

## Õppeaasta 2024/2025

### Kooli valikained

<b>I kooliaste</b>		
<b>valikaine</b>	<b>tundide arv</b>	<b>õpetaja</b>
Arvutiõpetus ja robootika 2. klass	1	2.a - Karolin Kask 2.b - Karolin Kask 2.c - Karolin Kask
Arvutiõpetus ja robootika 3. klass	1	3.a - Karolin Kask 3.b - Karolin Kask 3.c - Karolin Kask
<b>II kooliaste</b>		
Loodusteaduslikud küsimused - 5. klass	1	5.a Kevin Ambos 5.b Kevin Ambos 5.c Kevin Ambos
Kodukoha lugu (lõiming ajalooga) – 5. klass	1	5.a +5.b+5.c Mariza Lillepea, Rita Rammo
Arvutiõpetus (lõiming inglise keelega) - 6. klassis	1	6.a+6.b +6.c Mägi, King, Sikk – inglise keele õpetajad Arvuti – Karolin (koostöös)
Minu õpatee 4. klassis	1	4.a – Marianne Annula 4.b – Kirke Külhallik 4.c – Merle Kärkla
Minu õpatee 5. klassis	1	5.a Liina Uusküla 5.b Mirell Viru 5.c Kirsti Kasemets
Minu õpatee 6. klassis	1	6.a Alvar Petrovits 6.b Caroline Karus 6.c Holger Bremen
<b>III kooliaste</b>		
Kodulugu inglise keeles 7. klassile	1	7.a +7.b – Kaire King, Signe Ojasalu, Renata Rohtaas – inglise keele õpetajad 7.c/8.1 – Helena Lahi
Minu õpatee 7. klassis	1	7.a Raili Rohula 7.b Janika Holmberg 7.c/8.1 – Karin Mägi
Minu õpatee 8. klassis	1	8.a Maarja Pöder 8.b Sirje Eirand 8.c Karl Meos 8.d Kaire King
Minu õpatee 9. klassis	1	9.a Renata Rohtaas 9.b Signe Ojasalu 9.c/9.1 Kai Tamm

## II kooliastme VALIKAINED (iga õpilane valib ühe aine) 2024/2025

<b>Valikained 4. klassis:</b>	
Rahatarkus (max 9)	Kadi Murakas
Rahvatants (max 16)	Ebe Abner
Informaatika (digitaalne ohutus, kood, digikunst) (max 9 õpilast)	Karolin Kask
Loen ja mõistan (max 8 õpilast)	Mirell Viru
<b>Valikained 5. klassis:</b>	
Informaatika (digihügieen, programmeerimine, digimeedia) (max 13 õpilast)	Karolin Kask
Rahatarkus (max 18)	Kadi Murakas
Loen ja mõistan (max 16 õpilast)	Mirell Viru
Liikumismängud (max 12 õpilast)	Kirke Külmhallik
<b>Valikained 6. klassis:</b>	
Informaatika (digihügieen, programmeerimine, digimeedia) (max 13 õpilast)	Karolin Kask
Rahatarkus (max 23)	Kadi Murakas
Loen ja mõistan (max 20 õpilast)	Mirell Viru

### Valikainete lühitutvustused

#### Rahatarkus

Rahatarkuse valikaine annab õpilastele võimaluse õppida raha kasutamise ja säästmise põhitõdesid ning arendada häid harjumusi tulevaseks eluks. Tunnis arutleme, kuidas targalt eelarvet koostada, tutvume erinevate maksevahenditega ja räägime sellest, miks on oluline mõelda säästmisele. Läbi põnevate ülesannete ja mängude saavad õpilased praktilisi oskusi, mida saab igapäevaelus kasutada. Tule ja õpi, kuidas oma rahaasju targalt korraldada!

#### Informaatika

Informaatika - riikliku õppekava alusel. 5 ja 6 kl teemad justkui kattuks, aga on erinevate materjalidega.

##### Informaatika 4. kl

##### Teemad: Digitaalne ohutus, kood ja digikunst.

Informaatika 4.kl teemades tutvume, kuidas turvaliselt digitaalseid seadmeid kasutada, mis on kood ja miks see on programmeerimiseks oluline ning loome digitaalsete

vahenditega kunsti. Hinded (AR/MA) on praktiliste tunnitööde eest, kodutöid ei jää.  
Kasutame digiõpikut.

Hindamine, tunnis tehtud praktilised ülesanded:

Hinne "AR" - 100-50%

Hinne "MA" - 49 –0%

### **Informaatika 5. kl. Teemad: Digihügieen, programmeerimine ja digimeedia.**

Digihügieeni teemades käsitleme, kuidas kasutada turvaliselt digitaalseid seadmeid, kuidas suhelda internetis ning hoida enda vaimset ja füüsilist tervist. Lahendame lihtsamaid programmeerimisülesandeid ning õpime, kuidas luua programmi. Digimeedia teemas tutvume võimalustega, kuidas luua erinevaid teoseid ja mis tingimustele neid jagada võib.

Hinded (AR/MA) on praktiliste tunnitööde eest, kodutöid ei jää.

Hindamine, tunnis tehtud praktilised ülesanded:

Hinne "AR" - 100-50%

Hinne "MA" - 49 –0%

### **Informaatika 6. kl. Teemad: Digihügieen, digimeedia ja programmeerimine.**

Digihügieeni teemades käsitleme, kuidas kasutada turvaliselt digitaalseid seadmeid, kuidas suhelda internetis ning hoida enda vaimset ja füüsilist tervist. Digimeedia teemas tutvume võimalustega, kuidas luua erinevaid teoseid ja mis tingimustele neid jagada võib. Programmeerimise osas meenutame, kuidas luua programmi ja lahendame programmeerimisülesandeid.

Hinded (AR/MA) on praktiliste tunnitööde eest, kodutöid ei jää.

Hindamine, tunnis tehtud praktilised ülesanded:

Hinne "AR" - 100-50%

Hinne "MA" - 49 –0%

### **Liikumismängud (5. klass)**

Liikumismängude tunni eesmärgiks on edendada õpilaste kehalist aktiivsust ja arendada sotsiaalseid oskusi, pakkudes neile võimalust kogeda rõõmu liikumisest ja meeskonnatööst. Tunnis keskendutakse erinevate uute kui ka vanemate liikumismängude mängimisele, kus õpilased saavad arendada näiteks kiirust, vastupidavust kui ka koordineerimist. Lisaks julgustatakse õpilasi loovalt mõtlema ja ise mängu looma. Liikumismängude kaudu õpivad õpilased suhtlemist ja üksteisega arvestamist.

### **Loen ja mõistan**

Selle valikaine eesmärgiks on toetada õpilaste teadlikkust lugemise protsessist ja lugemisstrateegiast, harjutada strateegiate kasutamist ning õppida oma õppeprotsessi eesmärgistama ja hindama. Õppeprotsessis kasutame rühmatöö meetodit ning õpime nelja olulist lugemisstrateegiat: ennustamist, küsimuste esitamist, selgitamist ja kokkuvõtte tegemist. Õppetunnid on mängulised ja põnevad ning aitavad sul saada paremaks lugejaks ja iseseisvaks õppijaks.