

# Järveküla Kooli eetikaõpetuse ainekava

## Sisukord

[Aine koht kooli õppekava rakendumisel](#)

[6. klass](#)

[Õppekäigud ja lõimingut toetavad tegevused](#)

[Hindamine](#)

[Digipädevused](#)

## **Aine koht kooli õppekava rakendumisel**

Õppeaine kuulub ainevaldkonda „A-võõrkeel“ ja on lõimitud inimeseõpetusega. Eetikaõpetuse üldeesmärgiks on aidata kaasa õpilase sotsiaalsete ja emotsionaalsete oskuste arengule, mille käigus õpib õpilane tundma iseennast, kujundama vastutustundlikult oma suhteid, olema terviseteadlik ning aus, hooliv, salliv, julge ja õiglane. Eetikaõpetuses käsitletavaid teemasid on võimalik lõimida kõigis kooliastmetes, toetades õpilase toimetulekut iseendaga lähikonnas ja ühiskonnas. Õppetegevuse kaudu laiendatakse ainevaldkonna teadmisi ja kujundatakse oskusi, sidudes õpet koolivälise eluga, et kogu aine käsitus oleks õpilasele eakohane, võimalikult elulähedane ja tähenduslik.

### **6. klass**

Ainetundide maht kooli õppekavas on 35 tundi.

#### **Õpitulemused**

##### **Mina ja teised**

Õpilane:

- 1) toob näiteid enda positiivsete omaduste kohta;
- 2) selgitab, kuidas enesehinnang kujuneb;
- 3) selgitab enda erinevate omaduste arendamise võimalusi.

##### **Ühiskond – kohustused ja väärtused**

Õpilane:

- 1) teab, mis on eelarvamused ja stereotüüpsed hoiakud, ja tunneb need ära;
- 2) kirjeldab, kuidas kaaslased võivad mõjutada otsustamist;
- 3) väljendab oma arvamust argumenteeritult;
- 4) arendab enda kriitilist mõtlemist ja eneserefleksiooni.

##### **Tervis ja ohud**

Õpilane:

- 1) teab mõnuainete ohtlikkusest tervisele;
- 2) oskab tarbetekstist leida olulist infot, sh eristada fakte väljamõeldust;

- 3) toob näiteid turvalisest seksuaalkäitumisest ja seksuaalõigustest;
- 4) tunneb ära suhtevägivalla avaldumisvormid ja teab abi saamise võimalustest;
- 5) nimetab ohtusid internetis ja selgitab, kuidas end nende eest kaitsta, käitub ohutult.

## **Õppekäigud ja lõimingut toetavad tegevused**

Lõiming keele ja kirjandusega: raamatu tegelaste analüüs, eneseanalüüs, võrdlused iseendaga, rollimängud, väärtuste mäng.

Lõiming võõrkeeltega: inimeste kirjeldamine, konfliktide lahendamine, kaebuste esitamine.

Lõiming tehnoloogiaga: koostöö, ohutus, autoriõigused, vigadest õppimine.

Lõiming inimese- ja loodusõpetusega: perekond, seksuaalkäitumine, esmaabi, hügieen, enda järelt koristamine, tervislik toitumine.

Lõiming matemaatikaga: rahatarkus, eelarve koostamine.

## **Hindamine**

Hindamisvahendi ja -viisi valik sõltub püstitatud õppe-eesmärkidest ja eeldatavatest õpitulemustest. Hindamismeetodite valikul arvestatakse õpilaste vanust, individuaalseid võimeid ning valmisolekut ühe või teise tegevusega toime tulla. Hindamisviisideks on suuline vastamine, kirjutis, eneseanalüüs, praktiline töö, slaidiesitlus, kõne/ettekanne, väitlus, diskussioon, video- või heliklipp, plakat, õpimapp. Arvestuslike tööde hindamiseks kasutatakse mitmeeristavat hindamist AR/MA.

Ainealaste teadmiste ja oskuste kõrval antakse tagasisidet ka väärtuste ja hoiakute kohta, mida võimaldavad rollimängud, juhtumianalüüsid ja rühmatööd. Praktiliste ülesannete puhul rakendab õpilane teadmisi praktiliselt ja demonstreerib neid õpituatsioonis ning õpilast suunatakse õppeprotsessi käigus oma õppimist ja püstitatud eesmärkide saavutamist analüüsima ja reflekteerima.

## **Digipädevused**

### **Teabe haldamine**

1. Õpilane kogub ja töötleb digitaalset teavet, eristab olulist teavet ning analüüsib ja hindab seda kriitiliselt, kasutades erinevaid usaldusväärseid teabeallikaid.

2. Õpilane kasutab temaatilisi internetikeskkondi, nt [www.tai.ee](http://www.tai.ee) jms.

### **Suhtlemine digikeskkonnas**

1. Töö koostamine individuaal- või ühistööna Google'i rakendusi kasutades ning töö esitamine elektrooniliselt hindamiseks Google Classroomi kaudu.

### **Sisuloome**

1. Temaatiliste referaatide, esitluste ja plakatite koostamine (tekstitöötlusprogramm, [www.canva.com](http://www.canva.com), Google Slides).