust, enesekontrolli, eneseusaldust, enesest lugupidamist, iseenda tundmist;
4. arendab koostöö ning organiseerimisoskust;
5. õpetab seoste, sarnasuste ja loogiliste järelduste tegemise oskust;
6. õpetab leidma erinevaid assotsiatsioone ja integreerima erinevaid valdkondi;
7. parandab kõne selgust ja ladusust, koordinatsiooni ning füüsilist vormi;

## Õppeaine kirjeldus

Loovus toetab õpilase individuaalse eripära kujunemist loomingulise eneseväljenduse kaudu.

Loovusõpetuses arendatakse lapse võimekust loominguga tegeleda ja luuakse eeldused loovuse kasutamiseks igapäevaselt ning järjepidevalt. Loovusõpetuses kujundatakse õpilaste eetilist ja esteetilist maitset ning sotsiaalkultuurilisi väärtushinnanguid.

Loovusõpetuse kaudu areneb lapse avatus uutele ideedele ja kogemustele, seiklusvaim, omalooming, positiivne enesehinnang ja eneseteadvustamine, võime arvestada ja taluda riske, intensiivsem õppimis- ja mõtlemisvõime, oskus kiirelt reageerida erinevates olukordades.

Aine õpetamise puhul on tähtis arendada järgnevat oskusi:

1. oma ideede arendamine ja oskus neid teistele edasi anda;
2. erinevate väljendusvahendite (kehakeel, miimika, kõne, samuti kirja- ning joonistusoskuse) loov rakendamine;
3. oma tegevuse mõtestamise ja loogiliste seoste loomise arendamine.

## Õpitulemused ja õppeaine sisu

**Tutvumine, enda tutvustamine** - erinevad tegevused ja mängud enda ja kaaslase tutvustamiseks ning klassikaaslastega tutvumiseks

**Põhimõisted:** pealtvaatajad, hääletugevus

**Õpitulemused:** oskab tutvustada ennast ja oma kaaslast selgelt ning arusaadavalt, oskab nimetada klassikaaslaste kohta neile iseloomulikke asju (näit elukoha, pere, huvialade, eelistuste, iseloomu jne kohta)

**Kuulamine, tähelepanu** – erinevad tegevused ning mängud kuulamise ja tähelepanu arendamiseks, näiteks kaaslase kirjeldamine peale vaatlust, rütmiharjutused, erinevate helide äraarvamine, kaaslasega sõbrustamine, riidlemine, “Ühe lause lugu” jne.

**Põhimõisted:** rütm, märkamine, detailid

**Õpitulemused:** suudab keskenduda harjutuse, ülesande täitmisele, kuulata eesmärki silmas pidades, pidada järge, märgata detaile konkreetse asja puhul, teha järge lihtsamaid rütme

## Koostöö paarilisega

1. Peegelpilt - Erinevad harjutused ja mängud koostöö arendamiseks paarides, näit “Laev udus” (kaaslase leidmine hääle järgi), “Peegel” (kaaslase liigutuste võimalikult täpne peegeldamine), “Labürint” (kinniseotud silmadega kaaslase juhatamine läbi takistuste)

**Põhimõisted:** partner, partneri tunnetus, koostöö, usaldus, arvestamine kaaslasega

2. Dialoog - erinevate dialoogide väljamõtlemine ja esitamine etteantud teemadele ja vabal valikul.

**Põhimõisted:** dialoog ehk kahekõne, reageeringud

**Õpitulemused:** oskab töötada koos paarilisega, arvestades paarilise eripära, kohandada ennast paarilise järgi, erimeelsuste korral jõuda kokkuleppele; luua ja esitada dialoogi etteantud teema põhjal

**Etüüdid** - lühikese etenduse loomine, kus osa sellest on ette antud (näit algus või lõpp, konkreetne olukord, mingid tegevused või tegelased, jne)

1. situatsioonimängud-etteantud olukorrale ja probleemile lahenduse leidmine
2. juttude (lühi-, muinasjutud), luuletuste dramatiseerimine
3. anekdoodid- nalja või sketši esitamine
4. nukuetendused - nukkudega, mänguasjadega, isemeisterdatud tegelastega etenduse loomine
5. pantomiim – pantomiimi elementide kasutamine harjutustes, mängudes ja etendustes

**Põhimõisted:** etüüd, pantomiim, sissejuhatus ehk algus, tegelaskuju (roll), tegevused, sündmused, (lõpp)lahendus, olukord, probleem, anekdoot, sketš, miimika, kehakeel

**Õpitulemused:** saab aru põhimõistetest, oskab grupis (või paarilisega) etteantud asju (tegelased, olukord, teema, tekst, jne) arvestades luua ja esitada tervikliku väikese etenduse, oskab olla võimalikult usutavalt erinevates rollides, kasutades kehakeelt ning erinevaid näoilmeid

**Liikumine** - erinevad harjutused ja mängud oma keha paremaks tajumiseks ja kontrollimiseks, koordineerimisharjutused

1. rütmiline liikumine - liikumine rütmi, muusikasse ka laulumängud, liikumine ringjoonel ja mängud ringis, lihtsamate tantsusammude õppimine
2. loovliikumine - erinevate inimeste, loomade, olendite liikumise jälgendamine ja kujutamine, liikumine etteantud tingimustes, meeleolude, emotsioonide väljendamine, muusika kasutamine loovliikumisel.

**Põhimõisted:** asend (algasend), kõnnak, aktiivne ja passiivne liikumine, miimika, ring, ringjoon, rütm, põhisamm, liikumine päri- ja vastupäeva.

**Õpitulemused:** suudab tunnetada rütmi võimalikult täpselt, liikuda ringjoonel, oskab jälgendada inimeste ja loomade liikumist, suudab väljendada oma tundeid ning emotsioone läbi liikumise, luua oma liikumismustri muusikat kuulates

### **Kõneõpetus**

1. Hääle kujundamine - häälitsemine, loomade, lindude, looduse hääled. Erinevate häälikute ja sõnade hääldamine. Harjutused diktsiooni parandamiseks, lihtsamad hingamisharjutused.
2. Jutu, luuletuse esitamine-kuidas esitada juttu või luuletust, erinevate emotsioonide väljendamine kõnes.

**Põhimõisted:** diktsioon, suhtlemine publikuga, emotsionaalne kõne

**Õpitulemused:** on suuteline selgelt ja kõlava häälega ennast väljendada, imiteerima erinevaid häälitusi, oskab hääletoone ja varjundeid kasutades lugeda nii luuletust kui ka proosapala

**Sõna, loovjutt**- erinevad harjutused ja sõnamängud sõnavara rikastamiseks, loovjutu koostamine- selle erinevad võimalused (pildi, tegelaste, teema põhjal, ühiselt, grupis või individuaalselt)

**Põhimõisted:** riimuvad sõnad, sama- ja vastandtäheandusega sõnad, tegelane, sündmus (suur, väike)

**Õpitulemused:** Teab ja oskab kasutada sõnavara, oskab etteantud teemal koostada loovjuttu, omab algteadmisi jutu koostamise sissejuhatuses, sündmuste arengust ning lõpplahendusest

**Loovjoonistamine, meisterdamine** - joonistamise, meisterdamise kasutamine eneseväljenduse vahendina (näit muusikapala, luuletuse, jutu illustreerimine, erinevate meeleolude väljendamine, fantaasiapiltide joonistamine, näit oma unistuste kooli joonistamine, pimedale lapsele mänguasja kujundamine jne.

**Õpitulemused:** oskab oma tundeid ja mõtteid väljendada käelise tegevuse kaudu, tutvustada oma tööd teistele

**Õppekäigud** - teatrietenduse, kunstinäituse, muuseumitunni külastused, vajadusel ka õuesõppetunni läbiviimine, nende arutamine ja analüüs.

**Õpitulemused:** omandab oskuse käituda vastavalt ühiskonnas kehtestatud käitumisnormidele, oskab väljendada õppekäigu või õppetunni kestel tekkinud muljeid, neid ka põhjendada. Suudab arutleda ja kujundada seisukohti