

INIMESEÕPETUS 5.klass

35 tundi

TEEMA: MINA JA SUHTLEMINE

TEEMA OLULISUS: Suhtumine endasse, enda positiivsete külgede nägemine ja mõistmine on nii eneseregulatsiooni kui tõhusate suhete loomise aluseks.

Õpitulemused: Õpilane selgitab, kuidas enesehinnang kujuneb;
mõistab enesehinnangu olemust;
saab aru, et enesehinnang on osa tema minapildist.

Märksõnad:

Enesetundmine. Mina-pilt (kirjeldav ja hinnanguline osa).
Enesehinnang.
Enesehinnangu kujunemine.

Õppemeetodid ja praktilised tööd:

Klassiarutelu mõistete avamiseks.

Õpetaja selgitused esitlusega. Enesehinnang ja selle kujunemine.

Enesehinnangu **mõistekaardi** koostamine - keha, välimus, tunded, suhted, suhtumine endasse.

Individuaalülesanne. Minu enesehinnang. Mõistekaardi info alusel kirjeldab õpilane enda enesehinnangut ja märgib selles positiivsed küljed.

Paarisülesanne. Tähemäng. Tähestikuks on *Enesehinnangu kujunemine*.

Individuaalülesanne. Õpilane paneb kirja 10 vastust küsimusele “milline ma olen”. Need näitavad suhtumist iseendasse. Joonib alla positiivsed. Mõtleb kuidas muuta halvustavaid.

Rühmaarutelu. Miks on toetav/ positiivne enesehinnang oluline? Mis/ kes mõjutavad enesehinnangut?

Kursust läbiva **meeskonnamängu** “Üksikul saarel” I etapp: mida võtan kaasa, millised on minu omadused ja panus.

Õpitulemused: Õpilane selgitab enda erinevate omaduste arendamise võimalusi;
oskab nimetada enda erinevaid omadusi;
mõistab, et ennast saab pidevalt arendada.

Märksõnad:

Eneseanalüüs. Oma omaduste ja väärtuste selgitamine ja arendamine.

Väärtused.

Huvid.

Võimed.

Õppemeetodid ja praktilised tööd:

Ideekaart. Rühmatöö. Inimese omadused - huvid, võimed, väärtused.

Rühmatöö. Omaduste loendi koostamine.

Individuaalülesanne. Igaüks valib eelmises rühmatöös koostatud omaduste loendist omadused, mis iseloomustavad teda ja teeb neist enda kujundatud omaduste loendi.

Õpetaja selgitused esitlusega. Inimest iseloomustavad tunnused - omadused, väärtused, huvid, tegevused, suhted, enesehinnang.

Kompleksülesanne. Esmalt kirjutab igaüks välja 5 asja, mida väärtustab. Seejärel joonistada tabel, kuhu vasakusse veergu lähevad väärtused üksteise alla ning veergude pealkirjadeks rühmakaaslaste nimed. Rühmas jagatakse oma väärtusi ning tehakse lühiküsitlus, kes samu asju väärtustavad ning märgitakse tabelis "+". Kui kõik rühmaliikmed on saanud rääkida, siis tehakse kirjalik kokkuvõte, pannakse kirja 1) Kõige enam sarnanes minuga väärtushinnangutes 2) Kõige vähem sarnanes minuga väärtushinnangutes 3) Mind üllatas 4) Huvitav oli, et 5) Sain teada.....

Pooluste mäng.

Väärtuste skaala. Õpetaja tähistab klassis pooled: väga oluline - ei ole üldse oluline. Seejärel esitab väiteid erinevate väärtuste kohta. Iga õpilane valib poole vastavalt sellele kuivõrd oluline talle esitatud väide on. Pärast **arutatakse** selle üle, miks arvavad ühed ühtmoodi ja teised teistmoodi.

Loovülesanne:

1)Õpilane kujundada enda ja oma perekonna väärtuste vapp.

2)Õpilane valib, mis on kõige tähtsamad, kujundab oma väärtuste kimbu.

3)Õpilane loob koomiksi/ visuaali teemal "Kõige olulisem väärtus on "

Individuaalülesanne. Enesearendamine. Õpilane valib ühe positiivse omaduse, mida tal pole või mida soovib tugevdada (nt julgus, püsivus vms). Koostab selle arendamiseks plaani. järgib plaani kaks nädalat/ kuu aega ja analüüsib siis kuidas õnnestus ja mida muuta.

Loovülesanne. Minapilt. Õpilane koostab kujundatud pildi enda omadustest, huvidest, väärtustest, suhtumistest.

Väärtuste mäng. TÜ Eetikakeskus.

Individuaalülesanne. Õpilane valib ühe muinasjutu või õpetaja annab kõigile sama muinasjutu. Õpilane valib loost endale kõige sarnasema tegelase. Tabelis analüüsib tegelase positiivseid ja mitte positiivseid omadusi ning käitumisviise. Seejärel toob välja enda sarnasused tegelasega. Mitte positiivsete omaduste korral toob näiteid kuidas neid muuta.

Õpitulemused: Õpilane mõistab oma võimalusi algetada ettevõtmisi ja toob näiteid ettevõtlikust tegutsemisest;
mõistab, et tema ise saab suunata oma tegevusi;
seostab ettevõtlikkust tulevase tööeluga;
õpib tundma oma huvisid ning seostama neid tulevikuga.

Märksõnad:

Ettevõtlikkus, selle väljendumine tegutsemisel.
Ettevõtlikkuse tähtsus igapäevaelus ja ühiskonnas.
Ettevõtlikkus ja tööelu.

Õppemeetodid ja praktilised tööd:

Ideekaart Ideepanga loomine. Väikestes **rühmades** ettepanekute koostamine kohalikule omavalitsusele kuidas luua juurde noortele sobivaid vabaaja tegevusi. Ettepanekutest koostatakse mapp ja antakse KOVile üle.

Loovülesanne. Rühmatöö. "Unistuste kool". Mida unistuste koolis õpetatakse, kes õpetavad, kes õpivad, milline on koolipäev.

Viktoriin. Milline amet? Kirjelduse järgi tuleb ära arvata millise ametiga on tegemist. Õpilane märgib ära ametid, mis pakuvad huvi.

Loovülesanne. Minu unistuste amet. Märksõnaline kujundatud töö sisaldab ameti kirjeldust, töökohta, inimese omadusi, oskusi. Tutvustab tööd teistele. Analüüsib enda omadusi sellest ametist lähtuvalt.

Võimalusel kohalike ettevõtete, raamatukogu jms **külastused**.

Minifirma. Väikestes rühmades firma idee väljamõtlemine, tegevuse mõtlemine, võimalusel elluviimine. Arvestada tuleb kas on väljaminekuid, kuidas need katta. Tegevus võib olla ka nt klassiüritus, koolis ürituse korraldamine jne

Kursust läbiva meeskonnamängu “Üksikul saarel” II etapp: kuidas elu saarel alustame alustame, kes mida teeb, millal, kuidas.

Lõimingu võimalused: üldpädevused, läbivad teemad, teised õppeained:

Üldpädevused:

Kultuuri- ja väärtuspädevus - iseloomustab ennast, kasutades positiivseid märksõnu, selgitab, miks tema ja teised klassikaaslased on olulised.

Sotsiaalne ja kodanikupädevus - arvestab rühmatöös inimeste erinevustega, peab kinni suhtlusreeglitest, teeb kõigiga koostööd

Enesemääratluspädevus - kirjeldab enda omadusi, selgitab enda enesehinnangu kujunemist.

Õpipädevus - lisaks kirjeldamisele selgitab ja analüüsib enda omadusi, otsib vajalikku teavet, näitab mõnda õpimeetodit.

Suhtluspädevus - väljendab end selgelt, kasutab korrektset keelt, esitab ja põhjendab aruteludes oma seisukohti, arvestab rühmatöös teistega, loeb ja mõistab tekste.

Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus - kasutab õppes skeeme, katsetab erinevaid arvutiprogramme..

Ettevõtlikkuspädevus - on rühmatöös aktiivne, võtab osa ülesannete lahendamisest, on ülesandeid tehes iseseisev.

Digipädevus - kasutab digiseadmeid info leidmisel ja tööde vormistamisel.

Läbivad teemad:

Elukestev õpe ja karjääri planeerimine - ettevõtete külastused; katsetab erinevaid õpimeetodeid, ülesannet täites kirjutab oma eesmärgid.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus - kohalikule omavalitsusele ettepanekute koostamine noorte vaba aja kohta.

Kultuuriline identiteet - suhtub sallivalt ja koostöiselt rühmakaaslastesse, arvestab kaaslaste erinevustega.

Teabekeskond ja meediakasutus - kasutab meediat, sh sotsiaalmeediat ülesannete täitmisel.

Tehnoloogia ja innovatsioon - kasutab nutiseadmeid info otsimisel.

Väärtused ja kõlblus - kirjeldab ja selgitab ülesandes enda ja kaaslaste väärtusi, nende sarnasusi ja erinevusi.

Teised ained:

Eesti keel. Õpilane valib ühe muinasjutu või õpetaja annab kõigile sama muinasjutu. Õpilane valib loost endale kõige sarnasema tegelase. Tabelis analüüsib tegelase positiivseid ja mitte positiivseid omadusi ning käitumisviise. Seejärel toob välja enda sarnasused tegelasega. Mitte positiivsete omaduste korral toob näiteid kuidas neid muuta.

Loeb ja kirjutab tekste.

Ühiskonnaõpetus - ettepanekud kohalikule omavalitsusele.

Loovülesanne "unistuste kool". Ettevõtete külastused.

Kunst - kujundab oma töid.

Liikumisõpetus - liikumispausid ja -mängud tundides.

Ainetevahelise ja pädevuste lõimimise ülesanne:

Kursust läbiva meeskonnamängu "Üksikul saarel" I etapp: mida võtan kaasa, millised on minu omadused ja panus.

Kursust läbiva meeskonnamängu "Üksikul saarel" II etapp: kuidas alustame

TEEMA: SUHTLEMINE TEISTEGA

TEEMA OLULISUS: Tõhusate enesekohaste ja sotsiaalsete oskuste õpetamine seoses tõenduspõhise riskikäitumise ennetamise ja sekkumisega tagab turvalisuse ja heaolu.

Õpitulemused: Õpilane kirjeldab, millest suhtlemine koosneb;

mõistab suhtlemise olemust

toob näiteid suhtlemise komponentide kohta;

eristab mitteverbaalseid ja verbaalseid suhtlemisvahendeid ning analüüsib nende

vastastikuseid seoseid; mõistab suhtlemise kompleksust.

Märksõnad:

Suhtlemise mõiste.

Suhtlemise olemus (teise tajumine, teabevahetus, mõjutamine)

Verbaalne suhtlemine Mitteverbaalne suhtlemine.

Õppemeetodid ja praktilised tööd:

Ajurünnak. Miks me suhtleme? Kuidas me suhtleme?

Ideekaart. Suhtlemise olemus. Võib teha **rühmas**.

Definitsioon. Ideekaardi järgi suhtlemise definitsiooni koostamine.

Rühmatöö. Verbaalse ja mitteverbaalse suhtlemise osade/ näidete/ viiside leidmine. Võib teha digivahenditega.

Õpetaja selgitused esitlusega. Verbaalne ja mitteverbaalne suhtlemine. Suhtlemise komponendid

Tähemäng. Sõnaks on *suhtlemine*.

Küsimuste mäng. Üks mängijatest mõtleb ühe sõna/tegevuse. Teised püüavad kümne küsimusega ära arvata mis sõna see on. Esimeses ringis võib küsida ainult suletud küsimusi. Teises ringis küsitakse avatud küsimusi - milline, kus, kuidas jne

Alias. Kehakeele alias.

Segaalias - lisaks selgitatava sõna kaardile tuleb mängijal võtta lisakaart, mis ütleb kas ta peab selgitama sõnadega, esitama kehakeeles või joonistama.

Individaaltöö või paaritöö. Uudis. Õpilased kirjutavad ja kujundavad vastavalt kokkuleppele paberil või veebis uudise tegelikult toimunud klassi- või koolisündmuse kohta ja kujundavad selle. Töödest saab panna kokku ajalehe.

Kuulujutu mäng. 4-5 õpilast lähevad ukse taha. Õpetaja loeb teistele ette ühe loo, milles on palju fakte. Seejärel tuleb üks õpilane ukse tagant sisse. Klassis olivad jutustavad talle kuuldud loo. Eksimusi faktides parandada ei tohi. Esimene siseneja jutustab loo edasi teisele sisenejale. Ülejäänud kaaslased enam midagi öelda ei tohi. Teine jutustab kolmandale jne. Viimane siseneja jutustab kuuldud loo kogu klassile. Seejärel loeb õpetaja tegeliku loo uuesti ette. **Arutatakse** miks tekivad valeuudised, kuulujutud, kuidas end arusaadavalt väljendada.

Mäng. Telefon.

Rühmaarutelu. Reklaamide mõju. Õpetaja annab küsimused ette: miks reklaame tehakse, kellele need on suunatud, miks inimesed ostavad reklaami mõjul, mida teie olete ostnud vastavalt reklaamitavale, miks on oluline uurida toote omadusi täpsemalt.

Loovülesanne. Enesele sümbolite loomine, nt raamatu exlibris, lemmiktegevuste, -asjade jms kujutamine sümbolitega.

Individaalülesanne. Erinevate toodete omaduste sümbolite tähenduse väljaselgitamine.

Mänguline ülesanne. Pimedate tähestikus/ viikingite tähestikus oma nime kirjutamine. Kurtide tähestiku abil oma nime viiplemine.

Individaalülesanne. Venda Sõelsepp "Kuidas kurgil kurk haigeks jäi" - lugu mitmetähenduslikest sõnadest.

<http://raamatusobrade.blogspot.com/2016/09/kui-kurgil-jai-kurk-haigeks.html>

Õpetaja loeb loo ette/ õpilased loevad ise loo läbi.

Loovülesanne. Lühijutu kirjutamine, kasutades selles üht mitmetähenduslikku sõna.

Klassiarutelu. Kuidas inimesed üksteist mõjutavad? Õpetaja kirjutab tahvlile kahte tulpa (positiivsed ja negatiivsed), esialgu pealkirju panemata. Seejärel pannakse pealkirjad koos õpilastega ning **arutatakse** mille poolest kaks tulpa teineteisest erinevad.

Õpitulemused: Õpilane eristab kehtestavat, agressiivset ja alistuvat käitumist ning mõistab nende käitumisviiside mõju suhetele; iseloomustab erinevaid käitumisviise.

Märksõnad:

Agressiivne, alistuv ja kehtestav käitumine ning nende mõju suhetele.
Kehtestava käitumise viisid. Kehtestava käitumise põhimõtted ja eelised.

Õppemeetodid ja praktilised tööd:

Õpetaja selgitused esitlusega. Agressiivne, alistuv ja kehtestav käitumisviis, nende sarnasused, erinevused.

Loovülesanne. Voldiku/ plakati koostamine käitumisviiside võrdlemiseks.

Juhtumite lahendamine. Õpetaja annab ette situatsioonid ning õpilased peavad need lahendama kasutades agressiivset, alistuvat ja kehtestavat käitumist. Võimalus ka **rühmades etendada rollimänguna** ning teistel ära arvata, millega tegu. Viimane lahendus peab kindlasti olema kehtestav.

Ülesanne. Käitumisviiside näited. Võib teha **rühmas**. Õpilased otsivad filmidest ja raamatutest näiteid erinevate käitumisviiside kohta/ või õpetaja annab teosed ette (nt Aino Pervik "Arabella, mereröövli tütar", film "Röövlirahnu Martin").

Rühmatöö. kehtestava käitumisviisi eelised. Rühmas tuuakse näidete abil välja miks on kehtestav käitumisviis parem kui alistuv või agressiivne.

Õpitulemused: Õpilane teab, mis on eelarvamused ja stereotüüpsed hoiakud, ja tunneb need ära;

toob näiteid eelarvamuste mõjust igapäevaelus;

toob näiteid, kuidas eelarvamused mõjutavad igapäevasuhtlust.

Märksõnad:

Ühiskonnas juurdunud uskumuste ja hoiakute mõju inimesele.
Eelarvamused

Stereotüübid

Eelarvamuste ja stereotüüpide mõju suhetele

Sallivus.

Aktsepteerimine.

Õppemeetodid ja praktilised tööd:

Klassiarutelu mõistete avamiseks.

Joonemäng/ pooluste mäng "Jah/ ei". Õpetaja nimetab olukordi ja käitumisviise. Õpilased otsustavad kas need on stereotüüpsed või mitte.

Kompleksülesanne. Õpilased kirjutavad vihikusse **individuaalselt** näiteid koolis esineva eelarvamuslikku/ stereotüüpsed käitumise kohta. Loevad teistele ette. **Arutatakse** millised on tegelikult eelarvamuslikud. Õpetaja kirjutab need tahvlile. **Rühmas** pakutakse nende muutmiseks lahendusi.

Rühmaarutelu. Vajab õpetaja juhtimist. Iseloomustatakse (milline ta on?) erinevaid inimesi, nt pensionär, nohik, pubekas jne. Järgneb **klassiarutelu** kas kõik selle inimrühma esindajad on sellised. Seejärel saab arutada miks stereotüübid tekivad, millised on nende tagajärjed inimestele ja kuidas neid vältida.

Paaristöö. Juhtumite analüüs. Õpetaja annab stereotüüpsed olukorrad. Õpilased selgitavad kuidas need mõjutavad olukorras olevaid tegelasi ja kuidas olukorda saab muuta.

Pildianalüüs. Kõik rühmad saavad sama pildi inimesest. Igale rühmale öeldakse pildil olevale inimesele erinev taust - ärimees, kurjategija, sportlane jne. Rühma ülesandeks on seda inimest kirjeldada. Järgneb **arutelu** eelarvamustest.

Loovülesanne. Plakat paberil või veebis. Eelarvamuste vältimine/ sallivus.

Õpitulemused: Õpilane teab, et tal on õigus öelda „ei“, ja demonstreerib õpitu olukorras „ei“ ütlemist oma tervise kaitsel ja õiguste eest seismisel; demonstreerib õpitu olukorras, kuidas keelduda ennast ja teisi kahjustavast tegevusest, kasutades tõhusaid enesekohaseid ja sotsiaalseid oskusi; nimetab kahjustavaid käitumisviise; selgitab, kuidas enese eest seista ilma teisi kahjustamata.

Märksõnad:

Tõenduspõhised enesekohased ja sotsiaalsed oskused (otsuste langetamine ja probleemide lahendamine; loov ja kriitiline mõtlemine; emotsioonide ja stressiga toimetulek; enesetunnetus- ja suhtlemisoskus) riskikäitumise (uimastikasutamine ja vägivald) ennetamisel.

“Ei” ütlemist eeldavad olukorrad.

“Ei” ütlemise viisid, julgus ja tähtsus.

Õppemeetodid ja praktilised tööd:

Klassiarutelu. Millistes olukordades tuleb keelduda, miks, kuidas seda teha?

Õpetaja selgitused esitlusega. Sotsiaalsed oskused - enese esitlemine, enese avamine, kuulamine, enesekehtestamine. Kahjustavad tegevused - kiusamine, manipuleerimine.

Mõistekaart sotsiaalsete oskuste ja kahjustava käitumise kohta.

Ajurünnak. Kahjustava käitumise ennetamine ja vältimine.

Individaalülesanne. Õpetaja annab ette olukorrad, mille puhul õpilastel tuleb kirjutada vabandus. **Rollimäng.** Etendatakse eelmises ülesandes kasutatud olukordi.

Kompleksülesanne. Õpilased panevad **individaalselt** vihikusse kirja olukorrad, millal on raske kellelegi ei öelda. Õpilased tutvustavad oma olukordi kaaslasele. **Paaristööna** valitakse välja 3-5 olukorda ning koos proovitakse leida sobivad laused, kuidas öelda ei nendes olukordades.

Rollimäng. Kahjustavast tegevusest keeldumise viisid/ võimalused. Õpetaja annab ette juhtumid, õpilased etendavad kuidas neis olukordades keelduda.

Ülesanne. Kuidas öelda EI - kohandada väited teemale ja vanuseastmele sobivaks. (Räägime tervisest! Juhendmaterjal noorsootöötajatele, lk 97)

Juhtumite analüüs. Ülesanne **rühmas**. Kahjustava, sh kiusava käitumise äratundmine ja lahenduste pakkumine. Õpetaja annab juhtumid ette.

Loovülesanne. Plakat paberil või veebis/ luuletus/ lühijutt/ koomiks/ voldik vms õpilasele sobiv viis “Kiusamine pole okei”

Kursust läbiva meeskonnamängu “Üksikul saarel” III etapp: grupireeglite koostamine.

Õpitulemused: Õpilane toob näiteid turvalisest suhtlemisest igapäevaelus, sh internetis ning lahendab õpituatsioonis teemakohaseid probleeme; mõistab enda vastutust erinevates suhtluskeskkondades.

Märksõnad:

Internet

Interneti võimalused ja ohud

Turvaline internetikasutus.

Viisakas, austav ja hooliv suhtlemine.

Õppemeetodid ja praktilised tööd:

Rühmatöö. turvalise internetikasutuse reeglite koostamine, sh pöörata tähelepanu just turvalisele suhtlemisele.

Juhtumite analüüs. Õpetaja annab ette erinevaid suhtlemisolukordi. Õpilased otsustavad paaristööna kas selline käitumine on sobiv. Eitava otsuse korral pakuvad teisi käitumise viise selles olukorras. Juhtumid on erinevad, nt vabandamine, vestluse alustamine, jutule vahele segamine, meili saatmine jne.

Tähemäng. Sõna *Hoolimine*. Tuuakse välja hooliva käitumise viise.

Võimalusel **klassiprojekt** "Hooliva suhtlemise päev/ nädal/ kuu/ aasta". 1) Õpilased kirjutavad väikestele paberitele igale paberile ühe hooliva/ viisaka käitumise viisi. 2) Iga õpilane saab ühe viisi, mida kasutab ühe päeva jooksul, järgmiseks päevaks saab uue jne. 3) Projekti lõpus analüüsitakse selle mõju klassi suhetele.

Individuaalülesanne. Minu vastutus. Õpilased kirjutavad mida nemad saavad teha erinevate suhteprobleemide ennetamiseks.

Rühmatöö. Meie klassi kokkulepped sõbralikeks suheteks ja töörahuks.

Lõimingu võimalused: üldpädevused, läbivad teemad, teised õppeained:

Üldpädevused:

Kultuuri- ja väärtuspädevus - selgitab suhtlemise olemust, esitab erinevate rahvaste traditsioone, nt tervitusi.

Sotsiaalne ja kodanikupädevus - esitab kehtestava käitumise näiteid, teeb rühmatöös koostööd, arvestab erinevustega.

Enesemääratluspädevus - kujundlikes ülesannetes valib sümbolid enda omadustest ja tegevustest lähtuvalt, valib rollimängus kehtestava käitumisviisi.

Õpipädevus - eristab ülesandes agressiivset ja alistuvat käitumist kehtestavast, harjutab kehtestava käitumisviisi kasutamist.

Suhtluspädevus - väljendab end selgelt, kasutab korrektset keelt, esitab ja põhjendab aruteludes oma seisukohti, arvestab rühmatöös teistega, loeb ja mõistab tekste, etendab mitteverbaalse suhtlemise elemente.

Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus - kasutab ülesandes erinevaid sümboleid.

Ettevõtlikkuspädevus - sõnastab ülesandes küsimusi, osaleb rühmatöös ja rollimängudes.

Digipädevus - kasutab digiseadmeid info leidmisel ja tööde vormistamisel.

Läbivad teemad:

Elukestev õpe ja karjääri planeerimine - harjutab positiivset enesekehtestamist ning suhtlemisoskusi, analüüsib enda tegevust suhtlemise olukordades.

Keskkond ja jätkusuutlik areng - selgitab toodetel olevate sümbolite tähendust.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus - lahendab rollimängudes juhtumeid, eristades erinevaid käitumisviise, harjutab ei ütlemist.

Kultuuriline identiteet - mõistab ja selgitab mängulises ülesandes eelarvamuste ja stereotüüpide paikapidamatust.

Teabekeskond ja meediakasutus - harjutab verbaalseid ja mitteverbaalseid suhtlemise viise, valib ülesandes õige käitumisviisi.

Tehnoloogia ja innovatsioon - kasutab ülesannete täitmisel erinevaid arvutiprogramme.

Tervis ja ohutus - ütleb mängulises ülesandes kahjustavale käitumisele ei, selgitab agressiivse käitumise tagajärgi.

Väärtused ja kõlblus - selgitab mõjutamise viise, sh positiivse mõjutamise võimalusi.

Teised ained:

Eesti keel - jutukese kirjutamine mitmetähenduslike sõnadega, koostab definitsiooni, kasutab korrektset keelt, esitab küsimusi.

Kunstiõpetus - exlibris, oma tööde kujundamine.

Kirjandus - sobivate kirjandusteoste või filmidega tutvumine.

Liikumisõpetus - liikumispausid ja -mängud tundides.

Ühiskonnaõpetus - uudise kirjutamine, erinevate rahvaste suhtlemisviiside võrdlemine, mõjutamisviiside näited, turvalise internetikasutuse reeglid, hooliv suhtlemine (hea kodaniku tunnused).

Ainetevahelise ja pädevuste lõimimise ülesanne:

Kursust läbiva meeskonnamängu "Üksikul saarel" III etapp: grupireeglite koostamine.

TEEMA: SUHTED TEISTEGA

TEEMA OLULISUS: Sotsiaal-emotsionaalsete oskuste arendamine ja prosotsiaalne käitumine kui enesemääratluspädevuse/eneseregulatsiooni alus.

Õpitulemused: Õpilane toob esile arengulisi individuaalseid erinevusi, mõistab ning nimetab inimeste erivajadusi.

Märksõnad:

Inimeste erinevused.

Vajadused.

Väärtused.

Erivajadused.

Sallivus.

Õppemeetodid ja praktilised tööd:

Klassiarutelu. Mille poolest inimesed erinevad ja/või sarnanevad.

Astu sisse. Õpilased moodustavad ringi, üks õpilane esitab ühe väite selle kohta, mis talle meeldib ning astub ringi sisse ja teised õpilased, kes nii arvavad astuvad ka. Kõik õpilased saavad öelda oma väite.

Mäng. Mille poolest me sarnaneme ja erineme nt klassikaaslane, koer, pall, firmajuht jms

Individuaalülesanne. Tuua välja mille poolest õpilane sarnaneb teistele klassis, mille poolest erineb. Tutvustada oma mõtteid teistele.

Klassi ühistöö. Klassi väärtuste püramiid. 1)Iga õpilane kirjuta 5-6 tema jaoks olulist väärtust. 2)Need grupeeritakse teemade kaupa. 3)Koostatakse püramiid: alumisel astmel 5-6 baasväärtust, keskel 3-4 tegevusega seotut, ülemisel astmel 1-3 klassi õpilaste jaoks kõige olulisemat.

Individuaalülesanne. Maslow vajaduste püramiid. Märkida püramiidile enda vastavad vajadused. Võrrelda neid kaaslastega.

Klassiarutelu/ rühmatöö. Inimeste erivajaduste märkamine - milliseid erivajadusi inimestel võib olla - puuded, andekus. Kuidas puudega inimesi abistada ja kaasata.

Õpitulemused: Õpilane toob näiteid hoolivast, ausast, õiglasest ja vastutustundlikust käitumisest; selgitab miks sõbralik käitumine on kasulikum.

Märksõnad:

Prosotsiaalne käitumine.

Õiglus, vastutus, hoolivus, ausus.

Vastutus enda sõnade ja tegude eest, s.h internetis.

Õppemeetodid ja praktilised tööd:

Klassiarutelu mõistete avamiseks.

Lastega filosoferimine - õiglus, õigus, vastutus

Individaalülesanne. Töö tekstiga. Lapse õiguste konventsioon. Kirjutada välja 5-6 lapse kõige põhilisemat õigust, põhjendada oma valikut.

Juhtumite analüüs. Erinevad käitumisviisid (agressiivne, alistuv, kehtestav, sh internetis). Juhtumid on alistavas või agressiivses võtmes. Õpilastel tuleb pakkuda lahendused nii, et need oleksid kehtestavad.

Rühmaarutelu. Miks inimesed internetis teisiti käituvad ja suhtlevad kui näost näkku suhtlemisel? Kuidas seda vältida? Koostada ettepanekute kogu.

Sik-sak. Rühmades arutatakse hoolivuse, õigluse, vastutuse, õiguste, aususe, kohustuste üle. Tuuakse näiteid. Iga rühm saab ühe mõiste. Seejärel jagatakse rühmad ümber nii, et igas rühmas on iga mõiste esindaja.

Rühmatöö. Meie klassi reeglid. Rühmas koostatakse 5 käitumise viisi/ reeglit, mis arvestaksid kõigi huvidega, oleksid viiskad ja hoolivad.

Individaalülesanne. Minu õigused ja kohustused. Töö "minu kilp" põhimõttel. Kilbil on õigused, kohustused ja soovid. Järgneb **klassiarutelu**: kas lapsel on ainult õigused?

Loovülesanne. Sõprus. Koostada meelepärasel viisil töö, mis näitab sõpruse olemust ja eeliseid. Töödest koostatakse klassis näitus.

Loovülesanne muusika ja sõprus. Klassis koostatakse loetelu sõpruse teemalistest lauludest ning nende kuulamisel joonistatakse.

Kursust läbiva meeskonnamängu IV etapp: minu võimalused abiks olla, koos tegutsemise viisid.

Õpitulemused: Õpilane demonstreerib õpituatsioonis sotsiaalsete oskuste tõhusat kasutamist;
nimetab sotsiaalseid oskusi;
toob näiteid sotsiaalsete oskuste kohta.

Märksõnad:

Tõhusad sotsiaalsed oskused: üksteise aitamine, jagamine, koostöö ja hoolitsemine.

Õppemeetodid ja praktilised tööd:

Klassiarutelu mõistete avamiseks.

Rühmatöö prosotsiaalse käitumise (üksteise aitamise, jagamise, koostöö ja hoolitsemise) kohta.

- 1) Iga õpilane paneb kirja, kes vajaksid tema abi.
- 2) Kuidas ta saaks neid abistada. Mida saab konkreetselt teha.
- 3) Tutvustamine rühmas kes mida välja pakkus.
- 4) Valida välja parim idee, kasutades hääletust.
- 5) Täpsustada koostöö **projekti**:

- nimi projektile
- kellele suunatud (abi)
- miks?
- mida peab tegema?
- kõikide rühmaliikmete tegevused abistamiseks.

Klassiarutelu. Mida tähendab vabatahtlik töö.

Klassiprojekt. Osalemine vabatahtlikus tegevuses oma kodukohas.

Rollimäng. Õpetaja annab ette juhtumid, kus keegi vajab abi. Lavastatakse rollimängud, mille lõpu (abistamise viisi) valivad mängijad.

Individaalülesanne. Kuulutuse/ kutse/ uudise koostamine digiseadmega. Töös kasutab korrektset keelt, eneseväljendust. Töö sisuks on abistamise pakkumine/ nõuande pakkumine/ kuulamine.

Aktiivse kuulamise mäng. Paaristöö. Üks paariline räägib millestki (võib eelnevalt kokku leppida). Teine paariline kuulab. Algul etendab mittekuulamist, vahele rääkimist jms. Seejärel aktiivset kuulamist. Seejärel arutavad mille poolest esimene kuulamine teisest erineb. Koostatakse **kuulamise meelespea**. Tutvustatakse kaaslastele.

Kursust läbiva meeskonnamängu V etapp: ühised tegevused. Kogu saare elanikkonna ühised kooselu reeglid, kuidas üksteist abistatakse, toetatakse.

Õpitulemused: Õpilane demonstreerib õpituatsioonis, kuidas oma tundeid empaatiliselt ja suhteid tugevdavalt väljendada;
mõistab, et kõik tunded on normaalsed;

oskab oma tundeid väljendada ennast ja teisi kahjustamata.

Märksõnad:

Tõhus sotsiaal-emotsionaalne eneseväljendus.

Usaldus suhetes. Sõprus. Empaatia.

Tunded ja nende tõhus väljendamine.

Õppemeetodid ja praktilised tööd:

Individuaalülesanne. Tutvuda erinevate tunnetega, arendada oma sõnavara. Kasutada tunnete kaarte või veebimaterjale.

Rühma- või klassitöö. Tunnete pada. Rühmades või klassi koostöös kirjutatakse suurtele paberitele erinevate tunnete nimetusi. Sarnased tunded koondatakse lähestikku.

Mäng. Emotsioonide alias. Mängida saab nii tundeid väljendavaid sõnu seletades kui kehakeele abil tundeid etendades.

Mäng. Tundetelefon. Mängijad seisavad üksteise taga. Mängitakse tagant ette. Teine mängija ravis pöördub esimese poole. Esimene mängija väljendab mingit tunnet kasutades selleks miimikat ja kehakeelt. Teine mängija koputab kolmandale õlale ning kordab talle nähtut. Nii liigub tunne rivi lõpuni. Viimane mängija etendab nähtud tunnet ja ütleb mis tunne see tema arvates on.

Rühmatöö. Tunnete vulkaanid. Õpetaja annab ette tunde väljenduse, nt rõõm, viha, kadedus. ülesanne on kirjutada vulkaani kuju sisse millised tunded võivad olla nende väljenduste taga ehk mis tundega võib tegelikult tegu olla, kui me näeme, et inimene on nt vihane.

Rollimäng. Tunnete empaatiline väljendamine. Rollimängu käigus väljendatakse tunnet kehtestaval moel ilma teisi ründamata. Õpetaja jagab rollimänguks igale mängijale tunde nimetusega kaardi, mille alusel õpilane peab rollimängus tunnet väljendama.

Mäng tunde kaartidega. Iga õpilane võtab ühe tunde kaardi. Rühmas etendatakse kordamööda saadud tunnet ning arutatakse mis võivad sellist tunnet tekitada, mis on selle vastandtunne. Ebamugava tunde korral arutatakse kuidas tundega hakkama saada ehk seda muuta.

Individuaalülesanne. Vajadus, tunne, käitumisviis. Õpilane saab tabeli. Esimesse veergu märgib oma hetkevajadused. Teise veergi iga vajaduse poolt tekitatud tunde. Kolmandasse veergu tundest tingitud käitumisviisi. Neljas veerg on negatiivsete tunnete ja käitumisviiside korrigeerimiseks (kuidas ma selle asemel võiksin toimida).

Lõimingu võimalused: üldpädevused, läbivad teemad, teised õppeained:

Üldpädevused:

Kultuuri- ja väärtuspädevus - toob ülesandes näiteid inimeste vaheliste erinevuste kohta lähtudes rahvusest, väärtustab teisi.

Sotsiaalne ja kodanikupädevus - teeb rühmatöös koostööd, arvestab erinevustega.

Enesemääratluspädevus - selgitab enda õigusi ja kohustusi, kirjeldab inimeste vahelisi erinevusi ja sarnasusi.

Õpipädevus - analüüsib ülesandes enda teadmisi, otsib teavet, kasutab teavet mängudes.

Suhtluspädevus - väljendab end selgelt, kasutab korrektset keelt, esitab ja põhjendab aruteludes oma seisukohti, arvestab rühmatöös teistega, loeb ja mõistab tekste.

Ettevõtlikkuspädevus - esitab rühmatöodes ideid, osaleb klassi vabatahtliku tegevuse projektis.

Digipädevus - kasutab digiseadmeid info leidmisel ja tööde vormistamisel.

Läbivad teemad:

Elukestev õpe ja karjääri planeerimine - teadvustab ülesannetes oma sarnasusi ja erinevusi võrreldes teistega, toob nende kohta näiteid.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus - osaleb reklaamide olemust ja sisu arutlevates ülesannetes, mõistab ja arvestab enda ja teiste õigustega.

Kultuuriline identiteet - toob ülesannetes näiteid erinevate rahvuste omaduste kohta, näitab üles sallivust klassi ühistöös

Teabekeskond ja meediakasutus - analüüsib sotsiaalmeediaga seotud ohtusid ja võimalusi, selgitab arvamuse ja fakti erinevust.

Tehnoloogia ja innovatsioon - kasutab ülesannete täitmisel erinevaid arvutiprogramme.

Tervis ja ohutus - mõistab, et sallimatus ja tõrjumine kahjustavad vaimset tervist.

Väärtused ja kõlblus - pakub abi, sh puudega inimestele, selgitab kuidas abi pakkuda

Teised ained:

Eesti keel - loeb ja mõistab tekste, koostab tekste, kasutab korrektset keelt.

Kunst - kujundab oma töid, jonistab erinevate tunnete väljendusi.

Liikumisõpetus - liikumispausid ja -mängud tundides.

Ühiskonnaõpetus - lapse õigused ja kohustused, hea kodanik, filosofoerimine.

Muusika - loovülesanne sõprusest.

Kursust läbiva meeskonnamängu IV etapp: minu võimalused abiks olla, koos tegutsemise viisid.

Kursust läbiva meeskonnamängu V etapp: ühised tegevused. kogu saare elanikkonna ühised kooselu reeglid, kuidas üksteist abistatakse, toetatakse.

TEEMA: KONFLIKTID JA PROBLEEMILAHENDUS

TEEMA OLULISUS: Konfliktide ja suhteprobleemide ennetamise ja lahendamise oskused on olulisemaid sotsiaalseid oskusi, mis tagavad turvalisuse ja heaolu.

Õpitulemused: Õpilane selgitab konflikti häid ja halbu külgi;

kirjeldab tõhusaid ja mittetõhusaid konfliktide lahendusviise;

valib õpituatsioonis konflikti lahendamiseks sobiva käitumisviisi.

Märksõnad:

Konflikt kui suhteprobleem.

Konfliktide põhjused, tagajärjed, lahendamise viisid.

Tõhusad ja mittetõhusad konfliktide lahendamise viisid.

Õppemeetodid ja praktilised tööd:

Mänguline ülesanne. Iga õpilane kirjutab väikestele paberitele sõnu, mis seostuvad temal mõistega konflikt. Seejärel pannakse sarnased sõnad lähestikku. Lõpetuseks moodustatakse klassi **definiitsioon** mõistele konflikt.

Rühmatöö maailmakohviku meetodil. Konfliktide põhjused, tagajärjed, ennetusviisid, lahendamise viisid. Konfliktide ennetamise võimalused. Konfliktide lahendamise viisid. Rühmatöö kujundatakse **plakatina**.

Rollimäng. Erinevate konfliktolukordade esitamine ning neile lahenduste pakkumine.

Rühmaarutelu. Konfliktide lahendamise viisid. Õpetaja annab ette erinevad konfliktidega toimetuleku viisid. Märgistada tõhusad kehtestavad viisid, põhjendada oma valikut.

Õpetaja esitlus. Konfliktide lahendamise viisid - kilpkonn, hai, rebane, kaisukaru, öökull.

Nurkade mäng. Õpetaja tähistab klassis kohad eelneva esitluse alusel. Õpilased valivad koha vastavalt enda peamisele konflikti lahendamise viisile. **Rühmas** arutatakse millised on nende ühise viisi eelised ja probleemid. Lõpetuseks **klassiarutelu** milline viis on parim. Ülesande võib teha ka **väitlusena**.

Individuaalülesanne. Kuulamise järgi joonistamine.

Õpitulemused: Õpilane näeb ühe probleemi lahendamise erinevaid võimalusi;
nimetab erinevaid probleeme;
toob näiteid erinevate tõhusate probleemilahenduste kohta;
lahendab loovalt ja koostöiselt probleeme ja toob esile erinevate lahenduste eelised ning puudused.

Märksõnad:

Otsuste langetamine ja erinevate lahendusviiside kaalumise otsustamisel.
Probleemide lahendamise viisid, s.h internetis - tõhusad ja mittetõhusad.
Probleemilahenduste eelised ja puudused.
Koostöö võimalused
Koostöise tegevuse eelised.

Õppemeetodid ja praktilised tööd:

Klassiarutelu mõistete avamiseks.

Lastega filosoferimine - valetamine, spikerdamine, teiste süüdistamine.

Ajurünnak. Probleemide lahendamise viisid.

Juhtumite analüüs. Õpetaja annab ette erinevaid probleeme (kohustus jäi täitmata, kiusamine sh küberkiusamine, valetamine jne). Õpilased pakuvad kas üksi, paaris või rühmades neile lahendusi. Iga lahenduse korral otsustatakse kas see on tõhus või mittetõhus lahendus lähtudes lühi- ja pikaajalistest tagajärgedest.

Rollimäng. kõikidele rühmadele antakse samad olukorrad, millele tuleb leida erinevaid lahendusi. **Arutelu** lahendusvariantide üle. Kuna kõigil on samad olukorrad, siis saab arutada ka selle üle, et igal olukorral võib olla rohkem kui üks lahendus.

Probleemiaken. Õpetaja annab ette lood, mille alusel õpilased täidavad probleemi akna ja pakuvad probleemidele lahendused. Võib teha individuaalselt või rühmas.

Individuaalülesanne. Probleemi lahendamine. Õpilane kirjutab välja ühe enda probleemi ning koostab õpitule toetudes selle lahendamiseks plaani. Järgib plaani ja analüüsib siis selle edukust. Vajadusel teeb plaani muudatusi.

Rühmatöö. Suhtlemise teemaline lauamäng. Mõelda välja mäng, reeglid, teha mäng valmis.

Projektülesanne. **Rühmades** klassi ühise ürituse väljamõtlemine, plaani koostamine ning selle läbiviimine.

Kursust läbiva meeskonnamängu VI etapp: koostöö ja kooselu saarel.

Kursust läbiva meeskonnamängu VII etapp: ettetulevad probleemid ja nende lahendamise võimalused.

Õpitulemused: Õpilane kirjeldab, kuidas kaaslased võivad mõjutada otsustamist; nimetab mõjutamise viise; toob näiteid, milliste tagajärgedeni võivad erinevad otsused viia; mõistab enda vastutust oma otsuste ja tegude eest.

Märksõnad:

Kaaslaste mõju otsustele.

Abistav ja kahjustav mõju.

Grupi surve.

Mõjutamine. Mõjutamise viisid (ähvardamine, äraostmine, nõu andmine, kingituste tegemine, vastuteene ootamine, veenmine).

Toimetulek vägivallaga, sh kiusamisega, abi saamise võimalused.

Vastutus.

Õppemeetodid ja praktilised tööd:

Klassiarutelu. millised tagajärjed võivad otsustel olla. Õpetaja märgib need tahvlile kahte tulp. Pärast paneb õpilaste abil tulpadele pealkirjad, nt positiivsed - negatiivsed või konstruktiivsed - mittekonstruktiivsed või vastustutundlikud - kahjustavad.

Juhtumite analüüs. Õpetaja annab olukorrad ette. Rühmades otsitakse neile lahendusi. Tuuakse välja iga lahenduse plussid ja miinused. Juhtumites tehakse midagi kaaslaste mõjutusel või mõjutamiseks.

Individuaalülesanne. eneseanalüüs - millised on olnud minu otsused; suhe isikliku ja survestatud otsuste vahel.

Individuaalülesanne. Minu vastutus. Õpilane paneb kirja mille eest ta vastuta, mille eest võiks vastutada, aga ei tee seda, mida peab tegema selleks, et nende eest ise vastutada.

Rühmatöö. Välja mõelda erinevaid olukordade kirjeldusi erinevat tüüpi rühmades, mis võivad tekitada rühmaliikmetel soovi nõustuda. Rühmad omavahel vahetavad olukordi ning panevad kirja, kuidas peaks vastama, et saaks oma seisukohale kindlaks jääda.

Lõimingu võimalused: üldpädevused, läbivad teemad, teised õppeained:

Kultuuri- ja väärtuspädevus - väärtustab konfliktide ennetamise viise, arvestab kaaslaste erinevustega, on salliv.

Sotsiaalne ja kodanikupädevus - osaleb rühmatöös, arvestab teistsuguse arvamusega, suhtub kaaslastesse sõbralikult.

Enesemääratluspädevus - selgitab ja toob näited enda põhimõtete kohta.

Õpipädevus - omandab teemaga seonduvad mõisted, seostab ülesannetes õpitavat eelnevalt õpituga.

Suhtluspädevus - väljendab end selgelt, kasutab korrektset keelt, esitab ja põhjendab aruteludes oma seisukohti, arvestab rühmatöös teistega, loeb ja mõistab tekste.

Ettevõtlikkuspädevus - aitab rühmas leida probleemidele erinevaid lahendusi, osaleb aktiivselt ajurünnakus ja filosoferimises.

Digipädevus - kasutab digiseadmeid info leidmisel ja tööde vormistamisel.

Läbivad teemad:

Eukestev õpe ja karjääri planeerimine - teadvustab ja selgitab ülesannetes enda probleemide ja konfliktide lahendamise viise ning ennetamise võimalusi.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus - toob näiteid konfliktide rahumeelse ja vägivaldse lahendamise kohta, arvestab rühmatöös endast erinevate arvamustega, arvestab enda ja teiste õigustega.

Kultuuriline identiteet - väljendab rühmatöös ja ülesannetes sallivust teistsuguse arvamuse suhtes, toob näiteid erinevatest konfliktilahendustest.

Teabekeskond ja meediakasutus - leiab meediast ja internetist näiteid erinevate konfliktilahenduste kohta.

Tehnoloogia ja innovatsioon - kasutab ülesannete täitmisel erinevaid arvutiprogramme.

Tervis ja ohutus - toob näiteid kuidas vaimne ja füüsiline vägivald inimest kahjustavad.

Väärtused ja kõlblus - toob ülesannetes näiteid sõbraliku, kehtestava ja reeglitest lähtuva käitumise ning konfliktide ennetamise kohta.

Teised ained:

Eesti keel - loeb teksti, koostab teksti.

Kunst - kujundab oma töid.

Liikumisõpetus - liikumispausid ja -mängud tundides.

Ühiskonnaõpetus - filosoferimine, konfliktide põhjused ja liigid

Ainetevahelise ja pädevuste lõimingu näide:

Suhtlemise teemaline lauamäng.

Kursust läbiva meeskonnamängu VI etapp: ettetulevad probleemid ja nende lahendamise võimalused.

Kursust läbiva meeskonnamängu VII etapp: koostöö ja kooselu saarel

TEEMA: POSITIIVNE MÕTLEMINE

TEEMA OLULISUS: Inimeses positiivse nägemine on sallivuse ning toetavate inimsuhete ja heaolu aluseks.

Õpitulemused: Õpilane toob näiteid enda positiivsete omaduste kohta; märkab ja toob esile enda ning teiste positiivseid omadusi.

Märksõnad:

Positiivne mõtlemine.

Positiivne enesesisendus.

Positiivsed omadused.

Õppemeetodid ja praktilised tööd:

Individuaalülesanne. Panna kirja 20 positiivset omadust enda kohta ja 10 positiivset omadust klassi kohta. Võrrelda oma tööd kaaslase omaga. Lõpetuseks tuua välja 5 positiivset omadust klassi kohta.

Mäng tundekaartidega. Kaartide sorteerimine: positiivsed, mitte positiivsed. Enda omaduste märkimine kaartide abil.

Rühmatöö. Plakati tegemine: "Positiivse mõtlemise ABC"

Loovülesanne. Enesesisendus. Visuaalselt kujundada endale motod.

Kompleksülesanne. Igaüks väärb lille. 1) Iga õpilane saab paberi mille keskele kujundab lille südamikuks oma nime. Lille õielehtedeks kirjutab kõigepealt ise 5 enda positiivset omadust. 2) Seejärel lähevad paberid klassis ringlema. Iga klassikaaslane peab igale klassikaaslasele kirjutama vähemalt ühe tema positiivse omaduse või oskuse. Tuleb jälgida, et ei korrataks kaaslasele juba kirjutatud omadusi

Loovülesanne. Minu mina. Plakat paberil või veebis. Kokkuvõtva ülesandena kirjeldab enda omadusi positiivses laadis.

Lõimingu võimalused: üldpädevused, läbivad teemad, teised õppeained:

Üldpädevused:

Kultuuri- ja väärtuspädevus - teadvustab oma väärtushinnanguid, kirjeldab inimeste positiivseid omadusi.

Sotsiaalne ja kodanikupädevus - teeb rühmatöodes koostööd.

Enesemääratluspädevus - nimetab, kirjeldab ja põhjendab ülesannetes enda positiivseid omadusi.

Õpipädevus - kasutab kursuse jooksul omandatud teadmisi eneseanalüüsis.

Suhtluspädevus - väljendab end selgelt, kasutab korrektset keelt, esitab ja põhjendab aruteludes oma seisukohti, arvestab rühmatöös teistega, loeb ja mõistab tekste.

Ettevõtlikkuspädevus - osaleb rühmatöodes aktiivselt, esitab ideid ning probleemide lahendusi.

Digipädevus - kasutab info otsinguks ja tööde vormindamiseks nutiseadet.

Läbivad teemad:

Elukestev õpe ja karjääri planeerimine - kirjeldab ja selgitab enda omadusi.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus - kirjeldab ja selgitab enda kui suhtleja ja rühmakaaslase oskusi.

Kultuuriline identiteet - toob näiteid inimeste erinevuste kohta, erinevate omaduste kohta.

Tehnoloogia ja innovatsioon - kasutab ülesannete täitmisel erinevaid arvutiprogramme.

Tervis ja ohutus - toob näiteid turvalise ja hooliva suhtlemise kohta.

Väärtused ja kõlblus - väärtustab mängulises tegevuses positiivseid suhtlusviise, peab kinni kokkulepetest.

Teised ained

Eesti keel - loeb ja mõistab tekste, koostab tekste.

Kunst - kujundab oma töid.

Liikumisõpetus - liikumispausid ja -mängud tundides.

Ühiskonnaõpetus - positiivsed omadused kattuvad ka heaks kodanikuks olemisega.

Ainetevahelise ja pädevuste lõimimise ülesanne:

Kursust läbiva meeskonnamängu kokkuvõte: mida ma enda kohta õppisin.