

# Järveküla Kooli mõttemängude ainekava

## Sisukord

[Aine koht kooli õppekava rakendumisel](#)

[3. klass](#)

[Õppekäigud ja lõimingut toetavad tegevused](#)

[Hindamine](#)

[Digipädevused](#)

## **Aine koht kooli õppekava rakendumisel**

Aine kuulub ainevaldkonda „Matemaatika“. Õppeaine üldpädevuses on matemaatika nägemine ja tundmine õpilast ümbritsevas elus ning matemaatiliste ja loogiliste oskuste arendamine läbi mängu. Õpilane seostab õppeaines omandatud teadmisi varasemalt õpituga. Õppimine toimub mängulisel viisil klassiruumis. Õppimisel kasutatakse erinevaid matemaatika-loogika mängu, töölehti ning loodud materjale. Fookuses on teadmised rahast ja sellega seonduvast ning õppeaine lõpuks teab õpilane, mis on rahatarkus ning kuidas raha kasutada. Erinevaid mängu ja materjale kasutatakse individuaalselt, kuid suur osa õppetööst toimub gruppides ja meeskondades. Grupitööde eesmärk on arendada eneseväljendus- ja kuulamisoskust paaris- ja meeskonnatöös ning teistega arvestamise ja koostööoskuste arendamine, sealhulgas erineva arvamuse aktsepteerimine omapoolseid hinnanguid andmata. Õppeaine arendab suhtluspädevust, sotsiaalseid ja kodanikupädevusi ning õpipädevusi. Aine lõimub ka teiste õppeainetega.

### **3. klass**

Ainetundide maht kooli õppekavas on 35 tundi.

#### **Õpitulemused**

Õpilane:

- 1) näeb matemaatikat ümbritsevas elus ning kirjeldab seda arvude või geomeetriliste kujundite abil;
- 2) loendab ümbritseva maailma esemeid ning liigitab ja võrdleb neid ühe-kahe tunnuse järgi;
- 3) kasutab digitaalseid õppematerjale (sh õpiprogramme, elektroonilisi töölehti);
- 4) tegutseb klassis ja rühmas teisi arvestavalt, mõistes, et see on oluline osa töökultuurist;
- 5) leiab ümbritsevast õpitud ruumilisi kujundeid;
- 6) teab, mis on rahatarkus;
- 7) mõistab, et nii temas endas kui ka igas inimeses on oma sisemine rikkus;
- 8) saab aru, mis on investeerimine ja et lisaks raha kasvama panemisele saab investeerida ka teadmistesse, tervisesse, lastesse;
- 9) mõistab läbimõeldud kulutamise, säästmise ja annetamise vajalikkust elus;
- 10) saab aru, et raha on maksevahend, kuid raha eest ei saa kõike osta;

- 11) tunneb kolme rahakassa süsteemi põhimõtteid (kulutamine, säästmine, annetamine);
- 12) mõistab, et vajadused on alati enne tahtmisi;
- 13) oskab mõistlikult kulutada, võrreldes enne hindu, kaalu, vastupidavust ja muid pisisasju ning võtab ostuotsuseks aega;
- 14) oskab koostada eelarvet ning mõistab selle järjepideva pidamise tähtsust;
- 15) saab aru, mis on laenamine ja intress;
- 16) teab, mis on kulu, tulu, kasum, müügihind;
- 17) teab, mis on idufirma, tähtsustades nii ideed kui ka meeskonda.

## **Õppekäigud ja lõimingut toetavad tegevused**

Õppekäigud Eesti panga muuseumisse, osalemine algklasside haridusprogrammis „Mis on raha?“. Õppekäigu meetodid on arutelu, rühmatöö esemetega.

Lõimingut toetavad tegevused: õppeaine toetab lõimingut teiste õppeainete ja pädevustega. Õppeaine arendab õpilases oskusi eesti keeles (eneseväljendus, õigekiri, lugemine, väitlused, korrektne vormistamine). Õppeaine arendab õpilases matemaatilisi oskusi rahatarkuse õppimise kaudu ning matemaatiliste oskuste ümbritsevas elus nägemist ja kasutamist. Õppeaine lõimub tööõpetusega, kus õpilased koostavad kollaaži, voldivad, lõikavad ja kleebivad. Tundides on ka erinevaid liikumismänge.

## **Hindamine**

Tulemuste hindamisel kasutatakse arvestatud „AR“ ja mitteamvestatud „MA“. Õpitulemuste kontrollimise vormid on mitmekesised ja vastavuses õpitulemustega. Õpilast teavitatakse, mida ja millal hinnatakse, milliseid hindamisvahendeid kasutatakse ning millised on hindamise kriteeriumid. Jooksvalt antakse sõnalisi hinnanguid õpilaste tegevusele tundides (aktiivsus, kaasatõõtamine, püüdlikkus).

## **Digipädevused**

### **Teabe haldamine**

1. Õpilane kasutab infootsinguks otsingumootorit märksõnade abil (nt TaskuTark, Opiq).
2. Õpilane korrastab kogutud teavet etteantud tunnuste alusel, kasutades juhendaja abi.

## **Suhtlemine digikeskkonnas**

1. Suhtleb vanemate, kaasõpilaste ja õpetajatega, kasutades digivahendeid ja rakendusi eakohaselt ning järgides seejuures kokkulepituid reegleid.
2. Teeb koostööd etteantud keskkonnas (nt Padlet, Opiq, Google Drive, Google Meet).
3. Jagab digitaalset materjali Stuudiumi kaudu.
4. Kasutab Eksamite Infosüsteemi (<https://eis.ekk.edu.ee/>).

## **Sisuloome**

1. Korrastab kogutud teavet, moodustades järjestatud loendeid ning rühmitades teavet etteantud tunnuste alusel, kasutades juhendaja abi.
2. Salvestab ja esitleb töö (nt TERA, Padlet, Google Drive, Opiq, Liveworksheets, Wizer).
3. Digitaalsete materjalide loomine õpetaja abiga (nt esitlus Google Drive'is).
4. Puutub kokku lihtsama programmeerimisega (nt code.org keskkonnas). Programmeeriva mõtlemise arendamine (Bee-Bot robotite abil, äpid Bit by Bit või Lightbot).
5. Kasutab digitaalseid õppematerjale, mis aitavad mõista matemaatika olulisust, seost ümbritsevaga.
6. Teab ja arvestab, et internetis kättesaadav digitaalne materjal võib olla autoriõigustega kaitstud.

## **Turvalisus**

1. Õpilane kasutab digitaalseid vahendeid heaperemehelikult (sh väljalogimine seadmest).
2. Õpilane teab ja oskab põhjendada, miks ei tohi enda andmeid jagada teistega avalikus keskkonnas.
3. Õpilane oskab luua turvalist parooli.

## **Probleemilahendus**

1. Õpilane märkab, kaardistab ja kirjeldab tehnilisi probleeme (õpetajale, kaaslastele).
2. Õpilane oskab lahendada lihtsamaid tehnilisi probleeme (nt kõrvaklappide ja hiire arvutiga ühendamine).

3. Tehniliste probleemide või arusaamatuste tekkimisel palub abi klassikaaslaselt või õpetajalt.
4. Õpilane oskab arvutit sisse ja välja lülitada, rakendusi avada/sulgeda ning oma faile kustutada (ka prügikastist) ja vajadusel ümber nimetada.