

Valikõppeained

Riiklikus õppekavas sätestatud vaba tunniressursi ulatuses võimaldatakse Lüllemäe Põhikoolis veel järgnevate ainete õppimist:

- 1) tantsuõpe,
- 2) koor,
- 3) ansambel,
- 4) liiklusõpetus,
- 5) informaatika,
- 6) ettevõtlusõpe,
- 7) võru keele pesa,
- 8) kohalugu.

Järgnevalt on esitatud nende ainete ainekavad samas järjestuses

ÕPPEAINE NIMETUS	TANTSUÕPE	
Tunde nädalas	I klassis 1 tund II klassis 1 tund	
ÕPPEAINE KIRJELDUS	Tantsuõpe arendab 1.–2. klassi õpilaste liikumisoskusi, rütmitaju, koordineerimise ja loovust. Õppeaine eesmärk on kujundada positiivne hoiak liikumise ja tantsu vastu ning pakkuda rõõmu liikumisest. Õpilased õpivad lihtsamaid tantsusamme ja liikumiskombinatsioone, tutvuvad rahvatantsu ja pärimustantsuga ning arendavad oskust liikuda üksi, paaris ja rühmas. Oluline osa on loovliikumisel ja eneseväljendusel muusika abil. Tutvutakse Eesti kultuuripärandiga, sh rahvatantsude, rahvamuusika ja rahvariietega. Tantsu kaudu arenevad ka koostöö-, suhtlemis- ja esinemisoskused ning õpilased osalevad kooli üritustel ja esinemistel. Õppeaine lõimub muusika, matemaatika ja eesti keelega ning toetab lapse terviklikku arengut.	
	TEADMISED, OSKUSED JA HOIAKUD	
I KOOLIASTE	Õpilane: 1) teab põhimõisteid (rütm, tempo, samm, ruum). 2) tunneb lihtsamaid rahvatantsu ja pärimustantsu elemente. 3) mõistab tantsu seost Eesti kultuuriga. 4) liigub rütmi ja tempo järgi. 5) sooritab lihtsamaid tantsusamme ja liikumisi. 6) osaleb loovliikumises ja lihtsates tantsukombinatsioonides. 7) teeb koostööd paaris ja rühmas. 8) julgeb liikuda ja esineda. 9) tunneb rõõmu liikumisest ja väärtustab tantsu.	
	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU <i>sh praktilised tööd, õpiprojektid, õppetegevus väljaspool klassiruumi, kogukonnapraktika vm õppetegevused</i>

1.klass	Õpilane:	Tants kui kunstivorm, põhitõed tantsust ja liikumisest, loovliikumine, erinevad tantsustiilid, Eesti kultuur – rahvatants, pärimustants, tantsupidu, rahvariided.
2.klass	-tunneb ja järgib liikumise rütmi ja tempot; -oskab sooritada lihtsamaid samme ja liikumisi (kõnd, jook, hüpe, erinevate kehaosade liikumine); -oskab liikuda üksi ja grupis, järgides ruumi ja teistega arvestamise põhimõtteid; -oskab nimetada lihtsamaid tantsumõisteid (rütm, tempo, samm); -õpib lihtsamaid rahvatantsusamme ja rahvatantse, mis on lihtsasti järgitavad ja arendavad liikumisoskusi; -oskab esitada erinevaid tantsustiile ja rahvatantse ja osaleb aktiivselt kooli sündmustel: jõulud, Eesti Vabariigi sünnipäev, rahvusvahelisel tantsupäeval, kevadpidu, esinemiste ettevalmistustel. -tutvub Eesti rahvariiede elementidega ja saavad aru nende tähendusest; -õpib tantsides töötama rütmi, ruumiga ja rahvatantsu terminitega (ring, tsöör, diagonaal, ruut), parandab kehahoiakut ja liikumiskordinatsiooni.	Kehakontrollioskuse arendamine - mängulised liikumisharjutused (rütmikäigud, sammumängud). Erinevad paaris-ja meeskonnategevused. Lihtsamate kombinatsioonide sooritamise. Loovuse arendamine - loomingulised ülesanded, liikumise väljamõtlemine muusika järgi. Liikumisülesanded: Erinevad rahvatantsusammud, pärimustantsud ja rahvatantsud, mis arendavad rütmitunnet, koordinatsiooni ja meeskonnatööd.

Arendatavad pädevused:

Kehakultuuri pädevus: Liikumisoskuste arendamine, kehahoiaku ja koordinatsiooni arendamine. Kehaline aktiivsus.

Sotsiaalne pädevus: Koostööoskused grupitantsudes, üksteise kuulamine ja austamine tantsuõppe protsessis, meeskonnatöö kooli üritustel ja esinemistel.

Kultuuriline pädevus: Eesti rahvuskultuuri tundmine, rahvatantsude ja rahvariiede mõistmine, tantsu ja kultuuri ajalooline taust.

Eneseteostuse ja enesekehtestamise pädevus: Eneseväljenduse arendamine tantsu kaudu, usaldusvärsus ja enesekehtestamine kooli üritustel ja esinemistes.

Õppimis- ja suhtlemisoskused: Õppimise ja esinemise kogemuse kaudu arenevad õpilaste suhtlemisoskused ja õppimisvõimed

Lõiming

Matemaatika - geomeetrilised kujundid rahvatantsus (ring, ruut, nurgad). Taktide arvutamine.

Muusika - rahvamuusika ja rahvatantsu koostöö, rütmi ja tempo jälgimine liikumisel.

Eesti keel - liikumise loomine lugudele ja luuletustele.

ÕPPEAINE NIMETUS	LAULU- JA MÄNGUKOOR
KLASS TUNDE	I-IV klass 1 tund nädalas, 45 minutit
ÕPPEAINE KIRJELDUS	Algklasside koor on valikaine, mille eesmärk on arendada õpilaste huvi laulmise ja muusika vastu ning kujundada koosmusitseerimise oskusi. Õppeaine kaudu omandavad õpilased eakohaseid teadmisi hääle kasutamisest, laulmistehnikast ja esinemiskultuurist. Kooris osalemine toetab muusikalise kuulmise, rütmitunde, mälu, tähelepanu ja eneseväljendusoskuse arengut. Õppetöö põhineb ühislaulmisel, laulurepertuaari õppimisel ning esinemisteks valmistumisel. Õpilased õpivad kuulama kaaslauljaid, järgima õpetaja juhiseid ning tegutsema ühise eesmärgi nimel. Repertuaar sisaldab eakohaseid laule ning laule erinevatest muusikastiilidest. Kooris laulmine toetab koostööoskuse, vastutustunde, enesekindluse ja kultuuriteadlikkuse kujunemist ning pakub rõõmu ühisest loomingulisest tegevusest.
	TEADMISED, OSKUSED JA HOIAKUD
I KOOLIASTE	Õpilane: • teab kooris laulmise põhimõtteid; • tunneb erineva iseloomuga laule; • teab õige laulmishoiaku ja hingamise tähtsust; • mõistab ühislaulmise väärtust ja koori liikme rolli. • järgib õpetaja juhiseid; • kasutab laulmisel õiget hingamist, häälekasutust ja kehahoidu; • kuulab kaaslauljaid ning hoiab ühist tempot ja meloodiat; • tunneb rõõmu laulmisest ja muusikaga tegelemisest; • väärtustab ühist tegevust ja koostööd;
II KOOLIASTE	

	• suhtub lugupidavalt kaasõpilastesse, õpetajasse ja publikusse; • on julge ennast muusika kaudu väljendama.	
	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU <i>sh praktilised tööd, õpiprojektid, õppetegevus väljaspool klassiruumi, kogukonnapraktika vm õppetegevused</i>
1.klass	• laulab loomuliku kehahoiu ja hingamise, vaba toonitekitamise ja selge diktsiooniga; • mõistab dirigendi käe järgi väljendada laulude sisu ja meeleolu; • omab elementaarseid teadmisi üldlaulupidude traditsioonist; • teab mängureegleid ja oskab erinevates mänguolukordades arvestada kaasmängijatega.	• vokaaltehniliste oskuste arendamine (õige kehahoiak, laululine hingamine, hääle juhtimine, enda ja teiste kuulamine); • intonatsiooni ja artikulatsiooni täpsuse arendamine; - <i>a capella</i> lauluoskuse arendamine, unisooni viimistlemine; • mitmehäälsuse arendamine kaanonite ja lihtsate 2-häälsate laulude kaudu; • hääle diapasooni laiendamine; • meeskonnatöö oskuste kujundamine (nii muusikalises kui mängulises koostöös); • keskendumise ja püsivuse harjutamine; • dirigendi käe järgi laulmisoskuse arendamine; • esinemisjulguse kasvatamine; • laulupidude traditsioonide tutvustamine; • osalemine piirkondlikel laulupidudel (Vana-Võromaa laulupidu "Uma Pido", Valga maakonna laulupidu jmt, võimalusel osalemine üldlaulupeo protsessis.
2.klass		
3.klass		
4.klass		

Koostöö esinvate huvigruppidega

- Osalemine piirkondlikel laulupidudel, võimalusel osalemine üldlaulupeo protsessis.
- Esinemised kooli ettevõtmistel (Jaan Lattiku mälestuspäev, jõulupidu, Eesti Vabariigi aastapäev, kevadpidu jne)

ÕPPEAINE NIMETUS	ANSAMBEL
KLASS TUNDE	V-VII klass 1 tund nädalas, 45 minutit
ÕPPEAINE KIRJELDUS	Valikõppeaine „Ansambel“ eesmärk on arendada õpilaste muusikalisi teadmisi, praktilisi musitseerimisoskusi ja koostöövõimet. Õppeaines osaletakse erinevates koosseisudes, õpitakse laulma ja mängima ansamblis ning kujundatakse oskust kuulata ja arvestada teiste esinejatega. Õpilased tutvuvad eri muusikastiilide ja repertuaariga, omandavad esinemiskogemust ning arendavad loovust, eneseväljendusoskust ja lavalist enesekindlust. Õppetöö hõlmab ühisproove, esinemiste ettevalmistamist ning võimalusel osalemist kooli ja kogukonna üritustel. Aine toetab suhtlemisoskuse, vastutustunde, ettevõtlikkuse ja kultuuriteadlikkuse kujunemist ning pakub võimalust kogeda ühist loomingulist tegevust.
	TEADMISED, OSKUSED JA HOIAKUD
II KOOLIASTE	Õpilane: - tunneb erinevaid muusikastiile ja repertuaari; - mõistab oma rolli ansamblis ning ühise musitseerimise tähtsust; - teab esinemiskultuuri ja lavakäitumise põhireegleid.
III KOOLIASTE	
	- kuulab teisi ansambliliikmeid ja kohandab oma tegevust ühise kõla saavutamiseks; - järgib juhendaja suuniseid; - esineb kooli- ja kogukonnaüritustel; - harjutab iseseisvalt ning osaleb proovides. - väärtustab muusikat ja ühist loomingulist tegevust; - on avatud erinevatele muusikastiilidele ja kultuuridele; - näitab üles koostöövalmidust, järjekindlust ja vastutustunnet; - tunneb rõõmu musitseerimisest ning julgeb ennast loominguliselt väljendada.

	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU <i>sh praktilised tööd, õpiprojektid, õppetegevus väljaspool klassiruumi, kogukonnapraktika vm õppetegevused</i>
5.klass	• laulab loomuliku kehahoiu ja hingamise, vaba toonitekitamise ja selge diktsiooniga; • on võimeline mitmehäälses muusikas laulma oma partiid; • mõistab dirigendi käe järgi väljendada laulude sisu ja meeleolu; • omab elementaarseid teadmisi üldlaulupidude traditsioonist;	• vokaaltehniliste oskuste arendamine (õige kehahoiak, laululine hingamine, hääle juhtimine, enda ja teiste kuulamine); • intonatsiooni ja artikulatsiooni täpsuse arendamine; • <i>a capella</i> lauluoskuse arendamine, • 2- ja 3-häälsuse arendamine ja viimistlemine; • hääle diapaseoni laiendamine; • meeskonnatöö oskuste kujundamine (nii muusikalises kui mängulises koostöös); • dirigendi käe järgi laulmisoskuse arendamine; • pillimänguoskuse süvendamine ansamblites ja erinevates pillikoosseisudes; • keskendumisvõime arendamine; • esinemisjulguse kasvatamine; • laulupidude traditsioonide tutvustamine; • osalemine piirkondlikel laulupidudel (Vana-Võromaa laulupidu "Uma Pido", Valga maakonna laulupidu jmt, võimalusel osalemine üldlaulupeo protsessis).
6.klass		
7.klass		

Ainekava täitmist toetavad õppekäigud ja koostöö huvigruppidega

- Osalemine piirkondlikel laulupidudel, võimalusel osalemine üldlaulupeo protsessis.
- Esinemised kooli ettevõtmistel (Jaan Lattiku mälestuspäev, jõulupidu, Eesti Vabariigi aastapäev, kevadpidu jne).

ÕPPEAINE NIMETUS		LIIKLUSÕPETUS	
ÕPPEAINE KIRJELDUS		Liiklusõpetus on 3. klassi õppeaine, mille eesmärk on õpetada õpilasi ohutult liiklema jalakäija ja jalgratturina. Õpilased õpivad tundma liikluskeskkonda, liiklusreegleid, liiklusmärke ja ohutu liiklemise põhimõtteid. Õppetöö koosneb teooria- ja praktilistest tegevustest. Harjutatakse jalgratta kasutamist, liikluses märguannete andmist, tee ületamist ning ohutut käitumist erinevates liiklusolukordades. Õppeaine aitab kujundada vastutustundlikku ja turvalist liikluskäitumist ning valmistab õpilasi ette jalgratturi eksamiks.	
KLASS		3. klass, 28 akadeemilist tundi (koos eksamiga)	
Tund	Õpiväljundid	Teema	Tegevused/ märkused
1. 1 ak t	Õpilane -tunneb oma kooliümbruse liikluskeskkonda ja teab, kus temal jalakäija või jalgratturina on ohutum liigelda; -teab, et liigeldes kiirustamine ja ohutuses veendumata jätmine võib kaasa tuua ohtlikke olukordi või olla üheks õnnetuse põhjustest.	Sissejuhatav tund õues (teooriatund) Ohutu koolitee. • Liikluse vaatlemine kooli ümbruses. • Ohtlikud kohad kooliümbruses (halb nähtavus heki/puu tõttu, maastik, erinevad teekatted jm). • Tähelepanu pööramine ilmastikule (sademed, tuule tugevus, temperatuur, kuidas olusid arvestades käitun).	Jalutuskäik/õppekäik kooliümbruses – erinevatel suundadel (õpilaste koduteede algussuunad). Paiknemine teel jalakäijana/ratturina, erinevad liiklusmärgid ja teekattemärgised, teeületuse ABC. <u>Katse õpilastega:</u> heki/hoone nurga tagant ootamatu välja jooksmine turvalisel alal. Nägemisväli, reageerimine. Seos ootamatu teeületuse ja mootorsõiduki peatumisteedkonna vahel.

2. 1 ak t	Õpilane -teab, millised on liiklemiseks korras jalgrattale esitatavad nõuded; -teab nimetada hea kiivri omadusi ja õiget kandmisviisi; -oskab oma kiivrit hoida kukkumise eest ja hoiustab seda kohas, kus seda liigne päike ei kahjusta.	Korras jalgratas ja jalgratturikiiver • Jalgratta ehitus ja suurus, lisavarustus. • Jalgratturi riietus sh jalanõude valik. • Jalgratta parkimine ja lukustamine. • Jalgratturi turvavarustus - kiiver. Missune kiiver peab olema? Kuidas kiivrit õigesti reguleerida? Valem „2V1“. Missugused peakatted kiivri alla sobivad? Kas üldse?	Jalgratturi tööraamat lk 20-23 (ptk 3) Liiklusharidus.transpordiamet.ee koduleht; KIIVER https://liiklusharidus.transpordiamet.ee/collections/collection/146 JALGRATAS https://liiklusharidus.transpordiamet.ee/collections/collection/187 Jalgratturi tööraamatu peatükkide harjutused: 3. “Korras jalgratas ja jalgratturikiiver”
3. Sõit 1 ak t	Õpilane -oskab kontrollida jalgratta tehnilist seisukorda, oskab korrigeerida helkurite/tulede asendit; -oskab kiivrit õigesti pähe panna sh reguleerida selle rihmasid (valem 2V1); -oskab valitseda jalgratast, vahetada käike, sujuvalt pidurdada ja hoida sirget sõidujoont (sh pilgu õige suunamine).	1. Sõidutund • Jalgratta tehnilise korrasoleku kontroll. • Kiivrite kontroll, reguleerimine. • Sõidu harjutamine õppeväljakul. • Pidurdusharjutused ja sujuv käiguvahetus.	Vahendid: tehniliselt korras jalgratas, varukiiver, koonused, kriit, švammid, vahendid enda nähtavaks tegemiseks. <u>Praktika:</u> - sirge sõidujoone hoidmine erinevatel kiirustel (PS! õige pilgu suunamine) ja käikude sujuva vahetamise (ka pikivahe) harjutamine. - pidurduskatsed enne mängu, vt tööraamatu ptk 18.
4. 1 ak t	Õpilane -väärtustab viisakust liikluskeskkonnas (teiste liiklejatega arvestamine jalakäijana, liikluse „tere“ - pilkkontakt ja tänamine); - oskab end nii jalakäija kui ka jalgratturina päevasel ja pimedal ajal nähtavaks teha ning mõistab ohtusid.	Liikluskeskkond • Liikluses suhtlemine (pilkkontakt). • Liiklusviisakus ja üksteisega arvestamine. • Keskkonnasõbralik liiklemine. Enda nähtavaks tegemine ja sõit pimedal ajal	Jalgratturi tööraamat lk 4-8 liikluskeskkond, suhtlemine ja ohutum koolitee (ptk 1) Jalgratturi tööraamat lk 106-108 enda nähtavaks tegemine ja sõit pimedal ajal (ptk 16) Jalgratturi tööraamatu peatükkide mapi harjutused: Ptk 1. “Liikluskeskkond” ja Ptk 16. “Enda nähtavaks tegemine ja sõit pimedal ajal” harjutused Jalgratturi õppevideo: enda nähtavaks tegemine

5.-6. 2 ak t	Õpilane -teab ja oskab oma sõnadega selgitada liiklusega seotud põhimõisteid: ▪ liiklejad; ▪ sõidukid; ▪ teed; ▪ liikluskorraldusvahendid; ▪ tee ületamine; ▪ üldised liiklusreeglid; -teab erinevaid ristmike liike ning tunneb liiklusega seotud mõisteid ära liikluskeskkonnas.	Mõisted • Liiklejatega seotud mõisted. • Sõidukitega seotud mõisted. • Teedega seotud mõisted. • Liikluskorraldusvahenditega seotud mõisted. • Tee ületamisega seotud mõisted. • Liiklusreeglitega seotud mõisted.	Jalgratturi tööraamat lk 9-19 (ptk 2) Jalgratturi tööraamatu peatükkide mapi harjutused: 2. “Mõisted”.
7. 1 ak t	Õpilane -teab, et sõiduteel peab juht näitama suuna- ja peatumismärguandeid; -oskab anda suuna- ja peatumismärguandeid.	Jalgratturi märguanded • Parema- ja vasakuunamärguanded. • Takistusest ümberpöige.	Jalgratturi tööraamat lk 24-26 (ptk 4) Jalgratturi tööraamatu peatükkide harjutused: 4. “Jalgratturi märguanded” kordamisküsimused.
8.- 9. 2 ak t	Õpilane -teab, kuidas ratturina erinevatel teedel (või teesadel) sõites õigesti paikneda ning teiste ratturite ja jalakäijatega arvestavalt liigelda; -mõistab ohutu piki- ja külgvahe hoidmise olulisust; -teab, erinevate sõidukite pimenurkade ulatusest ja oskab neisse sattumist vältida.	Asukoht teel ja jalakäijatega arvestamine • Jalakäija asukoht teel. • Jalgratturi asukoht teel. • Asukoht teel pöörde ajal. • Asukoht teel pöörde ajal ühesuunalise tee lõppedes. • Teiste liiklejatega arvestamine. • Jalakäijatele tee andmine. • Sõiduauto ja veoauto pimenurk.	Jalgratturi tööraamat lk 27-33 (ptk 5) Parkiva sõiduautoga pimenurga katse (tegevus õues). Kohtvaatluse käigus vaadetakse üle sõiduautojuhi pimenurgad. Jalgratturi tööraamatu peatükkide mapi harjutused: 5. “Asukoht teel ja jalakäijatega arvestamine” kordamisküsimused.

10.-11. 2 ak t	Õpilane -teab erinevate teeületuse kohtade puhul kehtivaid jalakäijate ja juhtide/ratturi liiklusreegleid sh alarmsõidukitele teeandmise kohustust; -teab, et „Rong on alati peateel“ ja rongil on jalakäijate ja juhtide/ratturite ees alati eesõigus.	Tee ületamine • Tee ületamine kõnniteel liikudes. • Tee ületamine jalgratta- ja jalgteel liikudes. • Tee ületamine reguleerimata ülekäigurajal. • Tee ületamine fooriga ülekäigurajal. • Tee ületus ja alarmsõidukile tee andmine. • Sõidutee ületamine ülekäigukoha kaudu. • Raudtee ületamine.	<u>Jalgratturi tööraamat</u> lk 33-41 (ptk 6) Erinevad olukorrad teeületustest (fotod tööraamatust või ise tehtud fotod kooli lähedal asuvatest laste igapäeva koolitee situatsioonidest). Virtuaaltuur: https://liiklusohutus.agamina.ee/ Jalgratturi tööraamatu peatükkide harjutused: 6. “Tee ületamine” harjutused.
12. 1 ak t	Õpilane -teab, et asulas peab andma teed peatusest väljuvale ühissõidukijuhile ja oskab ühissõidukipeatustes jalakäijatega arvestada; -teab, et võib sõita asulas ühissõidukirajal ja on teadlik siin sõitmise ohtudest (kiirus/pimenurk).	Ühissõidukitega arvestamine • Peatuses jalakäijatega arvestamine. • Ühissõidukitele tee andmine. • Ühissõidukirajal liiklemine.	<u>Jalgratturi tööraamat</u> lk 42-44 (ptk 7) Jalgratturi tööraamatu peatükkide harjutused: 7. “Ühissõidukitega arvestamine” harjutused.
13. 1 ak t	Õpilane -oskab oma sõnadega selgitada sõidueesõiguse mõistet ja tuua näiteid erinevate situatsioonide kohta sh eesõigus pöörete korral.	Sõidueesõigus • Vasakpöörde reegel. • Parempöörde reegel. • Sõidueesõigus õuealalt või parklast välja sõites.	<u>Jalgratturi tööraamat</u> lk 45-49 (ptk 8) Jalgratturi tööraamatu peatükkide harjutused: 8. “Sõidueesõigus” harjutused
14.-16. 3 ak t	Õpilane -oskab liikluskeskkonnas märgata erinevaid märgirühmi; mõistab liiklusmärkide vajadust liikluse	Liiklusmärgid • Liiklusmärkide keel- värvus, kuju ja piltkujutis. • Liiklusmärkide rühmad ja nende	<u>Jalgratturi tööraamat</u> lk 50-72 (ptk 9) Jalgratturi tööraamatu peatükkide harjutused: 9. “Liiklusmärgid” harjutused.

	korraldamisel; teab ja oskab oma sõnadega selgitada põhilisi kuue liiklusmärkide rühma märkide tähendusi ehk mida märk liiklejatele teada annab; teab, et sõiduteel sõitmiseks peab ta järgima kõiki juhtidele mõeldud liiklusmärke.	põhitunnused. <u>Liiklusmärkide mäng (värvus, kuju, piktogramm).</u>	Õppemäng „Tunne liiklusmärke“ Learningapps: Jalakäijatega arvestamine ja kergliiklejatega seotud märgid https://learningapps.org/21148694 Eesõigusmärgid https://learningapps.org/view18420850; Keelumärgid https://learningapps.org/display?v=p5hec5mpn21 Wordwall: Kohustusmärgid: https://wordwall.net/et/resource/83902067/kohustusm%C3%A4rgid-jalgratturi-koolitus Osutusmärgid: https://wordwall.net/et/resource/79096123/osutusm%C3%A4rgid-jalgratturi-koolitus
17. 1 ak t	Õpilane -teab valgusfoori värvide tähendusi ja oskab oma sõnadega edasi anda käitumisjuhiseid; teab, kuidas jalakäijad ja juhid reguleeritud ristmikul fooride järgi liikleva peavad.	Foorid - Fooride tähendus. - Erinevad olukorrad fooriga ristmikel.	<u>Jalgratturi tööraamat</u> lk 73-78 (ptk 10) Jalgratturi tööraamatu peatükkide harjutused: 10. “Foorid” harjutused
18. 1 ak t	Õpilane -teab, mida tähendab samaliigiliste teede ristmik nn parema käe reegel ja kus reeglit tihti kasutatakse; -teab, kuidas ära ristmikku, kus kehtib parema käe reegel.	Parema käe reegel Parema käe reegel parklas või õuealal.	<u>Jalgratturi tööraamat</u> lk 79-82 (ptk 11) Jalgratturi tööraamatu peatükkide harjutused: 11. “Parema käe reegel” harjutused Tööleht Liiklemine erinevatel ristmikel. Learningapps: parema käe reegel https://learningapps.org/view40348

			770
19. 1 ak t	Õpilane -teab, et enne vasak- või tagasipööret peab juht andma teed vastuliikuvatele ja parepööret sooritavatele juhtidele ning sõiduteed ületavatele jalakäijatele, jalgratturitele ja kergliikurijuhtidele; -teab, et sõiduteel tagasi-või vasakpöörde sooritamise on ohtlik ja oskab selgitada, miks on ohutum neid manöövreid vältida.	Vasak- või tagasipööre ja überpõige *Teeületus ja vasakpöörde vältimine tiheda liiklusega teedel. *Vasak- või tagasipööre tiheda liiklusega ristmikul. *Vasak- ja tagasipööret reguleerivad liiklusmärgid. * Sõidurajad ja suunad. * Tagasipöördekoht. * Überpõige.	Jalgratturi tööraamat lk 83-88 (ptk 12) Jalgratturi tööraamatu peatükkide harjutused: 12. “Vasak- või tagasipööre ja überpõige” harjutused Learningapps: Vasak- ja tagasipööre ja überpõige https://learningapps.org/view43756637
20. 1 ak t	Õpilane -teab, kes on reguleerija, miks ta on vajalik ning tunneb reguleerija märguandeid; -teab ja tunneb ära ohtlikud olukorrad liikluses ja teab, kuidas võimalikke ohuolukordi ennetada.	Reguleerija märguanded. Ohtlikud olukorrad jalgratturi jaoks.	Jalgratturi tööraamat lk 89-90 (ptk 13) Jalgratturi tööraamat lk 109-112 (ptk 17) Jalgratturi tööraamatu peatükkide harjutused: 13.”Reguleerija märguanded” ja 17. “Ohtlikud olukorrad jalgratturi jaoks” harjutused. Jalgratturi õppevideo: ohud
21. 1 ak t	Õpilane tunneb erinevaid sõidutee ja jalgratta- ja jalgte teekattemärgiseid ning oskab nende tähendust oma sõnadega selgitada.	Teekattemärgised: - kergliiklusteedega seotud märgised; - sõiduteega seotud märgised;	Jalgratturi tööraamat lk 91-96 (ptk 14) Õppemäng Tunne liiklusmärke , teekattemärgiste ja liiklusmärkide kordamine! Jalgratturi tööraamatu peatükkide harjutused: 14. “Teekattemärgised” harjutused

22. 1 ak t	Õpilane teab asulas ja asulavälisel teel liiklemise erisusi.	Sõitmine asulas ja asulavälisel teel. • Osutusmärgid asulas ja asulavälisel teel. • Asulas sõitmine. • Asulavälisel teel sõitmine. • Peatumine ja parkimine asulas ja asulavälisel teel.	Jalgratturi tööraamat lk 97-105 (ptk 15) https://liiklusohutus.agamina.ee/ Agamina keskkonnas koduõue- ja kooliõuetuuridega tutvumine. Jalgratturi tööraamatu peatükkide harjutused: 15. “Sõitmine asulas ja asulavälisel teel” harjutused
23. 1 ak t	Õpilane sooritab jalgratturi teooriaeksami positiivsele tulemusele.	Jalgratturi teooriaksam	<i>Aeg: kuni 30 min.</i> <i>Positiivne tulemus - 15st küsimusest peab korrektselt vastama vähemalt 13le.</i> Teooriaeksami testid Transpordiameti tellimiskeskusest.
24.-25 Sõit 3 ak t	Õpilane oskab: - sõidukit vilunult valitseda sh ettenägelikult ja täpselt pidurdada ning peatuda; - kindlal sõidujoonel püsida; - õigesti ja õigeid märguandeid anda; - oskab enne vasak- või tagasipööret ilma sõidujoont kaotamata üle öla tagasi vaadata ja manöövri ohutuses veenduda; - õigesti teel paiknedes pöördeid sooritada; - säilitada tasakaalu erinevatel kiirustel ja teeoludes; - teiste õpilastega arvestavalt platsil liigelda; - sõidueksami harjutusi veatult sooritada.	2.-4. sõidutund Sõidu harjutamine platsil (3 ak t): ▪ 2. kordame rattakontrolli, pidurdusharjutusi, sõidusuuna hoidmist erinevatel kiirustel, suunamärguannete andmine ja ühe käega sõitmine, pikivahe hoidmine platsil, erinevad teekatted (kruus, muru, pinnastee). ▪ 3. sõiduvilumuse harjutamine, jalgrattamängud: kordame 1. sõidutunnis mängitut ja lisaks „Plaksumäng“, võimalusel „Ajalehepoiss“ (vt vahendeid). Lisaks õpperada, mis imiteerib reaalselt liiklust (vahendite olemasolul). ▪ 4. kolme sõidueksami I järgu platsiharjutuse harjutamine (vt ptk 18).	Jalgratta korrasoleku ja rattakiivri kontroll (ptk 3, kiivri valem 2V1). Jalgrattamängud. Jalgratturi õppevideo: sõitmine jalgratta- ja jalgteel Jalgratturi õppevideo: sõidu harjutamine platsil

26.-27 Sõit 2 ak t	Õpilane oskab: - hoida tähelepanu liikluses (kõik suunad); - teedel õigesti paikneda, - valida oludele sobiva sõidukiiruse; - anda õigeid ja õigeaegseid märguandeid; - järgida eesõigust ristmikel ja erinevates teeületuskohtades (sh võimalusel reguleerija ja liikluskorraldusvahendite järgimine); - arvestada jalakäijatega ja tagada nende ohutus sh hoida ohutu külgvahet; - sooritada pööride ilma vastassuunda kaldumata; - valida ohutum teekond sh teeületus ja võimalusel vältida vasak- või tagasipööret; - liikuda grupis ja hoida ohutut pikivahet; õigeaegselt enne peatumist aeglustada ning ohutult sõidukit parkida.	5.-6. sõidutund Sõidu harjutamine liikluses (2 ak t) ▪ 5. Grupis (max 5 last ja 2 saatjat) sõidu alustamine, liiklemine õueala teedel ja kõnni-või kergliiklusteedel: pikivahe hoidmine, õigeaegne märguande andmine, paiknemine teel, kiiruse valik jalakäija läheduses, ohutum teeületus, parempöörded, sõidu lõpetamine, parkimine (ka ratta lukustamine). ▪ 6. Grupis (max 5 last ja vähemalt 2 saatjat) liiklemine madala liiklussagedusega teedel. Eesõigus ristmiku ületamisel ja õige asukoht teel pööride ajal, õige kiiruse valik erinevates oludes, vasakpööride ja ümberpöörde harjutamine sh miks on ohutum neid manöövreid vältida. Ohutuma teekonna valik.	
28 1 ak t	Õpilane sooritab sõidueksami I ja II järgu, talle antakse eksamikomisjoni otsusega jalgratta juhtimisõigus (kui ta on 10.a, vähemalt 9 a 6 k õpilastele antakse juhimisõigus ja väljastatakse luba kõige varasemalt 10. sünnipäeval) ning väljastatakse jalgrattajuhiluba.	Jalgratturi sõidueksam I järk: sõidueksam platsil (koridor, slaalom, kaheksa – järjekord ei ole määratud). Vt määruse lisa 2. II järk: Sõidueksam liikluses või imiteeritud liiklusega väljakul. Vt määruse lisa 2. Jalgratturi õppevideo: jalgratturi eksam	I järk: õpilane paneb pähe kiivri ning vajadusel reguleerib, seejärel viib iseseisvalt läbi jalgratta kontrolli (pidurite kontroll, helkurid, tuled, kell töökorras). Õpilasel on platsiharjutuste läbimiseks aega kuni 10 min. Lubatud on 2 katset. I järk toimub koolihoovis aadressil Kirikumõisa tee 15 Lüllemäe II järk: Pärast I järgu läbimist lubatakse II järku.

			II järk imiteeritud liiklusega plats, aadressiga Kirikumõisa tee 15 Lüllemäe või vähese liiklusega teedel Lüllemäe-Valga mnt
--	--	--	--

Veebilingid:

Learingapps: märksõnad „liiklus“ või „jalgratturi koolitus“.

Kahoot: märksõnad jalgratturi koolitus“ või „liiklus“.

Liiklushariduse õpikeskkond: <https://liiklusharidus.transpordiamet.ee/>

Väljastatud jalgrattajuhilubade info edastamine liiklusregistrisse: <https://eteenindus.mnt.ee/main.jsf>

Õigusaktid:

Jalgratturi ja pisimopeedijuhi eksamineerimise, jalgratta juhtimisõiguse andmise ning juhiloa väljastamise kord, jalgratturi juhiloa vorm ning nõuded jalgratturi kvalifikatsioonile

Liiklusseadus;

Liiklusmärkide ja teemärgiste tähendused ning nõuded fooridele.

ÕPPEAINE NIMETUS	INFORMAATIKA
ÕPPEAINE KIRJELDUS	Informaatika on valikõppeaine, mis kuulub tehnoloogia ainevaldkonda ja põhineb arvutiteadusel. Lüllemäe Põhikoolis õpetatakse informaatikat kõigis kolmes kooliastmes (3., 4.–5. ja 7. klassis): 3. ja 5. klassis 17 tundi (poolaasta ainenä), 4. ja 7. klassis 35 tundi. Ainekäsitus on kontsentiline – varasemates klassides õpitud mõisted ja oskused tulevad järgmistes kooliastmetes laiendatud ja täiendatud kujul tagasi (nt salasõna ja digiohutuse teemad, programmeerimise põhimõisted, esitluse koostamine, infootsing ja allikakriitilisus). Aine eesmärk on toetada õpilaste digipädevuse kujunemist ning anda neile info- ja kommunikatsioonitehnoloogia rakendamise oskused, mida vajatakse igapäevases õppetöös ja edasises elus, sh võimalike sammude tegemiseks IKT-valdkonna karjääri suunal.

	Õppesisu tasakaalustab kahte lähenemist: raalmõtlemist (algoritmiline ja loogiline probleemilahendus, mustrite tuvastamine, probleemi osadeks jaotamine) ja disainmõtlemist (kasutajakeskne, loov ja koostööine lahenduste loomine, ideede katsetamine ja tagasisidestamine). Õpetamisel lähtutakse elulähedusest, aktiivõppest ja loovusest, koostööst, uuenduslikkusest ning vaba tarkvara ja avatud sisu kasutamisest kõrvuti kooli poolt õpilastele tasuta pakutava sisseostetud tarkvaraga. Tunnid toimuvad praktiliselt sülearvutite, lauaarvutite ning alates 4.–5. klassist ka nutiseadmetega, kasutades vabavaralisi programme (nt LibreOffice Writer, Calc, Impress), kooli infosüsteeme (Stuudium, MS Office 365, OneDrive, Outlook) ning õppeplatvorme (blocksandpython.org, Kahoot, Canva, Genial.ly, Scratch jt). Õppetöö on tihedalt lõimitud teiste õppeainetega (eesti keel, inglise keel, matemaatika, loodusõpetus, kunst, ettevõtlusõpe) ning kooliväliste tegevustega (külalistunnid, veebiolümpiaadid, projektid). Igas kooliastmes käsitletakse informaatika õppeteemasid, mis lähtuvad riikliku õppekava (PRÕK 2023, Lisa 10) struktuurist: • I kooliastmes (3. klass): Digiseade töövahendina, Digitaalne ohutus, Kood; • II kooliastmes (4.–5. klass): Digihügieen, Programmeerimine, Digimeedia, Digiseade töövahendina; • III kooliastmes (7. klass): Infoühiskonna tehnoloogiad (sh tehisintellekti käsitus) ja digiloovtöö/-projekti elemendid (videoprojekt, blogi, esitlus). Hindamisel lähtutakse kujundava hindamise põhimõtete järgi õppeprotsessi käigus antud edasi- ja tagasisidest, mis arvestab õpilase plaanipärasust, loomingulisust, loodud materjalide tehnilist teostust ja esteetilisust, oma tegevuse mõtestamist ning õpilase isiklikku arengut. Õpiülesanded võivad olla nii individuaal-, paaris- kui rühmatööd.
	TEADMISED, OSKUSED JA HOIAKUD
I KOOLIASTE	Teadmised • Mõistab digiseadme, arvuti riist- ja tarkvara, operatsioonisüsteemi, akna, vahelehe, brauseri ja interneti põhimõisteid. • Teab, mis on kasutajakonto, salasõna ja hea salasõna tunnused, samuti privaatsuse ja avaliku digisuhtluse vahet. • Mõistab failide ja kaustade põhimõisteid ning levinumaid failivorminguid (.jpg, .png, .mp4, .pptx, .docx, .pdf jt) ja nende seost faili suurusega. • Teab andmete säilitamise võimalusi (seade, tagavaraseade, pilv) ja digiprügi mõistet.

	• Mõistab programmeerimise põhimõisteid: programm, kood, algoritm, käsklus, kordus- ja tingimuslause. • Teab põhilisi terviseriske, mis kaasnevad digiseadmete kasutamisega (ergonoomika, silmaharjutused), ja oskab neid kirjeldada. • Tunneb infootsingu põhimõisteid (aadressiriba, otsingumootor, kasutatud allikas) ja lihtsamaid otsinguvõtteid (jutumärgid, tärn, pluss-/miinusmärk). Oskused • Logib sisse kooli infosüsteemi ja e-õppekeskkondadesse (Stuudium, MS Office, Kahoot, blocksandpython.org) kokkulepitud reeglite järgi ning lahendab iseseisvalt lihtsamaid tõrkeid. • Sisestab, vormindab ja salvestab lühikest teksti tekstitöötlusprogrammis, kasutades levinumaid klahvikombinatsioone (kopeerimine, kleepimine, paks kiri, kaldkiri jt). • Otsib infot erinevatest allikatest, kasutab leitud infot ja viitab lihtsas vormis algallikale. • Koostab ja vormindab esitluse: loob tiitellehe ja sisuslaide, lisab teksti, pilte ja allikaid. • Salvestab, kopeerib, kustutab ja jagab faile (nt Stuudiumi kaudu) ning eristab erinevaid failivorminguid. • Koostab turvalise salasõna ja oskab seda vajadusel uuendada (nt MS Outlooki abil). • Käitub internetis ohutult ja viisakalt: tunneb ära kahjuliku internetisuhtluse ja valeinfo tunnuseid. • Selgitab suuliste käskluste abil, kuidas robot/õpilane jõuab punktist A punkti B (algoritmiline mõtlemine), ning kasutab mängulises programmeerimiskeskonnas (blocksandpython.org) liikumis-, kordus- ja tingimuslauseid. Hoiakud • Väärtustab digiseadmete ja internetiga seotud ohutusnõuete järgimist ning hoolib oma ja teiste digiturvalisusest. • On valmis abi otsima vanemalt, õpetajalt või abi andvalt institutsioonilt, kui tekib probleem või kahtlus internetis. • Suhtub vastutustundlikult kasutatud allikatele viitamisega ja teiste loodud sisu austamisega. • On huvitatud uute digivahendite ja -keskkondade proovimisest ning osaleb meelsasti individuaal- ja paaristöös. • Hoiab digiseadmete kasutamisel tervisest lähtuvaid harjumusi (nt silmaharjutused, ergonoomiline kasutus).
II KOOLIASTE	Teadmised • Mõistab digihügieeni ja küberturvalisuse põhimõisteid: pahavara ja viiruste liigid, botid, botnetid, mitmeastmeline autentimine. • Teab erinevaid operatsioonisüsteeme (Windows, macOS, Linux) ja kontoritarkvarasid (MS Office, LibreOffice) ning oskab kirjeldada nende erinevusi.

- Mõistab programmeerimise põhimõisteid: programm, algoritm, valik, tsükkel, ning oskab neid mängulises keskkonnas rakendada.
- Teab erinevaid digimeedia faili- ja andmeformaate (foto, video, heli) ning nende seost failimahu ja kvaliteediga.
- Tunneb akadeemilise kirjaliku töö ülesehitust (tiitelleht, sisukord, sissejuhatus, sisuosad, kokkuvõte, allikad) ja Lüllemäe Põhikooli kirjalike tööde vormistusjuhendit.
- Mõistab plagiaadi mõistet ja tagajärgi, samuti viitamise (tekstisisene viide, allikate loend) põhimõtteid.
- Teab tabelarvutusprogrammi (LibreOffice Calc) põhimõisteid: veerg, rida, lahter, koordinaadid, lihtsamad funktsioonid (nt SUM).
- Teab pilveteenuse (OneDrive) põhimõtteid: kaustad, failide üleslaadimine ja jagamine.
- On tutvunud tehisintellekti mõistega digiturvalisuse kontekstis.

Oskused

- Selgitab ebaetilise digisuhtluse võimalikke tagajärgi ja hindab kriitiliselt veebisuhtluse sisu ja turvalisust (kahjulik suhtlus, loata pildistamine, valeinfo tunnused).
- Haldab ja kaitseb oma digitaalset identiteeti, taastab vajadusel parooli kooli e-posti kaudu ning kasutab turvalist e-posti (MS Outlook).
- Kirjeldab pahavara liike ja rakendab oma seadme kaitseks turvameetmeid; tuvastab ja lahendab iseseisvalt lihtsamaid tõrkeid digiseadmete või -rakendustega.
- Sisestab, vormindab ja kopeerib eri tüüpi tekste (nt klahvikombinatsioonidega Ctrl+A/C/X/V/Z/P), trükitab 10 sõrmega ja muudab teksti fonti ja värvi.
- Vormindab referaadi ja akadeemilise kirjaliku töö vastavalt Lüllemäe Põhikooli juhendile, viitab korrektselt kasutatud allikatele (tekstisisene viide ja allikate loend).
- Otsib infot, kasutab ja hindab seda allikakriitiliselt (nt veebileht targaltinternetis.ee), väldib plagiaati.
- Koostab ja disainib teksti, pilte ja tabelleid sisaldava esitluse etteantud teemal, lisab animatsioone (nt Genial.ly).
- Salvestab, kopeerib, kustutab ja jagab faile, kasutab pilveteenust (OneDrive) failide loomiseks, üleslaadimiseks ja jagamiseks.
- Kasutab tabelarvutusprogrammi (LibreOffice Calc) andmete korrastamiseks ja lihtsamate arvutuste tegemiseks (summa, aritmeetiline keskmine).

	• Pildistab nutiseadmega eesmärgipäraselt, koostab fotokollaaži ja loob digitaalse visuaalse materjali kujundusplatvormil (Canva). • Mõistab ja kasutab mängulises programmeerimiskeskkonnas (blocksandpython.org) liikumis-, kordus- ja tingimuslauseid. Hoiakud • Suhtub vastutustundlikult oma digitaalse identiteedi ja andmete kaitsmisesse ning väldib ohte küberruumis. • Väärtustab korrektset vormistust ja viitamist ning mõistab autorlusega kaasnevat vastutust. • On valmis kasutama vabavaralisi tööriistu ja pilveteenuseid koostöö ja jagamise vahendina. • Suhtub kriitiliselt veebis leiduvasse infosse, sh tehisintellekti loodud sisusse, ja kontrollib fakte mitmest allikast. • Mõistab digiseadmete väärkasutusest tulenevaid terviseriske ja kujundab tervislikke digikäitumise harjumusi. • On valmis osalema veebiolümpiaadidel, viktoriinidel ja lõiminguprojektides koos teiste õppeainetega.
III KOOLIASTE	Teadmised • Mõistab infoühiskonna ja e-riigi toimimise põhimõtteid (eesti.ee, e-teenused, digiallkirjastamine). • Teab tehisintellekti elementaarseid põhitõdesid (mustri- ja tõenäosuspõhine toimimine), selle kasu- ja ohukohti (valeinfo, sõltuvus, privaatsusriskid, kallutatus) ning eetilise kasutamise põhimõtteid koolitöös. • Mõistab otspunktkrüpteeringu ja privaatsete sõnumirakenduste (Signal) põhimõtteid. • Tunneb Lüllemäe Põhikooli kirjalike tööde vormistusjuhendit (tiitelleht, sisukord, sissejuhatus, sisuosad, kokkuvõte, allikad) ja plagiaadi/TI-petturluse reegleid. • Teab digitaalse märkmekeskonna (MS OneNote) ja pilvekeskkonna (OneDrive) struktuuri ja kasutusvõimalusi materjalide haldamisel. • Mõistab digiloovprojekti etappe: teema ja rakenduse valik, skripti loomine, ekraanisalvestus, esitlemine. • Teab erinevaid IKT-valdkonna ameteid ja nendega seotud oskusi. Oskused • Kasutab eesmärgipäraselt kooli infosüsteeme (Stuudium, MS Office) ning hindab kriitiliselt veebiallikaid ja tehisintellekti vastuseid, kontrollides info õigsust mitmest allikast. • Kirjeldab tehisintellekti rakendusviise, kasusid, ohte ja eetilisi piiranguid; võrdleb erinevate TI-tööriistade vastuseid sama küsimuse korral.

	• Haldab ja kaitseb enda digitaalset identiteeti, väldib kübermaailmas valitsevaid ohte ning kasutab riigiportaali eesti.ee ja privaatsed sõnumirakendusi (Signal) turvaliselt. • Vormindab teksti (sh kirjalikku tööd) vastavalt Lüllemäe Põhikooli kirjalike tööde juhendile: tiitelleht, sisukord, sissejuhatus, sisuosad, kokkuvõte, allikad; viitab korrektselt ja väldib plagiaati/TI-petturlust. • Kasutab digitaalset märkme- ja pilvekeskkonda (MS OneNote, OneDrive) materjalide haldamiseks ja jagamiseks. • Loob eesmärgipäraselt digitaalset videosisu: planeerib loovprojekti etapid (teema, skript, filmimine, ekraanisalvestus, jagamine). • Vormistab ja esitleb loovprojekti etteantud nõuetest lähtuvalt (nt interaktiivne esitus Genial.lys, blogipostituse kirjutamine teema, teksti ja fotodega). • Mõistab algoritmi mõistet ja kasutab mängulises arenduskeskkonnas (nt Scratch, studio.code.org) põhilisi programmeerimiskäsklusi (tsükliid, tingimuslaused). Hoiakud • Suhtub kriitiliselt ja eetiliselt tehisintellekti kasutamisele koolitöös, mõistab vajadust ise mõelda ja kasutada TI-d ainult abivahendina. • Väärtustab oma digitaalse identiteedi kaitsmist ja teadlikku, turvalist käitumist küberruumis. • On valmis panustama meeskonnaliikmena digiloovprojekti tegemisse ja jagama vastutust ülesannete täitmisel. • Suhtub vastutustundlikult intellektuaalomandi kaitsesse ja taaskasutatava sisu litsentsi tingimustesse. • On motiveeritud looma ja jagama oma loomingulist digitaalset sisu (video, blogi, esitus) ning reflekteerima oma õpikogemust. • Mõistab IKT-valdkonna karjäärivõimalusi ja on teadlik erinevatest erialadest.	
	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU
3. klass	Digiseade töövahendina. Õpilane: kasutab kooli infosüsteemi ja e-õppekeskkondi vastavalt kokkulepitud reeglitele; sisestab, vormindab ja salvestab tekste; otsib infot erinevatest allikatest; kasutab seda, viidates algallikale; koostab ja vormindab esitlust: kujundab slaide,	Digiseade töövahendina. Informaatika mõiste (mõtterünnak). Arvuti mõiste, sisend- ja väljundseadmed, riist- ja tarkvara, ikoonid. Mõisted: aken, vaheleht, brauser, internet, operatsioonisüsteem (Windows, MacOS, Linux, Android, iOS). Arvutisse logimine kooli MS Office kontoga. Erinevate e-õppekeskkondade kasutamine, näiteks Stuudium, EIS, Kahoot, blocksandpython.org. Lihtsamate tõrgete iseseisev lahendamine (nt trükivead sisse logimisel, internetiühenduse loomine). Klaviatuur (qwerty), sõrmede asend

	lisab teksti ja pilte. salvestab, kopeerib, kustutab ja jagab faile.	klaviatuuril. Lühikese teksti trükkimine LibreOffice Writeris. Levinumad klahvikombinatsioonid: märkimine, kopeerimine, lõikamine, kleepimine, paks kiri, kaldkiri, allajoonimine, sisse-/välja suumimine, sulgemine, printimine. Teksti kirjutamise harjutused võimalusel lõiminguprojektina. Infootsinguga seotud põhimõisted: aadressiriba, brauser, otsingumootor. Infootsingu põhivõtted: jutumärkide, täрни, pluss- ja miinusmärgi kasutamine. Otsingutulemustest sobiliku allika valimine. Kasutatud allika mõiste. Lihtsas vormistuses viitamine kasutatud allikale. Slaidiesitluse koostamine vabavaralises programmis, nt LibreOffice Impressis: tiitelleht, sisuslaidid. Slaidi ülesehitus. Teksti, piltide ja allikate lisamine slaididele. Lõiming: loomast slaidiesitluse koostamine (loodusõpetus / eesti keel). Failide ja kaustade mõiste. Erinevad failivormingud: .jpg, .mp4, .png, .pptx, .docx, .pdf jt. Faili salvestamine seadmesse, kopeerimine teise nime alla, Stuudiumi suhtlusesse saatmine. Andmete säilitamise võimalused: seade, tagavaraseade, pilv. Digiprügi mõiste.
	Digitaalne ohutus. Õpilane: selgitab salasõna olulisust ja koostab turvalise salasõna; teab, kuidas käituda internetis ohutult ja viisakalt.	Digitaalne ohutus. Salasõna (parool) mõiste ja hea salasõna tunnused. Salasõna loomine ja uuendamine MS Outlooki abil. Virtuaalne mina: anonüümsuse mõiste, privaatne ja avalik digisuhtlus. Digitaalne jalajälg. Nutiseadme turvalisus (muster, parool, sõrmejälg). Turvaline käitumine internetis: suhtlemine võõrastega, fotode ja isikuandmete jagamine, küberkiusamine. Digiseadmetest tulenevad terviseriskid ja tervisekaitse reeglid (ergonoomika, silmaharjutused). Kahjulik internetisuhtlus, loata pildistamine, valeinfo tunnused. Võimalusel veebiolümpiaadil, viktoriinil või muul võistlusel osalemine.
	Kood. Õpilane: saab aru mõistetest: programm, kood, algoritm; kasutab mängulises programmeerimiskeskkonnas liikumis-, kordus- ja tingimuslaused.	Kood. Koodid ja koodimängud (digiõpiku peatükk Kood). Algoritmilise mõtlemise harjutused: suulised käsklused õpilasest robotile punktist A punkti B jõudmiseks. Programmeerimisharjutused veebikeskkonnas blocksandpython.org: käsklused liigu edasi, keera paremale, keera vasakule; lihtsad kordus- ja tingimusvormingud. Individuaalne ja paaristöö.

		Praktilised tööd ja IKT. olenevalt teemast ja võimalustest toimub õppetöö läbi praktiliste väljundite, lõimingu ja erinevate meetodite: praktiliselt rakendatavad projektid (nt õpilasele endale vajalike juhendvideote vms loomine; kooli sündmustele kutsete vormistamine; kooli veebilehele või õpilasesinduse projektide jaoks meediamaterjali loomine jms), külalistunnid, interaktiivsed õppevahendid, lõiming erinevate õppeainetega, nt inglise keel, eesti keel, matemaatika, loodusõpetus. Võimalusel toimuvad külalistunnid, nt droonide õpituba või Tartu Ülikooli tudengite meediatöötuba. Õppetöös kasutatakse nii süle- kui lauaarvuteid, alates 4.-5. klassist ka nutitelefone ja võimalusel tahvelarvuteid. Olenevalt teemast ja võimalustest tutvustatakse ka teisi IKT vahendeid.
4. klass	Digihügieen. Õpilane: selgitab ebaeetilise digisuhtluse võimalikke tagajärgi ning hindab kriitiliselt veebisuhtluse sisu ja turvalisust; haldab ja kaitseb oma digitaalset identiteeti, sh kasutades parooli taaste meetodeid; kirjeldab pahavara liike ning rakendab turvameetmeid oma seadme kaitseks; tuvastab ja lahendab iseseisvalt lihtsamaid probleeme tõrkuvate digiseadmete või rakendustega.	Digihügieen. Suhtlus veebikeskkondades: viisakuse mõiste, negatiivsed kommentaarid ja nendega toimetulek. Internetiturvalisus: võõrad internetis, fotode jagamine, isikuandmete kaitsmine, jututubades käitumine. Kahjulik internetisuhtlus, loata pildistamine, valeinfo tunnused. Võimalusel veebiolümpiaadil või muul võistlusel osalemine. Salasõna olulisus, turvalise parooli tunnused. Salasõna taastamine läbi kooli e-posti. Turvaline e-post: MS Outlooki kasutamine, e-kirja koostamine ja saatmine. Mitmeastmeline autentimine (topeltautentimine telefoninumbriga). Pahavara ja viirused, botid ja botnet: liigid, levik, kaitsemeetmed. Arvutid ja internet: kuidas internet töötab. Digiseadmete tervislik kasutamine: ergonoomika, terviseriskid, liikumispausid. Erinevad operatsioonisüsteemid (Mac OS, Windows, Linux) ja kontoritarkvarad (nt MS Office, LibreOffice). Programmide paigaldamine: vabavaralise LibreOffice alla laadimine arvutisse. Lihtsamate tõrgete lahendamine. IKT-ametid digimaailmas: häkker, programmeerija, graafiline disainer jt.
	Digiseade töövahendina. Õpilane: sisestab, vormindab ja kopeerib eri tüüpi tekste; vormindab referaati vastavalt etteantud juhendile, viitab	Digiseade töövahendina. Klahvikombinatsioonid töövõtetes: Ctrl+A/C/X/V/Z/P, Alt+Tab, Alt+F4 jt. Tekstitöötlus LibreOffice Writeris, MS Wordis või mujal: teksti vormindamine, salvestamine, faili nimetamine. Võimalusel lõiminguprojekt, näiteks iseenda kohta

	korrektselt kasutatud allikatele; otsib infot, kasutab ja hindab seda allikakriitiliselt, väldib plagiaati; koostab ja disainib teksti, pilte ja tabeleid sisaldava esitluse etteantud teemal.	lihtsa miniuurimuse kirjutamine (inimeseõpetus, eesti keel). Mis on refereerimine? Plagiaadi mõiste ja tagajärjed. Viitamine tekstis ja kasutatud allikate loend. Kirjaliku töö ülesehitus (tiitelleht, sissejuhatus, sisuosad, kokkuvõte, allikad). Slaidiesitluse koostamine (võimalusel lõiming teise õppeainega) Otsingumootori kasutamine. Infootsingu nipid: jutumärgid, tärn, pluss- ja miinusmärk. Kriitiline hindamine: kuidas eristada usaldusväärset allikat. Veebisait targaltinternetis.ee. Võimalusel veebiolümpiaadil, viktoriinil või muul võistlusel osalemine. Slaidiesitluse põhivõtete kordamine. Animatsioonide lisamine. Esitluste tagasisidestamine ja hindamine ühiselt. Esitusplatvorm Genial.ly või muu sarnane: interaktiivsed võimalused (animatsioonid, videod, lingid, kihiti lehed). Võimalusel lõiminguprojektina tehtud või eraldiseisva interaktiivse slaidiesitluse koostamine vabavaralisel platvormil.
	Digimeedia. Õpilane: pildistab nutiseadmega ning laadib fotod arvutisse; salvestab ja töötleb videot nutiseadme abil.	Digimeedia. Digikunst: valitud teemal sümbolite/kujundite otsimine loodusest ja tehiskeskkonnast, nutitelefoniga pildistamine. Erinevad foto-, video- ja heliformaadid (.jpg, .png, .mp3, .mp4 jt) ning nende seos failimahu ja kvaliteediga. Fotode üleslaadimine telefonist arvutisse ja valitud keskkonda. Lühivideote filmimine õues, nt valitud kujundite otsimine, loodushääled, perspektiivifotod eri vaatenurkadest, lühilavastus. Video eesmärgi ja sisu planeerimine. Võimalusel rollide vahetamine (nt operaator, esineja). Võimalusel veebiolümpiaadil, viktoriinil või muul võistlusel osalemine.
	Programmeerimine. Õpilane: mõistab mõisteid: programm, algoritm, valik, tsükkel.	Programmeerimine. Algoritmi mõiste kordamine. Programmeerimise mõiste. Praktilised käskluste läbimängud klassiruumis. Programmeerimisharjutused blocksandpython.org: käsklused liikumiseks, pööramiseks, kordus- ja tingimuslaused.
		Praktilised tööd ja IKT. Olenevalt teemast ja võimalustest toimub õppetöö läbi praktiliste väljundite, lõimingu ja erinevate meetodite: praktiliselt rakendatavad projektid (nt õpilasele endale vajalike juhendvideote vms loomine; kooli sündmustele kutsete vormistamine; kooli veebilehele või õpilasesinduse projektide

		jaoks meediamaterjali loomine jms), külalistunnid, interaktiivsed õppevahendid, lõiming erinevate õppeainetega, nt inglise keel, eesti keel, matemaatika, loodusõpetus. Võimalusel toimuvad külalistunnid, nt droonide õpituba või Tartu Ülikooli tudengite meediatöötuba. Õppetöös kasutatakse nii süle- kui lauaarvuteid, alates 4.-5. klassist ka nutitelefone ja võimalusel tahvelarvuteid. Olenevalt teemast ja võimalustest tutvustatakse ka teisi IKT vahendeid.
5. klass	Digihügieen. Õpilane: selgitab ebaeetilise digisuhtluse võimalikke tagajärgi ning hindab kriitiliselt veebisuhtluse sisu ja turvalisust; kirjeldab pahavara liike ning rakendab turvameetmeid oma seadme kaitseks.	Digihügieen. Kahjulik internetisuhtlus, loata pildistamine, valeinfo tunnused. Tehisintellekti käsitlemine turvalisuse kontekstis. Võimalusel veebiolümpiaadil, viktoriinil või muul võistlusel osalemine. Pahavara ja viirused, botid ja botnet. Oluliste faktide kirjalik kokkuvõte. Asjade internet ja digiseadmete turvalisus. Nutiseadmed ja tervis; virtuaalne mina.
	Digiseade töövahendina. Õpilane: sisestab, vormindab ja kopeerib eri tüüpi tekste; vormindab referaati vastavalt etteantud juhendile, viitab korrektselt kasutatud allikatele; salvestab, kopeerib, kustutab ja jagab faile; kasutab pilveteenust; kasutab tabelarvutusprogrammi andmete korrastamiseks ja lihtsamate arvutuste tegemiseks.	Digiseade töövahendina. Klahvikombinatsioonid töövõttes: kordamine ja kinnistamine (Ctrl+A/C/X/V/Z/P, Alt+Tab jt). Tekstitöötlus LibreOffice Writeris: akadeemilise töö tiitellehe vormistamine vastavalt Lüllemäe Põhikooli kirjalike tööde juhendile. Teksti trükkimine 10 sõrmega, teksti fondi ja värvi muutmine. Akadeemiline kirjalik töö ja selle vormistamine: ülesehitus (sisukord, sissejuhatus, sisuosad, kokkuvõte, kasutatud allikad, lisad). Viitamine: tekstisisene viitamine ja kasutatud allikate loend. Plagiaat: mõiste ja tagajärjed. Loovtöö formaadiga tutvumine (näitena varasema loovtöö uurimine). OneDrive pilverakendus: ülesehitus, kaustade loomine, failide üleslaadimine, jagamine klassikaaslaste ja õpetajaga. Arvuti osade praktiline tundmaõppimine: laua- ja sülearvuti lahti võtmine ja kokkupanemine (USB, USB-C, VGA, JACK). Erinevad failivormingud ja nende seos sisu kvaliteedi ja mahuga. Tabelarvutusprogramm LibreOffice Calc: üldvaade, mõisted (veerg, rida, lahter, koordinaadid). Arvude sisestamine, summa arvutamine: =A1+A2; =SUM(A1:A5). Lõiming matemaatikaga.

	Digimeedia. Õpilane: pildistab nutiseadmega eesmärgipäraselt ning koostab fotokollaaži; loob digitaalse visuaalse materjali kujundusplatvormil.	Digimeedia. Digikunst: eesti keele tähestiku tähtede otsimine loodusest, nutitelefoniga pildistamine (õuesõppetund). Fotokollaaži koostamine LibreOffice Impressis: fotode üleslaadimine, koondamine, salvestamine, saatmine Stuudiumis. Kujundusplatvorm Canva: konto loomine kooli e-postiga, keskkonnaga tutvumine. Eesti Vabariigi aastapäeva plakati koostamine: sobiv värvigamma, tekstid, kujunduselemendid. Faili allalaadimine arvutisse ja jagamine Stuudiumi kaudu. Lõiming eesti keele ja kunstiga.
	Programmeerimine. Õpilane: kasutab mängulises programmeerimiskeskkonnas liikumis-, kordus- ja tingimuslaused.	Programmeerimine. Algoritmi mõiste kordamine näiteks veebimängude näitel. Programmeerimisharjutused blocksandpython.org: käsklused liikumiseks, pööramiseks, kordus- ja tingimuslaused.
		Praktilised tööd ja IKT. Olenevalt teemast ja võimalustest toimub õppetöö läbi praktiliste väljundite, lõimingu ja erinevate meetodite: praktiliselt rakendatavad projektid (nt õpilasele endale vajalike juhendvideote vms loomine; kooli sündmustele kutsete vormistamine; kooli veebilehele või õpilasesinduse projektide jaoks meediamaterjali loomine jms), külalistunnid, interaktiivsed õppevahendid, lõiming erinevate õppeainetega, nt inglise keel, eesti keel, matemaatika, loodusõpetus. Võimalusel toimuvad külalistunnid, nt droonide õpituba või Tartu Ülikooli tudengite meediatöötuba. Õppetöös kasutatakse nii süle- kui lauaarvuteid, alates 4.-5. klassist ka nutitelefone ja võimalusel tahvelarvuteid. Olenevalt teemast ja võimalustest tutvustatakse ka teisi IKT vahendeid.
7. klass	Infoühiskonna tehnoloogiad. Õpilane: kasutab eesmärgipäraselt kooli infosüsteeme ning hindab kriitiliselt veebiallikaid; kirjeldab tehisintellekti rakendusviise, kasusid, ohtusid ja eetilisi piiranguid; haldab ja kaitseb enda digitaalset identiteeti, väldib kübermaailmas ohtusid;	Infoühiskonna tehnoloogiad. Stuudiumi ja MS Office'i keerulisemate võimaluste kasutamine. Internetiotsing ja tehisintellekti kasutamine infootsingul: info õigsuse kontroll. Raamatukogu e-teenused, näiteks e-raamatukogu (Tallinna Keskraamatukogu, MIRKO), pimedateraamatukogu, ISBN, raamatukogude vaheline laenus. Võimalik külalistund raamatukogu töötajaga. Tehisintellekti elementaarsed põhitõed: mis on TI, kuidas töötab (muster + tõenaosusmudel), miks annab vigaseid vastuseid. Kasud, näiteks kiirem infootsing, ülesannete abistamine, loovus, ligipääsetavus. Ohud ja piirangud, näiteks valeinfo levitamine, sõltuvus,

		privaatsusriskid, keskkonnakulu, kallutatuse oht. Näiteks praktiline harjutus: sama küsimus erinevatele TI-tööriistadele: vastuste võrdlemine, allikatest faktide kontrollimine. Eetiline kasutamine koolitöös. Miks on oluline ise mõelda ja kasutada TI-d ainult abivahendina. Internetiturvalisus: pahavara, minu andmed internetis. Riigiportaal eesti.ee: milleks saab kasutada, kuidas sisse logida. Otspunktkrüpteerimine ja privaatsed sõnumirakendused: Signal — installimine, seadistamine, klassi grupi loomine. Digimeediumid, näiteks videoanalüüs. Võimalusel veebiolümpiaadil, viktoriinil või muul võistlusel osalemine.
	Digiseade töövahendina. Õpilane: vormindab teksti vastavalt etteantud juhendile, viitab korrektselt kasutatud allikatele; kasutab digitaalset märkme- ja pilvekeskkonda materjalide haldamiseks ja jagamiseks;	Digiseade töövahendina. Kirjaliku töö vormistamine vastavalt Lüllemäe Põhikooli kirjalike tööde juhendile: tiitelleht, sisukord, sissejuhatus, sisuosad, kokkuvõte, kasutatud allikad. Viitamine: tekstisisene viitamine ja kasutatud allikate loend. Plagiaadi ja TI-petturluse reeglite meeldetuletus. Praktiline harjutus: kooli loovtööde arhiivi uurimine, vormistuse näited. Lõiming: ettevõtlusõppes tehtud äriplaani vormistamine kirjalike tööde juhendi järgi. OneDrive vm pilvekaustade sünkroonimine ja jagamine. Failide allalaadimine ja Signali vm suhtluskeskkonna kaudu jagamine. MS OneNote: jaotised, lehed, struktuuri ülesehitus, teksti- ja meediamaterjali lisamine. Võimalusel näiteks lõiming inglise keelega: reisi planeerimise märkmiku tutvustamine informaatika seisukohast.
	Digimeedia ja loovprojekt. Õpilane: loob eesmärgipäraselt digitaalset videosisu; vormistab ja esitleb loovprojekti, lähtudes etteantud nõuetest.	Digimeedia ja loovprojekt. Praktiline loovprojekt: juhendvideote valmistamine Lüllemäe Põhikooli kirjalike tööde juhendi vms tutvustamiseks. Projekti etapid: teema ja rakenduse valik, skripti loomine, ekraanisalvestus, filmimine, tehnilistele tõrgetele lahenduste leidmine, oma töö esitlemine. Videomaterjali OneDrive vms kausta koondamine ja jagamine. Esitusplatvorm Genial.ly vms: interaktiivsed esitlused (animatsioonid, kihiti lehed, videod, lingid). Lõiming ettevõtlusõppega: äriplaani esitlemine. Blogi loomine ja esimese blogipostituse kirjutamine (teema valik, tekst vähemalt 3 lõiku, vähemalt 2 fotot, refleksioon). Loovtöö ettevalmistus: inspiratsiooni otsimine kooli loovtööde arhiivist, OneDrive isikliku loovtöö kausta loomine.

	Programmeerimine. Õpilane: mõistab algoritmi mõistet ja kasutab mängulises arenduskeskkonnas põhilisi programmeerimiskäsklusi.	Programmeerimine. Algoritm: mõiste, harjutused. Programmeerimiskeskond, nt Scratch: spraitide ja taustade loomine, helindamine, tsükliid, tingimuslaused. Harjutused nt studio.code.org/hoc/2 platvormil; blockstopython.com .
		Praktilised tööd ja IKT. Olenevalt teemast ja võimalustest toimub õppetöö läbi praktiliste väljundite, lõimingu ja erinevate meetodite: praktiliselt rakendatavad projektid (nt õpilasele endale vajalike juhendvideote vms loomine; kooli sündmustele kutsete vormistamine; kooli veebilehele või õpilasesinduse projektide jaoks meediamaterjali loomine jms), külalistunnid, interaktiivsed õppevahendid, lõiming erinevate õppeainetega, nt inglise keel, eesti keel, matemaatika, loodusõpetus. Võimalusel toimuvad külalistunnid, nt droonide õpituba või Tartu Ülikooli tudengite meediatöötuba. Õppetöös kasutatakse nii süle- kui lauaarvuteid, alates 4.-5. klassist ka nutitelefone ja võimalusel tahvelarvuteid. Olenevalt teemast ja võimalustest tutvustatakse ka teisi IKT vahendeid.

ÕPPEAINE NIMETUS	ETTEVÕTLUSÕPETUS
ÕPPEAINE KIRJELDUS	Ettevõtlusõpetus annab ülevaate ettevõtte toimimisest ja ettevõtluse tähtsusest ühiskonnas. Õppeaine aitab paremini mõista inimtegevuse ja keskkonna vastastikuseid seoseid ning ressursside nappust. Õpilastes kujundatakse ettevõtluspädevust enesejuhtimise, loova mõtlemise ja ettevõtluskeskkonnas tegutsemise kaudu. Õppeaine on tihedalt lõimitud matemaatika, geograafia, ajaloo, ühiskonnaõpetuse ja inimeseõpetusega.
	TEADMISED, OSKUSED JA HOIAKUD

I KOOLIASTE	Õpilane: mõistab koostöö olulisust ja seda, kuidas inimesed töötavad ühise eesmärgi nimel; teab, mis on raha ja miks on oluline säästmine; oskab eristada vajadusi ja soove; tunneb raha väärtust ja tarbija rolli; oskab teha lihtsat meeskonnatööd; kirjeldab erinevaid ameteid; oskab nimetada oma tugevusi ja huvisid; osaleb lihtsates ettevõtlikes tegevustes ja klassiprojektides.
II KOOLIASTE	Õpilane: tunneb ettevõtluse ja majanduse põhialuseid; mõistab raha ringlust, säästmise vajalikkust ja eelarvestamist; oskab meeskonnatöös vastutust võtta; tunneb töömaailma, erinevaid ameteid ja ettevõtja rolli; mõistab nõudluse-pakkumise seoseid; tunneb riigi eelarve ja maksuliikide põhimõtteid; mõistab vastutustundliku ettevõtluse ja keskkonnateadliku tarbimise tähtsust; oskab kirjeldada ettevõtte loomise samme ja koostada lihtsat äriplaani.
III KOOLIASTE	Õpilane: oskab koostada ja esitleda äriplaani; arendab äriideid ja loob prototüüpe; oskab kirjeldada toodet/teenust ja selle väärtust; määratleb sihtrühma ja analüüsib konkurentsi; koostab reklaame ja valib sobivaid turunduskanaleid; koostab lihtsa finantsplaani ja hindab kasumlikkust; oskab ideid argumenteeritult esitleda ja kaitsta; arendab loovust, algatusvõimet ja ettevõtlikku mõtteviisi.
	ÕPITULEMUSED
	ÕPPESISU

		<i>sh praktilised tööd, õpiprojektid, õppetegevus väljaspool klassiruumi, kogukonnapraktika vm õppetegevused</i>
3. klass (17 tundi)	Õpilane: • oskab nimetada oma tugevusi ja huvisid • oskab teha koostööd ja jagada ülesandeid • eristab soove ja vajadusi • teab, milleks raha kasutatakse • osaleb lihtsas ettevõtmises ja mõistab meeskonnatöö olulisust	Ettevõtlik mõtteviis: • Mina ja minu tugevused (eneseanalüüsi tööleht, huvide kaart, digitutvustus) • Koostöö ja suhtlemine (rollimängud, ühisplakat) Ettevõtluse alused: • Soovide ja vajaduste eristamine (sorteerimismäng, arutelu) • Raha ja selle kasutamine (rahateemaline lauamäng, eelarve, rahapäevik) Ettevõtlik tegutsemine: • Väikeprojekt / klassi miniettevõtmine (minimess, toote idee esitlus)
5. klass (17 tundi)	Õpilane: • tunneb oma valla ettevõtteid ja omavalitsuse rolli • oskab selgitada ettevõtja rolli ja vajalikke oskusi • mõistab tootmise põhiküsimusi • mõistab raha funktsioone ja liike • teab piiratud ressursside olemust • oskab töötada meeskonnas ja tunneb erinevaid elukutseid	Ettevõtluskeskkond: • Kohalike ettevõtete kaardistamine • Ettevõtja isikuomadused Tootmine ja raha: • Tootmise põhiküsimused, tarbijauuring • Raha ajalugu, liigid, säästmine • Eelarve koostamine Meeskonnatöö ja elukutsed: • Elukutsekaarditöö, koostöömängud
6. klass (35 tundi)	Õpilane: • mõistab avaliku sektori ülesandeid • tunneb riigi eelarvet ja maksuliike • tunneb erinevaid majandussüsteeme • mõistab nõudluse-pakkumise seost	Avalik sektor: • Riigi roll majanduses, eelarve, maksud • Majandussüsteemid – võrdlustabel, esitlus • Nõudlus ja pakkumine – simulatsioonimäng turul

	• mõistab ettevõtja vastutust ühiskonna ees • teab, mis on ettevõtlus; eristab ettevõtjat ja palgatöötajat • oskab kirjeldada ettevõtte loomise samme • tunneb kohalikke ettevõtteid ja erinevaid ameteid	Tootmine ja vastutustundlik ettevõtlus: • Liinitöö simulatsioon, õiglase kaubanduse näited Ettevõtluse olemus: • Ettevõtja vs palgatöötaja (• Lihtsa äriplaani koostamine • Töökuulutuse koostamine, elukutsekaardid
7. klass (35 tundi)	Õpilane: • oskab selgitada äriplaani eesmärki ja ülesehitust • oskab kirjeldada toodet/teenust ja selle kasulikkust • oskab arendada ideed ja luua prototüübi • oskab määratleda sihtrühma ja analüüsida konkurente • oskab koostada reklaami ja valida turunduskanaleid • oskab koostada lihtsat finantsplaani • oskab oma äriplaani esitleda ja põhjendada	Äriplaani koostamine: • Äriplaani struktuur • Toote/teenuse kirjeldus, väärtuspakkumine • Idee arendamine ja prototüübi loomine Turuanalüüs ja turundus: • Sihtrühm, konkurents, SWOT-analüüs • Reklaami loomine turundusplaani Finantsplaani ja esitlus: • Eelarve koostamine hinnakalkulatsioon • Äriplaani esitlemine

ÕPPEAINE NIMETUS	VÕRU KEELE PESA
Tunde nädalas	3. klassis 1 tund
ÕPPEAINE KIRJELDUS	I kooliastme 3. klassis õpitakse võrukeelset aabitsaõpet (17 t). Võrukeelne aabitsaõpe koosneb võru keele algõppest ja lugemisõpetusest Võru keel (murre) on ajaloolise Võrumaa traditsiooniline rahvakeel, mis lõuna-eesti keele ühe osana on olnud 17. sajandi keskelt kuni 19. sajandi keskpaigani kasutusel kohaliku kiriku- ja koolikeelena. Ajalooline Võrumaa moodustub nüüdsest Võru, Põlva ja osaliselt Valga ning Tartu maakonnast, millesse kuuluvad kunagised Karula, Hargla, Kanepi, Urvaste, Rõuge, Põlva, Räpina ja Vastseliina kihelkonnad. Ajaloolisel Võrumaal on Eesti muude piirkondadega võrreldes tunduvalt paremini säilinud traditsiooniline keelekasutus, kombestik ja omakultuur. Õppeaine annab õpilastele teadmisi võru keele ja kultuuriloo, oma kodupaiga ja –kihelkonna kohta, suurendab austust varasemate põlvkondade kogemuste vastu ja vastutustunnet kodupaiga tuleviku suhtes ning aitab kaasa võru keele ja kultuuri säilitamisele. Oluline on arendada noorema põlvkonna oskust kohalikku keelt kuulata, kõnelda, lugeda ja kirjutada (kommunikatiivsed oskused). Õppesisu on jagatud erinevateks teemavaldkondadeks: võru keele eripära, rahvaluule, kombestik, uskumused, tähtpäevad, rahvalaulud jms.
	TEADMISED, OSKUSED JA HOIAKUD
I KOOLIASTE	Õpilane: * väärtustab võru keelt; * tunneb algsõnavara ja mõistab lihtsamat võrukeelset kõnet; * püüab rahuldavalt omandada võrukeelset hääldust; * oskab lugeda võru kirjaviisis kirja pandud teksti; * oskab kõneteemade ulatuses ennast võru keeles rahuldaval tasemel väljendada.

	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU <i>sh praktilised tööd, õpiprojektid, õppetegevus väljaspool klassiruumi, kogukonnapraktika vm õppetegevused</i>
3.klass	Üldised õpitulemused Õpilane -eristab võru keele häälikuid kõnes ja oskab neid üles märkida; -oskab võru keele kirjakeelest erinevaid häälikuid arusaadavalt hääldada; -saab aru võrukeelsetest korraldustest ja tööjuhenditest; -saab õpitud sõnavara ulatuses aru võrukeelsest kõnest; -oskab rahuldavalt lugeda võrukeelset teksti; -oskab lihtsamatele võrukeelsetele küsimustele vastata ja ise lihtsaid küsimusi moodustada; -oskab kõneteemade piires ennast võru keeles arusaadavaks teha; -oskab peast mõnda vabalt valitud võrukeelset luuletust ja rahvalaulu; -teab mõnda võrukeelset muinasjuttu või muistendit; -oskab kirjutada võrukeelseid sõnu ja lauseid.	Kuulamine *Võrukeelse kõne (õpetaja, hea kodumurde kõneleja, vanavanemate kõne, lindistatud võrukeelne tekst) kuulama õppimine ja sellest aru saamine. *Kaasõpilaste kõne ja ettelugemise kuulamine ning kuuldu mõistmine. Õpetaja võrukeelsete korralduste kuulamine ja kuulamisülesannete täitmine. *Võrukeelsete laulude, luuletuste, muinasjuttude, lühitekstide kuulamine. Kõnelemine *Õpetaja võrukeelsetele küsimustele lühidalt vastamine kõneteemade ulatuses. Etteloetud teksti kordamine. * Küsimuste moodustamine. * Kahekõnedes, rollimängudes ja lühinäidendites osalemine. * Teretamine ja hüvastijätmine. * Palumine, tänamine, vabandamine. Andmine ja vastuvõtmine. * Tee või aadressi küsimine ja juhatamine. Ostmine ja müümine. Suhtlemine loodusega. Tänamine ja palumine. Lugemine * Võrukeelse teksti häälega ja endamisi lugema õppimine. * Võrukeelse luuletuse ilmekas lugemine. * Kirjalike tööjuhiste lugemine ja mõistmine õpetaja abiga. Kirjutamine * Üksikute sõnade ja lausete kirjutamine. Lünkteksti tegemine ja võrukeelsete harjutuste täitmine. * Ristsõnade lahendamine. * Pildile selgitavate sõnade ja lausete lisamine. * Lihtsate lühikeste lausete moodustamine sõnastiku abil. * Kirjakeelsetele sõnadele kõneteemade ulatuses võrukeelsete vastete leidmine ja vastupidi. * Lihtsate tõlkelausete koostamine (õpetaja või sõnastiku abiga). Muud õppetegevused * Võrukeelsete liikumis- ja laulumängude mängimine.

		* Lihtsate rahvalaulude laulmine. * Valmistumine võrukeelseteks esinemisteks kooli üritustel. Hääldusoskused. Häälik ja täht; võru keele häälikute ja häälikuühendite hääldamine. Keeleteadmised. Häälik ja täht. Võru keele häälikud ja nende märkimine võru-setu kirjaviisis: q (larüngaalklusiil), y (kõrge õ), pehmendusmärk´, ts ja ds. Ainsus ja mitmus. Asesõnad: maq, saq, timä, miiq, tiiq, nimäq. Küsisõnad: kon, määne, minkperäst, ku pall'o. Tagaeitus (olõ_i, olõ_s, naka_ai naka_i 'ei hakka', putu_us putu_s 'ei puutunud') Tegusõnad. Tekstid. Võrukeelne rahvalaul: lastelaulud, laulumängud, liisusalmid, tähtpäevalaulud. Muinasjutud ja muistendid. Vanasõnad, mõistatused. Luuletused, lühijutud, kahekõned, lühinäidendid. Võrukeelne omalooming. Kõnearendus- ja lugemisteemad.
--	--	---

ÕPPEAINE NIMETUS	KOHALUGU	
ÕPPEAINE KIRJELDUS	Kodukoha lugu ühendab teadmisi ajaloo, loodusõpetusest, geograafiast ja kultuuripärandist. Õpilased uurivad oma kodukoha kujunemist, eluolu ja kultuurilisi eripärasid, arendades seeläbi ajaloolist mõtlemist ning sidudes teadmisi erinevatest valdkondadest. Aine tugevdab õpilase identiteedi- ja kuuluvustunnet ning seob kodukoha loo Eesti ja maailma arengulooga. Lüllemäe Põhikoolis keskendub õppeaine Lüllemäe vahetule ümbrusele ja Vana-Võromaale, mis on unikaalse kultuuripärandiga piirkond ning pakub otseseid õppekogemusi kõigi teemade läbimisel.	
	TEADMISED, OSKUSED JA HOIAKUD	
II KOOLIASTE (5. kl)	Õpilane: • tunneb oma kodukoha ajalugu ja kultuuripärandit muinasajast tänapäevani • oskab kasutada erinevaid infoallikaid (kaardid, raamatud, intervjuud, digiallikad) • suudab koostada ja esitada ülevaateid ning esitlusi • väärtustab oma kodukohta ning suhtub lugupidavalt kultuurimälestistesse ja traditsioonidesse • oskab kaardil leida oma kodukoha, nimetada naaberkülasid ja ajaloolisi objekte • oskab käituda kirikus ja kalmistul • tunneb vähemalt ühte kohalikku tuntud isikut ja oskab rääkida tema elust ja tähtsusest	
	ÕPITULEMUSED	ÕPPESISU <i>sh praktilised tööd, õpiprojektid, õppetegevus väljaspool klassiruumi, kogukonnapraktika vm õppetegevused</i>
5. klass	Kodukoha kujunemine ja jääaeg • Teab kodukoha looduse ja elukeskkonna kujunemist jääajast tänapäevani. • Jutustab kodukoha nimilegendid. • Tunneb jääaegset reljeefi ja oskab seda looduses märgata. Muinasaeg	Kodukoha kujunemine Jääaeg, inimasustus, nimelegendid. • Kaarditöö: Lüllemäe asukoht kaardil, naaberkülad. • Legendi kirjutamine ja illustreerimine. • Digiesitlus: kodukoha tutvustus. Elu algus ja muinasaeg

	• Teab elukorralduse arengut muinasaja alguseni. • Nimetab esimesi asulaid ja elamistüüpe. • Tunneb vanu esemeid, joonistab muinasküla plaani. • Mõistab vabadusvõitluse olulisust. Mõisakultuur ja ajalugu • Teab mõisate tähtsust ja linnade teket. • Selgitab kaubanduse arengut ja elukorralduse muutust. • Seostab mõisaid lähiümbruse ajalooga. Haridus ja kirik • Koostab ülevaate Lüllemäe kooliloost. • Oskab käituda kirikus ja kalmistul. • Tunneb põhilisi kirikukultuuri ja kalmistukombeid. Rahvakalender ja kombed • Teab vähemalt viit tähtpäeva ja nendega seotud kombeid. • Jutustab oma pere traditsioonist. • Seostab tähtpäevi looduse märkide ja aastaringiga. Koduvalla tundmine • Oskab leida kodukoha kaardil; nimetab naaberkülasid. • Nimetab vähemalt kolme ajaloolist objekti piirkonnas. • Oskab rääkida vähemalt ühest tuntud kohalikust inimesest.	• Koobaselamine, vaikülad, jahipidamine, korilus, metallitöö. • Joonis elamisest koopas, tööriistade tutvustamine. • Muinasküla makett (rühmatöö, looduslikud materjalid). Mõisakultuur • Mõisate teke, ümberkaudsed mõisad, elukorralduse muutus. • Mõisate kaardistamine Haridus ja kirik • Koolide asutamine, kirikukultuur, kalmistukultuur. • Külustus: Lüllemäe kirik – kirikuehitus, sisustus, kombed. Lüllemäe kalmistu – kalmistukultuur, käitumine Rahvakalender • Tähtpäevad, looduse märgid, kombe tähendus. • Tähtpäevade tähistamine klassis (jõulud, jaanipäev, mardipäev vm). • Pere traditsiooni esitlus digitaalselt. • Aastaringi koostamine. Koduvalla tundmine • Kaarditöö, külad, ajaloolised objektid, tuntud inimesed. • Matk koduvallas: objektide vaatlus ja kaardistamine. • Tuntud isiku lugu digitaalselt (esitlus või lühivideo). • Kohtumine Karula Muinsuskaitse Seltsiga ja nende tegemistega.
--	---	---