



Õ P P E K A V A

ÕPPEKAVA

SISUKORD

1. ÕPPEKAVA KOOSTAMISE PÕHIMÕTTED.....	3
2. LASTEASUTUSE LIIK JA ERIPÄRA	3
2.1. Lasteaia liik.....	3
2.2. Lasteaia lühikirjeldus ja eripära	3
3. ÕPPE JA KASVATUSTEGEVUSE EESMÄRGID JA PÕHIMÕTTED.....	4
3.1. Õppe- ja kasvatustegevuse eesmärgid	4
3.2. Õppe- ja kasvatustegevuse läbiviimise põhimõtted	4
4. ÕPPE- JA KASVATUSTEGEVUSE KORRALDUS.....	5
4.1. Õppeaasta.....	5
4.2. Rühma päevakava.....	5
4.3 Õppe- ja kasvatustegevuse kavandamine	5
5. ÕPI- JA KASVUKESKKONNA KUJUNDAMISE PÕHIMÕTTED.....	6
6. ÕPIKÄSITLUS	7
6.1. Lõimitud õpe.....	7
6.2. Projektõpe	7
6.3. Projektõppe korraldus	8
6.4. Digitehnoloogia.....	8
7. LAPSE ARENGU HINDAMINE.....	9
7.1. Lapse arengu hindamine ja toetamine	9
7.2. Meetodid lapse arengu hindamiseks	10
7.3. Lapse arengumapp	10
7.4. Koolivalmiduskaart	10
7.5. Tuge vajav laps.....	11
7.6. Lapse individuaalse arengu toetamiseks kohaldatavad erisused	11
7.7. Toevajaduse dokumenteerimine	11
7.8. Õppimiskohustuse edasilükkamine	12
7.9. Õppimiskohustuslikust east noorem laps	13
8. KOOSTÖÖ LAPSEVANEMAGA	13
8.1. Koostöövestlus.....	13
9. ÜLDOSKUSED	14
9.1. Mänguoskused.....	14
9.2. Tunnetus- ja õpioskused	14
9.3. Sotsiaalsed oskused	15
9.4. Eneseregulatsiooni oskused	16
10. VALDKONDADE ÕPPE-JA KASVATUSTEGEVUSE PÕHIMÕTTED NING 6-7 AASTASE LAPSE EELDATAVAD ARENGUTULEMUSED.....	16
10.1. Lõimitud õppe- ja kasvatustegevused	16
10.2. Valdkond Mina ja keskkond	16
10.3. Valdkond Keel ja kõne	18
10.4. Valdkond Matemaatika	19
10.5. Valdkond Kunst.....	20
10.6. Valdkond Muusika	20
10.7. Valdkond Liikumine	21
11. ÕPPEKAVA UUENDAMISE JA TÄIENDAMISE KORD.....	21
LISAD (koostatud alushariduse RÕK juhendmaterjalide põhjal)	22

ÕPPEKAVA

1. ÕPPEKAVA KOOSTAMISE PÕHIMÕTTED

1. Puiga lasteaed Siilike õppekava on õppe- ja kasvatustegevuse korraldamise ning läbiviimise alusdokument, mis on koostatud alushariduse riikliku õppekava alusel.
2. Puiga lasteaed Siilike õppekava koostamisest ja arendamisest võtavad osa õppe- ja kasvatustööga seotud töötajad, kaasates vanemaid. Lasteasutuse õppekava kinnitab direktor, kuulates ära hoolekogu arvamuse.
3. Lasteaia õppekava avalikustatakse lasteaia veebilehel.
4. Puiga lasteaed Siilike õppekavas esitatakse:
 -  lasteaia eripära ning õppe- ja kasvatustegevuse eesmärgid;
 -  õppe- ja kasvatustegevuse läbiviimise korraldus ja põhimõtted;
 -  õpi- ja kasvukeskkonna kujundamise põhimõtted;
 -  kolmeaastase lapse ja kuue- kuni seitsmeaastase lapse eeldatavad üldoskused ning kuue- kuni seitsmeaastase lapse eeldatavad arengutulemused;
 -  lapse arengu hindamise ja toetamise põhimõtted ja dokumenteerimine ning meetodid ja vahendid lapse arengu hindamiseks, jälgimiseks ja analüüsimiseks;
 -  vanematega tehtava koostöö põhimõtted ja korraldus;
 -  õppekava uuendamise ja täiendamise kord.

2. LASTEASUTUSE LIIK JA ERIPÄRA

2.1. LASTEAIA LIIK

1. Puiga lasteaed Siilike on Võru Vallavalitsuse hallatav koolieast noorematele lastele alushariduse omandamist võimaldav lasteasutus.
2. Lasteasutuse rühmadesse võetakse vastu lapsi, kelle elukoha aadressiks Eesti rahvastikuregistris on kantud Võru vald.
3. Kui lasteasutuses on vabu kohti, võetakse vastu ka lapsi, kelle elukoha aadressiks Eesti rahvastikuregistris ei ole kantud Võru vald.
4. Lasteasutusel on neli rühma lasteaia majas ja üks rühm Puiga Põhikooli juures.
5. Lasteaias töötavad lasteaiarühmad, mis komplekteeritakse pooleteise- kuni seitsmeaastastest lastest vastavalt vajadusele ja võimalusele.
6. Lasteaed on avatud igal tööpäeval kell 7.00 – 18.00. Lasteaiaõpetajad töötavad kahes vahetuses.
7. Suvel on lasteaial kollektiivpuhkus, mille kestvus määratakse vastavalt kehtivatele õigusaktidele.
8. Õppe- ja kasvatustegevus toimub eesti keeles.

2.2. LASTEAIA LÜHIKIRJELDUS JA ERIPÄRA

Lasteaed avas oma ukse 1967. aasta novembris looduskauis Puiga külas. Pisikesest kahe- rühmalisest lasteaiast on arenenud tänapäevase keskkonnaga viierühmaline koolieelne haridusasutus. Oma nime „Siilike“ sai lasteaed nimekonkursiga 1997. aastal. 2013 aastal valmis uus renoveeritud maja ning rühmade nimed said inspiratsiooni aastaaegadest: Sügismammud, Talvejõmmud, Kevadpõnnid, Suvesellid. 2023 aastal avati Puiga Põhikooli juurde Koolijütside rühm, mis tagab sujuvama ülemineku lasteaiast kooli ja loob head võimalused koostööks kooliga. Lasteaeda ümbritsev kaunis looduskeskond pakub mitmekülgseid võimalusi tegutsemiseks väljaspool lasteaia õueala ning loob head võimalused sportlikeks tegevusteks. Õppe- ja kasvatustegevuste korraldamisel lõimitakse erinevaid valdkondi ja tegevusi, mis toetavad lapse

ÕPPEKAVA

loomulikku uudishimu ja aitavad mõista maailma terviklikult. Projektõpe ning õues õppimine toetavad õppetegevuste lõimimist.

Võru linna lähedus loob võimalused õppetöö mitmekesistamiseks ning lastele vahetute kogemuste ja elamuste pakkumist (muuseum, teater, muusikakool, vaatamisväärsused, suurüritused, linnaruum tervikuna jmt).

Kuulume Tervist Edendavate Lasteaedade võrgustikku ja oleme liitunud „Kiusamisest vabaks“ programmiga. Kasutame projekti „Seikluste laegas – sõpradega liikumise ja maitsete maailmas“ põhimõtteid, teadmisi ja materjale. Lasteaia heaolustiim korraldab nii suurtele kui väikestele siilikestele tervist toetavaid tegevusi ja üritusi.

3. ÕPPE JA KASVATUSTEGEVUSE EESMÄRGID JA PÕHIMÕTTED

3.1. ÕPPE- JA KASVATUSTEGEVUSE EESMÄRGID

1. Õppe- ja kasvatustegevuse üldeesmärk on tagada lapse igakülgne ja järjepidev areng koostöös koduga.
2. Üldeesmärgist lähtuvalt toetatakse lapse üldoskuste ja valdkondlike oskuste kujunemist ning arengut, et luua kuni kolmeaastase lapse puhul eeldused hakkamasaamiseks lasteaias ning kolme- kuni seitsmeaastase lapse puhul eeldused põhihariduse omandamiseks ja edasijõudmiseks igapäevaelus.

3.2. ÕPPE- JA KASVATUSTEGEVUSE LÄBIVIIMISE PÕHIMÕTTED

Õppe- ja kasvatustegevuse organiseerimisel:

- 1) selgitatakse välja lapse arengutase, millest lähtutakse tegevuste eesmärkide seadmisel ning tegevuste planeerimisel;
- 2) tagatakse igale lapsele eduelamus;
- 3) toetatakse lapse loovust, huvi ja omaalgatust;
- 4) luuakse turvaline, hooliv, kiusamisvaba ja koostöine õhkkond;
- 5) väärtustatakse demokraatlikke suhteid ning lugupidamist enda ja teiste suhtes;
- 6) lõimitakse erinevaid valdkondi ja tegevusi, võimaldades vabamängu, katsetamist, liikumist, muusikat ja teisi aktiivset õppimist ning loovust toetavaid meetodeid nii individuaalsetes tegevustes kui ka gruppis;
- 7) väärtustatakse eesti kultuuritraditsioone ning arvestatakse teiste kultuuride eripäraga;
- 8) toetatakse mitmekeelsest perest pärit lapse keelelist arengut mitme keele kasutajana ning märgatakse ja toetatakse last erinevates keelekasutusolukordades;
- 9) kasutatakse digitehnoloogiat võimalusi õppe- ja kasvatustegevuse rikastamiseks.

Kõik töötajad panustavad lapse arengu toetamiseks ja tema potentsiaali parimaks avaldumiseks.

ÕPPEKAVA

4. ÕPPE- JA KASVATUSTEGEVUSE KORRALDUS

4.1. ÕPPEAASTA

Õppeaasta algab 1. septembril ning kestab 31. augustini. Intensiivse õppe periood jääb vahemikku 01.september – 31.mai.

 01. juunist – 30. juunini toimub õpitu kordamine ja kinnistamine ning põhirõhk on mängulisel õuetegevusel.

 01. august – 31. august on kohanemisperiood – lapsed harjuvad lasteaiaga ja elavad pingevalt toisesse rütmi sisse. Põhitähelepanu on sel ajal mängulisel tegevusel ja sõbralike suhete kujundamisel.

Õpetaja on vaatleja ja uurija, lapse suunaja, juhendaja ning toetaja. Päeva tegevusi kajastatakse iga päev eliis.ee keskkonnas.

4.2. RÜHMA PÄEVAKAVA

1. Päevakava koostamisel lähtutakse lasteasutuse õppekavast, arvestatakse määruse „Lastehoiu ja lasteaiaga õpi- ja kasvukeskkonna nõuded”, lasteasutuse lahtioleku aja ning laste ealiste ja individuaalsete arenguvajadustega.
2. Päevakava koostamisel võetakse arvesse, et lapsel jääks piisavalt aega ja võimalusi aktiivseteks ning vaiksateks tegevusteks, mis moodustaks lapse jaoks tasakaalustatud terviku nii, et õppe- ja kasvatustegevused, igapäevatoimingud ja vabategevused vahelduks sujuvalt.
3. Tegevuste planeerimisel arvestatakse lastele soovitatud õues viibimise aja ja ilmastikuoludega.
4. Kuni kolmeaastasele lapsele tagatakse üldjuhul kuni kaks tundi puhkeajaga päevas valikuvõimalusega une ja muu vaikse tegevuse vahel. Nelja- kuni seitsmeaastasele lapsele on tagatud üldjuhul kuni üks tund puhkeajaga päevas valikuvõimalusega une ja muu vaikse tegevuse vahel.
5. Haridusliku erivajadusega lapsele võimaldatakse puhkeaeg lapse tervisest ja arengulisest eripärast lähtudes.
6. Päevakava kinnitab direktor ning see on lapsevanematele kättesaadav ELIIS keskkonnas ja rühma infostendil.

4.3 ÕPPE- JA KASVATUSTEGEVUSE KAVANDAMINE

1. Õppe- ja kasvatustegevuse läbiviimisel arvestatakse päevakavaga.
2. Õppe- ja kasvatustegevus toimub läbi igapäevatoimingute, laste mängu ning kavandatud ja spontaanselt tekkivate tegevuste.
3. Õppe- ja kasvatustegevuses võimaldatakse lastel tegutseda kogu rühmaga, väikestes gruppides kui ka individuaalselt.
4. Õppe- ja kasvatustegevuse kavandamisel ja käsitletava teemasisu valikul lähtutakse lapsest, alushariduse alusväärtustest, last ümbritsevast keskkonnast ning põhimõttest lähemalt kaugemale, üksikult üldisemale.
5. Individuaalsest vajadusest lähtuvalt korraldatakse lapsele õpetajate, tugispetsialistide, abiõpetajate ja teiste spetsialistide koostöös võimetekohane õpe ja vajalik tugi.
6. Õppe- ja kasvatustegevuse koha valikul arvestatakse õppe- ja kasvatustegevuse eesmärkidega, erinevate valdkondade lõiminguga, tegevusteks vajalike vahenditega ning õpetajate, abiõpetajate või teiste töötajate kaasamisega õppe- ja kasvatustegevuse läbiviimisel. Õpitavaga tutvutakse võimalusel selle loomulikus keskkonnas.
7. Rühma osalemine muusika- ja liikumistegevustes toimub kokkulepitud tegevusplaani alusel kindlatel nädalapäevadel ja kellaaegadel.

ÕPPEKAVA

8. Iga meeskond koostab Eliis keskkonnas aastaplaani, kus püstitatakse õppeaasta eesmärgid, tuuakse välja põhimõtted, kavandatakse lapse arengu hindamine ja koostöö lapsevanematega.
9. Rühma meeskonnal on vabadus õppe- ja kasvatustegevusi planeerida rühma eripärast ja vajadustest lähtuvalt ning koostada selleks nädala-, kuu- ja/või projektiplaani. Iga rühm valib tegevuste läbiviimiseks sobiliku metoodika. Töö kavandamine on paindlik ja võimaldab vajadusel teha muudatusi.
10. Rühmade ühisüritused, õppekäigud ja muud olulised sündmused kajastatakse Eliisi sündmuste kalendris.
11. Plaanid koostatakse www.eliis.ee keskkonnas ja on nähtavad vanematele.
12. Igapäevaselt täidetakse e-päevikut vastavalt kehtestatud nõuetele. Päeviku kaudu saab vanem ülevaate lapse päeva kohta ja näeb aeg-ajalt täiendavat pildi- ja videomaterjali tegevustest.
13. Jooksva õppeaasta lõpuks koostatakse kokkuvõtte eesmärkide saavutamisest, õppimise protsessist.

5. ÕPI- JA KASVUKESKKONNA KUJUNDAMISE PÕHIMÕTTED

1. Õpi- ja kasvukeskkond on last ümbritseva vaimse, sotsiaalse, füüsilise ja digitaalse keskkonna kooslus, milles laps areneb ja õpib. Õpi- ja kasvukeskkond toetab lapse positiivse enesehinnangu kujunemist ja lapse arenemist iseseisvaks, algatusvõimeliseks ja aktiivseks õppijaks. Õpi- ja kasvukeskkond kannab alushariduse alusväärtusi.
2. Õpetaja loob õpi- ja kasvukeskkonna koostöös laste, abiõpetaja ja teiste töötajatega, kaasates vajadusel vanemaid. Õpi- ja kasvukeskkonna kujundamisel lähtutakse laste vanusest ja vajadustest ning õppe- ja kasvatustegevuse eesmärkidest ja sisust.
3. Sotsiaalse ja vaimse keskkonna kujundamisel:
 - 1) lähtutakse lapse heaolust, ühistele väärtustele tuginevatest kokkulepetest ning lasteaia tavadest;
 - 2) luuakse usaldav, sõbralik, pinge- ja vägivallavaba õhkkond;
 - 3) suunatakse lapsed üksteisega arvestama, toetama ja koostööd tegema;
 - 4) väärtustatakse ja tunnustatakse ideede ning arvamuste paljusust;
 - 5) tagatakse aeg mõtestamiseks, mõttevahetuseks ja tagasisideks;
 - 6) kujundatakse heatahtlik ja avatud suhtumine erinevustesse ning kõikidele lastele tagatakse võrdsed võimalused;
 - 7) kohandatakse tegevusi, õpet ja õppematerjale paindlikult, võimaldatakse valikute tegemist ning luuakse võimalused aktiivseks osaluseks;
 - 8) tehakse koostööd vanematega.
4. Füüsilise keskkonna kujundamisel:
 - 1) tagatakse turvalisus;
 - 2) tehakse õppeprotsess nähtavaks;
 - 3) tagatakse õppe- ja mänguvahendite kättesaadavus ja mitmekesisus;
 - 4) luuakse võimalusel füüsiline keskkond, mis on lihtsasti ümberkohaldatav, paindlik ning aktiivset liikumist võimaldav liigendatud rühmaruum, mis võimaldab tegutseda alarühmades ja pakub võimalusi omaette olemiseks;
 - 5) luuakse võimalused mängimiseks ja aktiivseks liikumiseks ruumides ja õues.
5. Õppe- ja kasvatustegevusi viiakse läbi lasteaia siseruumides ning õues, samuti väljaspool lasteaeda.

ÕPPEKAVA

6. ÕPIKÄSITLUS

1. Õppimise psühholoogiliseks aluseks on kogemus, mille laps omandab vastastikus toimes füüsilise, vaimse ja sotsiaalse keskkonnaga. Õppimine ja õpetamine toimuvad üldõpetuse põhimõtetel lapse lähima arengu tsoonis.
2. Õppe- ja kasvatustegevus on tervik, mille organiseerimisel võetakse arvesse lapse:
 - 1) füüsilist, kognitiivset, emotsionaalset ning sotsiaalset arengut ja võimeid;
 - 2) kultuurilist ja keelelist tausta;
 - 3) huvisid ja vajadusi.
3. Laps on õppe- ja kasvatustegevuses aktiivne osaleja. Last kaasatakse tegevuste kavandamisse, võimaldatakse teha valikuid ning julgustatakse tehtut analüüsima. Väärtustatakse lapse loovust, omaalgatust ja ettevõtlikkust. Lapsega tegelevate täiskasvanute ülesanne on olla lapse arengu suunaja, toetaja ja juhendaja ning kujundada lapse arengut toetav keskkond.

6.1. LÕIMITUD ÕPE

Õppe- ja kasvatustegevuse korraldamisel lõimitakse erinevaid valdkondi ja tegevusi, pakkudes lastele võimalusi vabamänguks, katsetamiseks, liikumiseks, musitseerimiseks ning loovust ja aktiivset õppimist toetavate tegevuste kogemiseks, nii individuaalselt kui ka koos teistega. Õpetaja roll on korraldada õppe- ja kasvatusprotsesse, mis toimuvad:

-  mängu kaudu - mäng on lapse põhitegevus, mis toetab isiksuse terviklikku arengut ning võimaldab lapsel omandada mõtlemis- ja probleemilahendamisoskusi, eneseväljendamise- ja suhtlemisoskusi, empaatiavõimet ja iseseisvust
-  vastavalt lapse arengule ja individuaalsusele - sest lapsed erinevad oma iseloomuomaduste, võimete kui arengutempo poolest
-  integreeritult - õppe- ja kasvatusprotsess on lõimitud erinevate valdkondade ja tegevusliikide kaudu
-  tasakaalustatult - luues lastele võimalusi mitmekesiste nähtustega tutvumiseks ja tegutsemiseks erinevates olukordades ja erinevatel viisidel
-  paindlikult – kavandamisel lähtutakse lapse arengust ja edasijõudmisest ning tehakse valikuid õppemetoodiliste lahenduste ja tegevuste sisu osas
-  koostöös vanematega - arvestades lastevanemate soove, kohalikke olusid, materiaalseid võimalusi
-  järjepidevalt - kergemalt raskemale, lähemalt kaugemale, lihtsamalt keerulisema suunas, väärtustades eestlaste rahvusteadvust ja kultuuritraditsioone ning teiste kultuuride eripära.

6.2. PROJEKTÕPE

1. Projektõpe on õppemeetod, mis ühendab aktiivõppe ja koostöise õppimise põhimõtteid, võimaldades lastel süstemaatiliselt uurida, mõelda, esitada küsimusi, planeerida.
2. Projektõpe soodustab õppijate omavahelist koostööd, kriitilist mõtlemist, loovust ja probleemilahenduskust, pakkudes lastel võimalust arendada praktilisi oskusi ning rakendada teoreetilisi teadmisi.
3. Projektõpe toetab üldõpetuslikku lähenemist, mis keskendub terviklike eluvaldkondadega seotud teemade käsitlemisel. Õppetegevus ei piirdu üksikute teemade vaheliste seoste loomisega, vaid ühendab erinevaid teadmisi ja oskusi ühtseks tervikuks.
4. Projektõpe võimaldab lapsel seostada oma õppeprotsessi reaalse eluga. See lähenemine soodustab mõistmist ja teadmiste rakendamist praktilises kontekstis, samal ajal arendades süstemaatilist ja loovat mõtlemist. Projektõpe toetab 21. sajandi oskuste kujunemist lastel.

6.3. PROJEKTÕPPE KORRALDUS

1. Rühmade tegevusaasta jaguneb 3-6 (...) -nädalasteks projektideks. Projekt kestab, kuni laste huvi raugneb.
2. Projektide teemad tulevad lastelt. Teema on selle rühma laste huvidest lähtuv, kaasaegne, hetkel aktuaalne, lapsi motiveeriv, sütitav. Õpetajad jälgivad rühmas laste mängu, toimuvad vestlused, mille käik fikseeritakse ideekaartidel. Ideekaartidelt on näha erinevad teemaga seotud mõtted, laste küsimused ja olemasolevad teadmised.
3. Projekti plaanis fikseerib õpetaja üldoskuste eesmärgid, mille arengut saaks projekti käigus toetada. Samuti seab õpetaja lasteaia õppekavale ning lapse arengule tuginedes õpieesmärgid valdkondade kaupa. Eesmärk on sõnastatud pädevusena, mida projektitegevustega saaks harjutada ja mille arengut toetada.
4. Lapsi huvitavasse teemasse lõimitakse ka meie ühised väärtused, tervise- ja keskkonnateadlikkus, õuesõpe, digivaldkond, rahvakalender.
5. Projektipõhine planeerimine on paindlik, lähtuvalt lastest tehakse korrektiivse tegevustes ning meetodikas.
6. Projekt kujuneb rühmaõpetajate, liikumis- ja muusikaõpetaja, tugispetsialistide ning peredega koostöös.
7. Tegevused toimuvad rühmakeskkonnas, õuealal ja kaugemal. Rühmakeskkond areneb/kasvab koos projektiga, lisanduvad temaatilised keskused, mänguvahendid, täieneb õpisein. Õpetaja koos lastega on keskkonna looja.
8. Laste tegevused toimuvad gruppides laste võimetest lähtuvalt. Tegevuses on kesksel kohal laps, kui uute teadmiste avastaja ja looja.
9. Tegevused on praktilised ja mängulised, õppimine on koostööne, toetatakse laste sotsiaalsete oskuste arengut ning lõimitakse erinevad valdkonnad.
10. Olulisel kohal on laste isetegemine, aktiivõppe meetodite kasutamine- avastamine, katsetamine, uurimine, probleemide lahendamise oskuse harjutamine, vastutamine, arutlemine, küsimustele vastuste otsimine, võimalus loovuse rakendamiseks.
11. Projekti jooksul toimub selle pidev dokumenteerimine laste ja õpetaja poolt.
12. Rühmade seintel on käimasoleva projekti materjalid, meisterdused, ühistevustes sündinud plakatid ja muu info. Säärane viis hoiab projekti käigu lastele nähtavana ning aitab hoida fookuses.
13. Projekt lõpetatakse ühise arutelu, kogemuste jagamise ja kokkuvõtete tegemisega. Enne uue projekti alustamist lõpetatakse eelmine projekt refleksiooniga.
14. Kahe projekti vahel on projektitegevuse vaba aeg, kus toimub uue teema selgitamine, õpikeskkonna ettevalmistamine.
15. Projektitegevuse protsessi kajastatakse e-päevikus päevakirjelduses.

6.4. DIGITEHNOLOOGIA

Digikeskkond on osa laste igapäevaelust. Juhendatud tegevuste käigus õpib laps märkama ja kasutama digikeskkondi loovalt, koostöiselt ja turvaliselt, arendades seejuures ka suhtlemisoskust, kriitilist mõtlemist ning probleemilahendusoskust. Digipädevuste kujundamine loob aluse elukestvatele õppimisele ning aitab lastel kohaneda tehnoloogiariikka ühiskonna vajadustega, toetades ka teisi üldpädevusi. Digikeskkond loob võimalusi erinevate õppevaldkondade lõimimiseks ning toetab paindlikult iga lapse individuaalset arenguteed.

ÕPPEKAVA

7. LAPSE ARENGU HINDAMINE

Lasteaed lähtub õppe- ja kasvatustegevuse korraldamisel kaasava hariduse põhimõtetest, mille kohaselt osaleb laps õppe- ja kasvatustegevuses koos kõigi lastega ja oma õpetaja juhendamisel. Lapse arengu jälgimine ja toetamine on kogu personali ja lapsevanema koostöö. Õpetajad jälgivad ja hindavad lapse arengut ja toimetulekut lasteaia ja kohandavad õppe- ja kasvatustegevust lapse individuaalsete vajaduste ja võimete järgi.

7.1. LAPSE ARENGU HINDAMINE JA TOETAMINE

1. Lapse arengu hindamine ja toetamine on üks olulisemaid põhiprotsesse ning selle kavandamisse on kaasatud kõik sellega seonduvad huvigrupid (töötajad, vanemad, toevajaduse ilmnemisel tugispetsialistid).
2. Lapse arengu hindamine on igapäevane osa õppe- ja kasvatustsüklist. Hindamisel jälgivad ja analüüsivad õpetajad lapse arengut nii igapäevatoimingutes, vabamängus kui ka õppe- ja kasvatustegevustes.
3. Hindamise aluseks on lapse eeldatavad arengutulemused üldoskustes ning õppe- ja kasvatustegevuse valdkondades. Kuni kolmeaastaste laste puhul esitatakse kõik arengutulemused üldoskuste põhjal.
4. Vanematele tutvustatakse lapse arengu hindamise põhimõtteid ja korraldust õppeaasta esimesel koosolekul.
5. Lapse arengut kirjeldatakse lapsest lähtuvalt, väärtustades lapse pingutusi, saavutusi ning tunnustades lapse toimetulekut, arenemist, positiivseid hoiakuid ja huvi.
6. Kui ilmneb lapse andekus, pakuvad õpetajad või teised spetsialistid talle lasteaia vajaduse korral lisajuhendamist.
7. Vähemalt üks kord õppeaastas koostatakse lapse arengust kirjalik kokkuvõte ning viiakse lapse arengu toetamiseks vanemaga läbi koostöötoöstus.
8. Lapse arengu hindamise ja koostöötoetuse tulemused dokumenteeritakse "Isikuandmete kaitse seaduses" sätestatud tingimustel.

ÕPPEKAVA

7.2. MEETODID LAPSE ARENGU HINDAMISEKS

1. Lasteaias on lapse arengu hindamiseks kohandatud „Arengu jälgimise mäng“ (Jana Rebane, Kristi Kirbits, Reet Varik) ning vaatlusleht sotsiaalsete oskuste omandamise kohta igale vanuserühmale.
2. Õpetajatel on võimalus kasutada ka muid lapse arengu jälgimise meetodeid.
3. Iga õppeaasta algul fikseeritakse rühma aastaplaanis laste arengu hindamise meetodid.
4. Laste füüsilisi oskusi jälgib liikumisõpetaja ja täidab koolivalmiduskaardil füüsilise arengu/üldmootorika osa.
5. Lapse arengut kajastavad materjalid kogutakse lapse arengumappi.

7.3. LAPSE ARENGUMAPP

1. Lapse arengumappi hakatakse koostama esimesel õppeaastal kui laps lasteaeda tuleb, ning seda täiendatakse järjepidevalt igal aastal kuni lapse lasteaiast lahkumiseni.
2. Arengumapp võib olla nii paberkandjal kui ka digitaalne.
3. Arengumapp koosneb erinevatest süstematiseeritud osadest, mille eesmärgiks on jäädvustada lapse areng kui tervik lasteaias oldud aja jooksul.
4. Lapse arengumappi hoitakse rühmaruumis, laste ja peret puudutavaid andmeid töötleb lasteaed vastavalt andmekaitse seadusele.
5. Lapsevanemal on võimalus lapse arengumapiga tutvuda vastavalt tema soovile.
6. Lapse lasteaiast lahkumisel antakse lapsevanemale lapse arengumapp kaasa.

7.4. KOOLIVALMIDUSKAART

Koolivalmiduskaart on infosillaks lasteaiast kooli minekul, et iga laps oleks juba esimesel kooliaastal märgatud ning vajadusel toetatud. Koolivalmidus on kogum kognitiivseid, sotsiaalseid ja füüsilisi oskusi, mis aitavad lapsel üle minna mänguliselt põhitegevuselt formaalsele õppimisele.

1. Koolivalmiduse hindamine toimub 6-7 aastastel lastel erinevate meetodite abil, mis on rühma aastakavas fikseeritud.
2. Sügisel viiakse läbi ülevaatlik uuring, et välja selgitada lapsed, kel on mingis valdkonnas toevajadus, millele saab seejärel lasteaia õppe- ja kasvatustegevustes ja kodudes viimasel aastal tähelepanu pöörata.
3. Teist korda hinnatakse lapse koolivalmidust õppeaasta lõpus, kevadel. Siis tehakse seda juba selleks, et anda hinnang lasteaia lõpus saavutatud tasemele ja kajastatakse hindamistulemusi koolivalmiduskaardil, mis jõuab klassiõpetajani, kes järgmises astmes lapse arengut toetab.
4. Koolivalmiduskaarti tutvustatakse vanemale koostöövestlusel.
5. Lasteaed kannab hariduse infosüsteemi alushariduse riikliku õppekava läbinud lapse koolivalmiduskaardi, mis on koostatud alushariduse riikliku õppekava aluse.

ÕPPEKAVA

7.5. TUGE VAJAV LAPS

Lapse individuaalsest vajadusest lähtudes korraldatakse lapsele õpetajate, tugispetsialistide, abiõpetajate ja teiste spetsialistide koostöös võimetekohane õpe ja vajalik tugi. Lapse arengut toetab tugiteenuste koordineerija, kelle ülesanne on korraldada lasteaiasisest meeskonnatööd, koordineerida kogu protsessi, tagada sujuv infovahetus eri osapoolte vahel ja jälgida, et lapse toetamiseks vajalikud tegevused oleksid järjepidevad ja süsteemsed.

1. *Üldine tugi* toetab lapse arengut tavapärase rühmatöös, pakkudes lapsele mõnes valdkonnas rohkem tähelepanu, kohandusi või juhendamist. Toe pakkumine on rühmas õpetaja ülesanne. Vajadusel saab õpetaja paluda abi ja nõustamist tugispetsialistilt. Üldise toe pakkumisel tehakse õpikeskkonnas kohandusi, nii et laps saavutab õpieesmärgid.
2. *Tõhustatud tuge* rakendatakse siis, kui üldisest toest ei piisa lapse arengu toetamiseks. Tõhustatud tugi määratakse lapsele, kes vajab oma eripära tõttu vähemalt ühe tugispetsialisti teenust, spetsiifilist õppe- ja kasvatustegevuse korraldust, keskkonda, metoodikat või spetsiifilisi vahendeid ning individuaalset lisatuge rühmas. Tõhustatud tuge saab soovitada nõustamiskomisjon (Rajaleidja).
3. *Erituge* rakendatakse lapsele, kes oma arengulise eripära tõttu vajab mitut tugispetsialisti teenust, kohandusi mitmes valdkonnas ning pidevat individuaalset lisatuge rühmas. Erituge saab soovitada nõustamiskomisjon (Rajaleidja).

7.6. LAPSE INDIVIDUAALSE ARENGU TOETAMISEKS KOHALDATAVAD ERISUSED

1. Kokkuleppel vanemaga võib teha lapse individuaalse arengu toetamiseks kohandusi õppe- ja kasvatustegevuse sisus ja korralduses ning õpi- ja kasvukeskkonnas.
2. Lapse individuaalse arengu jälgimise kaardile kantakse info lapse toe vajaduse väljaselgitamiseks läbiviidud hindamiste, rakendatud tugimeetmete ja nende tulemuslikkuse kohta ning seatakse arengueesmärgid toetamist vajavates valdkondades.
3. Vajadusel koostab õpetaja koostöös abiõpetaja, tugispetsialisti, tugiteenuste koordineerija ja vanemaga lapsele õppekava alusel individuaalse arenduskava. Vähemalt üks kord õppeaastas tehakse koostöös tugispetsialistide ning vanemaga kokkuvõtte individuaalse arenduskava rakendumisest, arengukeskkonna sobilikkusest, arengueesmärkide saavutamisest ning lapse edasistest vajadustest.
4. Lapse, kelle kodune keel ei ole eesti keel, eesti keele omandamist toetatakse vajadusel eraldi eesti keele arengu toetamiseks mõeldud tegevuste kaudu.
5. Eesti keele oskuse toetamisel ja õppe eeldatavate tulemuste kavandamisel arvestatakse lapse arengutaset ning vanust.

7.7. TOEVAJADUSE DOKUMENTEERIMINE

Kaasava hariduse põhimõtte kohaselt tuleb iga lapse arengut ja toevajadust süsteemselt jälgida, kavandada ja dokumenteerida. Dokumenteerimise eesmärk on tagada, et lapse arengu toetamine oleks järjepidev, tõenduspõhine ja kõigile osapooltele (õpetajad, tugispetsialistid, lapsevanem, omavalitsus) arusaadav.

ÕPPEKAVA

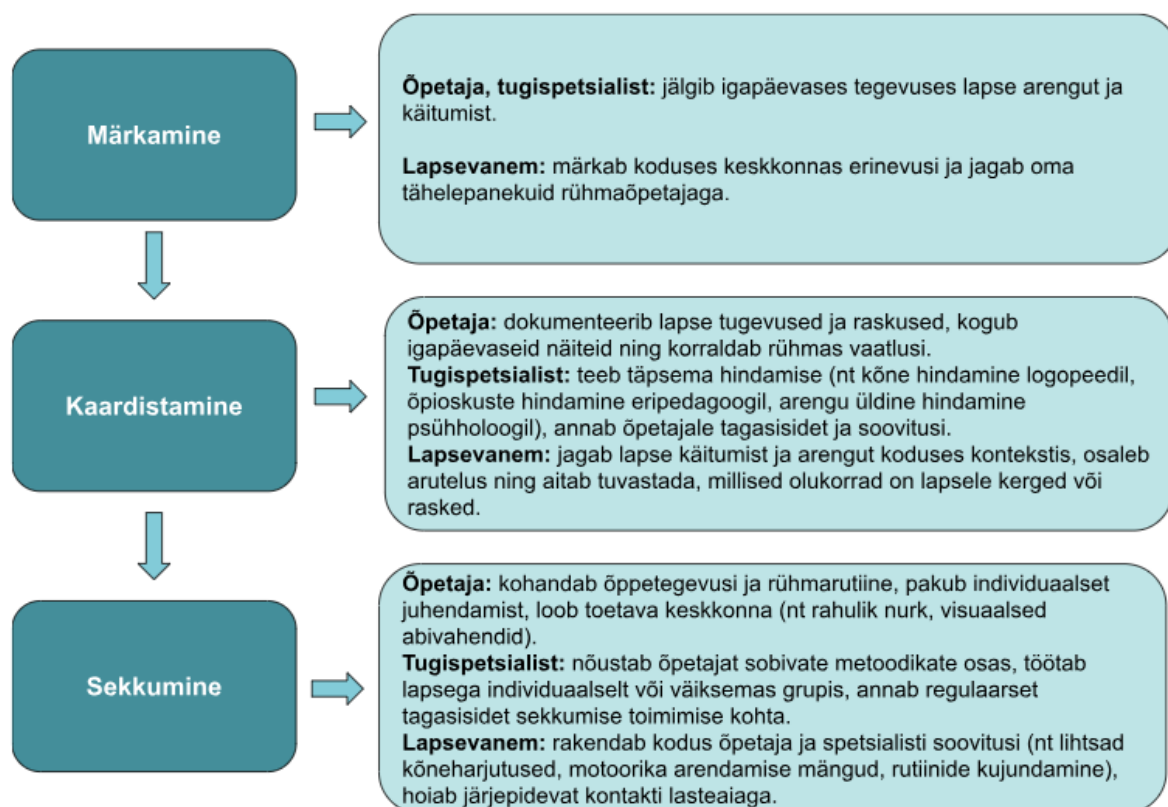
Individuaalse arengu jälgimise kaart (IAJK) (vt Lisa)

Eesmärk: koguda ja süstematiseerida teavet lapse arengu, oskuste ja vajaduste kohta, et kavandada sobivaid õppe- ja kasvatusmeetmeid.

Tõhustatud ja erituge vajavate laste puhul muutub IAJK tugimeeskonna töö alusdokumendiks.

Individuaalne arenduskava (IAK) (vt Lisa)

Eesmärk: kirjeldada lapse arengut toetavaid eesmärke, tegevusi ja vastutajaid, kui laps vajab tõhustatud või erituge. IAK on justkui koostööleping last ümbritsevate täiskasvanute vahel, mis tagab, et kõik tegutsevad ühise eesmärgi nimel ja ühtsete arusaamade alusel. IAK põhineb IAJK-l kogutud andmetel ja meeskonna arutelul.



7.8. ÕPPIMISKOHUSTUSE EDASILÜKKAMINE

1. Laps võib (aga ei pea) õpinguid alustada ühe õppeaasta võrra hiljem, kui:
 - 1) lapse tunnetus- ja õpioskused, sotsiaalsed või enesekohased oskused ei ole õpingute alustamiseks vajalikul määral välja kujunenud või
 - 2) laps vajab haiguse, trauma või tervisehäire tõttu pikaajalist ravi ja tema tervises seisund ei võimalda tal igapäevases õppetöös osaleda.
2. Edasilükkamist saab soovitada last hinnanud lasteaed või nõustamiskomisjon (Rajaleidja).
3. Soovitus vormistatakse lasteaia direktori käskkirjaga või kirjana pealkirjaga „Soovitus õppimiskohustuse alguse edasilükkamiseks”.
4. Dokument allkirjastatakse, tehakse teatavaks vanemale ja edastatakse KOVi-le täitmiseks.

ÕPPEKAVA

7.9. ÕPPIMISKOHUSTUSLIKUST EAST NOOREM LAPS

1. Laps võib koolikohustuslikust east varem kooli minna, kui vanem seda soovib ja lasteaed on hinnanud lapse koolivalmidust.
2. Lisaks koolivalmiduskaardile lisab lasteaed soovitus, milles on hinnatud lapse koolivalmidust, sotsiaalset küpsust ja selle põhjal on dokumendis selge soovitus kooli õppima asumiseks. Soovitus liigub KOVile ja koolivalmiduskaart kooli, kuhu laps õppima asub.
3. Kui lasteaia hinnang on, et laps ei ole koolivalmis, kuid lapsevanem soovib lapse siiski kooli panna, tuleb pöörduda nõustamiskomisjoni (Rajaleidja) poole.

8. KOOSTÖÖ LAPSEVANEMAGA

1. Lasteaiaõpetajad teevad koostööd vanemaga lapse arengu ja tervise toetamiseks. Koostöö põhineb vastastikusel usaldusel ja lugupidamisel.
2. Vanemaid teavitatakse õppe- ja kasvatustegevuse põhimõtetest ning alushariduse alusväärtustest.
3. Vanemal võimaldatakse osaleda õppe-ja kasvatusprotsessi kavandamises ja läbiviimises.
4. Õpetaja ning vanem vahetavad regulaarselt informatsiooni lapse arengust, õppimisest ja tervisest ning vanem on kaasatud lapse arengut puudutavate otsuste tegemisse ja nende rakendamisse.
5. Õpetaja ja tugiteenuste koordineerija loovad vanemale võimalused saada tuge ja nõu lapse arengu toetamise küsimustes.
6. Vanemal on võimalus anda tagasisidet lasteasutuse tegevusele.

8.1. KOOSTÖÖVESTLUS

Koostöövestlus vanematega:

- 1) annab tagasisidet lapse arengust;
 - 2) loob usaldusliku suhte ja arutelu õpetaja ning lapsevanema vahel lapse arenguks soodsate tingimuste loomisest;
 - 3) võimaldab lasteasutuse ja lapsevanema vaheliste kokkulepete sõlmimise lapse arengu toetamise küsimustes;
 - 4) aitab luua lapsevanemale võimalused saada tuge ja nõu õppe- ja kasvatusküsimustes.
1. Lapsevanema soovil või õpetaja ettepanekul võib koostöövestlusse kaasata teisi lastega tegelevaid lasteaia töötajaid (tugispetsialistid, juhtkond).
 2. Koostöövestlus lapsevanemaga viiakse läbi üks kord aastas jooksva õppeaasta 15. maiks.
 3. Lapse saabumisel teisest lasteaiast või kodunt, viiakse koostöövestlus läbi ühe kuu jooksul.
 4. Koostöövestluse korraldamise ja läbiviimise eest vastutavad rühmaõpetajad.

ÕPPEKAVA

9. ÜLDOSKUSED

Üldoskuste kujunemist toetatakse kõigi õppe-ja kasvatustegevuste kaudu, erinevate valdkondade sisusid lõimides. Õppekavas eristatakse nelja üldoskuste rühma: mänguoskused, tunnetus-ja õpioskused, sotsiaalsed oskused ja eneseregulatsiooni oskused. Kõikide vanuserühmade eeldatavad arengutulemused üldoskustes on ära toodud õppekava lisas.

9.1. MÄNGUOSKUSED

Mänguoskus on kõigi üldoskuste ning õppe-ja kasvatustegevuste erinevate valdkondade oskuste ja teadmiste arengu alus. Mängu käigus omandab ja kinnistab laps uut teavet, uusi oskusi, peegeldab tundeid ja soove, õpib suhtlema, omandab kogemusi ja käitumisreegleid.

Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 3 aastane laps:

- 1) suudab väikeses grupis mängule keskenduda;
- 2) kasutab mängides loovalt erinevaid vahendeid;
- 3) jäljendab ja kordab mängudes varasemalt kogetut;
- 4) sooritab iseseisvalt mitu omavahel loogiliselt seotud mängulist toimingut;
- 5) kutsub kaaslast oma mänguga liituma ja ühineb teiste algatatud mänguga;
- 6) suhtub heatahtlikult kaaslaste mängu;
- 7) suudab järgida lihtsamaid mängureegleid.

Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 6-7 aastane laps:

- 1) suudab mängule keskenduda;
- 2) kasutab mängudes loovalt erinevaid vahendeid;
- 3) rakendab mängudes loovust, kujutlusvõimet, oma kogemusi, teadmisi ja oskusi;
- 4) näitab mängu käigus üles omaalgatust, huvi ja loovust;
- 5) algatab mängu ja arendab mängu sisu;
- 6) täidab mängudes erinevaid rolle;
- 7) suudab mängu käigus probleeme lahendada ja jõuda mängukaaslastega kokkuleppele;
- 8) järgib mängureegleid ning oskab tuttavate mängude reegleid teistele selgitada;
- 9) tunneb rõõmu võidust ja suudab hakkama saada kaotusega.

9.2. TUNNETUS- JA ÕPIOSKUSED

Tunnetusoskus on oskus tahtlikult juhtida oma tunnetusprotsesse – taju, tähelepanu, mälu, mõtlemist, emotsioone ja motivatsiooni. Õpioskus on lapse suutlikkus oma tunnetusprotsesse õppimise eesmärgil kasutada – hankida teavet, omandada teadmisi ja oskusi ning uurida ja katsetada. Õpioskused kujunevad tunnetusoskuste arengu alusel.

Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 3 aastane laps:

- 1) tunneb huvi maailma vastu ja uurib seda erinevate meeltega;
- 2) suudab huvipakkuvale tegevusele vastavalt oma arengutasemele keskenduda;
- 3) mõistab lihtsamat kõnet;
- 4) valdab eneseväljenduseks vajalikku sõnavara;
- 5) väljendab end kõnes teistele arusaadavalt ja osaleb vestluses;
- 6) suudab keskenduda lühikeste lugude jälgimisele;
- 7) oskab leida võrdluse alusel objektides ühiseid ja erinevaid tunnuseid;
- 8) oskab objekte ühe tunnuse alusel rühmitada;

ÕPPEKAVA

- 9) suudab järgida lihtsat juhust;
- 10) oskab detailidest lihtsa terviku kokku panna.

Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 6-7 aastane laps:

- 1) suudab huvipakkuvale tegevusele keskenduda;
- 2) saab kuuldust aru, reageerib sellele vastavalt ning kasutab arutlevat dialoogi;
- 3) suudab täita kahe-kolmeosalist igapäevast juhust või korraldust;
- 4) esitab küsimusi, arutleb ja oskab oma mõtteid arusaadavalt väljendada;
- 5) oskab esemeid ja nähtusi erinevate tunnuste alusel rühmitada;
- 6) saab aru lihtsamatest seostest, tajub esemeid, sündmusi ja nähtusi tervikuna;
- 7) kasutab õpitut erinevates olukordades ja probleeme lahendades;
- 8) kasutab sobivaid vahendeid ja võtteid probleemilahenduseks.

9.3. SOTSIAALSED OSKUSED

Sotsiaalsed oskused on oskused teistega suhelda, tajuda iseennast ja kaaslast, võtta omaks ühiskonnas üldtunnustatud tavasid ning lähtuda koostöötavast võimaldavatest eetilistest tõekspidamistest.

Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 3 aastane laps:

- 1) oskab ennast ja teisi väliste tunnuste kaudu kirjeldada;
- 2) on huvitatud mängukaaslastest ja püüab nendega arvestada;
- 3) osaleb täiskasvanuga ühistevõttes;
- 4) saab aru lihtsamatest rühma kokkulepetest;
- 5) loob sõprussuhteid lastega, kellega on tihti koos;
- 6) jagab mõnikord asju ka teistega;
- 7) algatab teiste laste ja täiskasvanutega suhtlust;
- 8) oskab väljendada oma vajadusi ja soovide.

Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 6-7 aastane laps:

- 1) tunneb huvi teiste vastu, oskab luua sõprussuhteid ja tahab ning julgeb suhelda;
- 2) püüab mõista teiste inimeste tundeid ning arvestada neid oma käitumises ja vestluses;
- 3) oskab kaaslastega arvestada ja teha koostööd ning osutab ja küsib vajadusel abi;
- 4) teeb vahet sobiva ja ebasobiva käitumise vahel, valib sobiva käitumisviisi vastavalt olukorrale ning mõistab oma käitumise tagajärge;
- 5) järgib kokkulepituid reegleid ja üldtunnustatud käitumisnorme;
- 6) mõistab, et inimesed võivad olla erinevad;
- 7) osaleb ja teeb ettepanekuid otsustusprotsessides;
- 8) suudab uudsetes olukordades toime tulla vajadusel täiskasvanu juhiseid järgides.

ÕPPEKAVA

9.4. ENESEREGULATSIOONI OSKUSED

Eneseregulatsiooni oskused on oskused, mis võimaldavad suunata oma tähelepanu, kasutada töömälu, pidurdada hetkeimpulsse ning kavandada oma käitumist vastavalt olukorrale. Eneseregulatsiooni oskused võimaldavad lapsel olukordadele paindlikult reageerida, erinevaid seoseid märgata ja lahendusi leida.

Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 3 aastane laps:

- 1) tuleb toime vanematest eemalolekuga;
- 2) tuleb toime ühelt tegevuselt teisele üleminekuga;
- 3) suudab täiskasvanu toel lühikest aega soovitud edasi lükata ja oma käitumist pidurdada;
- 4) suudab täiskasvanu toel tulla toime tugevate tunnetega;
- 5) saab suures osas hakkama igapäevase eneseteenindamisega;
- 6) paneb pärast tegevusi täiskasvanu juhendamisel asjad oma kohale.

Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 6-7 aastane laps:

- 1) suudab oma emotsioone kirjeldada ning sobival viisil väljendada;
- 2) kavandab, algatab ja korraldab mängu ja igapäevategevusi ning viib alustatud tegevused lõpuni;
- 3) suudab pingutust nõudva tööülesande kallal iseseisvalt ja grupis sihipäraselt tegutseda;
- 4) oskab erinevates olukordades sobivalt käituda ning muudab oma käitumist vastavalt tagasisidele;
- 5) oskab täiskasvanu toel vajadusel kasutada vaimset tasakaalu ja rahunemist soodustavaid tegevusi;
- 6) saab hakkama eneseteenindamisega ja tal on kujunenud esmased tööharjumused.

10. VALDKONDADE ÕPPE-JA KASVATUSTEGEVUSE PÕHIMÕTTED NING 6-7 AASTASE LAPSE EELDATAVAD ARENGUTULEMUSED

Kõikide vanuserühmade eeldatavad arengutulemused õppe- ja kasvatustegevuse valdkondades on ära toodud õppekava lisas.

10.1. LÕIMITUD ÕPPE- JA KASVATUSTEGEVUSED

1. Õppe- ja kasvatustegevuse kavandamisel ja korraldamisel lõimitakse erinevaid valdkondi.
2. Õppe- ja kasvatustegevuse põhimõtted ning kuue- kuni seitsmeaastase lapse eeldatavad arengutulemused esitatakse kuues valdkonnas:

- 1) mina ja keskkond;
- 2) keel ja kõne;
- 3) matemaatika;
- 4) kunst;
- 5) muusika;
- 6) liikumine.

10.2. VALDKOND MINA JA KESKKOND

Valdkond Mina ja keskkond õppe- ja kasvatustegevuse põhimõtted on:

- 1) toetada last iseenda ja ümbritseva keskkonna tundma õppimisel ja mõistmisel;
- 2) suunata last ümbritsevat keskkonda mängu ja igapäevatoimingute kaudu märkama, uurima ja kogema;

ÕPPEKAVA

- 3) suunata last küsimusi esitama, probleeme püstitama, teemakohaselt arutlema, vastuseid leidma ning märgatust ja kogetust järeldusi tegema;
- 4) suunata last keskkonda hoidvalt ja turvaliselt käituma ning materjale ja vahendeid säästlikult kasutama;
- 5) suunata last keskkonda, enda ja kaaslaste kultuuri ja traditsioone ning tervist väärtustama;
- 6) suunata last märkama ja mõistma sotsiaalse keskkonna, loodus-, tehis ning digikeskkonna erinevusi.

Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 6-7 aastane laps

- 1) oskab tutvustada ja kirjeldada iseennast, enda omadusi ning huvisid;
- 2) oskab nimetada kehaosade nimetusi, teab nende vajalikkust ja mille poolest erinevad privaatsed kehaosad teistest;
- 3) oskab kirjeldada oma kodu, perekonda ja peretraditsioone;
- 4) oskab nimetada ja kirjeldada erinevaid ameteid;
- 5) oskab nimetada Eesti riiklikke sümboleid, rahva- ja kultuuritraditsioone ning olulisemaid kultuuritegelasi;
- 6) saab aru, et inimesed on erinevad ning neil on erinevad vajadused ja kultuuritraditsioonid;
- 7) oskab ebameeldivates või ebaturvalistes olukordades turvaliselt käituda ning vajadusel abi kutsuda;
- 8) oskab kirjeldada, kuidas ümbritsev keskkond ja inimeste käitumine võib mõjutada tervist ning teab, kuidas oma tervist hoida;
- 9) oskab selgitada, mida on vaja teha selleks, et hoida hammaste tervist;
- 10) oskab selgitada, miks on oluline järgida igapäevaelus isikliku hügieeni põhimõtteid;
- 11) märkab ja kirjeldab enda ja teiste tegevuse mõju keskkonnale ning käitub keskkonda säästvalt;
- 12) tunneb oma kodukoha eripära ja oskab kirjeldada kodukoha loodust;
- 13) oskab kirjeldada loodust ja inimeste tegevusi erinevates ajatsüklites;
- 14) oskab kirjeldada loodusnähtusi ja selgitada ilmastikunähtuste sõltuvust aastaajadest;
- 15) oskab kirjeldada võimalikke ohte seoses keskkonnaga, erinevate tegevustega ja olukordadega;
- 16) oskab liikluses ohutult käituda;
- 17) oskab kirjeldada, tervisliku ja mitmekesine toitumise põhimõtteid ning teab, miks need on olulised tervise hoidmisel;
- 18) oskab selgitada, miks piisav puhkamine, uni ja kehaline aktiivsus on olulised tervise hoidmisel;
- 19) oskab kirjeldada, miks vägivald ja kiusamine ei ole lubatud käitumine;
- 20) oskab selgitada raha otstarvet;
- 21) teab digitehnoloogia ja interneti turvalise ja eesmärgipärase kasutamise põhimõtteid ning oskab nimetada ohtusid digikeskkonnas;
- 22) oskab digivahendeid eesmärgipäraselt, heaperemehelikult ja loovalt kasutada ning juhtida lihtsamaid robotikaseadmeid.

10.3. VALDKOND KEEL JA KÕNE

Valdkond Keel ja kõne õppe- ja kasvatustegevuse põhimõtted on:

- 1) luua lapsele võimalused keelt kuulata ja aktiivselt kasutada õppe- ja kasvatustegevustes ja igapäevatoimingutes, arvestades lapse keeleoskuse taset ja vanust;
- 2) luua lapsele võimalusi eesti keele, oma emakeele ja teiste keelte ning kultuuridega tutvumiseks;
- 3) pöörata tähelepanu erinevate meelte kaasamisele ja näitlikustamisele kasutades miimikat, kehakeelt, žeste, intonatsiooni, muusikat, rütmi, liikumist ja näitlikke vahendeid;
- 4) suunata last õpitut kordama erinevates kontekstides, olukordades ja suhtlussituatsioonides, sealhulgas väljaspool lastehoidu ja lasteaeda;
- 5) õpetada last suhtlemisel keele- ja kõnevahendeid kasutama;
- 6) suunata last ettelugemise, raamatu illustatsioonide vaatamise, jutustamise, dramatiseerimise, joonistamise, oma raamatute koostamise kaudu kirjandust mõistma ja hindama;
- 7) toetada lapse lugemishuvi ja lugemis- ning kirjutamisvalmiduse kujunemist žanriliselt mitmekesiste ja pildirikaste raamatute ettelugemise ning õppe- ja mänguvahendite, sealhulgas meediumide ja digivahendite kasutamise kaudu;
- 8) toetada lapse huvi ja väärtushinnangute kujunemist suulise ja kirjaliku kultuuripärandi kaudu.

Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 6-7 aastane laps:

- 1) tuleb toime nii eakaaslaste kui ka täiskasvanutega suhtlemisel, arvestab kaassuhtleja ja suhtlemise paigaga;
- 2) saab aru kuuldu sisust ja suudab sellele sobivalt reageerida;
- 3) oskab oma mõtteid suulises kõnes edasi anda;
- 4) oskab jutustada pildi, kuuldu teksti või oma kogemuse alusel, anda edasi põhisisu ja olulised detailid ning vahendada seejuures oma ja teiste tegelaste tundeid;
- 5) kasutab kõnes aktiivselt liitlauseid;
- 6) valdab suhtlemiseks piisavat sõnavara ja suudab vajadusel ise sõnu moodustada;
- 7) oskab oma kõnes ning etteöeldud sõnade kordamisel hääldada õigesti kõiki emakeele häälikuid;
- 8) tunneb tähti, suudab lugeda kokku 1–2-silbilisi sõnu;
- 9) oskab kirjutada 1–2-silbilisi lihtsamaid sõnu õigesti järjestatud ühekordsete joonistähedega;
- 10) teab peast emakeelseid luuletusi ja laule.

Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 6-7 aastane eesti keelt teise keelena kõnelev laps:

- 1) mõistab tuttavalt teemal ja igapäevasuhtluses kasutatavat eesti keelset kõnet;
- 2) tunneb ära ja mõistab õppe- ja kasvatustegevuse käigus omandatud sõnu ja keelelisi konstruktsioone ning kasutab neid oma kõnes;
- 3) saab aru õpitud sõnavara piires korraldusest, mis on vajadusel žesti või viipega toetatud, ja toimib vastavalt;
- 4) saab aru lihtsast küsimusest ning vastab õpitud sõnavara ja grammatiliste konstruktsioonide piires;
- 5) kasutab kõnes sobivaid eestikeelseid viisakusväljendeid;
- 6) suudab korrata võrdleva hääldamise abil ja vajadusel žesti või viipega toetatud erineva häälikupikkusega sõnu;
- 7) tunneb eesti keele tähestikku, suudab kokku lugeda 1–2-silbilisi sõnu;

ÕPPEKAVA

- 8) oskab kirjutada vähemalt 1–2-silbilisi lihtsamaid sõnu õigesti järjestatud ühekordsete joonistähedega;
- 9) teab peast eestikeelseid luuletusi ja laule.

10.4. VALDKOND MATEMAATIKA

Valdkond Matemaatika õppe- ja kasvatustegevuse põhimõtted on:

- 1) suunata last matemaatilisi seoseid igapäevatoimingutes märkama, ümbritsevat keskkonda matemaatiliselt kirjeldama, esemeid järjestama, rühmitama ja loendama ning nähtuste ja esemete maailma korrastama ja kujundama;
- 2) suunata last ajas ja ümbritsevas keskkonnas orienteeruma ning vastavaid mõisteid oma tegevuse kirjeldamiseks kasutama;
- 3) seostada mäng, vaatlused, vestlused ja igapäevatoimingud matemaatikaga, suunata last nende tegevuste käigus kasutama erinevaid aistinguid – kuulmis-, nägemis-, haistmis- ning kompimisaistingut;
- 4) toetada lapse üldistamisoskuse kujunemist ja erinevate mõistete omandamist läbi objektide sarnaste ning erinevate tunnuste ja omaduste vaatlemise, võrdlemise, kirjeldamise ja sõnastamise.

Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 6-7 aastane laps:

- 1) oskab määrata esemete hulga ühiseid tunnuseid ja jaotada esemeid hulkadesse, arvestades samaaegselt kahte tunnust;
- 2) oskab võrrelda hulki, kasutades mõisteid *rohkem, vähem, võrdselt*;
- 3) oskab 12 piires loendamise teel kindlaks teha esemete arvu, teab arvude 1–12 järjestust, tunneb numbrimärke ning oskab neid kirjutada;
- 4) oskab liita ja lahutada viie piires ning tunneb märke + , −, =;
- 5) oskab koostada kahe esemete hulga järgi matemaatilisi jutukesi;
- 6) oskab järjestada kuni viiete esete suuruse järgi (pikkus, laius, kõrgus jm);
- 7) oskab kasutada õigesti mõisteid *eile, täna, homme, enne, praegu, varem-hiljem, noorem-vanem*;
- 8) orienteerub ruumis, õuealal ja paberil ning oskab määrata eseme asukohta teise eseme suhtes – all, peal, kohal, keskel, äärel, vasakul, paremal;
- 9) oskab määrata kellaaega täistundides;
- 10) oskab nimetada nädalapäevi, kuid, aastaagu õiges järjestuses;
- 11) oskab nimetada oma sünnikuud ja -päeva;
- 12) teab enamkasutatavaid raha- ning mõõtühikuid (euro, sent, meeter, liiter, kilogramm) ja seda, kuidas ning kus neid ühikuid kasutatakse;
- 13) oskab mõõta esemete pikkust kokkulepitud mõõtühikuga (samm, pulk, nöör vms);
- 14) tunneb ära ringi, kolmnurga, nelinurga, kera ja kuubi ning oskab neid kirjeldada;
- 15) märkab ümbritsevas keskkonnas mustreid, rütme ja kordusi, oskab neid loogiliselt jätkata ja luua.

ÕPPEKAVA

10.5. VALDKOND KUNST

Valdkond Kunst õppe- ja kasvatustegevuse põhimõtted on:

- 1) luua lapsele võimalused kogeda elamusi, tunda rõõmu ja rahulolu ning väljendada end visuaalselt;
- 2) toetada lapse loovat eneseväljendust, katsetamist ja lahenduste leidmist;
- 3) luua lapsele võimalused erinevate materjalidega tutvumiseks, nende tunnetamiseks ning omaduste tundma õppimiseks ja kasutamiseks, kombineerides olemasolevaid oskusi uutega;
- 4) luua lapsele võimalused esteetilise kunsti, visuaalse kultuuri ja kultuuripärandi kogemiseks;
- 5) seostada mäng, vaatlused, vestlused ja igapäevatoimingud kunstiga, suunata last nende tegevuste käigus kasutama erinevaid aistinguid – kuulmis-, nägemis-, haistmis- ning kompimisaistingut.

Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 6-7 aastane laps:

- 1) oskab leida ümbritseva vaatllemisel detaile, objekte ja nendevahelisi seoseid ning kujutab ümbritsevat vabalt valitud ja isikupärasel viisil;
- 2) oskab mitmekülgseid kunstitehnikaid, -materjale ja -vahendeid kasutades väljendada meeleolusid ja kujutlusvõimet;
- 3) kasutab erinevaid vahendeid ja võtteid ohutult ning sihipäraselt;
- 4) oskab esitleda oma kunstitööd ja arutleda kaaslaste kunstitööde üle;
- 5) oskab kavandada ja teostada kaaslastega ühist kunstitööd;
- 6) vaatlleb kunstiteoseid ja oskab kogetust vestelda;
- 7) kasutab kunsti õpi- ja kasvukeskkonna kujundamisel;
- 8) oskab luua digitaalset sisu (näiteks foto, heli, video).

10.6. VALDKOND MUUSIKA

Valdkond Muusika õppe- ja kasvatustegevuse põhimõtted on:

- 1) luua lapsele võimalused tunda rõõmu laulmisest, liikumisest, muusika kuulamisest, pillimängust ja ühisest musitseerimisest;
- 2) julgustada last kasutama oma kujutlusvõimet musitseerimisel, muusikast vestlemisel ning muusikalisel liikumisel, toetada last oma mõtete ja tunnete väljendamisel läbi muusikalise tegevuse;
- 3) luua lapsele võimalused erinevate muusikaliste väljendusvormide ja pärimusliku muusika kogemiseks;
- 4) tutvustada lapsele Eesti muusikalist pärandit.

Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 6-7 aastane laps:

- 1) oskab laulda eakohaseid laule kaaslastega ja üksi;
- 2) suudab laulu või muusikapala tähelepanelikult kuulata ning kuulatud muusikat iseloomustada;
- 3) eristab tämbri ja kõla järgi õpitud pille;
- 4) oskab mängida eakohastel pillidel õpitud lauludele, riimidele ja instrumentaalpaladele lihtsaid kaasmänge üksi ja koos kaaslastega;
- 5) oskab liikuda vastavalt muusika rütmile ja meeleolule;
- 6) oskab tantsida eakohaseid tantse üksi ja koos kaaslastega;

ÕPPEKAVA

- 7) oskab väljendada ennast loovalt muusikalis-rütmilise liikumise kaudu, kasutades liikumisel erinevaid liigutusi, tantsusamme, vahendeid.

10.7. VALDKOND LIIKUMINE

Valdkond Liikumine õppe- ja kasvatustegevuse põhimõtted on:

- 1) luua lapsele tingimused ja võimaldada aktiivset tegutsemist üksi ja rühmas, et laps tunneks rõõmu igapäevasest liikumisest erinevates keskkondades ja tingimustes;
- 2) rikastada lapse tegevusvõimalusi erinevate arendavate liikumistegevustega;
- 3) suunata lapse üld- ja peenmotoorika, põhiliikumiste ja kehaliste võimete arengut läbi erinevate liikumistegevuste, spordialade ja tantsu;
- 4) suunata last igapäevastes käelistes tegevustes ja harjutustes sooritamisel kasutama mõlemat kätt, täpsust nõudvas tegevuses domineerivat kätt;
- 5) tagada lapse liikumisoskuste ja kehaliste võimete arengut igapäevaste liikumistegevuste (näiteks matkade, vaba aja mängude, jalutuskäikude) ja juhendatud eakohaste liikumistegevuste kaudu.

Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 6-7 aastane laps:

- 1) suudab pingutada ja keskenduda sihipärasele kehalisele tegevusele;
- 2) peab liikumisel ja mängimisel kinni üldistest ohutus- ja mängureeglitest, valib liikumiseks ja mängudeks sobivad paigad ja vahendid;
- 3) sooritab põhiliikumisi pingevabalt nii, et liigutused on koordineeritud;
- 4) oskab sooritada osavust, vastupidavust, painduvust, tasakaalu, kiirust ja jõudu arendavaid harjutusi ning tegevusi;
- 5) suudab säilitada tasakaalu paigal olles ja liikumisel;
- 6) oskab sooritada harjutusi õpetaja selgituste järgi ja ise harjutusi ette näidata;
- 7) oskab sooritada koos kaaslasega rütmiliikumisi;
- 8) oskab liikuda vastavalt rütmile ühtlase ja vahelduva tempoga;
- 9) oskab kasutada liikumisel erinevaid vahendeid;
- 10) oskab mängida erinevaid liikumis- ja sportlike elementidega mängu;
- 11) oskab nimetada erinevaid igapäevaseid liikumisvõimalusi ja spordialasid.

11. ÕPPEKAVA UUENDAMISE JA TÄIENDAMISE KORD

Õppekava koostatakse lasteaia meeskonna ühistööna ja seda täiendatakse ning arendatakse vastavalt vajadusele. Õppekava rakendumist analüüsitakse ühistel aruteludel. Muudatusettepanekuid võivad teha kõik lasteaia töötajad, lapsevanemad ja lasteaia pidaja.

Õppekava uuendamine ja täiendamine toimub:

-  seaduse ja omavalitsuse määruste muutumisel;
-  parendamise eesmärgil ja uute ettepanekute tegemisel.

Õppekava muudatused kinnitab käskkirjaga lasteaia direktor, olles ära kuulanud hoolekogu arvamuse.

Antud õppekava on koostatud lasteaia meeskonna poolt (mai 2026) ning ära on kuulatud hoolekogu arvamus (hoolekogu koosoleku protokoll nr 3 26.08.2026).

ÕPPEKAVA

LISAD (KOOSTATUD ALUSHARIDUSE RÕK JUHENDMATERJALIDE PÕHJAL)

ÜLDOSKUSTE EELDATAVAD TULEMUSED VANUSETI

Mänguoskused

3–4 aastane	4–5 aastane	5–6 aastane	6–7 aastane
Keskendub lühiajalisele ja lihtsale mängule täiskasvanu toel.	Keskendub iseseisvalt lühiajalisele ja lihtsale mängule.	Keskendub pikemaajaliselt enda valitud mängule.	Suudab mängule keskenduda.
Kasutab mänguasju tavapärasel moel (nt sõidutab autot, paneb nukule mütsi pähe).	Kasutab mängus õpetaja antud või olemasolevaid vahendeid ning jälgendab lihtsaid tegevusi.	Kasutab mängus vahendeid iseseisvalt, asendades neid vajadusel muu sobivaga.	Kasutab mängudes loovalt erinevaid vahendeid.
Matkib tuttavaid olukordi (nt söögi tegemine, magama panek) oma kogemustest lähtuvalt.	Rakendab mängudes fantaasiaelemente, sidudes isiklikke kogemusi.	Rakendab mängudes erinevatest allikatest saadud kogemusi, teadmisi ja muljeid.	Rakendab mängudes loovust, kujutlusvõimet, oma kogemusi, teadmisi ja oskusi.
Soovib teiste algatatud mängus osaleda, võib vajada julgustust ja tuge.	Algatab lihtsamaid mängu (nt „teeme kooki“).	Algatab mängu ja toob neisse uusi ideid.	Näitab mängu käigus üles omaalgatust, huvi ja loovust.
Algatab lihtsaid mängu (nt autosõit).	Algatab lihtsama sisuga lühiajalisi mängu.	Mängib üksi ja koos kaaslasega ning muudab mängu kulgu.	Algatab mängu ja arendab mängude sisu.
Mängib lihtsat rollimängu täiskasvanu toel.	Võtab mängudes lihtsamaid rolle, kasutades matkimisel liikumist, kõne ja hääletooni.	Omandab mängudes rollidele iseloomuliku käitumise, tuginedes oma kogemusele.	Täidab mängudes erinevaid rolle.
Mängib mängu ja püüab teha koostööd eakaaslastega (paaris, väikeses grupis) täiskasvanu toel.	Algatab mängu, leiab mängukaaslased ja püüab nendega arvestada.	Suudab mängudes ülesandeid ja rolle jaotada ning kokkuleppeid sõlmida.	Suudab mängu käigus probleeme lahendada ja jõuda mängukaaslastega kokkuleppele.

ÕPPEKAVA

Osaleb reeglitega mängus koos täiskasvanuga (nt peitus) ja suudab oodata oma korda.	Järgib tuttava mängu reegleid koos kaaslastega, vajadusel täiskasvanu abiga.	Järgib mängureeglite täitmist enda ja teiste poolt.	Järgib mängu reegleid ning oskab tuttavate mängude reegleid teistele selgitada.
Tunneb rõõmu koosmängust täiskasvanu toel.	Õpib oma tundeid võidu ja kaotuse korral väljendama, võib selleks vajada täiskasvanu tuge.	Väljendab oma tundeid võidu ja kaotuse korral ning mõistab, et mängus on võimalik veel proovida.	Tunneb rõõmu võidust ja suudab hakkama saada kaotusega.

Sotsiaalsed oskused

3–4 aastane	4–5 aastane	5–6 aastane	6–7 aastane
Suhtleb eakaaslastega ja tuttavate täiskasvanutega.	Alustab vestlust, osaleb mängudes ja räägib oma mõtetest.	Vestleb vabalt, loob ja hoiab sõprussuhteid.	Tunneb huvi teiste vastu, oskab luua sõprussuhteid ja tahab ning julgeb suhelda.
Märkab täiskasvanu suunamisel teise lapse tundeid, reageerib lihtsatele emotsioonidele (rõõm, kurbus).	Märkab teiste tundeid, püüab lohutada või aidata.	Arvestab teiste tunnetega grupitegevustes.	Püüab mõista teiste inimeste tundeid ning arvestada neid oma käitumises ja vestluses.
Jagab mänguasju täiskasvanu julgustusel.	Teeb koostööd väikeses grupis, lihtsates olukordades pakub ja küsib abi.	Töötab grupis ühise eesmärgi nimel, abistab vajadusel kaaslast.	Oskab kaaslastega arvestada ja teha koostööd ning osutab ja küsib vajadusel abi.
Mõistab lihtsate olukordade sobivust täiskasvanu abil.	Tunneb ära sobimatu käitumise, kui sellele viidatakse ning leiab täiskasvanu suunamisel sobiva käitumisviisi.	Teeb ise valikuid käitumisviiside vahel ja õpib neid tagajärgedega seostama.	Teeb vahet sobiva ja ebasobiva käitumise vahel, valib sobiva käitumisviisi vastavalt olukorrale ning mõistab oma käitumise tagajärgi.
Järgib lihtsaid kokkuleppeid ja õpib viisakusreegleid täiskasvanu juhendamisel.	Tuletab meelde ja püüab järgida rühma kokkuleppeid ning lihtsamaid viisakusreegleid,	Järgib rühma reegleid ja üldtunnustatud viisakusreegleid.	Järgib kokkulepitud reegleid ja üldtunnustatud käitumisnorme.

ÕPPEKAVA

	vajadusel täiskasvanu toel.		
Märkab, et inimesed võivad välja näha erinevad (nt nahavärv, kasv).	Teab, et inimestel võivad olla erinevad vajadused (sh toevajadused) ja kombes.	Räägib erinevustest avatud ja mõistval viisil.	Mõistab, et inimesed võivad olla erinevad.
Avaldab eelistust kahe valiku vahel.	Pakub ideid tegevuste osas.	Arutab valikuid ja otsustab koos kaaslastega.	Osaleb ja teeb ettepanekuid otsustusprotsessides.
Proovib uut tegevust täiskasvanu toel.	Tegutseb muutunud olukorras täiskasvanu juhiste toel.	Püüab uudsetes olukordades ise hakkama saada, vajadusel küsides täiskasvanu abi.	Suudab uudsetes olukordades toime tulla vajadusel täiskasvanu juhiseid järgides.

Eneseregulatsiooni oskused

3–4 aastane	4–5 aastane	5–6 aastane	6–7 aastane
Väljendab oma emotsioone füüsiliselt (nt nutt, kallistamine).	Kirjeldab lihtsamaid emotsioone täiskasvanu toel (nt olen rõõmus, olen kurb).	Suudab emotsioone kirjeldada – mis teeb kurvaks või õnnelikuks – ja õpib mõistma ka keerukamaid tundeid (nt uhkus, häbi jm).	Suudab oma emotsioone kirjeldada ning sobival viisil väljendada.
Osaleb täiskasvanu toel mängudes ja igapäevategevustes.	Algatab mõningaid mängu ja tegevusi täiskasvanu suunamisel.	Kavandab mängu ja igapäevategevusi ning viib alustatu enamasti lõpuni, kuid võib vajada täiskasvanu abi.	Kavandab, algatab ja korraldab mängu ja igapäevategevusi ning viib alustatud tegevused lõpuni.
Järgib lihtsamaid juhiseid täiskasvanu suunamisel ja keskendub lühiajaliselt alustatud tegevusele.	Lahendab ülesandeid ja teeb koostööd kaaslastega, vajades täiskasvanu juhendamist.	Tegutseb iseseisvalt ja grupis eesmärgipäraselt, suutes keskenduda ja pingutada ülesannete täitmisel, vajadusel täiskasvanu toel.	Suudab pingutust nõudva tööülesande kallal iseseisvalt ja grupis sihipäraselt tegutseda.
Saab aru lihtsamatest	Oskab tuttavas keskkonnas sobivalt	Oskab avalikus ruumis (nt teater, kontsert,	Oskab erinevates olukordades

ÕPPEKAVA

käitumisreeglitest ning püüab neid täiskasvanu toel igapäevategevustes järgida.	käituda ning teab, mida tohib, mida mitte.	liiklus) sobivalt käituda ja lähtuda kokkulepitud reeglitest.	sobivalt käituda ning muudab oma käitumist vastavalt tagasisidele.
Osaleb täiskasvanu suunamisel rahunemist soodustavates tegevustes.	Õpib täiskasvanu toel vaimset tasakaalu ja rahunemist soodustavaid tegevusi.	Oskab vajadusel iseseisvalt kasutada lihtsamaid vaimset tasakaalu ja rahunemist soodustavaid tegevusi.	Oskab vajadusel kasutada vaimset tasakaalu ja rahunemist soodustavaid tegevusi.
Saab hakkama lihtsamate eneseteenindamise toimingutega (riietumine, söömine, tualeti kasutamine) ja tööharjumustega (lehtede riisumine, mänguasjade koristamine).	On omandanud esmased eneseteenindamise ja tööharjumused, võib vajada täiskasvanu tuge.	Saab hakkama eneseteenindamisega ja on omandanud enesekohased tööharjumused (isiklike asjade hoidmine, vahendite heaperemehelik kasutamine).	Saab hakkama eneseteenindamisega ja tal on kujunenud esmased tööharjumused.

Tunnetus-ja õpioskused

3–4 aastane	4–5 aastane	5–6 aastane	6–7 aastane
Suudab lühiajaliselt (5–10 min) keskenduda huvipakkuvale tegevusele, vajades täiskasvanu juhendamist.	Suudab huvipakkuvatele tegevustele keskenduda mõnda aega (10–15 min) ning suudab alustada ja lõpetada tegevuse, vajadusel täiskasvanu toel.	Suudab huvipakkuvale tegevusele keskenduda (15–20 min), viib alustatud tegevuse lõpule.	Suudab huvipakkuvale tegevusele keskenduda.
Saab aru lihtsatest ja tuttavatest lausetest ning reageerib kuuldule enamasti konkreetse tegevusega, täiskasvanu juhendamisel.	Täidab täiskasvanu poolt antud ülesande, vastates lihtsatele küsimustele.	Reageerib sobivalt täiskasvanu juhistele ja osaleb lühikeses arutelus.	Saab kuuldust aru, reageerib sellele vastavalt ning kasutab arutlevat dialoogi.

ÕPPEKAVA

Järgib täiskasvanu toel üheosalist juhust (nt „Palun pese käed”).	Täidab kaheosalist juhust, kui tegevused on tuttavad ja lihtsad (nt „Palun pane riided selga ja pese käed”), vajadusel täiskasvanu toel.	Täidab iseseisvalt lihtsamat kahekolmeosalist juhust, kui tegevused on seotud igapäevatoimingutega (nt „Palun pane riided selga, siis jalanõud jalga ja lõpuks mine mänguplatsile”).	Suudab täita kahekolmeosalist igapäevast juhust või korraldust.
Väljendab täiskasvanu abil oma mõtteid lihtsate lausetega ja esitab küsimusi.	Väljendab oma mõtteid, kasutades lihtsamaid põhjendusi (nt „sest mulle ei meeldi”) ja küsimusi (nt „kuidas see töötab?”) ning arutleb igapäevaste teemade üle, vajadusel täiskasvanu suunamisel.	Esitab küsimusi, avaldab arvamust (nt „Ma arvan, et...” ja arutleb lihtsate probleemide üle (nt mida teha, kui keegi on kurb).	Esitab küsimusi, arutleb ja oskab oma mõtteid arusaadavalt väljendada.
Rühmitab täiskasvanu toel esemeid ühe selge ja nähtava tunnuse järgi (nt kõik punased klotsid).	Rühmitab esemeid kahe erineva nähtava tunnuse alusel (nt kollased suured pallid).	Oskab rühmitada esemeid ja nähtusi erinevate tunnuste ning ühe ja sama eseme mitme erineva tunnuse järgi (nt pall on ümmargune, punane ja mängimiseks).	Oskab esemeid ja nähtusi erinevate tunnuste alusel rühmitada.
Kirjeldab täiskasvanu suunamisel üksteisele järgnevaid tegevusi, mis on seotud isikliku kogemusega (nt „vihma sadas, ei saanud õue minna”).	Eristab hulkade suurust ja proovib loendada või järjestada ning kirjeldab lihtsaid põhjus-tagajärg seoseid igapäevastes olukordades (nt „kuna sa jooksid, siis kukkusid”).	Suudab iseseisvalt loendada, võrrelda hulki ja oskab kirjeldada sündmuses ning nähtuses põhjus-tagajärg seoseid.	Saab aru lihtsamatest seostest (hulk, põhjus, tagajärg), tajub esemeid, sündmusi ja nähtusi tervikuna.
Tegutseb, uurib, katsetab enamasti kogemuspõhiselt ja matkides, vajades täiskasvanu tuge.	Konstrueerib, katsetab ja uurib erinevaid võimalusi – lahendab lihtsamaid praktilisi probleeme	Kasutab teadmisi igapäevastes situatsioonides ja oskab põhjendada oma valikuid ja	Kasutab õpitut erinevates olukordades ja probleeme lahendades.

ÕPPEKAVA

	(nt „eelmine kord see vahend sobis, proovin uuesti“), kuid võib vajada täiskasvanu suunamist.	otsuseid lühidalt (nt „ma tegin nii, sest eelmine kord see töötas“).	
Valib vahendeid ja lahendab probleeme enamasti katse-eksituse abil (nt proovib mitut erinevat eset, kuni üks sobib).	Valib vahendeid ja osaleb lihtsates praktilistes probleemilahendustes kus saab proovida erinevaid vahendeid (nt ehitusklotsid, loovmaterjalid).	Valib tuttavate ülesannete puhul sobivaid vahendeid ja võtteid ning lahendab probleeme, tuginedes varasemale kogemusele.	Kasutab sobivaid vahendeid ja võtteid probleemilahenduseks.

ÕPPEKAVA

3-aastase lapse eeldatavad üldoskused digipädevuse kontekstis

Mänguoskused

Õppekavaline eesmärk	Digipädevusmudeli hindamiskriteeriumid	Näide (tegevus lastega)
1) suudab väikeses grupis mängule keskenduda;	4. Digiturvalisus 4.1.2. Laps teatab täiskasvanule, kui digiseade ei ole töökorras või mõni selle detail on kaduma läinud; 4.1.4. Laps küsib abi, kui ekraanile ilmuvad teated jäävad arusaamatuks;	Lapsed mängivad väikese grupina (kuni 6 last) põrandarobotiga (Bee-Bot või Blue-Bot). Õpetaja asetab roboti põrandale ja juhendab, kuidas vajutada edasinuppu, et robot liiguks edasi. Laps vajutab nuppu, robot ei hakka liikuma, sest aku on tühjaks saanud. Laps peatub, vaatab õpetaja poole ja ütleb „ei lähe“ või osutab robotile. Õpetaja seletab, et robot vajab täiskasvanu abi ning seda tuleb laadida. Õpetaja juhendamisel paneb laps mittetöötava roboti tagasi laadimisalusele (või ühendab vooluvõrku) ja koos vaadatakse, mis värvi tulukesed põlevad põrandaroboti silmades, kui seade laeb (punased). Ja mis värvi tulukesed põlevad siis, kui seade on täis laetud (rohelised).
2) kasutab mängides loovalt erinevaid vahendeid;	3. Digisisu loomine 3.1 Digisisu arendus 3.1.4. Laps salvestab heli.	Õpetaja paneb lauale helisid salvestavad nupud või pesulõksud. Lapsed (kuni 6 last tegevuses) mängivad rollimängu „loomaaed“. Iga laps valib, millist looma ta tahab kujutada, ning teeb selle looma häält (nt „mää“, „auh“, „muu“, „mjäu“ jne). Õpetaja aitab lapsel vajutada nuppu, et heli salvestada. Seejärel vajutab laps uuesti nuppu ja kuulab enda tehtud häält. Lapsed saavad mõelda erinevaid häälsusi, mida nuppudele salvestada.
3) jälgendab ja kordab mängudes varasemalt kogetut;	5. Probleemilahendus 5.4.3. Laps sõnastab, mida ta oskab ja mida tahaks osata.	Õpetaja on lastele tutvustanud rääkiva pliiatsi kasutamist koos raamatuga. Lapsed on näinud, kuidas pliiats sisse lülitada ning kuidas tekivad helid (pliiatsiga raamatu piltidele vajutades). Laps kasutab interaktiivset rääkivat pliiatsit iseseisvalt (pane pliiatsi ise tööle, vajutab pliiatsiga piltidel).
4) sooritab iseseisvalt mitu omavahel loogiliselt seotud mängulist toimingut;	2.1 Suhtlemine digitehnoloogia abil 2.1.2. Suhtleb rühmakaaslaste ja juhendajaga, kasutades digiseadmeid (sh robotika) eakohaselt ning järgides seejuures	Õpetaja annab lastele fotoaparaadi (kompaktkamera) või nutiseadme (rühma nutitelefon või tahvelarvuti). Rühmas on kokkulepe: iga laps pildistab oma lemmiklelu rühmas. 1. Laps valib oma lelu või mängu, mida soovib pildistada. 2. Ta seab selle lauale või põrandale ja asub seda pildistama.

ÕPPEKAVA

	kokkulepitud reegleid; 3.1 Digisisu arendus 3.1.1. Teeb kaameraga fotosid ja videoklippe;	3. Laps vajutab pildistamisnuppu ja kontrollib ekraanilt, kas pilt õnnestus. 4. Seejärel näitab ta oma pilti õpetajale ja kaaslastele, üteldes, mis see on, mida ta pildistas. 5. Õpetaja näitab, kuidas tehtud pildid rühmaarvutisse ja suurele ekraanile saavad. Lastega saab koos arutleda piltide tegemise üle. Mida on pildi tegemiseks vaja ning võrrelda päris lelu pildil kujutatuga. Kas pildil oleval asjal on lõhn, kas seda saab katsuda? Kas pildil olev suurus on sama, mis tegelikult?
5) kutsub kaaslast oma mänguga liituma ja ühineb teiste algatatud mänguga;	3.1 Digisisu arendus 3.1.4. Salvestab heli.	Lapsed avavad (2 last) õpetaja juhendamisel nutiseadmes (nt rühma nutitelefon) heli salvestamise rakenduse. Iga laps saab öelda oma nime ja tervituse. Nt "Tere, mina olen „Mari Maasikas”. Laps kutsub kaaslast oma nime ja tervitust ütlema ning koos tulemust kuulama.
6) suhtub heatahtlikult kaaslaste mängu;	2.4 Koostöö digikeskkonnas 2.4.1. Teeb digiseadet (sh robotika) kasutades või seda rühma kaaslastega jagades koostööd.	Lapsed kasutavad tegevuses Ozobot roboteid. Õpetaja juhendamisel on tõmmatud paberile sobivad rajad (markeritega), millele Ozobotid sõita saavad. Lapsed loovad robotitele ise radu, valides sobivad värvid. Lapsed jagavad omavahel roboteid ning aitavad üksteisel roboteid tööle ja sõitma panna.
7) suudab järgida lihtsamaid mängureegleid.	3.4 Programmeerimine 3.4.3. Koostab lihtsa algoritmi (nt pildilise) ühest elulisest tegevusest.	Laps valib pildid, mis kujutavad hambapesu samme: • võta hambahari • kanna hambapasta • pese hambad • loputa suu Laps seab pildid õigesse järjekorda (füüsilised pildikaardid põrandal või tahvil). Kui järjestus on valmis, räägib laps sammud ette („Esmalt võtan harja, siis panen pastat...”) või näitab õpetajale.

Tunnetus- ja õpioskused

Õppekaviline eesmärk	Digipädevusmudeli hindamiskriteeriumid	Näide (tegevus lastega)
1) tunneb huvi maailma vastu ja uurib seda erinevate meeltega;	5.2 Digitehnoloogiate valik 5.2.1 Valib ülesande lahendamiseks	Lapsed kasutavad digimikroskoopi rühmaruumis ja ka õues, et uurida loodust (pildistada, filmida) ning hiljem koos pilte arvutist vaadata või rühmaruumi toodud objekte (käbid, kivid, lehed

ÕPPEKAVA

	tuttava digiseadme (sh robotika).	jm) lähemalt uurida (mikroskoobi abil suurendada ja avastada detaile, mida palja silmaga ei märka).
2) suudab huvipakkuvale tegevusele keskenduda vastavalt oma arengutasemele;	4. Digiturvalisus 4.1.1. Kasutab digiseadmeid (sh robotika) heaperemehelikult.	Heli salvestavatele vahenditele (nt helinupp või pesulõks) on salvestatud erinevate pillide hääled (viul, trompet, trumm, kitarr). Lapsed vajutavad kordamööda helinuppu või valivad ise heli. Pärast nupuvajutust peavad nad lõpuni kuulama, enne kui uuesti vajutavad või uue nupu valivad. Õpetaja aitab lastel ka kokkulepet sõnastada/korrata: „Kuulame lõpuni ja siis on järgmise kord.“ Nii õpib laps mitte vajutama impulsiivselt mitu korda järjest ja saab kujundada arusaama, et digiseadmel on oma „rütm“, mida tuleb järgida — seadme rahulik ja teadlik kasutus.
3) mõistab lihtsamat kõnet;	4. Digiturvalisus 4.1.1. Kasutab digiseadmeid (sh robotika) heaperemehelikult.	Õppetegevuses on kasutusel heli salvestavad vahendid (nupud, pesulõksud), kuhu õpetaja on lisanud tegevused, käsklused. Nuppu vajutades kuuleb laps öeldut ning tegutseb selle järgi.
4) valdab eneseväljenduseks vajalikku sõnavara;	5.1 Tehniliste tõrgete lahendamine 5.1.3. Lülitab digiseadet sisse ja välja ning kasutab graafilise kasutajaliidese ikoone (nt 'mängi', 'paus', 'peata', 'edasi' nupud);	Õpetaja tutvustab lastele (mänguliselt) digivahenditega seotud sõnavara (nt paus, mängi, peata, tühi, laadima, laadija). Lapsed kordavad sõnu järgi kasutavad neid tegevuses (neile osutades või ise neid nimetades).
5) väljendab end kõnes teistele arusaadavalt ja osaleb vestluses;	3. Digisisu loomine 3.4.1. Täidab samm-sammulist tegevusjuhust;	Arvutita programmeerimine, kus lapsed juhendavad õpetajat (või eakaaslast) liikuma roboti käskluste järgi. Nt liigu 3 sammu edasi, siis keera paremale. Robot-õpetaja saabki liikuda ainult otse, tagasi, vasakule või paremale. Koodi saab muuta ja öelda liikumise asemel: hüppa 1 samm edasi. Selline tegevus toetab algoritmilist mõtlemist.
6) suudab keskenduda lühikeste lugude jälgimisele;	1. Info- ja andmekirjaoskus 1.2.1. Mõistab, et digisisus (nt multifilmid, videomängud, pildid,	Meediasisu üle arutlemine. Lapsed vaatavad lühikese klipi animatsioonist (multikas, film, reklaam vms). Ühiselt arutletakse, kuidas tegelased on loodud ning kas nähtu on päriselt või mängult.

ÕPPEKAVA

	tehisaru loodud sisu jne) kajastatu ei pruugi olla tõsielu.	Lapsed loovad koos õpetajaga pilte, milles kasutatakse liitreealsuse võimalusi, millele järgneb arutelu tegelikkuse ja pildil kujutatatu üle.
7) leiab võrdluse alusel objektides ühiseid ja erinevaid tunnuseid;	3.1 Digisisu arendus 3.1.1. Teeb kaameraga fotosid	Lapsed kasutavad digimikroskoopi rühmaruumis ja ka õues, et uurida loodust. Lapsed pildistavad mikroskoobi abil üles puukoored (kuusk, tamm, mänd, kask). Hiljem rühmaruumis koos õpetajaga vaadatakse koos tehtud pilte suuremalt ekraanilt ning koos arutatakse, mille poolest erinevad puukoored sarnanevad või erinevad. Õpetaja juhib laste tähelepanu ekraanil olevale tekstuurile. Kas see puu, mis on ekraanil, lõhnab? kas selle tekstuur on sama, mis nendel puudel, mis õues? jne.
8) rühmitab objekte ühe tunnuse alusel;	4. Digiturvalisus 4.4.2. Teab, et vananenud ja katkine digitehnoloogia ei ole olmeprügi.	Lapsed on kodust toonud kaasa vana tehnoloogia (katkine, äraviskamiseks mõeldud). Õpetaja paneb need kokku tavalise prügiga (paber, metall, pakend, klaas). Koos hakatakse sorteerima, kuhu miski läheb. Ühine arutelu, kuhu läheb vana ja katkine tehnika? Koos mõeldakse võimalikke lahendusi (ideena: luuakse koos rühmas vanaelektroonika kogumiskast. Mõni kast, kuhu lapsed saavad ise sildid meisterdada, mis sinna kasti võib panna).
9) suudab järgida lihtsat juhust;	5 Probleemilahendus 5.1.2. Kasutab erinevaid eakohaseid digiseadmeid (nt hariduslikud robotid);	Lapsed programmeerivad pörandaroboti (nt BeeBot, Talebot) liikuma pörandal oleva legendi järgi. Iga laps saab pörandarobotile lisada nii mitu käsklust otse, kui vana ta on. Robot peab jõudma sisestatud vanuseni. Kui laps on 3-aastane, vajutab ta robotil kolm korda otse.
10) oskab detailidest lihtsa terviku kokku panna.	1. Andme- ja infokirjaoskus 1.2.1. Mõistab, et digisisu kajastatu ei ole alati tõsielu (sh tuvastab heli allika)	Õpetaja laseb lastel kuulata kolme heli (lapse ei näe, vaid peavad kuulama). Lapsi tegevuses 3–4. Trumm, klaver, kelluke, automüra (helisid võib olla ka rohkem, sõltuvalt laste arvust ja oskustest). Lapsed kuulavad ja ütlevad kordamööda, mis heli nad kuulsid ning kas on ka varem sellist heli kuulnud ja kus. Siis püüavad heli pildiga kokku viia. Õpetaja laotab laule/pörandale pildikaardid ja lapsed peavad leidma õige pildi helile (võib olla ka mitu sarnast pilti nt kellukesest, trummist või autost). Koos saavad lapsed mõelda, kuidas nad saaksid ise helisid luua ja neid salvestada (mida on salvestamiseks vaja). Õpetaja näitab, kust ta ette

ÕPPEKAVA

		mängitud helid leidis ja milliseid digivahendeid kasutas, et lapsed neid kuuleksid (nt nutitelefon, kõlar).
--	--	---

ÕPPEKAVA

Sotsiaalsed oskused

Õppekaviline eesmärk	Digipädevusmudeli hindamiskriteeriumid	Näide (tegevus lastega)
1) oskab ennast ja teisi väliste tunnuste kaudu kirjeldada;	3.1 Digisisu arendus 3.1.1. Teeb kaameraga fotosid ja videoklippe.	Lapsed kasutavad rühmas olevat nutiseadet (nt rühma telefon või tahvelarvuti) ja teevad üksteisest pilte ning kirjeldavad (pildi järgi) teistele, milline on nende sõber.
2) on huvitatud mängukaaslastest ja püüab nendega arvestada;	3.1 Digisisu arendus 3.1.3. Joonistab digiseadmes ja/või digiseadmega (nt joonistav robot, 3D pliiats) pilte.	Laps joonistab interaktiivsele tahvlile vabal teemal. Joonistamise käigus saavad lapsed üksteist aidata ja juhendada.
3) osaleb täiskasvanuga ühistegevustes;	4.3 Tervise ja heaolu kaitse 4.3.2. Jälgib digiseadme kasutamisel õiget kehaasendit ja proovib seda järgi teha.	Lapsed külastavad õppejuhi või direktori kabineti, kus näevad, kuidas on õige arvuti taga istuda. Või nutiseadet (nt telefoni, tahvelarvutit) kasutada. Võib korraldada rollimänguna, õppejuht kasutab seadet ergonoomiliselt õigesti (kehaasend), direktor ergonoomiliselt valesti. Õpetaja abil teevad lapsed pilti õigetest ja valedest kehaasenditest nutiseadme ja arvutiga töötades. Rühmaruumis vaadatakse pilte uuesti ja proovitakse õigeid ja valesid asendeid järgi teha. Lapsed jälgivad ja matkivad, käe, pea, keha ja jalgade asendit digiseadme kasutamisel (nt töö kuvari ja klaviatuuriga, nutiseadme kasutamine diivanil jne). Ühiselt saab arutada, kus nutiseadet kasutada ei tohiks, samuti seda, miks on vale kehaasend digiseadet kasutades kahjulik.
4) saab aru lihtsamatest rühma kokkulepetest;	3.1 Digisisu arendus 3.1.4. Salvestab heli.	Heli salvestavatele nuppudele on lapsed ise rühma kokkulepped sisse lugenud. Nupud asetsevad rühmas eri kohtades (nt seintel) ning lapsed saavad nendel vajutades reegleid meelde tuletada. Nuppude peale on kleebitud (või laste joonistatud) teemakohased pildid. Nt nupul on pilt, kus on jooksmisel keelumärk ning nupule on salvestatud kokkulepe: „Rühmaruumis kõnnin!“.
5) loob sõprussuhteid lastega, kellega on tihti koos;	3.3 Autoriõigus ja litsentsid 3.3.1. Teab, et tema ise on oma loomingu autor.	Koos kuulatakse muusikapalu (2 erinevat) ning muusika saatel lapsed joonistavad muusikat (lehe mõlemale poolele). Peale piltide valmimist vaadatakse koos valminud joonistusi. Õpetaja selgitab ja julgustab lapsi, et joonistused ongi erinevad, sest me

ÕPPEKAVA

		tajume/tunnetame muusikat erinevalt. Õpetaja aitab lastel oma nimed (siltidena, pesulõksudena vms) tehtud piltide juurde lisada. Peale pausi ajab õpetaja nimed „kogemata” segi. Ühiselt leitakse piltide õiged autorid.
6) jagab mõnikord asju ka teistega;	2.4 Koostöö digikeskkonnas 2.4.1. Teeb digiseadet kasutades või seda rühmakaaslastega jagades koostööd.	Lapsed kasutavad interaktiivset/tarka pliiatsit, mis reageerib puudutustele raamatus. Lapsed peavad tegema paaris. Mängima seadmega kordamööda. Kasutada on paari peale 1 pliiats ja 1 raamat.
7) algatab teiste laste ja täiskasvanutega suhtlust;	2.1 Suhtlemine digitehnoloogia abil 2.1.1. Oskab öelda oma vanema/lähedase telefoninumbrit. 2.1.3. Mõistab, et kõik inimesed internetis ei ole heatahtlikud ja hoidub võõrastega suhtlemisest.	Rollimäng teise täiskasvanuga (nt direktor, õppejuht, eripedagoog). Direktor helistab rühmatelefonile ja lapsed võtavad koos õpetajaga telefonikõne vastu. Õpetaja paneb direktori valjuhääldile. Direktor ei ütle, et ta on direktor. Ta ei tutvusta ennast ning nõuab kohe, et kõik selles rühmas käivad lapsed peavad ütlema oma nime. Õpetaja arutleb kõvasti, kas on tark öelda oma nime inimesele, keda me ei tunne? Lastega koos arutletakse, mida peaks ütlema või kuidas vastama? Sarnase rollimängu saab ka ilma päriselt helistamata lastega koos läbi mängida. Õpetaja läheb mängutelefoniga n-ö seina taha ja helistab lastele koju. Või vastupidi, lapsed ise helistavad mängult numbrile 112 ja teatavad, et õpetaja on viga saanud. Õpetaja juhendamisel saab erinevaid stsenaariume läbi mängida, harjutades, millal mida öelda või küsida.
8) oskab väljendada oma vajadusi ja soove.	5.1 Tehniliste tõrgete lahendamine 5.1.4. Teab, et digiseadmeid on vaja laadida. 5.1.5. Küsib abi, kui digiseadmed ei tööta.	Rühmas olevate digiseadmete laadima panemine ja laadijast lahti ühendamine. Nt rühma nutitelefon, targa pliiatsi, roboti laadimine või patareide vahetamine. Ühiselt tutvutakse tunnustega, kui seadme aku on täis (nt roheline/punane tuluks hakkab põlema) või tühi. Õpetaja juhendamisel ühendatakse juhe seadme külge ning pannakse pistikupessa. Koos ühendatakse seade vooluvõrgust välja, kui seadme aku on täis.

ÕPPEKAVA

Eneseregulatsiooni oskused

Õppekaviline eesmärk	Digipädevusmudeli hindamiskriteeriumid	Näide (tegevus lastega)
1) tuleb toime vanematest eemalolekuga;	5.3 Uuendused digilahenduste abil 5.3.1. Kasutab eneseväljenduseks etteantud digitehnoloogiad.	Tehnoloogia võimaldab vanemast pildi teha ja anda selle lapsele hommikul rühmaruumi kaasa. Pildi võib panna kotti või jätta kappi, kus laps saab seda vaatamas käia. Või on lapsel väike tasku, kus saab hoida pilti vanemast. Samuti on rühma tahvelarvutis või füüsiline pildialbum (mõned lehed), kus igal lapsel on oma pere fotod (vanemad, lemmikloom, kodu). Kui laps tunneb igatsust, saab ta valida pildi ja jutustada teistele: „See on minu ema. Me teeme koos pannkooke.“
2) tuleb toime ühelt tegevuselt teisele üleminekuga;	4. Digiturvalisus 4.3 Tervise ja heaolu kaitse 4.3.1. Laps mõistab, et piiratud aeg ekraani vaatamiseks on tema enda tervise kaitseks.	Digipädevuse kontekstis on oluline toetada last ekraaniaja lõppedes. Pakkudes talle alternatiivseid tegevusi või enne ekraaniaja lõppu kokku leppida ja ühiselt arutada, mis saab edasi. Kas hakatakse koos joonistama, minnakse õue?
3) suudab lühikest aega soovitud edasi lükata ja oma käitumist pidurdada;	2.4 Koostöö digikeskkonnas 2.4.1. Teeb digiseadet kasutades koostööd ja peab kinni kokkulepitud reeglitest.	Digiseadme kasutamise mängupesad, kus laps saab valida mitme tegevuse vahel, mitte ainult digiseadme kasutamise. Kui õppetegevus toimub mängupesadena või tegevuspesadena, siis kõik tegevused ei pea olema seotud digitehnoloogiaga. Lapsel on tegevustes kell või taimer, mis annab märku tegevuse lõppemisest, suunates lapse uude pessa.
4) suudab täiskasvanu toel tulla toime tugevate tunnetega;	4. Digiturvalisus 4.3 Tervise ja heaolu kaitse 4.3.3. Laps teeb täiskasvanu juhendamisel digiseadme kasutamise vahele liikumispause ja silmaharjutusi.	Lastega saab eelnevalt kokku leppida, mis on need tegevused, võtted ja lahendused, mis aitavad tal rahuneda ja oma tunnetega hakkama saada, kui seadme kasutamise aeg lõppeb. Üheks lahenduseks võib olla muusika kuulamine, vaikusepessa minek.
5) saab suures osas hakkama igapäevase eneseteenindamisega;	4. Digiturvalisus 4.1.1. Kasutab digiseadmeid heaperemehelikult. 4.1.2. Teatab täiskasvanule, kui digiseade ei ole	Laps koristab enda järelt mängukoha, kui on lõpetanud mängu valguskuubikutega. Kuubikutel on rühma riulis kindel koht.

ÕPPEKAVA

	töökorras või mõni selle detail on kaduma läinud.	
6) paneb pärast tegevusi täiskasvanu juhendamisel asjad oma kohale;	4. Digiturvalisus 4.1 Digiseadmete kaitse 4.1.1. Laps kasutab digiseadmeid (sh robotika) heaperemehelikult.	Laps paneb digiseadmed laadimisalusele tagasi, viib vahendi sinna, kuhu see kuulub (nt riiulile, kappi).

ÕPPEKAVA

6-7-aastase lapse eeldatavad üldoskused digipädevuse kontekstis

Mänguoskused

Õppekavaline eesmärk	Digipädevusmudeli hindamiskriteeriumid	Näide (tegevus lastega)
1) suudab mängule keskenduda;	4 - Digiturvalisus 4.1.2. Laps teatab täiskasvanule, kui digiseade ei ole töökorras või mõni selle detail on kaduma läinud. 4.1.4. Laps küsib abi, kui ekraanile ilmuvad teated jäävad arusaamatuks.	Lapsed mängivad põrandarobotitega (Ozobot), joonistades neile radu ning kujundades mängulaual olevad elemendid ise. Sealjuures kirjeldavad oma roboti liikumist. Kui robot ei liigu nii, nagu laps ootab või juhend ei ole arusaadav, julgustab õpetaja lapsi abi küsima: „Ma ei saa robotist aru” või „Robot ei tee nii, nagu ma soovisin”.
2) kasutab mängudes loovalt erinevaid vahendeid;	3. Digisisu loomine 3.1 Digisisu arendus 3.1.4. Laps salvestab heli.	Lapsed mängivad nukkudega (vabamäng) ning üks laps võtab riulist heli salvestava pesulõksu ning läheb mängijaid intervjuerima. Palub neil pesulõksu (kasutab seda kui mikrofoni) rääkida, mida nad teevad. Mis on nukkude nimed ja kus nad elavad. Lapsed saavad pärast individuaalselt või ka ühiselt grupis taaskuulata, mida mängiti, kes rääkis ja mida räägiti.
3) rakendab mängudes loovust, kujutlusvõimet, oma kogemusi, teadmisi ja oskusi;	2. Suhtlus ja koostöö digikeskkonnas 2.4.1. teeb digiseadet (sh robotika) kasutades või seda kaaslastega jagades koostööd, järgides kokkulepitud reegleid. 3. Digisisu loomine 3.1.1 teeb digiseadmega fotosid 3.1.2 loob lihtsa animatsiooni 3.1.4 salvestab digiseadmega heli	Lapsed loovad õpetaja juhendamisel ühise animatsiooni „Meie päev”. Koos mõeldakse välja lugu, meisterdatakse tegelased, salvestatakse hääled. Õpetaja kaasabil ja juhendamisel tehakse pildid ja monteeritakse animatsiooniks kokku.
4) näitab mängu käigus üles omaalgatust, huvi ja loovust;	1.1.1. avab sobiva veebilehitseja ja otsingumootori; 1.1.2. valib koos täiskasvanuga sobivad	Laps toob rühmaruumi kaasa positiivse meediakogemuse. Soovikontsert. Iga laps saab mõelda oma lemmiklaulu (laulja) peale. Kui teab laulu pealkirja või esitajat, siis ütleb. Kui ei tea, siis

ÕPPEKAVA

	võttesõnad infootsinguks.	püüab kirjeldada lauljat või seda, millest laul räägib. Õpetaja kaasabil leitakse lood internetist ning tehakse soovinimekirja. Kõigi laste laulud kõlavad nädala jooksul rühmaruumis. Lapsed soovivad mängu edasi arendada ja kirjeldavad ainult õpetajale oma lemmiklaulu, lauljat. Õpetaja koostab nimekirja ja laseb lauludel rühmaruumis kõlada. Lapsed peavad ära arvama, kelle lemmiklaul kõlas.
5) algatab mängu ja arendab mängu sisu;	5. Probleemilahendus 5.2.1 Valib ülesande lahendamiseks tuttava digiseadme (sh robotika).	Rühmas on kasutusel liitreaalsuskaardid (nt loomad) ning lapsed paluvad õpetajalt vabamängu rühma nutitelefoniga, et loomad liitreaalsuse rakendusega ellu äratada.
6) täidab mängudes erinevaid rolle;	3. Digisisu loomine 3.1.1. Teeb digiseadmega fotosid. 4. Digiturvalisus 4.2.2. Teab, et teiste pildistamiseks või filmimiseks tuleb luba küsida.	Fotostuudio mäng, kus osad lapsed on fotograafid ja teised modellid. Lapsed kõnnivad rühmaruumis/saalis või magamistoas ringi muusika saatel. Kui muusikas on paus, siis fotograafid leiavad modellid ja küsivad neilt: „Tere, kas ma võin teid pildistada?” Modellid vastavad: „Jah, palun” või „Ei, ma ei soovi”. Kui muusika jätkub, käivad modellid ja fotograafid jälle ringiratast kuni uue pausini. Esiatgu võib mängida mängukaameratega (ei pea päriselt pilti tegema). Tegevuseks sobivad vanad kompaktkamerad, millega lapsed saavad üksteist pildistada. Õpetaja saab anda sisendi rollide vahetuseks, sosistades uued rollid lastele kõrva. Nii saab iga laps olla nii fotograaf kui ka modell. Eesmärk on harjutada, kuidas pildistamiseks luba küsida ja kuidas keelduda.
7) suudab mängu käigus probleeme lahendada ja jõuda mängukaaslastega kokkuleppele;		Lapsed joonistavad pörandarobotile (Ozobot) radu. Iga laps saab valida talle sobivate värvide vahel (must, sinine, roheline, punane). Igal robotil on oma rada A4 paberil. Kui rajad valmis, on vaja kõik A4 paberid kokku ühendada, et tekiks üks suur rada. Laste otsustada on, kuidas paberid omavahel kokku liimitakse.
8) järgib mängureegleid ning oskab tuttavate mängude reegleid teistele selgitada;	5. Probleemilahendus 5.4.1. Annab enda digipädevusele hinnangu (nt kasutades pildilisi sümboliteid).	Lapsed mängivad nutiseadmete abiga mälumängu Kahoot. Lapsed, kes on varem Kahoot-keskkonda kasutanud, on paaris lastega, kes ei ole. Paarilised aitavad ja toetavad teineteist kogu mängu vältel. Mängides on oluline seadet jagada. Pärast mängu arutletakse, millised olid mängus lihtsad ja rasked küsimused ning milliste

ÕPPEKAVA

		tehniliste takistustega tuli hakkama saada. Lapsed saavad kasutada enda digiteadmiste hindamiseks kolme emotikoni: rõõmus, neutraalne, kurb.
9) tunneb rõõmu võidust ja suudab hakkama saada kaotusega.	2. Suhtlus ja koostöö digikeskkonnas 2.4.1. Teeb digiseadet (sh robootika) kasutades või seda kaaslastega jagades koostööd, järgides kokkulepitud reegleid.	Laps mängib (vabategevuses) pörandarobotiga Bee-Bot. Paneb selle pörandamatil edasi-tagasi liikuma. Kutsub sõbra mängu, kes võtab teise pörandaroboti ning lapsed panevad kaks robotit samaaegselt koos liikuma (sünkroonis). Mänguga liitub kolmas laps, kes teeb ettepaneku teha robotite võidulooks. Kõik kolm robotit pannakse stardijoonele ning iga laps sisestab vaid otse liikumise käsklust. Teistele ei öelda, mitu käsu sisestati. Võidab see, kelle robot kõige kaugemale jõudis.

Tunnetus-ja õpioskused

Õppekaviline eesmärk	Digipädevusmudeli hindamiskriteeriumid	Näide (laste tegevus)
1) suudab oma emotsioone kirjeldada ning sobival viisil väljendada;	3. Digisisu loomine 3.1.1. teeb digiseadmega fotosid	Lapsed toovad rühma erinevaid ajakirju, ajalehti. Koos lõigatakse välja erinevate emotsioonidega inimesi (kurb, lõbus, vihane, üllatunud jne). Iga laps valib kaks emotsiooni. Lapsed püüavad matkida emotsioone, mille välja lõikasid. Abiks on peegel. Kordamööda pildistatakse ka lavastatud emotsioonid üles.
2) saab kuuldust aru, reageerib sellele vastavalt ning kasutab arutlevat dialoogi;	1. Info- ja andmekirjaoskus 1.1.1. Avab sobiva veebilehitseja ja otsingumootori; 1.1.2. Valib koos täiskasvanuga sobivad võtmesõnad infootsinguks (nt enda nimi, oma küla või linn). 1.2.1. Mõistab, et digisisus (nt multifilmid, videomängud, pildid, tehisaru loodud sisu jne) kajastatu ei pruugi olla tõsielu.	Lapsed kuulavad (EKI) kõnesünteesi öeldud lauseid ning trükivad õpetaja abiga ka ise märksõnu, mida kõnesünteesis öelda võiks. Koos arutletakse, mille järgi saab aru, et tekst ei ole loomulik ning on tehtud kõnesünteesi abiga. Millised on sarnasused ja erinevused?

ÕPPEKAVA

3) suudab täita kahe- kolmeosalist igapäevast juhust või korraldust;	3. Digisisu loomine 3.2.1. Muudab ja täiendab enda loodud digisisu (nt pilti, fotot). 3.3.1. Teab, et tema ise on oma loomingu autor. 4. Digiturvalisus 4.1.4. Küsib abi, kui ekraanile ilmuvad teated jäävad arusaamatuks; 4.1.5. Mõistab, et tundmatute linkide ja reklaamide klikkimine on ohtlik.	Laps kasutab sülearvutit ja programmi Canva, et luua oma suvepuhkuse plakat. Õpetaja juhendamisel kasutab laps hiirt objektide valimiseks, muutmiseks (suurus, asukoht), samuti teksti lisamiseks. Laps lisab plakatile oma nime ja loomise kuupäeva.
4) esitab küsimusi, arutleb ja oskab oma mõtteid arusaadavalt väljendada;	2. Suhtlus ja koostöö digikeskkonnas 2.6.1. Teab, et iga tema tegevus internetis jätab jälje (nt tema tegevust saab jälgida).	Lapsed vaatavad õppevideot „Netilambad” ning arutlevad (õpetaja kaasabil) selle üle, mida internetis tohib jagada ja mida mitte. Õpetajal/täiskasvanul on tegevuste kirjeldused, mille ta lastele ette loeb. Lapsed vastavad kas püsti tõustes (teen...) või kükitades (ei tee..).
5) oskab esemeid ja nähtusi erinevate tunnuste alusel rühmitada;	4. Digiturvalisus 4.1.1. Kasutab digiseadmeid (sh robotika) heaperemehelikult.	Laps lülitab (kõrvaklappe kandes) sisse ja kasutab tarka pliiatsit, et leida raamatust ettenähtud esemed. Laps osutab pliiatsi ja raamatuga tegevuses erinevatel piltidele, ikoonidele.
6) saab aru lihtsamatest seostest, tajub esemeid, sündmusi ja nähtusi tervikuna;	3. Digisisu loome 3.1.1. Teeb digiseadmega fotosid ja videoklippe.	Lapsed pildistavad sama puud eri aastaaegadel (kevad, suvel, sügisel, talvel). Hiljem analüüsitakse koos, mis on piltidel muutunud. Laste tähelepanu saab juhtida sellele, kas pildilt on tunda puukoore tekstuuri või lõhna ja kui suur puu tegelikult on.
7) kasutab õpitut erinevates olukordades ja probleeme lahendades;	5. Probleemilahendus 5.3.1. Kasutab eneseväljenduseks etteantud digitehnoloogiaid.	Lastele jagatakse erinevate emotikonide pildid. Koos tuleb mõelda, mida emotikonid tähistavad ja kokku panna lugu. Loo jutustamiseks panevad lapsed end piltide põhjal ritta ning iga laps ütleb, mis tegelane või tegevus ta on ja sellest moodustub lugu. Koos arutletakse, mis on emotikonid, kus neid kasutatakse ja mida need tähendavad.

ÕPPEKAVA

8) kasutab sobivaid vahendeid ja võtteid probleemilahenduseks.	4. Digiturvalisus 4.1.1. Kasutab digiseadmeid (sh robotika) heaperemehelikult.	Lapsed peavad lauaarvuti külge ühendama voolujuhtme, kuvari, hiire, klaviatuuri ning kõrvaklapid. Lastel on ees juhis, kuhu miski juhe käima peab. Eesmärk on arvuti ja kuvar nupust tööle saada.
--	---	---

ÕPPEKAVA

Sotsiaalsed oskused

Õppekaviline eesmärk	Digipädevusmudeli hindamiskriteeriumid	Näide (laste tegevus)
1) tunneb huvi teiste vastu, oskab luua sõprussuhteid ja tahab ning julgeb suhelda;	3. Digisisu arendus 3.1.3. Joonistab digiseadmes ja/või digiseadmega (nt joonistav robot, 3D pliiats) pilte. 3.2.1. Muudab ja täiendab enda loodud digisisu (nt pilti, fotot).	On sõbrapäev ning lapsed meisterdavad 3D pliiatsiga üksteisele kingitusi (võtmehoidjad). Esmalt selgitavad lapsed välja, mis kellelegi meeldib ja arutlevad ühiselt (nt hommikuringis). Iga laps leiab paarilise ja koos kasutatakse 3D pliiatsit.
2) püüab mõista teiste inimeste tundeid ning arvestada neid oma käitumises ja vestluses;	1. Info- ja andmekirjaoskus 1.1.1. Avab sobiva veebilehitseja ja otsingumootori. 1.1.2. Valib koos täiskasvanuga sobivad võtmesõnad infootsinguks (nt enda nimi, oma küla või linn).	Laps toob rühmaruumi kaasa positiivse meediakogemuse. Soovikontsert. Iga laps saab mõelda oma lemmiklaulu (laulja) peale. Kui teab laulu pealkirja või esitajat, siis ütleb. Kui ei tea, siis püüab kirjeldada lauljat või seda, millest laul räägib. Õpetaja kaasabil leitakse lood internetist ning tehakse soovinimekiri. Kõigi laste laulud kõlavad nädala jooksul rühmaruumis. Lapsed soovivad mängu edasi arendada ja kirjeldavad ainult õpetajale oma lemmiklaulu, lauljat. Õpetaja koostab nimekirja ja laseb lauludel rühmaruumis kõlada. Lapsed peavad ära arvama, kelle lemmiklaul kõlas. Ühiselt arutletakse, milline muusika kellelegi meeldib ning mis on muusikamaitse ja millised erinevad muusikažanrid kõlasid. Rollimäng, kuidas teisele komplimenti teha, erilise muusikamaitse kohta.
3) oskab kaaslastega arvestada ja teha koostööd ning osutab ja küsib vajadusel abi;	2. Suhtlus- ja koostöö digikeskkonnas 2.4.1. Teeb digiseadet (sh robotika) kasutades või seda kaaslastega jagades koostööd, järgides kokkulepituid reegleid.	Põrandarobot peab jõudma poest koju, aga teel on takistused. Lastel tuleb robotisse sisestada käsklusi „otse”, „vasakule”, „paremale”. Vahepeal on takistused (nt kivid). Lapsed peavad mõtlema raja ja sisestama käsud robotisse.
4) teeb vahet sobiva ja ebasobiva käitumise vahel, valib sobiva käitumisviisi vastavalt olukorrale ning mõistab oma käitumise tagajärgi;	2. Suhtlus ja koostöö digikeskkonnas 2.5.1. Teab, kuidas käituda videokõne puhul (nt mis on sobilik tegevus ja mis mitte).	Käitumise rollimängud. Rühmas lavastatakse uudistestuudio ning iga laps mõtleb ühe tegevuse, kuidas ilmateadustajat segada. Õpetaja on ilmateadustaja, osad lapsed on televaatajad ja osad on segajad. Iga laps saab ilmateadustajat oma välja mõeldud tegevusega segada (haukumine, jooksmine,

ÕPPEKAVA

		kolkimine, laulmine). Pärast arutatakse, kuidas tundsid end televaatajad, kes soovisid teada, mis ilm homme tuleb ja kuidas tundis end ilmateadustaja, keda pidevalt segati. Ühiselt arutletakse, kas igapäevaelus on veel olukordi, kus taustal segajad häirivad info saamist või edastamist (nt videokõned, telefonikõned). Kuidas anda märku, kui on soovi ikkagi segada siis, kui nt emal/isal või õpetajal on pooleli kas telefonikõne, videokõne või vestlus teise inimesega.
5) järgib kokkulepitud reegleid ja üldtunnustatud käitumisnorme;	4. Digiturvalisus 4.4.2. Teab, et vananenud ja katkine digitehnoloogia ei ole olmeprügi.	Lapsed on kodust toonud kaasa vana tehnoloogia (katkine, äraviskamiseks mõeldud). Õpetaja paneb need kokku tavalise prügiga (paber, metall, pakend, klaas). Koos hakatakse sorteerima, kuhu miski läheb. Ühine arutelu, kuhu läheb vana ja katkine tehnika? Koos mõeldakse võimalikke lahendusi (ideena: luuakse koos rühmas vanaelektroonika kogumiskast. Mõni kast, kuhu lapsed saavad ise meisterdada sildid selle kohta, mida sinna kasti võib panna).
6) mõistab, et inimesed võivad olla erinevad;	3.3 Autoriõigus ja litsentsid 3.3.1. Teab, et tema ise on oma looming autor.	Koos kuulatakse muusikapalu (2 erinevat) ning muusika saatel lapsed joonistavad muusikat (lehe mõlemale poolele). Peale piltide valmimist vaadatakse koos valminud joonistusi. Õpetaja selgitab ja julgustab lapsi, et joonistused ongi erinevad, sest me tajume/tunnetame muusikat erinevalt. Õpetaja aitab lastel oma nimed (siltidena, pesulõksudena vms) tehtud piltide juurde lisada. Peale pausi ajab õpetaja nimed „kogemata” segi. Ühiselt leitakse piltide õiged autorid.
7) osaleb ja teeb ettepanekuid otsustusprotsessides;	5.1 Probleemilahendus 5.1.1. avab ja sulgeb sobiva rakenduse; 5.1.2. kasutab erinevaid eakohaseid digiseadmeid (nt fotoaparaat, hariduslikud robotid); 5.1.3. lülitab digiseadet (sh robootika) sisse ja välja ning kasutab graafilise kasutajaliidese ikoone (nt 'mängi',	Paaristöö, kus lapsed peavad meelde jäänud laulu, luuletust, vanasõna kaamerasse ütlema. Üks paariline filmib ja teine esineb ning siis on vahetus. Koos vaadatakse filmitu üle. Kas heli jäi hästi, kas esineja kehaasend kaamera ees on sobiv. Koos valitakse kõige paremini välja tulnud esitused ja jagatakse neid teiste paaridega ning ühiselt arutletakse, kuidas kaamera ees esineda ning kuidas filmida.

ÕPPEKAVA

	'paus', 'peata', 'edasi' nupud);	
8) suudab uudsetes olukordades toime tulla vajadusel täiskasvanu juhiseid järgides.	3. Digisisu loomine 3.1.1. Teeb digiseadmega fotosid. 4. Digiturvalisus 4.2.2. Teab, et teiste pildistamiseks või filmimiseks tuleb luba küsida.	Fotostuudio mäng, kus osad lapsed on fotograafid ja teised modellid. Lapsed kõnnivad rühmaruumis/saalis või magamistoas ringi muusika saatel. Kui muusikas on paus, siis fotograafid leiavad modellid ja küsivad neilt: „Tere, kas ma võin teid pildistada?” Modellid vastavad: „Jah, palun” või „Ei, ma ei soovi”. Kui muusika jätkub, käivad modellid ja fotograafid jälle ringiratast kuni uue pausini. Esialgu võib mängida mängukaameratega (ei pea päriselt pilti tegema). Tegevuseks sobivad vanad kompaktkamerad, millega lapsed saavad üksteist pildistada. Õpetaja saab anda sisendi rollide vahetuseks, sosistades uued rollid lastele kõrva. Nii saab iga laps olla fotograaf kui ka modell. Eesmärk on harjutada, kuidas pildistamiseks luba küsida ja kuidas keelduda.

Eneseregulatsiooni oskused

Õppekaviline eesmärk	Digipädevusmodeli hindamiskriteeriumid	Näide (laste tegevus)
1) suudab oma emotsioone kirjeldada ning sobival viisil väljendada;	4. Digiturvalisus 4.2.2. Teab, et teiste pildistamiseks või filmimiseks tuleb luba küsida. 4.2.3. Teab, et teiste inimeste kohta info jagamine internetis ei ole lubatud.	Lapsed toovad rühma (või kasutavad kodus) erinevaid ajakirju, ajalehti. Koos lõigatakse välja erinevate emotsioonidega inimesi (kurb, lõbus, vihane, üllatunud jne). Iga laps valib kaks emotsiooni. Lapsed püüavad matkida emotsioone, mille välja lõikasid. Abiks on peegel. Kordamööda pildistatakse ka lavastatud emotsioonid üles ning õpetaja soovib need pildid laadida üles ka Eliisi, kõigile rühma vanematele vaatamiseks. Ühiselt arutletakse, kas õpetaja tohib ja võib? Kas laste käest peaks ka luba küsima? Kas mõni laps ei soovi, et nt tema vihane nägu oleks Eliisis? Kuidas luba küsida, kuidas nõusolek anda või keelduda?
2) kavandab, algatab ja korraldab mängu ja igapäevategevusi ning viib alustatud tegevused lõpuni;	5. Probleemilahendus 5.2.1 Valib ülesande lahendamiseks tuttava digiseadme (sh robotika).	Laps mängib (vabategevuses) põrandarobotiga Bee-Bot. Paneb selle põrandamatil edasi-tagasi liikuma. Kutsub sõbra mängu, kes võtab teise põrandaroboti ning lapsed panevad kaks robotit samaaegselt koos liikuma (sünkroonis).

ÕPPEKAVA

		Mänguga liitub kolmas laps, kes teeb ettepaneku teha robotite võidujooks. Kõik kolm robotit pannakse stardijoonele ning iga laps sisestab vaid otse liikumise käsklust. Teistele ei öelda, mitu käsu sisestati. Võidab see, kelle robot kõige kaugemale jõudis.
3) suudab pingutust nõudva tööülesande kallal iseseisvalt ja grupis sihipäraselt tegutseda;	1. Info - ja andmekirjaoskus 1.1.3. Skaneerib teabe nutiseadmesse ruutkoodi abil. 5. Probleemilahendus 5.1.1. avab ja sulgeb sobiva rakenduse; 5.1.2. kasutab erinevaid eakohaseid digiseadmeid	Rühmaruumis (või ka kodus) on osad raamatud varustatud ruutkoodiga. Koodid on kleebitud raamatu tagaküljele. Lapsed peavad ühiselt (nt 2–3 last grupis) skanneerima ruutkoodi nutiseadmega. Koodi alt avaneb lühike heliklipp raamatu tutvustusega. Mis raamatuga tegu, kes on tegelased jne. Eelnevalt on lapsed ise need raamatututvustused audiofailina sisse lugenud (täiskasvanu juhendamisel).
4) oskab erinevates olukordades sobivalt käituda ning muudab oma käitumist vastavalt tagasisidele;	2. Suhtlus ja koostöö digikeskkonnas 2.1.3. Suhtleb eakaaslaste ja täiskasvanuga, kasutades digiseadmeid (sh robotika) eakohaselt ning järgides seejuures kokkulepitud reegleid.	Ekraaniaja lõpp. Laps teab märguannet, kui seadme kasutamise aeg hakkab lõppema. Peale seadme kasutamist liigub ta täiskasvanu abil uude tegevusse. Eelnevalt on lapsega juba kokku lepitud, mida ta tegema hakkab, kui ekraaniaeg lõppeb. Kas läheb joonistama, ehitama vms.
5) oskab täiskasvanu toel vajadusel kasutada vaimset tasakaalu ja rahunemist soodustavaid tegevusi;	Digihügieen. Oskab täiskasvanu juhendamisel kasutada rahunemist soodustavat digisisu.	Rahulikud helid kõrvaklappides. Rühmaruumis (või kodus) on rahunemispesa, mis on lisaks sensorsetele vahenditele (nt liivakell, stressipall vms) on varustatud ka kõrvaklappidega, kust laps saab kuulata rahustavaid helisid. Kui laps siseneb pessa, siis ta saab valida kolme kaardi (võib ka rohkem) vahel, kuhu on märgitud: mets, meri, vihm. Valitud kaardi annab ta õpetajale ning õpetaja paneb kõrvaklappidesse valitud kaardile vastava heli.
6) saab hakkama eneseteenindamisega ja tal on kujunenud esmased tööharjumused.	4. Digiturvalisus 4.1.1. Kasutab digiseadmeid heaperemehelikult.	Lapsed teavad, kus asub rühmas (või kodus) digitehnoloogia, mis on neile vabaks kasutuseks. Ühiselt on loodud rühmareeglid või kokkulepped, mis hõlmavad ka digivahendite kasutust ja nende oma kohale tagasi panekut, kui tegevus lõppeb.

ÕPPEKAVA

ÕPPE-JA KASVATUSTEGEVUSE VALDKONDADE EELDATAVAD ARENGUTULEMUSED VANUSETI

Mina ja keskkond

Ainevaldkond	3-4 aastane	4-5 aastane	5-6 aastane	6-7 aastane
Mina	Ütleb küsimise korral oma ees- ja perekonnanime, vanuse ja soo (poiss, tüdruk) ning nimetab täiskasvanu abiga oma lemmiktegevuse.	Kirjeldab enda välimust ja ennast lihtsate omaduste kaudu (nt kiire, rõõmus, meeldib joonistada).	Kirjeldab oma iseloomu ja huve detailsemalt, oskab võrrelda end sõpradega.	Oskab tutvustada ja kirjeldada iseennast, enda omadusi ning huvisid.
Kehaosad ja privaatsus	Osutab küsimise korral peale, kätele, jalgadele, silmadele, suule, ninale ja kõrvadele ning nimetab nende kehaosade peamist otstarvet (nt kõrvadega kuulatakse).	Tunneb oma kehaosi, teab nende lihtsamaid ülesandeid ning mõistab, et mõned kehaosad on privaatset ja kuuluvad ainult talle.	Kirjeldab kehaosi (sh erinevaid organeid) ja nende ülesandeid, kirjeldab poiste ja tüdrukute erinevusi, teab, millised kehaosad on privaatset, ning oskab seista oma isiklike piiride eest.	Oskab nimetada kehaosade nimetusi, teab nende vajalikkust ja mille poolest erinevad privaatset kehaosad teistest.
Kodu, pere, peretraditsioonid	Räägib, kellega ta koos elab ja oskab kirjeldada pereliikmeid.	Kirjeldab, mida talle meeldib oma perega teha, toob näiteid kodust (nt korterimaja, eramaja) ja kommetest.	Kirjeldab oma pere kombeid, erinevaid ruume kodus ja nende otstarvet.	Oskab kirjeldada oma kodu, perekonda ja peretraditsioone.
Ametid	Nimetab igapäevaelust tuttavamaid ameteid (nt õpetaja, arst).	Nimetab mõningaid ameteid ja oskab kirjeldada, mida nad teevad.	Nimetab ja kirjeldab erinevaid ameteid ja räägib, kelleks tahab suurena saada.	Oskab nimetada ja kirjeldada erinevaid ameteid.
Eesti sümbolid ja kultuuritraditsioonid	Teab, et elab Eestis, kus räägitakse eesti keelt, tunneb ära Eesti lipu, rahvuslinnu ja -lille ning nimetab küsimise korral pühadega seotud tegevusi.	Nimetab Eesti riigi sümboleid (lipp, hümn, vapp, lind, lill, kivi) ja nimetab mõnda rahvuspüha/-tava (nt mardipäev, laulu- või tantsupidu).	Teab Eesti Vabariigi presidendi nime ja nimetab mõningaid tuntud Eesti kultuuritegelasi ning kirjeldab tuntumaid rahvakombeid.	Oskab nimetada Eesti riiklikke sümboleid, rahva- ja kultuuritraditsioone ning olulisemaid kultuuritegelasi.

ÕPPEKAVA

Erinevuste mõistmine	Märkab, et teised lapsed võivad käituda või välja näha erinevalt.	Toob võrdluses välja inimeste erinevusi (keel, toit, riietus) ja vajadusi.	Oskab selgitada inimeste erinevusi (nt kuidas inimesed erinevad keele, toidu või riietuse poolest) ja märgata vajadusi ning kultuuritraditsioone.	Saab aru, et inimesed on erinevad ning neil on erinevad vajadused ja kultuuritraditsioonid.
Turvalisus, abi kutsumine	Nimetab esemeid, mis võivad olla ohtlikud (nt nuga, käärid) ja räägib täiskasvanule, kui kardab või on saanud haiget.	Nimetab ohtlikke esemeid ja tegevusi (nt terariistad, mängimine ohtlikes kohtades) ja teab, et abi saamiseks tuleb pöörduda usaldusväärse täiskasvanu poole (nt politseinik, õpetaja), nimetab hädaabinumbrit 112.	Teab, kuidas turvaliselt käituda (nt ohtude ennetamine ja märkamine) ja kirjeldab, millal tuleb helistada hädaabinumbriks ning millist infot helistades edastada.	Oskab ebameeldivates või ebatavalistes olukordades turvaliselt käituda ning vajadusel abi kutsuda.
Tervis ja keskkond	Teab, et värske õhk, liikumine ja tervislik toit on kasulikud ja oskab neid oma enesetundega seostada.	Nimetab tervist toetavaid tegevusi keskkonnas (nt värskes õhus viibimine, puhtas vees ujumine).	Teab, milline keskkond, tegevus või käitumine aitab tervist hoida ja milline kahjustab.	Oskab kirjeldada, kuidas ümbritsev keskkond ja inimeste käitumine võib mõjutada tervist ning teab, kuidas oma tervist hoida.
Hammaste tervis	Teab, et hambaid peab pesema ja nimetab hammaste hooldamise vahendeid.	Nimetab hammaste jaoks kasulikke ja kahjulikke toiduaineid ning oskab selgitada, miks ja kuidas tuleb hambaid pesta.	Nimetab hammaste tervise jaoks vajalikke tegevusi (hammaste pesemine, tervislik toitumine, hambaarsti juures käimine).	Oskab selgitada, mida on vaja teha selleks, et hoida hammaste tervist.
Isiklik hügieen	Teeb hügieenitoiminguid (nt käte pesu, nuuskamine)	Teab vajalikke hügieenitoiminguid ning teeb neid iseseisvalt	Selgitab hügieenitoimingute vajalikkust ja järgib igapäevaseid	Oskab selgitada, miks on oluline järgida igapäevaelus

ÕPPEKAVA

	täiskasvanu suunamisel ja vajadusel abiga.	täiskasvanu meeldetuletusel.	hügieeniharjumusi iseseisvalt.	isikliku hügieeni põhimõtteid.
Inimese mõju keskkonnale: loodushoid, säästev areng	Hoiab täiskasvanu juhendamisel lihtsate tegevuste kaudu keskkonda (nt sorteerib prügi).	Teab, miks on vaja loodust hoida ja osaleb keskkonnasäästlikes tegevustes.	Selgitab, millised tema teod võivad mõjutada keskkonda ja miks on oluline loodust hoida ning mis juhtub, kui seda mitte teha.	Märkab ja kirjeldab enda ja teiste tegevuse mõju keskkonnale ning käitub keskkonda säästvalt.
Kodukoha eripära ja loodus	Kirjeldab täiskasvanu suunamisel oma kodukoha loodust ja tunneb jalutuskäigul ära tuttavaid kohti.	Nimetab konkreetseid looduselemente oma kodukohas (nt meie kodu lähedal on järv, seal on suured puud).	Tunneb ja nimetab kodukoha loodusobjekte (nt Emajõgi, Munamägi), loomi, taimi ja mõisteid (nt linn, küla, mets, park, meri).	Tunneb oma kodukoha eripära ja oskab kirjeldada kodukoha loodust.
Looduse sõltuvus ajatsüklitest	Nimetab täiskasvanu juhendamisel ööpäeva osasid (hommik, lõuna, õhtu, öö) ja kirjeldab nendega seotud tegevusi ning tutvub erinevate aastaaegadega.	Eristab ja nimetab ööpäeva osasid ja aastaaegu, seostab neid mõne tüüpilise loodusnähtuse ja tegevusega (nt sügisel lehed langevad ja me riisume lehti).	Kirjeldab loodust ja inimeste tegevusi erinevates ajatsüklites: ööpäev, aastaring.	Oskab kirjeldada loodust ja inimeste tegevusi erinevates ajatsüklites.
Loodusnähtused	Nimetab erinevaid ilmastikunähtusi (nt sajab vihma, tuul puhub) ja mõningaid aastaajale omaseid tunnuseid täiskasvanu suunamisel.	Kirjeldab täiskasvanu toel aastaaegu seoses ilmastiku- ja loodusnähtustega.	Kirjeldab erinevaid ilmastikunähtusi ning oskab neid seostada aastaaegadega.	Oskab kirjeldada loodusnähtusi ja selgitada ilmastikunähtuste sõltuvust aastaaegadest.
Ohud seoses keskkonnaga	Arutleb täiskasvanu juhendamisel ohtlike olukordade üle looduskeskkonnas	Nimetab tegevusi, mis võivad olla ohtlikud nii looduskui tehiskeskkonnas (nt ujumine täiskasvanu	Oskab nimetada, mida tuleb teha ohutuse tagamiseks erinevates keskkondades.	Oskab kirjeldada võimalikke ohte seoses keskkonnaga, erinevate tegevustega ja olukordadega.

ÕPPEKAVA

	(nt ohud metsas, veekogudel).	järelevalveta, rattasõit kiivrita).		
Liiklus	Nimetab liiklusvahendeid ja tunneb ära tuttavaid liiklusmä rke (nt valgusfoor, ülekäigurada) ning selgitab täiskasvanu abiga nende tähendust.	Arutleb ohtude ja ohtlike olukordade üle tänaval ning teab mõningaid liiklusreegleid (nt sõiduteed ületades tuleb peatuda, vaadata, veenduda).	Selgitab käitumisreegleid tänaval ja teab, et liikluses tuleb olla tähelepanelik ja ettevaatlik ning käitub ohutult erinevates liiklusolukordades.	Oskab liikluses ohutult käituda.
Tervislik toitumine	Arutleb täiskasvanu abiga, miks juur- ja puuviljad on kasulikud.	Nimetab, mis on tervisele kasulikud ja kahjulikud söögid ja joogid (sh vee tähtsus).	Teab ja oskab selgitada, milliseid toiduaineid on vaja iga päev süüa rohkem ja milliseid vähem, et olla terve.	Oskab kirjeldada, mida tähendab tervislik ja mitmekesine toitumine.
Tervise väärtustamine	Arutleb täiskasvanu abiga, miks on uni ja liikumine vajalik.	Nimetab tervist hoidvaid tegevusi (tervislik toitumine, kehaline aktiivsus, uni, puhkus).	Teab ja selgitab, miks uni, puhkus ja liikumine mõjutavad tervist.	Oskab selgitada, miks piisav puhkamine, uni ja kehaline aktiivsus on olulised tervise hoidmisel.
Kiusamisvaba käitumine	Arutleb täiskasvanu juhendamisel, miks löömine, narrimine või halvasti ütlemine ei ole lubatud.	Mõistab täiskasvanu toel, et teiste inimeste suhtes tuleb olla salliv ja tunneb ära kiusamiskäitumise	Teab, et vägivald ja kiusamine on vale, ning oskab ennetada, märgata ja vajadusel abistada.	Oskab kirjeldada, miks vägivald ja kiusamine ei ole lubatud käitumine.
Raha	Arutleb täiskasvanu juhendamisel, mis on raha ja milleks seda kasutatakse.	Teab, et täiskasvanud käivad tööl raha teenimiseks ja arutleb, et raha eest saab osta vajalikke asju (nt toit, riided) ning õpib mängudes raha kasutamist.	Selgitab raha kasutamise otstarvet – et see on mõeldud asjade ostmiseks, teenuste eest tasumiseks ja mõistab raha väärtust (nt seda peab koguma või säästma).	Oskab selgitada raha otstarvet.
Digiturvalisus	Nimetab täiskasvanu juhendamisel kod us ja lasteaias kasutatavaid	Arutleb täiskasvanu suunamisel digikäitumise reeglite üle (nt	Teab, kuidas digitehnoloogiat eesmärgipäraselt kasutada (nt õppimiseks,	Teab digitehnoloogia ja interneti turvalise ja eesmärgipärase kasutamise

ÕPPEKAVA

	digiseadmeid (nt arvuti, telefon) ja teab mõningaid ohtusid nende kasutamisel.	piiratud aeg ekraani vaatamiseks, võõrastele ei ütle oma nime).	joonistamiseks), nimetab mõningaid ohte digikeskkonnas (nt isikliku info jagamine, tundmatute linkide avamine).	põhimõtteid ning oskab nimetada ohtusid digikeskkonnas.
Digivahendite kasutamine	Kasutab koos täiskasvanuga lihtsamaid robotikaseadmeid ning oskab neid hoida.	Kasutab täiskasvanu juhendamisel digivahendeid, täidab lihtsaid ülesandeid (nt foto tegemine, äpi avamine) ja suudab programmeerida lihtsamaid robotikaseadmeid.	Oskab digivahendeid, sh robotikaseadmeid, kasutada konkreetse eesmärgiga, iseseisvalt, paaris või väikerühmas järgides kokkulepituid reegleid.	Oskab digivahendeid eesmärgipäraselt, heaperemehelikult ja loovalt kasutada ning juhib lihtsamaid robotikaseadmeid

Digitehnoloogia

Õppe- ja kasvatustegevuse eesmärgiks on, et laps:

- 1) tunneb rõõmu loovast eneseväljendusest;
- 2) oskab teha koostööd teistega;
- 3) kasutab loogilist mõtlemist;
- 4) oskab lahendada lihtsamaid probleemülesandeid;
- 5) loob lihtsaid mudeleid ja süsteeme;
- 6) kasutab digitehnoloogia vahendeid sihipäraselt ja ohutult;
- 7) oskab algtasemel programmeerida.

Valdkonna Digitehnoloogia sisu:

- 1) info- ja andmekirjaoskus;
- 2) suhtlus ja koostöö digikeskkonnas;
- 3) digisisu loomine;
- 4) digiturvalisus;
- 5) probleemilahendus.

Õppe- ja kasvatustegevuse kavandamisel ja korraldamisel:

- 1) antakse lapsele võimalus saada elamusi, tunda rõõmu ning väljendada oma maailmanägemust;
- 2) julgustatakse last kasutama ja katsetama tema enda pakutud lahendusi töö mitmekesistamiseks;
- 3) ergutatakse lapse kujutlus- ja algatusvõimet;
- 4) mitmekesistatakse grupi kui individuaalset tööd.

Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 6–7-aastane laps:

- 1) oskab info- ja andmekirjaoskust;
- 2) oskab suhelda ja teha koostööd digikeskkonnas;
- 3) oskab luua lihtsamat digisisu;
- 4) omab teadmisi digiturvalisusest;
- 5) omab probleemilahendusoskusi.

Digipädevuste kujundamine ja hindamine DigCompEdu raamistikule tuginedes.

INFO- JA ANDMEKIRJAOSKUS

ALAMPÄDEVUS	ALUSHARIDUSE HINDAMISKRITEERIUM
Andmete, info ja digisisu otsing, sirvimine ja filtreerimine	 Laps avab veebilehitseja ja otsingumootori.  Laps valib sobivad võtmesõnad infootsinguks (nt enda nimi, linn).
Andmete, info ja digisisu hindamine	 Laps mõistab, et ekraanimeedias (nt multifilmides, videomängudes) kajastatu ei pruugi olla tõsielu.
Andmete, info ja digisisu haldamine	 Laps salvestab nutiseadmesse digisisu (nt pilt, video, audio).

SUHTLUS JA KOOSTÖÖ DIGIKESKKONNAS

ÕPPEKAVA

ALAMPÄDEVUS	ALUSHARIDUSE HINDAMISKRITEERIUM
Suhtlemine digitehnoloogia abil	 Laps oskab öelda oma vanema/lähedase telefoninumbri.  Laps suhtleb rühmakaaslaste ja õpetajatega, kasutades digiseadmeid (sh robotika) eakohaselt ning järgides seejuures kokkulepitud reegleid.  Laps mõistab, et kõik inimesed internetis ei ole heatahtlikud ja hoidub võõrastega suhtlemisest.
Andmete, info ja digisisu jagamine	 Laps nimetab, millist digisisu (nt pilt, video, audio) on sobilik jagada ja kellega.
Kodanikuaktiivsus digikeskkonnas	 Laps kutsub hädaolukorras telefoni teel abi.
Koostöö digikeskkonnas	 Laps teeb digiseadet (sh robotika) kasutades või seda rühmakaaslastega jagades koostööd.
Viisakas käitumine digikeskkonnas	 Laps teab, kuidas käituda videokõne puhul (nt mis on sobilik tegevus ja mis mitte).  Laps teab, et internetis ja elus kehtivad sarnased käitumisharjumid.
Digitaalse identiteedi haldamine	 Laps teab, et iga tema tegevus internetis jätab jälje (nt tema tegevust saab jälgida).  Laps teab, et tema loodud sisu eest vastutavad lapsevanem ja ta ise.

DIGISISU LOOMINE

ALAMPÄDEVUS	ALUSHARIDUSE HINDAMISKRITEERIUM
Digisisu arendus	 Laps teeb kaameraga fotosid ja videoklippe.  Laps loob lihtsa animatsiooni.  Laps joonistab digiseadmes ja/või digiseadmega (nt joonistav robot, 3D pliiats) pilte.  Laps salvestab audiot.
Digisisu kohandamine	 Laps muudab ja täiendab enda loodud digisisu (nt pilti, fotot).
Autoriõigus ja litsentsid	 Laps teab, et tema ise on oma loomingu autor.
Programmeerimine	 Laps täidab samm-sammulist tegevusjuhust.  Laps juhib lihtsamaid robotikaseadmeid.  Laps koostab lihtsa algoritmi (nt pildilise) ühest elulisest tegevusest.

DIGITURVALISUS

ALAMPÄDEVUS	ALUSHARIDUSE HINDAMISKRITEERIUM
Digiseadmete kaitse	 Laps kasutab digiseadmeid (sh robotikat) heaperemehelikult.  Laps teatab täiskasvanule, kui digiseade ei ole töökorras või mõni selle detail on kaduma läinud.

ÕPPEKAVA

	 Laps teab, et tundmatuid programme või rakendusi digiseadmesse ei laadita.  Laps küsib abi, kui ekraanile ilmuvad teated jäävad arusaamatuks.  Laps mõistab, et tundmatute linkide ja reklaamide klikkimine on ohtlik.
Isikuandmete ja privaatsuse kaitse	 Laps teab, et oma isiklikku infot (nt nimi, kodune aadress, isiklikud pereasjad) internetis ei jagata.  Laps teab, et kaaslaste pildistamiseks või filmimiseks tuleb luba küsida.  Laps teab, et teiste inimeste kohta info jagamine internetis ei ole lubatud.
Tervise ja heaolu kaitse	 Laps mõistab, et piiratud aeg ekraani vaatamiseks on tema enda tervise kaitseks.  Laps jälgib arvuti (sh digiseadme/nutiseadme) kasutamisel oma kehaasendit ja asukohta ning muudab seda vajadusel.  Laps teeb täiskasvanu juhendamisel arvuti kasutamise vahele liikumispause ja silmaharjutusi.  Laps küsib täiskasvanult abi, kui ekraanil toimuv jääb talle arusaamatuks, tundub ebasobiv või on häiriv.
Keskkonnakaitse	 Laps teab, et digitehnoloogia kasutamine kulutab energiat.  Laps teab, et vananenud ja katkine tehnoloogia ei ole olmeprügi.

PROBLEEMILAHENDUS

ALAMPÄDEVUS	ALUSHARIDUSE HINDAMISKRITEERIUM
Tehniliste tõrgete lahendamine	 Laps avab või sulgeb mobiilirakenduse.  Laps kasutab erinevaid eakohaseid digiseadmeid (nt fotoaparaat, hariduslikud robotid).  Laps lülitab digiseadet (sh robotika) sisse ja välja ning kasutab graafilise kasutajaliidese ikoone (nt 'mängi', 'paus', 'peata', 'edasi' nupud).  Laps teab, et digiseadmeid on vaja laadida.
Digitehnoloogiate valik	 Laps valib ülesande lahendamiseks tuttava digiseadme (sh robotika).
Uuendused digitehnoloogiate abil	 Laps kasutab eneseväljenduseks etteantud digitehnoloogiaid.
Digipädevuste hindamine ja arendamine	 Laps annab enda digipädevusele hinnangu (nt kasutades pildilisi sümboleid).

ÕPPEKAVA

Keele ja kõne

Ainevaldkond	3-4 aastane	4-5 aastane	5-6 aastane	6-7 aastane
Kirjalik kõne	Tunneb täiskasvanu rõhutatud hääldamise järgi kuulmise teel ära hääliku häälikute reas, nimetab üksikuid tähti ja tunneb kirjpildis ära oma nime.	Tunneb kuulates iseseisvalt ära hääliku häälikute reas ja sõnades (v.a häälikuühendites), häälib täiskasvanu abiga lihtsamaid sõnu ning tunneb ära ja nimetab tuttavamaid tähti.	Määrab hääliku asukoha (alguses, keskel, lõpus) häälikuühendita sõnas, teab enamikku tähti ning loeb üksikuid sõnu kindlas situatsioonis (nt poe- ja tänavanimed, sildid).	Tunneb tähti, suudab lugeda kokku 1–2-silbilisi sõnu.
	Matkib lugemist ja kirjutamist erinevatel viisidel või vahenditega.	Kirjutab üksikuid talle tuttavamaid tähti ja oma nime.	Oskab kirjutada enamikke joonistähti ja täiskasvanu juhendamisel üksikuid tuttavaid sõnu.	Oskab kirjutada 1–2-silbilisi lihtsamaid sõnu õigesti järjestatud ühekordsete joonistähedega.
Hääldamine	Hääldab õigesti kõiki emakeele häälikuid (v.a r-häälik) ja lihtsamatest häälikutest koosnevaid konsonantühendeid (-nt, -lt, -mp jne).	Hääldab õigesti kõiki emakeele häälikuid ja 3–4-silbilisi tuttava tähendusega sõnu.	Kordab järele ja hääldab õigesti kõiki emakeele häälikuid ja tuttava tähendusega sõnu.	Oskab oma kõnes ning etteöeldud sõnade kordamisel hääldada õigesti kõiki emakeele häälikuid.
Sõnavara	Kasutab igapäevases suhtluses tuttavaid sõnu, sh liitsõnu ja moodustab kahekuni kolmesõnalisi lauseid.	Laiendab oma sõnavara (vastandsõnad, omadussõnad jne) ja kasutab seda lihtsates lausetes igapäevases suhtluses.	Kasutab keerukamaid lauseid, moodustab vajaduse korral sõnu uudsete objektide, nähtuste või tegevuste tähistamiseks (nt nuga õuna koorimiseks – õunanuga).	Valdab suhtlemiseks piisavat sõnavara ja suudab vajadusel ise sõnu moodustada.
Suhtlemine	Algatab ise aktiivselt suhtlust	Algatab ja jätkab täiskasvanuga	Püsib enda või teiste algatatud	Tuleb toime nii eakaaslaste kui ka

ÕPPEKAVA

	ning suhtleb meelsasti eakaaslastega koostegevuses.	dialogi ka väljaspool situatsiooni, vahetab vesteldes muljeid oma kogemuste põhjal ning esitab küsimusi (nt Miks ta nii tegi? Kuidas teha?).	teemas, vajaduse korral kohaneb teemamuutustega.	täiskasvanutega suhtlemisel, arvestab kaassuhtleja ja suhtlemise paigaga.
	Jutustab täiskasvanu abiga pildiseeria järgi, öeldes iga pildi kohta ühe lausungi.	Jutustab täiskasvanu vähese abiga nähtust, tehtust ja möödunud sündmustest 3–5 lausungiga (nt mida ta tegi kodus pühapäeval).	Jutustab pildi või kogemuse põhjal seotud lausungitega, kasutades sidesõnu.	Oskab jutustada pildi, kuulnud teksti või oma kogemuse põhjal, anda edasi põhisisu ja olulised detailid ning vahendada seejuures oma tundeid.
	Reageerib täiskasvanu lihtsamatele juhisteile.	Saab täiskasvanu abiga aru kuuldu ning oskab sellele sobivalt reageerida.	Saab aru kuuldu peamisest sisust, oskab sellele reageerida ja sobivalt vastata.	Saab aru kuuldu sisust ja suudab sellele sobivalt reageerida.
	Püüab oma mõtteid ja soove väljendada täiskasvanu suunavate küsimuste abil.	Suudab oma mõtteid väljendada lihtsate lausetega tuttavates olukordades.	Räägib oma kogemustest ja tähelepanekutest, väljendades oma mõtteid arusaadavalt.	Oskab oma mõtteid suulises kõnes edasi anda.
	Kasutab kõnes eri tüüpi lihtlauseid (sh koondlauseid).	Kasutab kõnes lihtsamaid põimlauseid.	Kasutab kõnes põimlauseid ja lihtsamaid liitlauseid.	Kasutab kõnes aktiivselt liitlauseid.
	Loeb täiskasvanu abiga lihtsamaid liisusalme.	Loeb peast liisusalme/luuletusi.	Teab peast mõnda eestikeelset laulu või luuletust.	Teab peast eestikeelseid luuletusi ja laule.

ÕPPEKAVA

Eesti keel teise keelena

3-4 aastane	4-5 aastane	5-6 aastane	6-7 aastane
Saab aru tuttavatest eestikeelsetest sõnadest.	Saab aru lihtsamatest õpitud sõnadest ja väljenditest, mõistab nende tähendust.	Saab aru õpitud sõnadest ja väljenditest, mõistab nende tähendust ning kasutab neid igapäevasuhtluses eakaaslaste ja täiskasvanutega.	Mõistab tuttavat teemal ja igapäevasuhtluses kasutatavat eestikeelset kõnet.
Kordab järelle lihtsamaid igapäevaelus kasutatavaid sõnu ja lausungeid (nt mängin palli, panen riidesse).	Kordab järelle õpitud sõnu ja lausungeid ning kasutab neid tuttavate esemete, tegevuste ja omaduste nimetamiseks.	Saab aru õppe- ja kasvatustegevuse käigus omandatud sõnade tähendusest ja väljendab end lihtsamate keeleliste konstruktsioonide abil.	Tunneb ära ja mõistab õppe- ja kasvatustegevuse käigus omandatud sõnu ja keelelisi konstruktsioone ning kasutab neid oma kõnes.
Õpib täiskasvanu suunamisel, vajadusel viibete, žestide abil aru saama lihtsatest korraldustest, mis on igapäevategevustega seotud (nt hakkame sööma, läheme õue).	Saab aru täiskasvanu toel (viiped, žestid) ja reageerib lihtsatele korraldustele.	Mõistab eesti keelse korralduse sisu ja reageerib sellele vastavalt. Vajadusel toetatakse lapse mõistmist žesti või viipega.	Saab aru õpitud sõnavara piires korraldusest, mis on vajadusel žesti või viipega toetatud ja toimib vastavalt.
Õpib aru saama igapäevategevustega seotud küsimustest täiskasvanu toel.	Saab aru igapäevategevusega seotud küsimustest ning püüab täiskasvanu toel omandatud sõnavara piires neile vastata.	Saab aru lihtsast küsimustest ning proovib neile iseseisvalt vastata, kasutades lihtsamaid grammatilisi konstruktsioone.	Saab aru lihtsast küsimusest ning vastab õpitud sõnavara ja grammatiliste konstruktsioonide piires.
Saab aru üksikutest viisakusväljenditest (tere, palun, aitäh).	Kasutab täiskasvanu suunamisel üksikuid viisakusväljendeid.	Kasutab õpitud viisakusväljendeid, vajadusel täiskasvanu meeldetuletamisel.	Kasutab kõnes sobivaid viisakusväljendeid.

ÕPPEKAVA

Proovib hääldada täiskasvanu abiga üksikuid lihtsamaid sõnu.	Hääldab täiskasvanu abiga lihtsamaid sõnu.	Kordab täiskasvanu juhendamisel võrdleva hääldamise abil ja vajadusel žesti või viiepega toetatud lihtsamaid, erineva häälikupikkusega sõnu.	Suudab korrata võrdleva hääldamise abil ja vajadusel žesti või viiepega toetatud erineva häälikupikkusega sõnu.
Tunneb täiskasvanu rõhutatud hääldamise järgi kuulmise teel ära hääliku häälikute reas ja tutvub eesti tähtedega (nt klotsidel, õppemängudes, „räakivatel seintel”).	Tunneb kuulates iseseisvalt ära hääliku häälikute reas ja sõnades (v.a häälikuühendites), häälib täiskasvanu abiga lihtsamaid sõnu ning tunneb ära üksikuid tähti ja kirjapildis oma nime.	Määrab hääliku asukoha (alguses, keskel, lõpus) häälikuühendita sõnas, teab enamikku tähti ja loeb üksikuid sõnu.	Tunneb eesti keele tähestikku, suudab kokku lugeda 1–2-silbilisi sõnu.
Matkib üksikute eestikeelsete tähtede kirjutamist erinevatel viisidel või vahenditega.	Kirjutab täiskasvanu toel üksikuid talle tuttavaid eestikeelseid tähti.	Kirjutab enamikku joonistähti ja täiskasvanu juhendamisel üksikuid tuttavaid sõnu, sh oma nime.	Oskab kirjutada vähemalt 1–2-silbilisi lihtsamaid sõnu õigesti järjestatud ühekordsete joonistähtedega.
Õpib täiskasvanu suunamisel üksikuid lihtsamaid eestikeelseid laule ja liisusalme koos liigutustega.	Kordab täiskasvanule järgi lihtsamaid eestikeelseid laule või luuletusi.	Teab peast mõnda tuttavamat eestikeelset laulu või luuletust.	Teab peast eestikeelseid luuletusi ja laule.

ÕPPEKAVA

Matemaatika

Alavaldkond	3–4 aastane	4–5 aastane	5–6 aastane	6-7 aastane
Hulga mõiste ja võrdlemine	Otsustab, kas ese kuulub või ei kuulu moodustatud hulka.	Rühmitab esemeid kahe erineva tunnuse järgi (nt värv ja kuju).	Rühmitab ja nimetab hulga erinevaid ja ühiseid tunnuseid.	Oskab määrata esemete hulga ühiseid tunnuseid ja jaotada esemeid hulkadesse, arvestades samaaegselt kahte tunnust.
	Moodustab sarnaste tunnuste alusel paarid ja võrdleb neid.	Võrdleb esemete hulki ning otsustab, mida on rohkem, vähem või võrdselt.	Võrdleb hulki kasutades mõisteid ja tutvub märkidega rohkem kui (>), vähem kui (<) ja võrdselt (=).	Oskab võrrelda hulki, kasutades mõisteid ROHKEM, VÄHEM, VÕRDSLT.
Loendamine, numbrite tundmine ja arvutamine	Loendab 5 piires ja tunneb arvude rida 5ni.	Tutvub arvude ja numbrimärkidega 10ni ja kirjutab neid näidise järgi.	Loendab 12 piires, teab arvude rida 12ni, tunneb ja kirjutab numbrimärke ning nimetab antud arvule eelnevat/järgnevat arvu.	Oskab 12 piires loendamise teel kindlaks teha esemete arvu, teab arvude 1–12 järjestust, tunneb numbrimärke ning oskab neid kirjutada.
	Mängib koos täiskasvanuga mängu, mis toetavad liitmisest ja lahutamisest aru saamist läbi praktilise kogemuse (nt klotsidest torni ehitamine, poemäng).	Saab aru, et pärast juurde lisamist on esemeid rohkem ja pärast äravõtmist vähem.	Paneb kokku kahe hulga esemed ja liidab ning võtab ühest hulgast esemeid ära ja lahutab.	Oskab liita ja lahutada viie piires ning tunneb märke +, –, =.
	Kuulab täiskasvanu matemaatilist jutukest, mis on illustreeritud näitlike vahenditega ja püüab sellest aru saada.	Koostab koos täiskasvanuga lihtsa matemaatilise jutu kahest hulgast.	Koostab lühikese matemaatilise jutukese kahe hulga kohta (nt „Mul oli 3 õuna, andsin 1 ära“).	Oskab koostada kahe esemete hulga järgi matemaatilisi jutukehi.

ÕPPEKAVA

Suurused ja mõõtmine, ühikud	Võrdleb kahte eset suuruse (suurem – väiksem), pikkuse (pikem – lühem), laiuse (laiem – kitsam) järgi ning kasutab lihtsamaid mõisteid.	Võrdleb ja järjestab 3 eset suuruse, pikkuse, laiuse ja kõrguse järgi ning kasutab vastavaid mõisteid.	Järjestab kuni 5 eset suurustunnuse järgi, leiab vaadeldavast objektist silma järgi suurema - väiksema - sama suure ning kontrollib objekte kõrvutades.	Oskab järjestada kuni viite eset suuruse järgi (pikkus, laius, kõrgus jm).
	Tunneb igapäevaelus ära münte ja rahatähti ning kasutab neid mängudes.	Teab, et rahaga saab asju osta ja mõisteid „sent” ja „euro” ning kasutab võrdlemisel mõisteid „kergem” ja „raskem”.	Seob rahasumma kogustega, oskab lihtsamat summat kokku arvutada (nt poemäng) ning tutvub mõõtühikutega (meeter, liiter, kilogramm) ja nende kasutamisevõimalus tega.	Teab enamkasutatavaid raha- ning mõõtühikuid (euro, sent, meeter, liiter, kilogramm) ja seda, kuidas ning kus neid ühikuid kasutatakse.
	Tunneb mängus mõõtmise teel ära erineva pikkusega esemed (nt pikk, lühike).	Mõõdab täiskasvanu toel esemete pikkust nööri või muu vahendiga.	Mõõdab esemete pikkust kokkulepitud mõõtühikuga (nt pulk, samm) ja võrdleb tulemusi.	Oskab mõõta esemete pikkust kokkulepitud mõõtühikuga (samm, pulk, nööri vms).
Geomeetrilised kujundid ja mustrid	Eristab ringi, kolmnurka ja nelinurka ning leiab kujunditega sarnaseid esemeid lähiümbrusest.	Nimetab ja leiab tasapinnalisi kujundeid (ring, kolmnurk, nelinurk), kirjeldab erinevate nelinurkade (ruudu ja ristküliku) sarnasusi ja erinevusi.	Tutvub ruumiliste kujunditega kera ja kuup ja märkab sarnasusi ja erinevusi tasapinnaliste kujunditega (ring, nelinurk).	Tunneb ära ringi, kolmnurga, nelinurga, kera ja kuubi ning oskab neid kirjeldada.
	Jätkab õpetaja antud mustrit (nt punane-sinine-punane nupp).	Loob ja jätkab mustreid erinevate vahenditega (nt looduslikud materjalid, värvilised esemed).	Loob ja jätkab mustreid, rütme ning märkab neid ümbritsevas keskkonnas (nt põrandaplaadid on kollane-roheline-)	Märkab ümbritsevas keskkonnas mustreid, rütme ja kordusi, oskab neid loogiliselt jätkata ja luua.

ÕPPEKAVA

			kollane-roheline, jalajäljed lumel).	
Orienteerumine ajas	Kasutab täiskasvanu toel mõisteid: TÄNA, HOMME, EILE.	Kasutab tuttavates olukorades mõisteid: TÄNA, EILE, HOMME, PRAEGU, ENNE.	Teab, kasutab ja eristab mõisteid: EILE, TÄNA, HOMME, ENNE, PRAEGU, VAREM – HILJEM, NOOREM – VANEM.	Oskab kasutada õigesti mõisteid EILE, TÄNA, HOMME, ENNE, PRAEGU, VAREM – HILJEM, NOOREM – VANEM.
	Kordab täiskasvanu järgi nädalapäevade nimetusi ja leiab aastaaegadele iseloomulikke tunnuseid (nt piltidel, vestluses vm).	Nimetab täiskasvanu toel ja kirjeldab erinevaid aastaaegu, nädalapäevi õiges järjestuses ning tutvub kuude nimetustega.	Teab aastaaegade ja nädalapäevade järjestust ning seostab kuid aastaaegadega.	Oskab nimetada nädalapäevi, kuid, aastaaegu õiges järjestuses.
	Kirjeldab aastaaega, millal on tema sünnipäev (nt siis, kui lumi on maas; siis, kui puude lehed lähevad kollaseks).	Teab, millisel aastajal on tema sünnipäev ja täiskasvanu toel nimetab oma sünnikuud.	Nimetab oma sünnipäeva ja kuud, kasutades vajadusel abivahendeid (nt sünnipäevapuu, kalender).	Oskab nimetada oma sünnikuud ja -päeva.
	Märkab täiskasvanu toel kella liikumist, seostab teatud tegevusi kindla kellaajaga.	Mõistab täiskasvanu toel, et kella suur seier (üleval) näitab täistundi ja tuvastab täistunni kellaaja analoogkellal.	Tuvastab kellal täistundi (analoog- ja digitaalkellal) ja nimetab seda õigesti.	Oskab määrata kellaajaga täistundid es.
Orienteerumine ruumis, õuealal ja paberil	Kasutab täiskasvanu toel lihtsaid ruumilisi mõisteid: peal, all, ees, taga igapäevastes mängudes ja tegevustes.	Määrab enda asukohta teiste laste ja asjade suhtes (nt seisan sõbra taga, olen laua ees), ning täiskasvanu toel vasakut ja paremat poolt.	Määrab eseme (nt robotika vahendi) asukohta teise eseme suhtes ruumis, õuealal (nt GPS kunst) ja paberil kasutades mõisteid all, peal, kohal, keskel, äärel, vasakul, paremal.	Orienteerub ruumis, õuealal ja paberil ning oskab määrata eseme asukohta teise eseme suhtes: all, peal, kohal, keskel, äärel, vasakul, paremal.

ÕPPEKAVA

Muusika

Alavaldkond	3-4 aastane	4-5 aastane	5-6 aastane	6-7 aastane
Laulmine ja muusika kuulamine	Huvitub laululistest tegevustest (plaksutab, teeb kaasa kokkulepitud liigutusi), laulab täiskasvanuga kaasa üksikuid fraase ja laululõike.	Laulab peast lihtsamaid õpitud laule rühmaga samas tempos.	Laulab teistega koos ja samas tempos õpitud eakohaseid laule, kasutades loomulikku häält.	Oskab laulda eakohaseid laule kaaslastega ja üksi.
	Tunneb rõõmu kuulatavast laulust või muusikapalast ja reageerib muusikale emotsionaalselt (nt plaksutab, kõigutab keha).	Väljendab emotsionaalselt kuulatud muusikas tajutud eristuvaid meeleolusid liigutuste ja liikumisega, tunneb kuulmise järgi ära õpitud laulu.	Teab muusikalisi põhimõisteid: aeglane – kiire, kõrge – madal, vali – vaikne, rõõmus – kurb ja oskab nende kaudu kuulatud muusikat iseloomustada.	Suudab laulu või muusikapala tähelepanelikult kuulata ning kuulatud muusikat iseloomustada.
	Tunneb ära ja imiteerib looma- ja linnuhääli.	Eristab kõla järgi õpitud pille (nt kõlapulgad, tamburiin, marakas).	Eristab muusikat kuulates enamlevinud pille (nt klaver, viiul, flööt).	Eristab õpitud pille tämbri ja kõla järgi.
Pillimäng	Mängib kehapillil (plaksud, patsud) ja lihtsamatel pillidel (nt marakas, rütmimuna, kelluke) täiskasvanuga kaasa, eristades kiiret ja aeglast rütmi.	Mängib rütmipille (nt kõlapulgad, tamburiin, kuljused) muusika kuulamise, liikumise ja laulmise saateks.	Mängib õpitud pillidel rütmisaateid lasteriimidele ja -lauludele õige hoiu ja mänguvõtetega, ansamblimängus osaledes alustab ja lõpetab koos teistega, mängib nendega ühes tempos.	Oskab mängida eakohastel pillidel õpitud lauludele, riimidele ja instrumentaalpaladele lihtsaid kaasmänge üksi ja koos kaaslastega.
Muusikalis-rütmiline liikumine	Liigub koos täiskasvanuga, reageerides muusika eristuvatele vormiosadele	Juhindub muusika meeleolust ja rütmist ning püüab liikumisel nendega arvestada.	Arvestab liikumisel muusika meetrumiga, muudab liikumist muusikaosade ja muusikaliste	Oskab liikuda vastavalt muusika rütmile ja meeleolule.

ÕPPEKAVA

	(jooks, kõnd, seisak).		väljendusvahendite vaheldumise põhjal (tempo, dünaamika, register).	
	Sooritab lihtsaid tantsuliigutusi (keerutus kohapeal, poolkükk, kand- ja varvasastak, rõhksamm, liigutused ülakeha ja kätega) täiskasvanu ettenäitamisel.	Tantsib, kasutades eakohaseid tantsuelemente (liikumised ringis, kolonnis, paarilisega keerutamine), osaleb laulumängudes.	Esitab õpitud tantse, kasutades eakohaseid tantsuelemente (nt hüpaksamm, liikumised paarilisega).	Oskab tantsida eakohaseid tantse üksi ja koos kaaslastega.
	Juhindub oma liikumise valikul muusika iseloomust ja täiskasvanu ettenäitamisest.	Väljendab muusika meeleolu liikumise kaudu.	Imiteerib ja katsetab loovaid liikumisi, kasutades erinevaid vahendeid ja arvestades muusika meeleoluga.	Oskab väljendada ennast loovalt muusikalis-rütmilise liikumise kaudu, kasutades liikumisel erinevaid liigutusi, tantsusamme, vahendeid.

ÕPPEKAVA

Liikumine

3-4 aastane	4-5 aastane	5-6 aastane	6-7 aastane
Suudab keskenduda tuttavale ja huvipakkuvale kehalisele tegevusele täiskasvanu suunamisel.	Suudab keskenduda ja sooritada uudeid kehalisi tegevusi täiskasvanu suunamisel.	Suudab lühiajaliselt pingutada ja keskenduda kehalisele tegevusele ning seda lõpule viia.	Suudab pingutada ja keskenduda sihipärasele kehalisele tegevusele.
Tunneb liikumisel ja mängimisel mõningaid ohutusreegleid, kuid vajab täiskasvanu suunamist ja positiivset eeskujut.	Tunneb ja osaliselt järgib liikumisel ja mängimisel reegleid, kuid vajab veel juhendamist ja tuge.	Liikumistegevuses ja mängimisel järgib ohutus- ja mängureegleid, suudab juba teha arukamaid valikuid mänguks ja liikumiseks.	Peab liikumisel ja mängimisel kinni üldistest ohutus- ja mängureeglitest, valib liikumiseks ja mängudeks sobivad paigad ja vahendid.
Sooritab põhiliikumisi õpitud harjutustes ja mängudes (põhiliikumisoskused alles arenevad ja kujunevad).	Sooritab põhiliikumisi sujuvalt aktiivses tegevuses ja mängudes.	Sooritab põhiliikumisi sihipäraselt aktiivses tegevuses ja mängudes.	Sooritab põhiliikumisi pingevabalt, nii et liigutused on koordineeritud.
Teeb tasakaalu, painduvust ja kiirust arendavaid harjutusi ja tegevusi.	Suudab sooritada tasakaalu, painduvust ja osavust arendavaid harjutusi ja tegevusi.	Suudab täpsemalt juhtida liigutusi ja kombineerida erinevaid liikumiselemente, sooritada kestva tegevusi, painduvust, tasakaalu, kiirust ja jõudu arendavaid harjutusi ning tegevusi.	Oskab sooritada osavust, vastupidavust, painduvust, tasakaalu, kiirust ja jõudu arendavaid harjutusi ning tegevusi.
Suudab kõndida lühikest maad (nt 2-3m) kitsal rajal, seista ühel jalal mõned sekundid.	Suudab säilitada tasakaalu lühikest aega paigal olles ning liikuda piiratud pinnal ja liikumise ajal hoida kehaasendit (k.a. kelgutamisel, suusatamisel,	Suudab seista ühel jalal ja oskab sooritada lihtsaid tasakaaluasendeid; suudab kõndida kitsal rajal enesekindlalt ja sujuvalt. Suudab hoida tasakaalu vahendil	Suudab säilitada tasakaalu paigal olles ja liikumisel.

ÕPPEKAVA

	tõukerattaga sõitmisel vm).	liikudes (nt kelgul, suuskadel, tõuke- või jalgrattal).	
Sooritab harjutusi õpetaja sõnalise seletuse ja ettenäitamise järgi.	Sooritab harjutusi õpetaja sõnalise seletuse järgi ja püüab ise lihtsaid liigutusi või harjutusi ette näidata.	Sooritab harjutusi õpetaja selgituste järgi ja julgeb ka kaaslastele liigutusi ja harjutusi ette näidata.	Oskab sooritada harjutusi õpetaja selgituste järgi ja ise harjutusi ette näidata.
Teeb lihtsaid liigutusi muusika järgi.	Teeb lihtsaid rütmilisi liikumisi (nt plaks-plaks-hüpe).	Tunneb ja järgib lihtsat rütmi (nt korduval mustri, tempovahetus), kasutab lihtsaid tantsusamme üksi ja rühmas tantsides.	Oskab sooritada koos kaaslasega rütmiliikumisi.
Reageerib lihtsatele rütmidele ja liikumisjuhistele (nt muusika järgi liikuma jääda või liikuda aeglaselt/kiiremini).	Jälgendab liikumisega erinevaid rütme, lihtsa muusika või plaksutuse saatel (nt kõnnib ühtlases tempos, kui kuuleb plaksutust) ja muudab liikumisviisi rütmimuutusel.	Eristab aeglast ja kiiret rütmi ning kohandab oma liikumist vastavalt.	Oskab liikuda vastavalt rütmile ühtlase ja vahelduva tempoga.
Kasutab erinevaid vahendeid (näiteks pallid, rätikud, rõngad, suusad, kelgud jne) loovalt ja katsetades, mitte veel sihipäraselt.	Kasutab erinevaid vahendeid (näiteks pallid, rätikud, rõngad, suusad, kelgud jne) juba sihipäraselt (nt viskab palli soovitud suunas, suudab rõngast keerutada).	Kasutab vahendeid iseseisvalt, mitmekesiselt ja loovalt (nt suudab visata palli sihtmärki, veeretada ja keerutada rõngast, kelgutada turvaliselt).	Oskab kasutada liikumisel erinevaid vahendeid (näiteks pallid, lindid, rätikud, rõngad, reketid, suusad, kelgud jne).
Mängib täiskasvanu juhendamisel, lihtsaid mängu, kus on liikumist ja vähem kindlaid reegleid.	Mängib lihtsamaid liikumismänge, kus on 1–2 reeglit. Sportlike elemente (nt viskamine, hüppamine, jooksmine) rakendab mängus sihipäraselt.	Mängib mängu, kus on rohkem reegleid ja koostööd (nt liikumis- ja sportlike elementidega mängud meeskondades).	Oskab mängida erinevaid liikumis- ja sportlike elementidega mängu.

ÕPPEKAVA

Nimetab täiskasvanu suunamisel mõningaid igapäevaseid liikumisi (nt jooksmine, hüppamine, ronimine), eriti neid, mida ise sageli teeb.	Nimetab erinevaid igapäevaseid liikumisi (nt rattasõit, jooksmine, tantsimine) ja lihtsamaid spordialasid, mida on näinud või ise teinud (nt jalgpall, tantsimine vm).	Nimetab erinevaid igapäevaseid liikumisvõimalusi (nt jalgrattaga sõitmine, kelgutamine vm) ja mitmeid spordialasid nimepidi, eriti neid, mida on ise proovinud või mida peres harrastatakse.	Oskab nimetada erinevaid igapäevaseid liikumisvõimalusi ja spordialasid.
--	--	--	--

Kunst

3-4 aastane	4-5 aastane	5-6 aastane	6-7 aastane
Leiab täiskasvanu juhendamisel lähimast ümbrusest üksikuid detaile ja objekte ning kujutab neid lihtsustatult.	Leiab täiskasvanu juhendamisel lähimast ümbrusest detaile ja objekte ning püüab neid omavahel seostada ja kujutada.	Leiab lähimast ümbrusest detaile ja objekte ning kujutab neid vabalt ja isikupäraselt.	Oskab leida ümbritsevat vaadeldes detaile, objekte ja nendevahelisi seoseid ning kujutab ümbritsevat vabalt valitud ja isikupärasel viisil.
Kasutab lihtsaid kunstivahendeid (nt värvipliats, pintsel, savi).	Katsetab täiskasvanu juhendamisel erinevaid kunstmaterjale ja väljendab ennast kunstitöö kaudu.	Oskab täiskasvanu juhendamisel mitmekülgseid kunstitehnikaid, -materjale ja -vahendeid kasutades väljendada meeleolusid ja kujutluspilte.	Oskab mitmekülgseid kunstitehnikaid, -materjale ja -vahendeid kasutades väljendada meeleolusid ja kujutluspilte.
Kasutab etteantud vahendeid täiskasvanu suunamisel.	Teab, kuidas erinevaid vahendeid ohutult ja sihipäraselt kasutada.	Valib sobivad vahendid ning kasutab neid ohutult ja sihipäraselt.	Kasutab erinevaid vahendeid ja võtteid ohutult ning sihipäraselt.
Kirjeldab täiskasvanu suunamisel oma kunstitööd lühidalt ja nimetab kujutatud objekte.	Jutustab täiskasvanu suunamisel oma kunstitööd ja õpib väljendama oma arvamust kaaslaste kunstitööde kohta.	Kirjeldab oma töö protsessi, selgitab valikuid ning avaldab teiste tööde suhtes	Oskab esitleda oma kunstitööd ja arutleda kaaslaste kunstitööde üle.

ÕPPEKAVA

		heatahtlikult arvamust.	
Kaunistab eseme täiskasvanu valitud vahendite (nt šabloon, tempel vm) ja juhendamise abil.	Kavandab ja kaunistab eseme täiskasvanu suunamisel.	Kavandab, valib vahendid ja kaunistab eseme iseseisvalt.	Koostab ise või valib tööst lähtuvalt sobivad motiivid või vahendid eseme kaunistamiseks.
Teeb täiskasvanu juhendamisel kaaslastega ühistööd.	Jagab töövahendeid kaaslastega ja osaleb ühises kunstitöös.	Teeb iseseisvalt tööd rühmas, järgides kaaslastega ühises kunstitöös kokkuleppeid.	Oskab kavandada ja teostada kaaslastega ühist kunstitööd.
Räägib täiskasvanu suunamisel kunstitööd.	Vaatleb kunstitöid ja jutustab teosest täiskasvanu suunamisel.	Arutleb nii enda kui ka teiste kunstitööde üle, suhtudes kaaslaste töödesse heasoovlikult.	Vaatleb kunstiteoseid ja oskab vestelda.
Kaunistab täiskasvanu abiga rühmaruumi.	Valib täiskasvanu suunamisel kaunistuse tegemiseks vahendid ja paigutab need rühmaruumi.	Oskab iseseisvalt kavandada ja valida kunstivahendid õpi- ja kasvukeskkonna kujundamiseks.	Kasutab kunsti õpi- ja kasvukeskkonna kujundamisel.
Tunneb ära tuttavad digiseadmed, kasutab neid koos täiskasvanuga.	Pildistab või filmib täiskasvanu juhendamisel.	Oskab kasutada digiseadmeid iseseisvalt, tehes pilti, videot või salvestades heli.	Loob digitaalset sisu (näiteks foto, heli, video).

ÕPPEKAVA

Individuaalse arenduskava koostamine

1. Rühma pedagoogid koostavad vajadusel, koostöös tugispetsialistidega ning lapsevanemaga, lapsele individuaalse arenduskava (edaspidi IAK). Dokument on täitmiseks kõigile kaasatud liikmetele võrdväärselt, vajadusel täpsustatakse osapoolte (nt lasteaed-pere) panused.
2. IAK on lapse arengutaset ja eripärasid arvestav arendusplaan, mis toetab lapse võimetekohast arenemist.
3. IAK koostamise aluseks on lapse arengu hindamine ning selle põhjal valminud arengukirjeldus.
4. IAK koostamisel võetakse arvesse lasteaiaväliste spetsialistide soovitusi ning isiklikus rehabilitatsiooniplaanis püstitatud eesmärgi juhul, kui lapsevanem on neid lasteaiaga jaganud.
4. IAK koostatakse minimaalselt kolmeks kuuks, kuni terveks õppeaastaks.

IAK-s kajastub:

- 1) lapse arengu iseloomustus;
- 2) IAK üldeesmärk;
- 3) valdkondade põhised, lapsest lähtuvalt ning üksikasjalikult sõnastatud eesmärgid;
- 4) eesmärki selgitav hetke arengutaseme kirjeldus;
- 5) planeeritud tegevused ja võtted eesmärgi saavutamiseks;
- 6) eesmärgi saavutamist hindav ja analüüsiv osa;
- 7) lapsevanema roll ja vastutus koduses keskkonnas.

IAK lõppedes toimub arutelu, analüüs ning toimunud töö tulemuslikkuse kaardistamine. IAK on ametlik dokument, mis allkirjastatakse osapoolte poolt. Allkirjastamine kinnitab, et osapooled on teadlikud planeeritud tööst ja oma vastutusest eesmärkide elluviimisel.

Käitumise tugikava koostamine

1. Rühma pedagoogid koostavad vajadusel, koostöös tugispetsialistidega ning lapsevanemaga ja lapsega, eesmärgistatud plaani käitumisraskustega lapse toetamiseks igapäevases õpikeskkonnas käitumise tugikava (edaspidi KTK).
2. Käitumise tugikava koostatakse sotsiaalsete, emotsionaalsete ja käitumisraskustega lapsele, keda iseloomustavad raskused sotsiaal-emotsionaalsete pädevuste, sh aktsepteeritava käitumise omandamisel või rakendamisel.
3. KTK aluseks on objektiivselt kogutud andmed lapse käitumise kohta. Enda sisendi annavad rühmameeskond, tugimeeskond, lapsevanemad, laps. Kirjeldatud on, millal ning miks probleemkäitumine avaldub.
4. Käitumise kirjelduse ning analüüsi põhjal sõnastatakse eesmärgid.
5. Rakendamise käigus hinnatakse regulaarselt toimunud muutusi ning lisatakse saadud andmed tugikavasse. Vajadusel tehakse kavasse kohandusi ja täiendusi.
6. KTK kasutamise lõppedes hinnatakse kava tulemuslikkust