

5. klassi valikaine „Praktiline musitseerimine“



Eesmärgid:

- Võimalus rakendada muusikaõpetuse tunnis omandatud teoreetilisi teadmisi praktilises muusikalises tegevuses
- Arendada loovust ja rütmitunnet, julgustada ja toetada loomingulist eneseväljendust, pakkuda esinemisvõimalusi
- Anda esmane pillimängu kogemus
- Pakkuda lapsele eduelamust- iga laps on võimeline mängima lihtsamatel rütmipillidel ja tundma rõõmu ühisest musitseerimisest.

Õppesisu:

- Laulmine – lisarepertuaari omandamine, kaanonid ja lihtne 2-häälsus, hääle arendamine
- Pillimäng – lihtsate kaasmängude loomine laulude saateks, muusikaline eneseväljendus läbi improvisatsiooni ja omaloomingu
- Muusika kuulamine – muusikatundides kuuldu illustreerimine muusikaliste näidetega
- Muusikaline liikumine ja laulumängud

Õppetulemus: Muusikaliste oskuste kinnistumine läbi pillimängu ja laulmise.

5.klassi valikaine „Keskkonnaõpetus“

Eesmärgid:

1. Laiendada teadmisi keskkonnakaitse valdkonnades vastavalt loodusõpetuse teemadele igas klassis.
2. Keskkonnasäästliku mõtteviisi teadvustamine, tutvustamine ja kinnistamine.
3. Arendada õpilaste oskust vaadelda ja märgata loodust ja keskkonda.
3. Viia läbi igas klassis üks õppekäik väljaspool linna loodusrajal või teemaasutuses.
4. Arendada õpilaste koostööoskusi erinevate keskkonnateemaliste tööde tegemisel.
5. Pakkuda õuesõppe võimalusi
6. Meedia ja reklaami mõju avamine tarbimisele ja säästmisele.
7. Õpilane analüüsib enda ja pere säästvat ja teadlikku tarbimiskäitumist
8. Keskkonnakaitse tutvustamine läbi praktiliste tegevuste.
9. Globaalprobleemi ja looduskatastroofide käsitlemine.

5.klassi valikaine „Programmeerimine“

Õppesisu:

Sissejuhatus programmeerimisse. Programmjuhtimisega seadmete tööpõhimõtted ja ajalugu. Programm. Protsess. Roll (looja, täitja, kasutaja). Programmeerimiskeel.

Arenduskeskkond. Ülevaade erinevatest võimalustest ja konkreetsetest kasutatavatest vahenditest, füüsilised ja digitaalsed vahendid. Arenduskeskkond, selle seadistamine.

Algoritm. Algoritmi mõiste ja liigid, algoritmi koostamine ja realiseerimine.

Etteantud tegevusjuhise (kirjeldus, tegevusskeem, pseudokood) aru saamine, ise koostamine ja rakendamine. Andmete ja tegevuste otstarbekalt muutmine. Lihtsamate tüüp algoritmide kasutamine.

Andmed. Objektid, objektide omadused ja meetodid (tegevused), väärtused.

Muutujad. Muutujale väärtuse omistamine ja kasutamine.

Sisendid ja väljundid. Klaviatuur, hiir, ekraan,

Tegevused ja avaldised. Lihtsamad teksti-, loogika- ja arvavaldised.

Valikud. if ja else.

Kordused. Lõpmatu kordus. Kordamine teatud arv kordi. Kordamine etteantud tingimusel. Kordus korduse sees.

Alamprogramm. Alamprogrammi kasutamine. Protseduurid/funktsioonid parameetritega.

Õpitulemused:

Õpilane

- mõistab ja kasutab teadlikult järgnevaid mõisteid: programm, protsess, algoritm, roll (looja, täitja, kasutaja), muutuja, avaldis, valik, tsükel, alamprogramm, programmeerimiskeel, sisend ja väljund
- analüüsib etteantud programmi ja ennustab selle töö tulemust; teeb selles otstarbekaid (oma eesmärgile vastavaid) muudatusi ja täiendusi
- koostab programmi etteantud tegevusskeemi, pseudokoodi või sõnalise kirjelduse alusel
- kirjeldab algoritmide ning programmide kasutamise lisandväärtust erinevates eluvaldkondades
- koostab lihtsamaid avaldise ja algoritme (valik, kordus), mida on võimalik kasutada reaalses juhtprogrammis
- selgitab rakenduse töö testimise vajadust ja olemust ning parandab tekkinud vead
- koostab lihtsama ülesande (nt sõida mööda joont) täitmiseks valmisdetailidest mehaanilise seadme ja selle juhtprogrammi.

5.klassi valikaine „Ettevõtlik noor“

Õppesisu:

Noor kui isiksus.

Noor kui juht! Isiksuse omadused, enda juhiomaduste äratundmine.

Meeskond: meeskonna liikmed, rollid, isiksusetüübid, vastutus meeskonnas.

Noorte organisatsioonid Eestis ja Põltsamaa piirkonnas.

Noorteühendus Tegusad Põltsamaa Noored.

Mis on ettevõtlikkus ja kuidas seda arendada.

Märgatakse koolis toimuvat ja tehakse ideelaat koolielu parendamiseks.

Ürituste planeerimine, eelarve (rahatarkus), läbiviimine, analüüs.



Õppetegevus toimub arutelude, (rolli)mängude, meeskonnatöö harjutuste, praktiliste ülesannete-tegevuste ja õppekäikude, TPN ÖÖ-Ülikooli tegevuste kaudu. Kooli ürituste eestvedamine, korraldustiimi meeskonnas kaasa tegemine.

Õpitulemused:

- 1) Õpilased on saanud algteadmised ettevõtlikkusest, meeskonnatööst, ürituste planeerimisest ja eelarvest.
- 2) Õpilased on ettevõtlikud ja on kaasatud oma haridustee kujundamisesse ja koolielu küsimuste lahendamistesse.
- 3) Idee laada tulemusena on ellu viidud vähemalt kaks koolielu rikastavat tegevust.