

Valikaine „Tähetund”

1. KLASS.....	2
2. KLASS.....	3
3. KLASS.....	5
4. KLASS.....	7

Tähetunni õpetusega taotletakse, et õpilane:

- 1) väärtustab ja austab oma kooli ja kõiki kooli töötajaid,
- 2) mõistab kooli traditsioonide ja ühtsete kokkulepete täitmise olulisust,
- 3) julgeb olla uudishimulik, loov ja koostööaldis,
- 4) teab oma eale kohaselt raha tähtsust, väärtust ja olulisust,
- 5) tutvub programmeerimise algtõdedega,
- 6) julgeb end selgelt väljendada,
- 7) oskab esmatasandil oma aega planeerida,
- 8) oskab välja tuua oma tugevusi,
- 9) julgeb suurelt unistada ja teab, mida oma unistuse täitumiseks teha,
- 10) teab, mida tähendab ettevõtlik inimene,
- 11) teab kohalikke ettevõtteid.
- 12) võtab osa kooli- ja/või klassikaaslaste poolt korraldatud üritustest (sõbrapäeva laat, klassiõhtu jms)

1. KLASS

1. klassis on kokku 3 kursust, kõik kursused annab oma klassi klassiõpetaja. Õppeaasta lõpuks läbib iga õpilane 3 kursust. Iga kursus kestab 10 tundi (varuks jääb 3 tundi).

Olen hariduse koolipere liige

Üldised eesmärgid:

- sotsiaalsete oskuste arendamine läbi mänguliste ja praktiliste tegevuste;
- turvatunde tekitamine;
- abistamine koolieluga kohanemisel.

Teema läbimisel õpilane:

- selgitab salasõna turvalisuse nõudeid;
- teab talle vajalike ruumide asukohti, orienteerub koolis;
- teab, kes on kooli direktor, infosekretär, meditsiiniõde, raamatukogu töötajad;
- teab, kelle käest abi paluda, kui on mure;
- tunneb ennast koolikeskkonnas turvaliselt;
- teab, et koolis tuleb kanda koolivormi, kantakse tekit, koolil on oma hümn, lipp;
- teab, mida on kujutatud kooli logol;
- on tutvunud kooli kodukorraga;
- koostöös klassikaaslastega on loonud klassi reeglid;
- tunneb rõõmu liikumisest;
- arvestab koolipere teiste liikmetega, on viisakas koolilaps;
- teab, kuidas klassiga koos käituda õppekäikudel, evakueerumisel.

Õppesisu

Kooliga ja õpilase jaoks oluliste inimestega tutvumine. Kooli sümbolika, kodukord. Klassi reeglite koostamine. KiVa kooli ja Liikuma kutsuva kooli programmide tutvustamine. Kõikide koolipere liikmete väärtustamine. Kooli ümbrusega tutvumine. Majast evakueerumise harjutamine.

Olen rahatark

Üldine eesmärk:

- eakohaste põhiteadmiste õpetamine, tagamaks arukate otsuste tegemise rahaasjades.

Teema läbimisel õpilane:

- teab, mis ametid on tema pereliikmetel;
- mõistab, mis on töötasu, palk;
- tunneb eurosid (paberraha, mündid, sendid);
- oskab teha lihtsamaid rahatehinguid (kooli üritus, laat, ekskursioon);
- teeb vahet vajadustel ja soovidel;
- oskab hindu võrrelda (odavam-kallim);
- abivajajate märkamine;
- heategevuse mõistmine;
- mardi- ja kadripäeva kombestikuga tutvumine;
- mõistab investeerimise tähendust.

Õppesisu

Raha väärtus. Ametid. Palk. Rahaühikud. Kogumine. Kulutamine. Annetamine. Annid.

Olen andekas maailmaavastaja**Üldine eesmärk:**

- elus- ja tehismaailmaga tutvumine;
- koolilähedane õuesõpe;
- programmeerimise algtõdede õpetamine.

Teema läbimisel õpilane:

- teab ja oskab nimetada vähemalt kuute kooliümbruse taime;
- tunneb programmeerimise aluseid;
- loob ise kaaslasel õpiülesande.

Õppesisu

Õppekäigud kooli lähiümbruses, tutvumaks sealse taimestikuga. Programmeerimine, kasutades Bluebot põrandarobotit.

2. KLASS

2. klassis on kokku 3 kursust. Iga klass läbib kõik kursused rotatsiooni korras.

A klass: esinemisjulgus, ideest teostuseni, ajaplaneerimine.

B klass: ajaplaneerimine, esinemisjulgus, ideest teostuseni.

D klass: ideest teostuseni, ajaplaneerimine, esinemisjulgus.

Iga kursus kestab 10 tundi (varuks jääb 3 tundi).

Olen esinemisjulge**Üldised eesmärgid:**

- esinemisjulguse arendamine,
- esinemisärevuse maandamine,
- oma hääle tundmine ja selle valitsemine.

Teema läbimisel õpilane:

- oskab kasutada oma häält;
- oskab oma häält hoida;
- õpilane analüüsib enda kui esineja positiivseid ja negatiivseid külgi;
- julgeb enesekindlalt esineda isegi siis, kui tunneb end seesmiselt ebakindlalt,
- oskab rakendada õpitud võtteid.

Õppesisu

Mina ja minu hääl. Hääle tervis. Hääleaparaat ja diktsioon. Mõjuv esinemine. Heli ja kõla. Sõna ja vägi.

Olen oskuslik ajaplaneerija

Üldised eesmärgid:

- Anda ülevaade ajaplaneerimisest;
- oma ajakasutuse hindamine;
- nädalaplaani koostamine.

Teema läbimisel õpilane

- õpilane analüüsib oma ajakasutust
- õpilane analüüsib oma tegevuste tähtsust
- oskab luua nädalaplaani
- mõistab, miks on vaja hoida tasakaalu
- mõistab ajaraiskamise tähendust

Õppesisu

Aeg ja selle kasutamine. Kuhu kaob aeg? Miks on vaja aega planeerida? Tegelik ja ideaalne ajakasutuse võrdlemine/analüüsimine. Ajaraiskamine. Tegevuste tähtsustamine. Tasakaalu leidmine. enda nädalaplaani koostamine.

Olen oma unistuste täide viija ehk ideest teostuseni

Üldised eesmärgid:

- oskab välja tuua oma tugevusi ja põhivajadusi,
- teab, kuidas õppida ja miks õppimine on unistuse täideviimiseks oluline,
- julgeb suurelt unistada ja teab, mida oma unistuse täitumiseks teha,
- teab, mida tähendab ettevõtlik inimene ja ettevõtte.

Teema läbimisel õpilane:

- Oma tugevuste ja põhivajaduste kaardistamine.
- Teadmine oma aju (ja seega võimaluste rohkuste) suurest potentsiaalist.
- Oma unistuste visualiseerimine, selle teostamiseks vajaliku kaardistamine, mõttekaardi koostamine. Tööleht “Minu hobiaid”, tööleht “Mulle meeldib tegutseda ...”
- Soov või vajadus - tööleht.
- Arveldamine- tööleht.
- Usaldus -tööleht “Minu tähtsad inimesed”.
- Tundi külastab kohalik ettevõtja.
- Ühe ettevõtte külastus

Õppesisu

Sissejuhatus kursusesse. Minu tugevused ja põhivajadused. Kuidas aju õpib - Jaan Aru videoloeng. Minu hobid ja unistus(ed) ja mida nende teostamiseks teha, milliseid oma tugevusi oma unistuse täideviimiseks kasutada saan, millised inimese põhivajadused peavad täidetud olema, et oma unistuse täideviimiseks keskenduda. Soov või vajadus. Soovide ja vajaduste põhjused, tegutsemine nende täitumiseks. Kes ja kuidas saab sind toetada sinu unistuse täideviimisel. Kuidas elus jõuda oma eesmärgini? Usaldus. Keda ja miks saad usaldada oma unistuse täideviimiseks. Minu tähtsad inimesed. Ärivõimaluste avastamine, arveldamine, oma kodukoha ettevõttega tutvumine.

3. KLASS

3. klassis on 3 kursust: "Elu nagu mäng", "Olen ettevõtlik", "Loovus, kunst ja matemaatika", igas trimestris vahetub grupp. Õppeaasta lõpuks läbib iga õpilane 3 kursust. Iga kursus on 10 tundi (varuks jääb 3 tundi).

A klass: loovus, ettevõtlikkus, mäng

B klass: ettevõtlikkus, mäng, loovus

D klass: mäng, loovus, ettevõtlikkus

Olen loov - kunst ja matemaatika

Üldised eesmärgid:

- tutvustada erinevaid kunstnikke, kelle loomingus on tunda matemaatikat;
- loovuse arendamine läbi matemaatika ja kunsti.

Teema läbimisel õpilane:

- teab erinevaid kunstnikke, kelle teosed on seotud matemaatikaga: P.Klee, J. Johns, V. Vasarely, A. Kalder, L. da Vinci jt;
- oskab mõõta kolmnurga servade pikkusi ja jagada neid kahega; teab, kuidas ruudust saada kolmnurki. Oskab kujundada lõpmatut mustrit jälgendades Escheri meetodikat;
- oskab leida erinevaid kujutisi optilise illusiooniga piltidelt;
- kujundab ise lihtsa pildi optilise illusiooniga;
- oskab korrutustabelit kasutada loomingulisel moel ja sellest sünnib kunst;
- oskab leida tekkinud kujundite ümbermõõdu ja lihtsamate kujundite (ruut, ristkülik) pindala;
- oskab Fibonacci jada kasutades luua kunsti;
- oskab paberist luua 3-mõõtmelisi objekte;
- oskab teha zentangle-kunsti;

Õppesisu

Sissejuhatus Tähetundi. Paul Klee geomeetrilised mosaiigid. M. C. Escheri lõpmatud kolmnurgad. Möbiuse leht. Optilised illusioonid. Victor Vasarely optilised illusioonid. Vana-India ruut. Pilt punktvõrgustikul. Frank Lloyd Wrighti geomeetiline vitraaž. Kirigami. Zentangle, Rick Roberts, Maria Thomas.

Olen ettevõtlik

Üldised eesmärgid:

- ürituse planeerimise oskuste omandamine;

- eelarve koostamise õppimine;
- meeskonnatöö arendamine;
- tervisliku toitumise aluste õppimine.

Teema läbimisel õpilane

- teab tähetunni olemust;
- oskab planeerimisel kasutada visuaalset skeemi;
- mõistab rollide jaotuse tähtsust;
- oskab kasutada mindmappi tööriistana;
- mõistab eelarve koostamise vajadust;
- oskab eelarvet tabelina koostada;
- mõistab ruumi ja selle kujunduse mõju meie meeleolule;
- oskab luua kostüümi lähtuvalt peo teemast;
- oskab seletada kaaslastele mõnda vanaaegset mängu;
- oskab lähtuvalt peo stiilist koostada kutse;
- oskab kujundada plakati;
- mõistab rühmas töötamise põhimõtteid;
- teab tervislikke suupisteid;
- oskab koostada lihtsat menüüd.

Õppesisu

Tähetunni olemus, õpitavad teemad. Vastused küsimustele miks? Kes? Mis? Kuidas? Skeemi koostamine. Rollid üritusel: rühmatöö, mindmap. Joonistame osalistele rinnamärgid. Eelarve põhimõtted. Kulud-tulud. Tabeli koostamine. Kus? Kaunistamine? Kulud. Joonista ruumi kujundus. Joonista enda riietus selle peol. Parima kostüümi valimine. Vanaaegsete mängude õppimine. Mängime mängu. Kutse olulised elemendid. Kutsekaardi kujundamine. Plakati/ reklaami põhimõtted. Rühmatööna peo reklaam-plakati kujundamine. Toidupüramiid. Snäkid, joogid. Menüü koostamine.

Olen hooliv, arvestav ja seltskondlik e elu nagu mäng

Üldised eesmärgid:

- teada ja osata ise erinevaid seltskonnamänge, ringmängu laule;
- osata õpetada neid koos kaaslasega ka teistele (nt klassiõhtutel);
- tunda rõõmu liikumisest;
- osata arvestada teistega.

Teema läbimisel õpilane:

- teab tähetunni olemust;
- oskab tundi alustada ja lõpetada sõbralauluga;
- oskab antud mängu ja teab kuude nimetusi;
- teab laulusõnu (töölehtedel koju õppimiseks);
- teab laulusõnu ja oskab kaasa laulda. (töölehtedel koju õppimiseks);
- oskab olla tasa, kuigi tahaks naerda;
- oskab olla tähelepanelik;
- oskab mängida antud mängu;
- oskab olla kiire reageerija, teadmata kes on su vastasmängija;
- tunneb rõõmu liikumisest;
- oskab kaasa laulda õigete sõnadega;
- oskab liikuda õiges suunas, arvestada kaaslasega.

Õppesisu

Tähetunni olemus-arutelu. Tervituslaul ja lõpulaul “Sõber, anna käsi...”. Õpime selgeks sünnikuudega seotud liikumismängu. Kuude nimed. Tööleht-minu sünnikuu. Lõbus ringmängulaul. Pilt: milline on naljakas tädi ja kuidas ta tantsib. Rukki lõikamine, kuidas seda tehti, koos on kergem töötada ja õppida. Kaaslase otsimine ja leidmine mängus. Leht laulusõnadega-leia lehelt vana-aja asju. Mis on Sinu peres lemmiktants ja lemmikmäng. Tore ja naljakas. seltskonnamäng. Oskad tunda ära kaaslase kui ta teeb teist häält! Pilt: Joonista notsu, silmad kinni. Oskus kuulata, millal muusika katkeb. Leiame lemmikmuusika, mille järgi oleks tore liikuda. Oskus olla viisakas. Tead oma klassikaaslaste nimesid. Kujundad oma nime-tööleht. Milline oled sina kui sul on hea tuju? Kuidas sa seda välja näitad. Oskad olla ringjoonel! Õpime tantsu video järgi.

4. KLASS

4. klassis on 3 kursust, kõik kursused annab oma klassi klassiõpetaja. Õppeaasta lõpuks läbib iga õpilane 3 kursust. Iga kursus on 10 tundi (varuks jääb 3 tundi).

Olen visa ehk ellujäämine looduses

Teema läbimisel õpilane:

- tutvub “Otsi Otti” programmiga;
- omandab leia-mind-kergemini nipid;
- õpib selgeks 3 kuldreeglit (kallista puud, ole kuuldav ja nähtav, hoia sooja);
- oskab kasutada reegleid praktikas;
- oskab looduses käituda;
- tutvub Kaitseliidu tööga;
- tutvub Kodutütarde ja Noorkotkastega;
- annab esmaabi.

Õppesisu

Muinasjutt. Ohumärkide tegemine metsa all olevast looduslikust materjalist. Onni ehitamine. Lapse psühholoogilised ja füüsilised vajadused. Matkamine, prügi, telkimine, lõkke tegemine. Esmaabi. Punane Rist.

Olen uudishimulik ehk ettevõtlus minu ümber

Teema läbimisel õpilane:

- tutvub linna/valla ettevõtetega ja kohalike väikeettevõtetega;
- tutvub panga tööga;
- oskab aega planeerida;
- omab tööoskusi;
- tegeleb enesejuhtimisega;
- töötab välja strateegia raha kogumiseks;
- säästab heategevuseks raha;
- koostab reklaamlehed;
- oskab tagasisidestada üritust.

Õppesisu

Tark raha kasutamine (säästmine, teenimine ja kulutamine). Taustinfo kogumine. Pangakaardid. Sõbrapäevalaat.

Olen huviline maailmas toimuva suhtes ehk avastusõpe

Teema läbimisel õpilane:

- omandab vajalikud teoreetilised teadmised läbi kogemuse, probleemsituatsioonide
- oskab läbi kogemuste analüüsida, järeldusi ja kokkuvõtteid teha
- oskab teha koostööd lennupõhiselt
- viib läbi teadusteatri etenduse

Õppesisu

Kuum vs külm vesi. Tasakaalus purk. Staatiline elekter. Kompass. Värvide saladus. Magnetimaagia. Pigmendid. Mass. Magnetväli. Tihedus.