

Aine koht kooli õppekava rakendumisel

Õppeaine “Matemaatiline õpe tuginedes elule” (MÕTE) kuulub ainevaldkonda „Matemaatika“. Õppeaine läbi õpetatakse lapse ainevaldkonna üldisi matemaatikapädevusi, kuid fookuses on ettevõtlikkuspädevus, rahatarkus ning loogika. Õpe on mänguline, seotud eelnevalt õpitud teemadega. Tugev rõhuasetus on õppeaine jooksul grupitööl. Selle eesmärk on arendada eneseväljendus- ja kuulamisoskust paaris- ja meeskonnatöös, teistega arvestamise oskust ja koostööoskust, sealhulgas erineva arvamuse aktsepteerimist omapoolseid hinnanguid andmata.

3. klass

Ainetundide maht kooli õppekavas on 35 tundi.

Õpitulemused

Õpilane:

1. tegutseb klassis ja rühmas teisi arvestavalt, mõistes, et see on oluline osa töökultuurist;
2. mõistab erinevaid mängureegleid ning oskab mängida erinevaid loogikamänge nii digivahendis kui laual;
3. kasutab digitaalseid õppematerjale (sh õpiprogramme, elektroonilisi töölehti);
4. on eakohaselt tuttav rahatarkuse üldiste põhimõtetega;
5. põhjendab ja selgitab oma tegevuskava ja valikuid probleemilahendamisel “Kohvikupäeva”-projektis.

Õppesisu

- 1) Lauamängude (sh strateegiamängud) reeglitega tutvumine ja mängimine (nt male, kabe, gomoku, sudoku jt);
- 2) lauamängu koostamine meeskonnatööna;
- 3) ”Kohvikupäeva”- projekti raames kohviku avamine (planeerimine, eelarvestamine, läbiviimine, analüüsimine kasumlikkuse osas);

- 4) rahatarkuse tunnid: raha kui maksevahend, ostmine ja säästmine, tulu ja tuluallikad, eelarve;
- 5) probleemilahendus, ruumilise mõtlemise arendamine, strateegiline mõtlemine jms;
- 6) nuputamisülesannete lahendamine (nt matemaatikavõistlus Känguru, õpioskuste ülesanded, sudoku, ristsõnad jt).

Õppekäigud ja lõimingut toetavad tegevused

Eluline matemaatika toetab lõimingut teiste õppeainete ja pädevustega. Õppeaine arendab õpilases oskusi eesti keeles (eneseväljendus, õigekiri, lugemine, korrektne vormistamine). Õppeaine arendab õpilases matemaatilisi oskusi rahatarkuse õppimise kaudu ning matemaatiliste oskuste kasutamist igapäevases elus. Õppeaine lõimub tööõpetusega, kus õpilased koostavad kollaaži, voldivad, lõikavad ja kleeбивad. Tundides on ka erinevaid liikumismänge.

4. klass

Ainetundide maht kooli õppekavas on 35 tundi.

Õpitulemused

Õpilane:

1. tegutseb klassis ja rühmas teisi arvestavalt, mõistes, et see on oluline osa töökultuurist;
2. mõistab erinevaid mängureegleid ning oskab mängida erinevaid loogikamänge nii digivahendis kui laual;
3. kasutab digitaalseid õppematerjale (sh õpiprogramme, elektroonilisi töölehti);
4. on eakohaselt tuttav rahatarkuse üldiste põhimõtetega;
5. on tuttav kaheastmelise argumenteerimise mudeliga (väide + selgitus);
6. tutvub programmeerimise algtõdedega.

Õppesisu

- 1) Strateegiamängude (k.a rahatarkuse mängud) reeglitega tutvumine ja mängimine (nt male, kabe, gomoku, 2048, Cashy, Monopol jt);
- 2) Eesti Panga muuseumi külastus;
- 3) rahatarkuse tunnid: ostmine ja laenamine, tulu ja tuluallikad, eelarve, jätkusuutlik majandamine;
- 4) eelarvestamine (nt kohviku külastamisele või klassireisile eelnevalt);
- 5) probleemilahendus kasutades kaheastmelist argumenteerimise mudelit (väide + selgitus);
- 6) nuputamisülesannete lahendamine (nt matemaatikavõistlus Känguru, sudoku, ristsõnad jt).
- 7) programmeerimise mängud.

Õppekäigud ja lõimingut toetavad tegevused

Eesti Panga Muuseumi külastus. Eluline matemaatika toetab lõimingut teiste õppeainete ja pädevustega. Õppeaine arendab õpilases oskusi eesti keeles (eneseväljendus, õigekiri,

lugemine, korrektne vormistamine). Õppeaine arendab õpilases matemaatilisi oskusi rahatarkuse õppimise ja programmeerimise kaudu ning matemaatiliste oskuste kasutamist igapäevases elus. Õppeaine lõimub matemaatikaga, inimeseõpetusega. Tundides kasutatakse Liikuma Kutsuva Kooli põhimõtteid.

5. klass

Üleminekuaastal 2026/2027 kehtiv ainekava.

Ainetundide maht kooli õppekavas on 35 tundi.

Õpitulemused

Õpilane:

1. tegutseb klassis ja rühmas teisi arvestavalt, mõistes, et see on oluline osa töökultuurist;
2. mõistab erinevaid mängureegleid ning oskab mängida erinevaid loogikamänge nii digivahendis kui laual;
3. kasutab digitaalseid õppematerjale (sh õpiprogramme, elektroonilisi töölehti);
4. on eakohaselt tuttav rahatarkuse üldiste põhimõtetega;
5. on tuttav kaheastmelise argumenteerimise mudeliga (väide + selgitus);
6. tutvub programmeerimise algtõdedega.

Õppesisu

- 1) Strateegiamängude (k.a rahatarkuse mängud) reeglitega tutvumine ja mängimine (nt male, kabe, gomoku, 2048, Cashy, Monopol jt);
- 2) rahatarkuse tunnid: tulu ja tuluallikad, maksud, eelarve, jätkusuutlik majandamine, digitaalne rahatarkus, reklaami mõju;
- 3) eelarvestamine (nt rollimäng „Kuu aega iseseisvat elu“ erinevate ametite palgaga);
- 4) probleemilahendus kasutades kahe- või kolmeastmelist argumenteerimise mudelit (väide + selgitus + *järeldus*);
- 5) nuputamisülesannete lahendamine (nt matemaatikavõistlus Känguru, üleriiklikud õpioskuste talgud, ristsõnad jt).
- 8) programmeerimise mängud.

Õppekäigud ja lõimingut toetavad tegevused

Eesti Panga Muuseumi külastus. Eluline matemaatika toetab lõimingut teiste õppeainete ja pädevustega. Õppeaine arendab õpilases oskusi eesti keeles (eneseväljendus, õigekiri, lugemine, korrektne vormistamine). Õppeaine arendab õpilases matemaatilisi oskusi rahatarkuse õppimise ja programmeerimise kaudu ning matemaatiliste oskuste kasutamist igapäevases elus. Õppeaine lõimub matemaatikaga, inimeseõpetusega. Tundides kasutatakse Liikuma Kutsuva Kooli põhimõtteid.

Hindamine

Tulemuste hindamisel kasutatakse arvestatud „AR“ ja mittearvestatud „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, kaasatöötamine, püüdlikkus).