

# **Ettevõtlikkuseõppe ainekava**

## Sisukord

Õppesisu ja õpitulemused I kooliastmes .....	3
1.- 3. klass .....	3
Õppesisu ja õpitulemused II kooliastmes .....	5
4.klass .....	5

## Ettevõtlikkuseõppe ainekava

Õppeaine	Nädalatunde klassiti												
	1. kl	2. kl	3. kl	I kokku	4. kl	5. kl	6. kl	II kokku	7. kl	8. kl	9. kl	III kokku	KOKKU
Ettevõtlus	1	1	1	3	2			2					5

### Õppesisu ja õpitulemused I kooliastmes

#### 1.- 3. klass

##### Õpiväljundid:

Õpilane:

- 1) oskab püstitada eesmärged, võtta vastutust ideede elluviimisel ning rakendab meeskonnatöö võtteid;
- 2) arendab enda loovust;
- 3) kasutab erinevaid teabeallikaid ja hindab kriitiliselt neis sisalduvat infot, tõlgendab ja esitab neis allikates sisalduvat infot;
- 4) suhtub vastutustundlikult elukeskkonda;
- 5) teab oma õigusi ja kohustusi kui tarbija, töötaja ja tulevane ettevõtja;
- 6) saab aru ettevõtluse tähtsusest igapäevaelus ja ühiskonnas;
- 7) mõistab ettevõtja, juhi ja töötaja rolle ning vastutust;
- 8) oskab näha ettevõtlust isikliku karjäärivõimalusena, on positiivse hoiakuga ettevõtluse ja ettevõtja suhtes;
- 9) suudab kolmanda kooliastme loovtööna teostada minifirma.

##### Õppesisu:

Ettevõtlusõpetus „Meie ise“ – edendada arusaamist üksikisikuga seotud majanduse põhimõtetest. Seda tehakse lugedes ja tegutsedes juturaamatu tegelaste kaudu.

Eesmärgid:

- algkooli sotsiaalainete õppekava laieneb majandusalaste teadmiste ja põhimõtetega;
- õpilased omandavad teadmisi ettevõtlusest;
- laienevad õpilaste teadmised isiklikust majandusest;
- õpilased saavad aru üksikisiku rollist töötaja ja tarbijana meie majanduses;
- õpilased teadvustavad hariduse tähtsust tuleviku jaoks.

Teema jaotus eesmärkidega:

- Raul ja tema sõbrad - õpilane suudab tunnetada iseenda rolli;
- Hea mõte - õpilane suudab ära tunda igapäevaseid majandustegevusi;
- Koos töötamine - õpilane teab kuidas töötajad millegi saavutamisel üksteisest sõltuvad;
- Kokkuhoidmine - õpilane teadvustab raha säästmise tähtsust;
- Hea töö - õpilane suudab teadvustada tarbija rolli.

## Võimalikud õppekäigud ja lõimingut toetavad tegevused

- Ettevõtte külastus või ettevõtja külastab meid tunnis,
- Õppekäik pankka või pankur räägib enda tööst,
- Õpilased uurivad enda vanematelt, kuidas nemad raha teenisid, kui nad nooremad olid,

### Keelearendus

- Õpilane otsib raamatukogust raamatu, mis räägib sõprusest,
- Õpilane jutustab mõnest huvitavast reisist, mille nad on koos perega teinud,
- Õpilased mängivad väikse näidendi, kasutades kunstitunnis valmistatud rekvisiite,

### Kõnearendus

- Õpilased räägivad, kas nad on kellegagi koos töötanud või midagi teinud,
- Õpilased mängivad läbi sündmusi,
- Arutelud õpilastega, kuidas lahendada tülisid või kuidas vabandada,
- Näidendi esitamine

### Sotsiaalsed

- Sugupuu koostamine,
- Õpilaste enda mõtete avaldamine, kuidas inimesed raha teenivad,
- Lihtsa toote tegemine,

### Kunst

- Piltide joonistamine,
- Näidendi rekvisiitide meisterdamine,
- Materjalidest ehitada vahvlitorbikuid,

### Matemaatika

- Loendamine poes ettetulevaid asju ja tegelasi,
- Võrdleme kaupade hindu,
- Vahvlitorbikutele hinna panemine,
- Mänguraha valmistamine,

### Loodusõpetus

- Suunaterminite kasutamine (üleval - all, paremal – vasakul, ees – taga, jne)
- Arutelu, kuhu tuleks püstitada vahvlitorbikute müügilaud nende ümbruskonnas.

## Digipädevused

Digipädevuste arendamise aluseks on võetud Õppija digipädevuse mudelist.

- Tunni rikastamiseks ja ka vastava vajaduse korral rakendatakse mitmeid rakendusi koos õpilastega. Näiteks mentimeter, scoove.net, padlet, kahoot, tricider, todaymeet jpm.

## Hindamine

Kujundav hindamine Kärla Põhikooli hindamiskorra alusel.

# Õppesisu ja õpitulemused II kooliastmes

## 4.klass

### Õpiväljundid:

Õpilane:

- 1) oskab püstitada eesmärgid, võtta vastutust ideede elluviimisel ning rakendab meeskonnatöö võtteid;
- 2) arendab enda loovust;
- 3) kasutab erinevaid teabeallikaid ja hindab kriitiliselt neis sisalduvat infot, tõlgendab ja esitab neis allikates sisalduvat infot;
- 4) suhtub vastutustundlikult elukeskkonda;
- 5) teab oma õigusi ja kohustusi kui tarbija, töötaja ja tulevane ettevõtja;
- 6) saab aru ettevõtluse tähtsusest igapäevaelus ja ühiskonnas;
- 7) mõistab ettevõtja, juhi ja töötaja rolle ning vastutust;
- 8) oskab näha ettevõtlust isikliku karjäärivõimalusena, on positiivse hoiakuga ettevõtluse ja ettevõtja suhtes;
- 9) suudab kolmanda kooliastme loovtööna teostada minifirma.

### Õppesisu

Programm Meie linn/vald annab praktilist teavet ühe tüüpilise linna/valla ettevõtete ja nendes ettevõtetes töötavate inimeste ametite kohta.

Meie linn/vald eesmärgid on:

- aidata õpilastel mõista, et ameteid on väga palju.
- aidata õpilasel aru saada, millist tüüpi ettevõtteid võib leida tüüpilises linnas/vallas.
- laiendada õpilaste teadmisi sellest, missuguseid töötajaid vajavad ettevõtted.
- aidata õpilastel mõista, kuidas töölisel saavutavad oma ametioskused.
- tõsta õpilaste teadlikkust ettevõtluse panusest linna/valla jaoks.

Teema jaotus:

- Hoonete ehitamine

Õpilased:

- tutvuvad ettevõtluse majandusmõistetega ning mõistavad kvaliteedikontrolli ja ametioskuste tähtsust;
- mõistavad ehitusettevõtluse tähtsust linnas/vallas;
- teavad, millised on puusepatöös vajalikud oskused; ja millised ametid on ehitusettevõtluses.
- Planeeri enne tegutsemist

Õpilased:

- tutvuvad ettevõtluse majandusmõistetega;
- arutavad linnaplaneerimise/vallaplaneerimise tähtsust majanduse arengu suunamisel;
- määravad mudellinna /-valda koostades ettevõtetele õige asukoha ja • selgitavad, kuidas ettevõtted linnas üksteisest sõltuvad.
- Pealkirjade panemine

Õpilased:

- tutvuvad äritegevuse majandusmõistetega ning ametioskuste tähtsusega;
- uurivad ajalehefirma rolli kohalikus majanduses;
- viivad läbi kahepoolseid intervjuusid klassi ajalehe tegemiseks ja
- saavad teada, millised on töövõimalused ajalehefirmas.
- Restoranis lõunastamine

Õpilased:

- õpivad tundma otsustamise, tarbija nõudmiste ja spetsialiseerumise majandusmõisteid;
- mõistavad, milliseid samme on vaja restorani avamiseks;
- loovad restorani, mis vajab tarbijate vajadustele ja
- teadvustavad, millised inimesed töötavad restoranis.
- Võid panga peale loota

Õpilased:

- tutvuvad panga majandusliku rolliga;
- mõistavad, kui kerge on läbi viia pangatehinguid.

### **Võimalikud õppekäigud ja lõimingut toetavad tegevused**

- õppekäik kooliümbruses või lähikonnas, et vaadata erinevaid arhitektuuri stiile
- võimalusel kutsuda klassi insener, puusepp
- muuseumi külastus ja linnaekskursioon
- õppekäik kohaliku ajalehe toimetusse
- ekskursioon restorani

### **Keelearendus**

- Õpilane otsib raamatukogust raamatuid teemade kohta.
- Õpilane jutustab oma kogemustest.
- Mida oskaks jutustada vana maja?

### **Kõnearendus**

- Õpilased räägivad, kas nad on kellegagi koos töötanud või midagi teinud.
- Õpilased mängivad läbi sündmusi.
- Arutelud õpilastega, kuidas lahendada tülisid või kuidas vabandada.

### **Sotsiaalsed**

- Õpilaste enda mõtete avaldamine, kuidas inimesed raha teenivad.
- Lihtsa toote tegemine.

### **Kunst**

- Piltide ja plaani joonistamine.
- Sisustuse joonistamine.
- Erinevate materjalid kasutamine

### **Matemaatika**

- Loendamine ettetulevaid asju ja tegelasi.

- Võrdleme kaupade hindu.
- Mänguraha mängimine.

#### Loodusõpetus

- Suunaterminite kasutamine (üleval - all, paremal – vasakul, ees – taga, jne)
- Linna ja valla plaan.

### **Digipädevused**

#### *Teabe haldamine:*

- Õpilane leiab erinevatest teabeallikatest vajalikku teavet, rakendades selleks erinevaid teabeotsingumeetodeid. Õpilane leiab internetist ja vajaduse korral kopeerib tekstifaili või esitlusse erinevas formaadis digitaalset materjali ning töötleb seda etteantud nõuete kohaselt.

#### *Suhtlemine digikeskkondades:*

- Õpilane kaalutleb erinevate digitaalsete suhtlusvahendite eeliseid ja puudusi konkreetses kontekstis ning valib neist sobivaima. Õpilane jagab teavet veebikeskkondades erinevaid digivahendeid kasutades, järgides valitud keskkonna nõudeid.

#### *Sisuloome:*

- Õpilane loob, vormindab, salvestab ning vajaduse korral prindib kokkulepitud formaatides digitaalseid materjale, järgides etteantud kriteeriume. Õpilane kopeerib fotosid, videoid ja helisalvestisi andmekandjale. Õpilane kasutab uute teadmiste loomiseks olemasolevat digitaalset avatud õppevara. Uut sisu luues arvestab õpilane autoriõiguse ja intellektuaalomandi kaitse häid tavasid ning võimalikke litsentsitingimusi.

#### *Turvalisus:*

- Õpilane kaitseb oma digivahendeid, rakendades turvameetmeid. Õpilane loob ja rakendab tugevaid parooli, kaitsmaks enda digitaalset identiteeti väärkasutuse eest privaatses ja avalikus keskkonnas. Õpilane ei avalda delikaatset teavet enda ja teiste kohta avalikus keskkonnas.

#### *Probleemi lahendus:*

- Õpilane tuvastab ja lahendab iseseisvalt (vajaduse korral juhendi järgi) lihtsamaid probleeme, mis tekivad, kui digivahendid, programmid või rakendused ei tööta. Õpilane kasutab digivahendeid sihipäraselt, et esitada ja lahendada ennast või teisi huvitav ülesanne.

### **Hindamine**

Programm lõpeb Junior Achievement programmi tunnistusega