

**Kuressaare Gümnaasiumi valikaine  
Loovusõpetus  
Klass: 7 (1 tund nädalas) – 35 tundi**

**1. Valikaine kirjeldus:**

Loovusõpetus arendab õpilase loovust, toetab aineõpetust praktiliste tehnikate ja tegevustega, äratav huvi aineõpetuse vastu, kujundab eneseväljendusoskust.

Kursus aitab arendada õpilase eneseväljendust, kujutlust ja loovat mõtlemist. Õpetab kasutama erinevaid mõtlemis- ja tegutsemisviise loomingus kui igapäevaelus. Rollimängude kaudu õpitakse tundma iseennast ja kaaslasi. Õpilane õpib asjakohaselt kasutama eri suhtluskanaleid. Digipädevuse kujunemine.

**2. Õppetöö korraldus:**

Õppetöö toimub läbi õppeaasta 1 kord nädalas ja neljas valdkonnas:

- Looduspraktika
- Kõneõpetus
- Keeleõpetus
- Programmeerimine

Ühe valdkonna maht on õppeaastas 7-8 tundi ja kõik õpilased läbivad kehtestatud ajakava alusel kõik neli valdkonda.

Ainekaardi koostavad õpetajad kõik eraldi - üldnimetusega „loovusõpetus”. Valdkonna nimetus avaldub kaardi sisu juures. Õpetaja koostab aastas ühe ainekaardi.

**3. Õppe- ja kasvatuseesmärgid:**

Loovusõpetus arendab õpilase loovust, toetab aineõpetust praktiliste tehnikate ja tegevustega, äratav huvi aineõpetuse vastu, kujundab eneseväljendusoskust.

- annab õpilastele võimaluse eneseväljendamiseks, arendab kujutlusvõimet ja loomingulist mõtlemist;
- õpetab kasutama erinevaid mõtlemis- ja tegutsemisviise nii loometegevuses kui ka igapäevases elus;
- suurendab sotsiaalset teadlikkust (eriti rollimängude kaudu), enesekontrolli, iseenda tundmist;
- arendab koostööoskust;
- õpetab seoste, sarnasuste ja loogiliste järelduste tegemise oskust;
- parandab kõne selgust ja ladusust;
- suunab õpilast kasutama info- ja kommunikatsioonitehnoloogiat (IKT) eluliste probleemide lahendamiseks.

**4. Õpitulemused:**

Õpilane

- oskab töötada iseseisvalt ja grupi liikmena;
- oskab ennast väljendada teistele arusaadavalt;
- oskab kõne koostada ja esitada;
- omandab oskuse väljendada õppekäigu või õppetunni kestel tekkinud muljeid, neid ka põhjendada;

- suudab arutleda ja kujundada seisukohti;
- arutleb loogiliselt, põhjendab ja tõestab;
- modelleerib looduses ja ühiskonnas toimuvaid protsesse;
- püstitab ja sõnastab hüpoteese ning põhjendab neid matemaatiliselt;
- töötab välja lahendusstrateegiaid ja lahendab erinevaid probleemülesandeid;
- omandab erinevaid info esitamise meetodeid;
- kasutab õppides IKT vahendeid.

## 5. Õppesisu ja -tegevus:

### I. Looduspraktika

#### Teemad:

- Kuidas teha vaatlusi?
- Töö mikroskoobiga. Mikroskoobi tööpõhimõtted. Preparaatide vaatlus.
- Määrajate ülesehitus ja kasutamine. Lindude määramistunnused.
- Loomade käitumine. Kehakeele kasutamine info edastamiseks.
- Selgroogsete ehitus. Kala sise- ja välisehitus.
- Selgroogsete paljunemine. Muna ehituse uurimine.
- Saaremaa loomastik

#### Õpitulemused:

##### Õpilane

- oskab töötada iseseisvalt ja grupi liikmena;
- oskab ennast väljendada teistele arusaadavalt;
- on omandanud praktilisteks töödeks vajalikud töövõtted ja peab kinni töökultuurist;
- oskab kasutada mikroskoopi, luupi, prepareerimisvahendeid;
- teab määrajate ülesehitust;
- teab Saaremaal enamlevinud loomaliike.

### II. Kõneõpetus

#### Teemad:

- Mis on kõnekunst, milleks seda vaja ja kuidas seda arendada.
- Erinevaid võimalusi eneseväljenduseks ja kõne arendamiseks:soojendus-, tutvumis- ja sisseelamismängud.
- Improvisatsioon ja dramatiseering. Rollimängud.
- Kõne mõiste ja liigid.
- Kõne koostamine. Kuidas kõnet esitada.
- Kõnede esitamine ja hindamine.
- Tutvumine väitluse algtõdedega.

#### Õpitulemused:

Õpilased õpivad ennast väljendama, end tundma, rollimängude kaudu pingetest vabanema, partneriga arvestama, koostööd tegema, oskavad koostada kõnet ja seda korrektselt esitada, tutvuvad väitluse põhimõtetega.

### III. Keeleõpetus (inglise keel)

#### Teemad:

- Tutvumismäng. Wanted dead or alive- kuulamis-+ loovülesanne.
- Daga the Witch-loovtekst. Mäng " Who am I?".
- Talk About- lauamäng( kõne arendav). Hot Seat- mäng sõnavarale. Kuulamisülesanded.

- Koomiksi koostamine.
- Suhtlemis+lugemisül.: " Who is in Your Family?", two in one stories( kaks lugu ühes). Rollimängud.
- Memoriin( koostamine+ mängimine). Suhtlemisoskust arendavad mängud gruppides.
- Animals for a Day- loovmäng. Arendab kõiki osaoskusi. Kuulamisülesanded.
- Muusikalised ülesanded.

### **Õpitulemused:**

Õpilane oskab:

- töötada iseseisvalt ja grupi liikmena
- ennast väljendada teistele arusaadavalt.

## **IV. Programmeerimine**

**Teemad:**

- Scratch ja programmeerimine.
- Programm.
- Juhtimine.
- Sündmused ja andurid.
- Ekraan kui koordinaattasand.
- Mängude loomine

### **Õpitulemused:**

Kursuse lõpuks õpilane

- on tutvunud programmeerimise kui uue valdkonna ja erialaga;
- töötab välja lahendusstrateegiaid ja lahendab erinevaid probleemülesandeid;
- oskab kasutada matemaatikateadmisi programmeerimises.

## **Lõiming**

Eesti keel ja kirjandus; inglise keel; matemaatika; loodusteadused; inimeseõpetus; kunst

## **Läbivad teemad**

Loovusõpetuses on võimalik kaasata kõiki läbivaid teemasid, kuid arvestades ajalist piiratust ning õpilaste eakohasust, siis ei ole see eesmärk omaette. Läbivate teemade käsitlemine toimub õppeaine sisust ja eesmärkidest lähtuvalt.

### **1. Elukestev õpe ja karjääriplaneerimine**

Loovuse tundides ülesandeid täites mõistavad õpilased, et ei ole asjadele valmis lahendusi, et lahendused on erinevad sõltuvalt inimese eripärast. Elu on pidevas arengus ja olukorrad muutuvad. Seega on õppimine protsess. Eriti aitavad selliste arusaamade kujundamisele kaasa rollimängud, õppekäigud ja rühmatööd.

### **2. Keskkond ja ühiskonna jätkusuutlik areng**

Õppeprotsessis käsitletakse erinevaid moraalseid, eetilisi ja esteetilisi aspekte, kujundatakse empaatiat ümbritseva suhtes. Läbi harjutuste ja erineva õppetegevuse toetatakse õpilase kujunemist keskkonnateadlikuks.

### **3. Kodanikuaktiivsus ja ettevõtlikkus**

Loovustundides saavad kõik õpilased esinemiskogemuse. Tundides planeeritud tegevus on suunatud koostegemisele ja meeskonnatööle, oskusele jõuda lõpptulemuseni. Samuti on oluline mõistmine, et meeskonnas mõjutab ühe õpilase käitumine kogu meeskonda.

#### 4.Kultuuriline identiteet

Läbi käsitlevate lugude, teemade ja arutluste kujunevad õpilaste väärtushinnangud, mõtte- ja käitumislaad.

#### 5.-6.Teabekeskond, tehnoloogia ja innovatsioon

Loovustundides tuleb küll õpilastel otsida informatsiooni erinevatest allikatest, kasutada arvutit ja teisi tehnilisi vahendeid, siiski on aine eesmärk eelkõige loominguline arendamine.

#### 7.Tervis ja ohutus

Loovuses leiab „Tervise ja ohutuse“ teema käsitlemist läbi nii erinevate lugude ja olukordade, mis seda teemat puudutavad, kui ka jälgides tervise ja ohutuse nõudeid tundides, kui kasutatakse töövahendeid.

#### 8.Väärtused ja kõlblus

Väärtused ja kõlbluspõhimõtted on oluline osa loovuses, sest õpitakse väärtustama uute ideede ja isiklike kogemuste väljendamist, lugupidavat suhtumist kaasõpilastesse ning koostöö oskust

#### 9.Saarlus

Kodukoha tundmaõppimine.

### **Hindamine**

Hindamise eesmärk on anda õpilasele motiveerivat tagasisidet tema võimekuse ja individuaalse arengu kohta, stimuleerida ning motiveerida enesearendusele. Hindamisel on oluline tunnustada õpilase töodes lahenduste erinevusi ja väärtustada tema isikupära.

Hindamine/hinnangud jm märgitakse eKooli päevikusse. Kokkuvõttev hinnang antakse iga valdkonna perioodi lõppedes: arvestatud/mittearvestatud (A/MA). Mittearvestatud hinnangu korral tuleb õpilasel oma ülesanded täita kokkulepitud ajaks (sh täiendava õppetöö võimalus). Aasta kokkuvõttev hinnang on kõigi valdkondade aineõpetajate ühine hinnang (eKooli kannab viimase perioodi valdkonna õpetaja), st ei tohi olla ühtegi mittearvestatud valdkonnaga hinnangut.