

## ENGLISH THROUGH COMMUNICATION

### Õppe-ja kasvatusesmärgid

7. klassi inglise keele valikainega taotletakse, et õpilane:

- 1) kasutab omandatud inglise keele kõiki osaoskusi vahendina erinevate õppeülesannete täitmisel;
- 2) püüab hakkama saada erinevates suhtlussituatsioonides;
- 3) huvitub inglise keele õppimisest selleks, et suhelda teistest riikidest pärit inimestega;
- 4) omandab oskused edaspidiseks iseseisvaks inglise keele õppimiseks ning oma keeleoskuse pidevaks täiendamiseks;
- 5) õpib hankima ja kasutama vajalikku teavet (ka teiste õppeainete tarvis) sõnaraamatutest, internetist ja teistest infoallikatest;
- 6) arendab oskust väljendada enese ja rühma seisukohti ning oskab aktiivselt kuulata;
- 7) arendab erinevate osaoskuste kaudu iseseisva mõtlemise ja analüüsi võimet.

### Õpitulemused

Õpilane:

- 1) oskab ennast tutvustada, rääkida enda hobidest, perest, koolist;
- 2) oskab läbi viia intervjuud välismaalasega;
- 3) oskab projektõppe võtteid kasutades ülesandeid lahendada;
- 4) oskab informatsiooni süstematiseerida ja kokkuvõtteid teha ning neid suuliselt esitada;
- 5) oskab tutvustada oma kooli, kodukohta ja riiki eelnevalt väljatöötatud kava alusel;
- 6) osaleb vestlustes, mis võib toimuda suunatud vestluse, suhtlussituatsiooni, rollimängu või intervjuu vormis;
- 7) tuleb toime igapäevastest suhtlusolukordades inglise keelt kõneleva inimesega;
- 8) oskab põhjendada ja selgitada oma arvamust;
- 9) kasutab IKT vahendeid keeleõppe eesmärgil;
- 10) töötab iseseisvalt, paaris ja rühmas;
- 11) hindab oma tugevaid ja nõrku külgi seatud eesmärkide järgi.

### Õppesisu

Enesetutvustuse koostamine IKT vahendeid kasutades. Presentatsioon ühest riigist, kus õpilane on käinud või kuhu tulevikus sooviks reisida. Kogub riigi kohta infot, paneb selle grammatiliselt korrektselt kirja ning presenteerib oma tööd teistele. Kooli või kodukohta tutvustava filmi/laulu/luuletuse/postri vm loomine. Intervjuu koostamine, läbiviimine ja kokkuvõtete tegemine. Õppekäik vanalinna, et viia läbi intervjuu turistiga. Välismaa kirjasõbraga suhtlemine nii kirjalikult kui suuliselt

### Hindamine

Hindamise eesmärk on toetada õpilase arengut ja õpimotivatsiooni. Õpetaja suunab õpilasi iseenda tegevust planeerima, endale tagasisidet andma ning edasise positiivse arengu jaoks eesmärgi püstitama. Õpetaja annab jooksvalt õpilase arengule suulist ja/või kirjalikku tagasisidet. Kõik tegevused on käsitletavad omaette projektöödena, mis lõppevad kokkuvõtva hindega. Lisaks hinnatakse õpilaste aktiivsust tunnis. Hindamisel kasutatakse hindamismudelit, mis õpilastega lepatakse kokku projektöö alguses. Kasutatakse enesehindamist ja grupis kaaslaste hindamist.

## ETTEVÖTLUS

### Ettevõtlikkus

#### Õpitulemused

##### Õpilane

- 1) teab, et kõik elualad vajavad ettevõtlik inimesi;
- 2) teab, et kodanikualgatus eeldab vastutuse võtmist;
- 3) analüüsib enda ettevõtlikkust;
- 4) oskab leida endas ettevõtlikkust iseloomustavaid jooni;
- 5) teab, et ettevõtlikkust saab endas arendada;
- 6) oskab leida positiivseid eeskujusid;
- 7) mõistab, et ettevõtlikkus ja kasumisoov innustavad ettevõtlust;
- 8) tunneb õpilaste õigusi ja kohustusi;
- 9) võtab vastutuse noore kodanikuna kooli- ja vallaelu arendamisel;
- 10) oskab algatada koolielu edendamiseks vajalikke projekte ja leida nende probleemide lahendamiseks võimalusi.

#### Õppesisu

Ettevõtlikkus. Ettevõtliku hoiaku olulisus ühiskonnaelus. Ettevõtjate edulood. Laste osalusvõimalused ühiskonnaelus kaasa rääkimiseks. Laste ombudsman. Kodanikualgatus - koolielu murekoha leidmine, selle sõnastamine, lahendusvõimaluste pakkumine. Ettevõtlikkust toetavate programmidega tutvumine (Entrum).

#### Hindamine

Arutelu Tom Sawyeri teise peatüki põhjal. Rühmatöö „Mida saaks koolielus teha paremini“. Praktiline töö arutiklassis: „Kes saaks kaasa aidata murekohtade lahendamisele?“, „Ametliku e-kirja kirjutamine ja saatmine“. Praxise uuringu „Lapse õigused ja vanemus“ arutelu. Juhtumianalüüs ettevõtjate edulugude põhjal.

#### Raha

#### Õpitulemused

##### Õpilane:

- 1) oskab koostada eelarvet tavapärase kulutuste ja säästude planeerimiseks;
- 2) oskab nimetada erinevaid sissetulekuliike ja –viise (nt taskuraha, kuu- ja tunnipalk,
- 3) komisjonitasu, toetused ning bruto- ja netosissetulek);
- 4) saab aru riiklike maksude ja toetuste olemusest ning nende mõjust finantsplaneerimisele ja –haldamisele;
- 5) oskab planeerida ka tulevikus tehtavaid kulutusi, näiteks välja arvutada, kui palju raha tuleb igas kuus säästa, et osta midagi konkreetset;
- 6) saab aru, kui kasulik on säästa raha pikaajaliste eesmärkide saavutamiseks või elukorralduse muutustega toimetulekuks;
- 7) saab aru laenuvõtmise eesmärkidest ja teab, kuidas kulusid pika aja jooksul laenamise või säästude abil tasandada.
- 8) mõistab lihtsamate finantstoodete või –teenuste ostmisega kaasnevate juriidilistest dokumentidest ja nendest arusaamise tähtsusest;

- 9) teab, kust ja kellelt küsida nõu finantstoodete valimisel ja saada abi finantsteemalistes küsimustes;
- 10) on teadlik finantskuritegudest (identiteedivargus, pettused jne) ja oskust kasutada vajalikke ettevaatusabinõusid.

## Õppesisu

Väärtused. Raha ajalugu. Eelarve. Taskuraha. Isikliku taskuraha kulutamise fikseerimise vormid (päevik, isiklik eelarve). Finantsplaneerimine. Kindlustamine. Säästmine. Laen. Investeerimine. Inimkapital. Riigieelarve. Maksud. Lepingud. Rahatarkuse veebikeskkonnad. Finantskuriteod.

## Hindamine

Arutelu lastekirjanduse põhjal. Lehe sassi uued uisud. Rühmatöö plakat „Kullast paberrahani!“. Pankade teenuste ja kodulehekülgedega tutvumine. Praktiline töö [www.minuraha.ee](http://www.minuraha.ee) keskkonnas.

## Tarbimine

### Õpitulemused

Õpilane:

- 1) oskab määratleda tarbija vajadusi;
- 2) oskab selgitada, mis vahe on tootel ja teenusel;
- 3) oskab hinnata tarbimise keskkonnamõjusid;
- 4) oskavad hinnata toodete turvalisust ja kvaliteeti ning mõistavad tooteinformatsiooni (turvalisus, märgistus, kasutusjuhendid jt).
- 5) oskab hinnata erinevate ostukäitumiste tagajärgi ja teha selle alusel teadlikke valikuid;
- 6) mõistab, et inimestel on säästmise ja kulutamise osas valikud, ja et igal teol võivad olla tagajärjed nii üksikisikule kui ka ühiskonnale;
- 7) saab aru, et nii ostjatel kui ka müüjatel on õigused (nt kahju hüvitamisele) ja kohustused (nt anda finantstoodete ostmisel täpset infot ja olla teadlik sellest, mis juhtub, kui nii ei tehta);
- 8) oskavad ümber käia endale suunatud kaubandusliku mõjutamisega (reklaam ja mõjutamine);
- 9) mõistab, et inimeste finantsvalikuid võivad mõjutada paljud välised tegurid, näiteks reklaam ja ühiskonna surve.

## Õppesisu

Tarbija vajadused ja tootmise eesmärgid. Tarbimisotsuste mõju keskkonnale. Aus kaubandus. Tarbijamängud. Meediakampaaniad. Toote märgistamine, turvalisus. Tarbijakaitseamet. Tarbija õigused ja kohustused. Müüa ja teenuse pakkuja õigused ja kohustused. Ostu tõendav dokument. Tarbijamängud. Reklaam.

## Hindamine

Praktiline tund tarbimismängude ja sotsiaalkampaaniate analüüs. Tarbijaõiguste ja kohustuste tundmaõppimine laua- ja arvutimängudega. Arutelu „Aus kaubandus on kõigi huvides“. Dokumentaalfilmi analüüs, film Maailmakooli varamust. Praktiline ülesanne „Millal ja kuidas esitada kaebust?“

## **Majandus**

### **Õpitulemused**

#### **Õpilane**

- 1) mõistab, ühe ettevõtte näitel, kuidas seda majandatakse;
- 2) teab, et ettevõtte tegutsemine toimub seaduste raames;
- 3) oskab näha Viimsi valla looduslikke, kultuurilisi jt eeldusi majandustegevuse arendamiseks;
- 4) pöörab tähelepanu majandusuudistele, oskab neid analüüsida;
- 5) tunneb Viimsi valla ajaloolisi majandusharusid;
- 6) oskab näha enda võimalusi Viimsi valla ettevõtluses (töötajana, ettevõtjana);
- 7) oskab sõnastada lihtsamat äriideed;
- 8) oskab otsida suvevaheajaks tööd; tunneb tööseadusandlust.

#### **Õppesisu**

Majanduse hetkeseis Eestis. Majandusajakirjandus. Viimsi valla rahva ajaloolised tegevusalad. Olulisemate ettevõtete ajalugu. Valla majandusressursid ja ettevõtlus. Viimsi tööturg. Alaealiste töötamine suvevaheajal. Innovatsioon ja loovus majanduses. Äriidee. Elukestva õppe roll karjääriplaneerimises. Hariduse ja eduka karjääri seosed Eesti majandusruumis.

#### **Hindamine**

Viimsi valla ettevõtluse võimaluste kaardistamine. Majandusuudiste ettekanded. Vanemate ja vanavanemate intervjuerimine. Praktiline töö „Äriidee sõnastamine“, „Töölepingu sõlmimine“.

**Õppekäik** Eesti Panga muuseumisse.

## HUVITAV LOODUS

### Õppesisu

Viimsi Keskkooli lähedusse jääb vanade puudega kaunis Laidoneri park, klindialune mets koos terviserajaga, mererand ja pole kaugel ka Viimsi poolsaare metsad. Kõik need tingimused võimaldavad õpilastel tutvuda juhendajate abiga loodusega, mis meid igapäevaselt ümbritseb ja mille osa me ise oleme. Kursus annab võimaluse tunda õppida tavalisemaid kodumaiseid seeni, taimi ja loomi, teada saada nende võimalikest kasutusvõimalustest ja nendega seotud ohtudest. Kursuse jooksul toimub mitmeid õppekäike loodusesse. Õpilastel on võimalus omandada looduses liikuja erinevaid oskusi, algteadmisi matkajale. Kursus lõpeb kahepäevase matkaga Eesti loodusesse kus kursuse jooksul omandatud teadmisi ja oskusi on võimalik kasutada.

### Õpitulemused

Õpilane:

- 1) tunneb valiku tavalisemaid kodumaiseid seeni, taimi ja loomi.
- 2) teab ja oskab kasutada esmaseid matkatarkusi (matka ettevalmistamine, ohtude ennetamine ja tegutsemine ohu korral, hügieen looduses, riietus, matkavarustus, matkatoit, lõkke tegemine, ööbimine telgis jne).
- 3) teab looduses liikumise põhimõtteid ja oskab neid järgida.

### Hindamine

Hinnatakse õpiülesannete täitmist tehtud töö % alusel. Hinnatakse kodutöid, tunnitöid, omandatud oskuste ja teadmiste kasutamist ja tundides osalemist.

### Õppekäik või tunniväline tegevus

Kursuse jooksul toimub mitmeid tunde avatud õpikeskkonnas. Kursuse lõpus toimub kahepäevane matk.

## PROGRAMMEERIMISE ALGKURSUS

### Õppesisu

Kursusel käsitletakse programmeerimist Scratch.mit.edu keskkonnas, äppide tegemist MIT App Inventor keskkonnas ja tehakse esmatutvust programmeerimiskeelega Python.

- Algoritmid ja plokk skeemid.
- Lineaarsed, hargnevad ja tsüklilised algoritmid
- Sisendandmed ja väljund programmis.
- <https://scratch.mit.edu/> keskkonna kasutamine programmeerimise õppimisel
  - suhtlus kasutajaga
  - tingimuslauseid
  - andurite ja/või robotikavahendite kasutamine
  - muutujad
  - animatsioon
- <http://appinventor.mit.edu/> keskkonna kasutamine lihtsate äppide loomiseks Android nutiseadmele
- tutvumine Python programmeerimiskeelega
  - muutujad, andmete sisestamine
  - if ... else tsükkel
  - tsüklid ja juhuarvud
  - lihtsa kasutajaliidese loomine Easygui keskkonnas

### Õpitulemused

Õpilane:

- 1) saab aru algoritmi tähendusest.
- 2) oskab koostada lihtsamaid algoritme ning väljendada neid plokk skeemidena
- 3) oskab koostada lihtsamaid programme Scratch veebikeskkonnas.
- 4) oskab koostada lihtsamaid äppe MITAppInventori keskkonnas.
- 5) oskab koostada lihtsamaid programme pythonis.

### Hindamine

Programmeerimise valikaines hinnatakse tunnitööd ja kursuse lõpuks tunnitööde käigus valminud projekte.

# VÄITLUSKURSUS

## Õppe- ja kasvatusesmärgid

Taotletakse, et õpilane väljendab end suulises keelekasutuses selgelt ja sobivalt, oskab kaitsta oma seisukohti, tunneb ära manipuleerimise, rakendab loovat ja kriitilist mõtlemist.

## Kursuse lühikirjeldus

Suulise tekstilooma kursus keskendub suulise eneseväljenduse, eesmärgistatud kuulamise ja argumenteeritud esinemise ning tagasiside arendamisele.

## Õpitulemused

Õpilane:

- 1) tunneb tüüpilisi suhtlusolukordi, kõne liike, avalikule esinemisele esitatavaid nõudmisi;
- 2) oskab oma seisukohti põhjendada;
- 3) tunneb ära manipuleerimise ja oskab kaitsta oma seisukohti;
- 4) moodustab ja esitab teemakohaseid küsimusi;
- 5) oskab koostada ja esitada kõne;
- 6) teeb ettekande näitvahenditega;
- 7) jälgib tolerantselt ja kriitiliselt situatsiooni ning annab tagasisidet.

## Õppesisu

Kõne kui suhtlusolukord. Kõne veenvuse tegurid. Argumenteerimine ja emotsionaalsus. Demagoogiavõtted.

Kõne koostamine ja esitamine. Kõne kui suulise dialoogi ja monoloogi liigid (ettekanne, sõnavõtt, koosolek, läbirääkimised, väitleus, repliik vm). Kõne eesmärgid. Kõne osad. Kehakeel.

Väitlemine. Väitlemise olemus. Jaatav ja eitav kaasus. Kaasuse ülesehitus: teema, tuumsõnad, definitsioon, kriteerium, argumentatsiooni struktuur, tõestusmaterjal, Ümberlükkamine, taastugevdamine. Ristküsitlus. Kohtunikutöö ja tagasiside andmine.

Praktilised tööd, heli- ja videosalvestused ning nende analüüsimine.

## Hindamine

Kursuse jooksul hinnatakse: korrektset suulist ja kirjalikku keelekasutust. Väitlemisoskust: argumenteerimisoskust ja opponendi argumentide ümberlükkamise oskust. Tekstiloomeoskust. Teabeallikate kasutamise oskust. Nõuetekohast esinemisoskust.

Õpitulemuste hindamisel kasutatakse: rollimängu, diskussiooni, erineva formaadiga väitlusi, väitluste analüüsimist, kõnega esinemist, kontrolltööd.

## Soovituslik kirjandus

Aava, K. 2003. Veenmiskunst. Õpik. Tallinn: Avita.

Aava, K. 2003. Veenmiskunst. Töövihik. Tallinn: Avita.

Aava, K. 2003. Veenmiskunst. Kõnekunst. Õpetajaraamat. Tallinn: Avita.

Cialdini, R. B. 2005. Mõjustamise psühholoogia. Tallinn: Pegasus.

Kaldjärv, M. 2007. Argumendi jõud. Õpik. Tallinn: Koolibri.

Kaldjärv, M. 2007. Argumendi jõud. Töövihik. Tallinn: Koolibri.

Eesti Väitlusselts. Arutlev haridus. Eesti Väitlusseltsi õpik. Tartumaa: Ecoprint, 2008.

Eesti Väitlusselts. Arutleva hariduse ühiskonnaõpetuse harjutuste kogumik. <http://www.debate.ee/>

<http://www.avalikesinemine.ee/>

<http://www.avalikesinemine.net/>

## **TOOTEDISAIN**

### **Kursuse lühikirjeldus**

Tootedisain on valikaine, mille keskmes on praktiline tegevus, toote valmistamine ja tootetsükli läbitegemine idee sünnist kuni valmis tooteni/toodeteni. See on õpilase või õpilasgrupi ühistegevus tõsielulise probleemi lahendamise nimel, selleks juba olemasolevaid teadmisi ja käelisi oskusi kasutades ning vajadusel uusi juurde õppides. Olulisel kohal on õpilase avatus loomingulistele ideedele ja originaalsetele vaatenurkadele. Õpilane valib ning kombineerib sobivaid materjale, töövahendeid ja tehnikaid ning on valmis oma oskuseid loovalt esemete valmistamisel kasutama.

### **Õppesisu**

- Mõtleme välja toote/tooted, mis sobivad igapäevaseks kasutamiseks kodus või koolis;
- Koostame projekti, mis sisaldab endas kavandeid ning vajaminevaid materjale ja töövahendeid;
- Kavandite põhjal valmistame tooted.

### **Õpitulemused**

Õpilane:

- 1) leiab üksi või koostöös teistega ülesannetele ning probleemidele lahendusi;
- 2) organiseerib paindlikult ühistööd, planeerib ajakava ja oskab jaotada tööülesandeid;
- 3) suhtleb projektitöö asjus vajaduse korral kooliväliste institutsioonidega, et saada teemakohast infot, seda analüüsida, kriitiliselt hinnata ja tõlgendada;
- 4) suhtub kaaslastesse heatahtlikult ja arvestab teiste arvamust;
- 5) mõistab info kriitilise hindamise vajalikkust ning kasutab infot kooskõlas kehtivate seaduste ja normidega;
- 6) kujundab, esitleb ja põhjendab oma arvamust;
- 7) väärtustab töötegemist ning analüüsib täidetud ülesandeid ja saadud tagasisidet.

### **Hindamine**

Tootedisaini valikaines hinnatakse tundides valminud töid.



## DRAAMAÕPETUS

**Õppe-eesmärgid:** arendada õpilase sotsiaalset käitumist ja sotsiaalseid oskuseid. Tutvustada õpilasele teatri häid tavasid. Õpetada õpilast tundma oma keha, vaimu ja hinge. Arendada õpilase sõnakunsti valdamise oskust. Äratada õpilase huvi teatri vastu. Arendada meeskonnatöö oskust ja koostöövõimet.

### Aine õppe-eesmärgid:

- 1) anda õpilastele läbi mängude ja ülesannete võimalus eneseavastamiseks. Õpetada mõistma oma ja teiste isiksuste eripära, seda aksepteerima;
- 2) arendada õpilase loovust, esinemisjulgust ja –oskust;
- 3) arendada õpilaste koostööoskust ja teineteisega arvestamist nii koolitöös kui igapäevases elus;
- 4) äratada õpilaste huvi teatri kui kunstiliigi vastu - kujundada kultuurset teatritarbijat;
- 5) võimaldada õpilastel lahti mõtestada ja mängida kirjanduslikku või luuleteksti;
- 6) tutvutakse erinevate improvisatsioonitehnikatega, pööratakse tähelepanu kehale ja lavalisele liikumisele - õpitakse loovliikumist ja loovtantsu;
- 7) tutvustada ja anda praktiline kogemus õpilasele etenduse arvustuse kirjutamises.

### Õppesisu

Draamaõppes õpitakse ennast ja kaaslasti paremini tundma, tutvutakse enese väljendusvõimalustega kasutades nii häält kui liikumist. Õpitakse lavastust analüüsima ja kirjalikult arvustama. Võimalusel lõpeb draamaõpe väikese lavastusega, mille kaudu saadakse lavakogemus ning praktiseeritakse õpitut.

### Õppetegevused

Grupiharjutused, improvisatsioonilised harjutused, loovliikumine, ühise tekstiga töötamine ja selle lavastamine, etenduste ühine vaatamine klassiruumis, nähtud etenduste arutelu, analüüs ja arvustuse kirjutamine.

### Õpitulemused

Õpilane

- 1) on teadlik enda ja teiste isikupärast ja aktsepteerib seda;
- 2) leiab üles enda tugevaimad küljed ja julgeb ning tahab neid edasi arendada;
- 3) õpib aktsepteerima oma vigu ja omandab julguse nendega tööd teha;
- 4) julgeb välja pakkuda enda ideid;
- 5) on loov, julgeb ja oskab esineda;
- 6) teab, millised tööprotsess eelneb lavastuse valmimisele;
- 7) õpib delikaatset ja edasiviivat tagasisidet andma nii kaasõpilasele kui õpetajale;
- 8) suudab teha sisulist ja teistega arvestavat koostööd;
- 9) õpib kirjutama lavastuse arvustust.

## Hindamine

Hindamise eesmärk on toetada õpilase arengut ja õpimotivatsiooni. Õpetaja suunab õpilasi ise-enda tegevust planeerima, endale tagasisidet andma ning edasise positiivse arengu jaoks eesmärged püstitama. Õpetaja annab jooksvalt lapse arengule suulist ja/või kirjalikku tagasisidet. Et õppeainet arvestatud saada, peab õpilane aktiivselt osalema tundides, sooritama kõik kodutööd: luuletuste esitamine, lavastamine, analüüsimine, retsenseerimine, tundidest osavõtt, kodustööde sooritamine

Tagasiside andmisel jälgitakse: osalusaktiivsust tunnis, koostööskust kaasõpilaste ja õpetajaga, (koduste) tööde sooritust, tähtaegadest (kokkulepetest) kinni pidamist.

## Seos läbivate teemadega ja lõiming teiste valdkonnapädevuste ja ainevaldkondadega:

draamaõpe seostub otseselt teiste ainetega nagu näiteks kunstiõpetus, muusikaõpetus, tööõpetus, ajalugu, kirjandus, kehaline kasvatus.

## Õppekava läbivad teemad ja nende käsitlemise põhimõtted

Õppekava läbivad teemad	Eesmärk	Kuidas hakkavad õppekava läbivad teemad kajastuma meie aineseksiooni ainetes?	Milliste ainete osas näeb meie aineseksioon koostöövajadust teiste aineseksioonide ja nende ainetega? Milles see seisneb?
1) elukestev õpe ja karjääri planeerimine	Kujundada positiivset hoiakut õppimisse ning toetada esmaste õpioskuste omandamist.	Suuname õpilast enda annete avastamisele ning nende edasi arendamisele. Toetame õpilase teadmistejanu.	Kunstiõpetus võib olla tugiaineks kui kujundame teatriteemalisi plakateid ning paneme näituse üles.
2) keskkond ja jätkusuutlik areng	Taotletakse õpilase kujunemist sotsiaalselt aktiivseks, vastutustundlikuks ja keskkonnateadlikuks inimeseks, kes hoiab ja kaitseb keskkonda ning väärtustab jätkusuutlikkust. Pööratakse tähelepanu igapäevaelu nähtustele ning ümbritseva vahetule kogemisele meelte abil.	Läbi erinevate harjutuste, etenduste vaatamise, õpivad õpilased märkama keskkonda enda ümber ning oskavad end selles keskkonnas väärtustada, näha enda arengut ning kujutada end ette ka aastate pärast. Õpilased avastavad, et kõik on kõigi ja kõigega seotud.	Koostöö kolleegide, lapsevanematega, kunstiõpetajaga – et vajadusel võimalikult väheste vahenditega saavutada hea tulemus (kostüümid laenata, osta taaskasutusest, lavakujundus ise meisterdada). Püüda võimalikult palju ise teha.

3) kodanikualgatus ja ettevõtlikkus	Toetada koostööd ja algatusvõimet.	Õpitakse koostööd tegema ning nähakse, et üheskoos panustades võib jõuda väga hea tulemuseni (lavastus). Integreerida lapsevanemaid kooliga, kutsuda nad esinemist vaatama. Traditsioonide ühildamine ainetundidega. (vabariigiaastapäev, teatrinädal, teatrikülastused, vastlapäev jne.)	Koostöö kolleegidega, kutsuda neid ja nende klasse esinemist vaatama. IT-vahendite kasutamine info levitamisel. Multimeedia - aitab erinevaid üritusi ja projekte filmida ning fotosid teha.
4) kultuuriline identiteet	Pakkuda õpilasele võimalust osaleda oma kultuurikeskkonna tavades ja kogeda sellega seonduvaid emotsioone; aidata õpilasel mõista erinevate kultuuride tavasid ja kombeid; kujundada meie kultuuriruumis üldiselt tunnustatud käitumisharjumusi, toetada uudishimu uue ja erineva suhtes ning positiivset suhtumist sellesse.	Tunnis laulda eesti rahvalaule, läbi viia traditsioonilisi rahvamänge, tutvustada erinevate tähtpäevade kombeid ning tausta.	IT-tugisüsteemid.
5) Teabe- keskkond	Õpetada leidma ja valima sobivat infokanalit olenevalt olukorrast ja vajadusest.	Õpitakse kasutama mitmesuguseid teabekanaleid ning hindama kogutud informatsiooni usaldusväärsust.	IT- tugisüsteemid
6) Tehno- loogia ja innovatsioon	Arendada loovust, äratada huvi uudsete võimaluste ja lahenduste leidmiseks.	Tutvutakse erinevate teatrivormidega läbi interneti, muusika kuulamisega seotud mängud.	IT- tugisüsteemid

7) Tervis ja ohutus	Õpetada tervislikku eluviisi, kujundada tervist väärtustav hoiak. Õpetada mõistma ohu olemust ja selle tekkepõhjuseid ning omandada oskus käituda ohutult ja turvaliselt.	Praktiliste tööde kaudu õppimisel arendatakse õpilaste oskust kasutada ohutusnõudeid. Palju kasutatakse keha liikumist ning liikumist väärtustatakse.	
8) Väärtused ja kõlblus	Õpetada tundma ja järgima üldtunnustatud väärtusi, kõlbelisi norme ja viisakusreegleid.	Läbi mängude ja lavastuse loomise õpetatakse käitumist ja viisakusreegleid, häid teatritavasid.	

**Soovituslik kirjandus õpilastele:** luule- ja juturaamatud.

**Õpetaja abivahendid:** teatriga seotud filmid ja saated, õpetaja isiklikud käsikirjalised konspektid. Zoja Mellov „Teatrimäng lastega“, Mary Joyce „Loovtants“, Allan Owens. Keith Barber „Draamakompass“.