

HUVITUNNI AINEKAVA

Klassid: 1. – 4.

Pilliõpe

Robotika

Keeleõppemängud

Kodulugu

Tantsuline liikumine, loov-ja seltskonnamängud, rütmika elemendid

Praktiline loodus

Pilliõpe

Eesmärgid:

1. innustada õpilasi osalema pillimängus ja laulmises
2. julgustada ja toetada laste loomingulist eneseväljendust
3. süvendada õpilase isiklikku suhet muusikaga
4. omandada oskusi ja teadmisi üksi ning koos musitseerimiseks
5. tõsta õpilaste enesehinnangut
6. arendada suhtlemis- ja koostööoskust, üksteise kuulamise oskust, ühtekuuluvustunnet, sallivust, paindlikkust

Õppesisu:

Jaotatakse 7 õppetunni peale (vastavalt grupi varasematele oskustele ja võimekusele):

- Muusikaklassis olemasoleva pillipargiga tutvumine. Pillide nimed ja mängutehnilised eripärad. Rütmipillide kasutamine aastaajale või kalendripühadele vastavate lihtsamate lastelaulude saateks.
- Improvisatsioonilised laulumängud kõlaplaatide saatel (nt R. Pajusaar „Üks helevalge tuvi“, omaloomingulised laulumängud)
- Väikekandle I ja V mänguvõttega tutvumine, ühe või teise võtte kasutamine omaloominguliste laulukeste saateks.
- Väikekandle mänguvõtete harjutamine – akordide (I ja V) vahetamine laulude saatmisel. Algul harjutused kehapillil, siis väikekandlel.
- Väikekandle IV mänguvõttega tutvumine. I, V ja IV akordi kasutamine lihtsamate laulude saateks.

- Akordide vahetamise kiiruse treenimine erinevate laste- ja omaloominguliste laulude saatmisel.
- Loovustunnis õpitud laulukeste saatmine mitmekesise pilliansambliga – kõlaplaadid, rütmipillid, väikekandled.

Õpitulemused:

Õpilane:

1. kasutab rütmipille, kõlaplaate ja väikekannelt lihtsates laulude kaasmängudes
2. loob ise kaasmänge, saateostinaatosid, rütmilis-meloodilisi improvisatsioone vastavalt oma võimetele
3. naudib võimetekohast musitseerimist ja ansamblimängus osalemist
4. püüab arvestada ansamblimängus kaaslastega

Robotika

Eesmärgid

Tutvustada õpilastele robotite ehitamist ja programmeerimist Lego EV3 põhjal.

Õppesisu

Robotite põlvkonnad

Roboti programmeerimine kasutades Lego EV3 robotika komplekte

Ülesande lahendamine

Õpitulemused

Õpilane:

- 1) oskab programmeerida Lego EV3 robotit;
- 2) oskab nimetada erinevaid robotite põlvkondi;
- 3) on lahendanud kasutades Lego EV3 robotika komplekti etteantud ülesande.

Keeleõppemängud

I-II klass III- IV klass interaktiivsed keeleõppemängud

Õppemäng sisaldab palju mängulisuse elemente ning nõuab õpilaselt intellektuaalset pingutust, vaimset

tööd. Samas võimaldab õppemäng kasutada suulist ja kirjalikku keeleoskust, õpetab suhtlema ja ennast

väljendama, soodustab emotsioonide arengut, kujundab enesekontrolli oskusi ning tahet (reeglitest kinnipidamist) ja arendab analüüsivõimet.

Eesti keele õpetamine ja olemasolevate teadmiste kinnistamine läbi mängulise tegevuse.

Luu pingevaba, turvaline keskkond kus kasutatakse õppima innustavaid õppemeetodeid läbi mängu.

Kus on toimiv koostöö –õpetajate ja laste vahel.

Õpetamise eesmärgid:

- teab ja tunneb tähenimetusi
- oskab etteantud sõnu poolitada ja silbitada
- oskab eristada häälikute pikkust sõnades, on tähelepanelik
- oskab moodustada õige käändsõnavormi
- oskab moodustatud sõnade õigekirja
- oskab määrata hääliku asukohta sõnas
- arendab reageerimiskiirust
- arendab koostöö- ja paaristööoskust
- arendab loovust

Kodulugu

Eesmärgid

- 1) Tutvustada oma kodukoha ajalugu ja kultuuriväärtusi, kohalikke looduslikke vaatamisväärsusi, matkaradu.
- 2) Tutvustada kohalikku murret ja selle eripära, kombestikku, vanasõnu, kõnekäände, pärimuslugusid, käsitööd ja rahvarõivaid.

Õpitulemused

Õpilane:

- 1) tunneb huvi rahvakultuuri vastu;

- 2) mõistab, et meil on oma rahvuskultuur;
- 3) tunneb ära rahvalaulu ja rahvamuusika;
- 4) teab mõnd muinasjuttu, muistendit, mõistatusi ja vanasõnu, oskab neid teistele jutustada ja esitada;
- 5) oskab vähemalt üht mulgi keelset luuletust;
- 6) teab rahvuslikku/kohalikku sümboolikat;
- 7) oskab rääkida oma perekonnast ja kodust;
- 8) teab rahvakalendri olulisemaid tähtpäevi ja nendega seotud kombeid (uusaasta, vastlapäev, lihavõtted, suvistepäev, jüripäev, jaanipäev, mihklipäev, hingedepäev, mardipäev, kadripäev, jõulud jne);
- 9) tunneb ära Halliste kihelkonna rahvariided.

Õppesisu

Õpetegevust kavandades ja korraldades:

- 1) lähtutakse õppekava alusväärtustest, üldpädevustest, õppeaine eesmärkidest ning toetatakse lõimingut teiste õppeainete ja läbivate teemadega;
- 2) kasutatakse erinevaid õppemeetodeid, sh aktiivõpet: arutelud, õppekäigud
- 3) laiendatakse õpikeskkonda: kodukoha sotsiaalne, tehis- ja looduskeskkond.

Mina ja kodumaa, rahvakalendri tähtpäevad ja kombed.

Mulgi vald: Mulgi valla külad; valla sümbolid ja traditsioonid; volikogu ja vallavalitsus.

Abja-Paluoja ümbruse valla legendid ja muistendid.

Hariduselu Abja-Paluoja ümbruses ja Abja Gümnaasiumi ajalugu.

Tuntud inimesed Abjas. Abja muuseum.

Mulgimaa: ajalugu, kihelkonnad, mulgi keel (mulgikeelne ajaleht „Ütsainus Mulgimaa”),

Mulgi taluhäärber (arhitektuur).

Mulgimaa: rahvarõivad, kombed ja pärimused, mulgi toit.

Mulgi Ukuvakk.

Mulgimaa käsitöö.

Mulgi savikoda/ Kääriku käsitöötalu Heimtalis.

Tantsuline liikumine, loov-ja seltskonnamängud, rütmika elemendid

1.-4. klass

Õpetamise eesmärgid

*kõikide õpilaste võimalikult suur kaasamine tegelemaks liikumisega, arvestades nende võimeid ja arengut

*õpilane õpib kaaslastega arvestama, koostööd tegema

*arendada õpilastes loovust ja rütmilisust liikumise läbi

*arendada õpilastes kehatunnetust, koordinatsiooni ja rütmitunnet

*tutvustada enamlevinuid paaris-ja seltskonnatantse

Väärtused ja hoiakud

*Õpilane soovib olla terve ja rühikas

*õpilane tunneb tantsimisest rõõmu ning on valmis seda harrastama

*koolis kogetud liikumisrõõm soodustab huvi spordi- ja tantsusündmuste vastu, innustab õpilast neid jälgima ja neis osalema

Õppesisu(antud teemad jaotatakse 7 tunni peale)

Sissejuhatus-rütmi tunnetamine, liikumine ja koordineerimine rütmi, muusikaga.

Erinevad liikumised rütmi või muusika iseloomu vahelduses, dünaamiline liikumine
Rütmiharjutused: plaksud, jalgade rõhklöögid.

Liikumine sõõris, ringjoonel järjestikku, paarilisega kõrvuti.

Asendid ja võtted: rinnati, käevang, käed kätes, käed puusal.

Keha- mittelokomotoorsed liikumised (paigal)- painutamine, venitamine, kiikumine, tõukamine, tõmbamine, kukkumine, vajumine, tõusmine, õõtsumine, pööramine, pöörlemine jne. Keha liikumine paigal, kasutades nimetatud liikumisi. Peegli ja varju mäng, paarilise kuju ülevõtmine, kujude pausi jätmine ja liikuma lubamine.

Loovliikumise elemendid-kujutluspiltidel baseeruv liikumine, üksi, paaris, grupis.). Loovmäng „Ruumis kujundite võtmine“.

Ruum- suunad (edaspidi, tagurpidi, paremale, vasakule, üles, alla). Erinevates suundades liikumine üksi, paaris, kogu grupiga. Erinevates suundades erinevate liikumiste kasutamine (edaspidi kõnniga, tagurpidi hüpakuga, paremale galopiga jne).

Asendid paarilise suhtes-kehahoid, tantsuvõtte.

Levinumad seltskonnatantsud ja laulumängud-lihtsamad tantsuvõtted ja tantsusammud, paarilise vahetused.

Ruutumba põhisamm ja kokkutantsimine

Samba põhisamm ja kokkutantsimine

Aeglase valsi põhisamm

Kaasaegsemad tantsusammud-Macarena, Line-tantsu elemendid.

Õpitulemused

- *õpilane liigub vastavalt muusikale, rütmile, helile
- *kasutab eneseväljenduseks loovliikumise elemente
- *tantsib õpitud paaris-ja rühmatantse
- *õpilasel on arenenum tasakaalutunnetus, koordineerimine ja rütmiline
- *oskab liikudes arvestada rühmaga, paarilisega
- *õpilane saab juurde esinemisjulgest

Loovuse ainekava Praktiline loodus

Väärtused ja hoiakud

- 1) tunneb huvi looduse ja selle uurimise vastu ning kasutab julgelt loovust ja fantaasiat;
- 2) mõistab, et inimene on osa loodusest ning inimeste elu sõltub loodusest; suhtub loodusesse säästvalt;
- 3) märkab looduse ilu ja erilisust ning väärtustab oma kodukoha elurikkust ja maastikulist mitmekesisust;
- 4) hoolib elusolenditest ja nende vajadustest;
- 5) liigub looduses turvaliselt, kahjustamata loodusväärtusi ja iseennast.

Uurimisoskused

- 1) teeb lihtsamaid loodusvaatlusi ning uurimuslikke tegevusi;
- 2) sõnastab oma meelte toel saadud kogemusi ning nähtuste ja objektide omadusi;
- 3) teeb lihtsate vahenditega praktilisi töid, järgides juhendeid ja ohutusnõudeid;
- 4) vormistab vaatlusinfo, teeb järeldusi ning esitleb neid;
- 5) kasutab õpitud loodusteaduslikke teadmisi ja oskusi igapäevaelus otsuseid tehes.

Loodusvaatlused

- 1) teeb ilmavaatlusi, iseloomustab ilma ning valib ilmale vastava välisriietuse;
- 2) kirjeldab loodus- ja tehiseobjekte erinevate meeltega saadud teabe alusel;
- 3) märkab muutusi looduses ning seostab neid aastaegade vaheldumisega;
- 4) toob näiteid looduses toimuvate aastajaliste muutuste tähtsuse kohta inimese elus;
- 5) tunneb kodukoha levinumaid taime- ja loomaliike;
- 6) käitub loodushoidlikult ning järgib koostegutsemise reegleid.

Loodusnähtused

- 1) eristab elus- ja eluta looduse objekte ja nähtusi ning vaatlleb, nimetab, kirjeldab ja rühmitab neid;
- 2) eristab tahkeid ja vedelaid aineid ning valdab ohutunnet tundmatute ainete vastu;
- 3) teeb juhendi järgi lihtsamaid praktilisi töid, järgides ohutusnõudeid;
- 4) kaalub kehi, mõõdab temperatuuri ja pikkusi korrektselt, valides sobivaid mõõtmisvahendeid;
- 5) selgitab kompassi töö põhimõtet, toetudes katsele magnetiga;
- 6) teeb katsega kindlaks elektrit juhtivad ja mittejuhtivad ained ning rakendab saadud teadmisi, kasutades elektririistu ohutult;

7) oskab ette näha liikumisega seotud ohuolukordi; toob näiteid, millest sõltub liikuva keha peatamise aeg ja teepikkus.