

Eesti keel Suvemäe kooliosas

“Põhikooli keele- ja kirjandusõpetust ühendab eesmärk tundma õppida, osata ja vallata loomulikku keelt, mis on mõtete ja tunnete vahendaja, kultuurilise, riikliku ja iseenda identiteedi kandja ning rahvuskultuuri vundament. Keeleoskus kõnes ja kirjas on inimese mõtlemis- ja tundevoime kujunemise, intellektuaalse arengu ja sotsialiseerumise alus. Eesti keele valdamine Eestis on hariduslik vajadus, mis on eduka ja jätkusuutliku õppimise eeldus kõikides õppeainetes.”

Oskuspõhisus

Aasta jaguneb trimestriti mooduleiks kolme oskuse alusel: **kirjutamine, lugemine ja kõnelemine**. Iga aasta läbitakse kolmest moodulist koosnev tsükkel.

Keel on terviklik süsteem, ning oskustele keskendumine võimaldab märgata nende omavahelisi seoseid paremini väiksemate üksustena. Tundides käsitletavat teemat on elulised ja nende valikul on võimalik igal klassisviibijal kaasa rääkida. Sellise lähenemise peamiseks eesmärgiks on võimalus tegevusi vaheldada ning pakkuda võimalust tegeleda teemadega, mis pakub õpilastele huvi.

Kaasamine otsuste langetamisse

Trimester algab **tegevuste plaani** koostamisega. Arutelu tulemusena ja hääletuse teel valitakse sobilik **oskus**, millega trimestri jooksul tegeletakse.

Igal õpilasel on võimalik pakkuda välja tegevusi, mis võiksid valituks osutunud oskuse harjutamisel kasulikuks osutada. Ideede jagamine ja nende tagamaade põhjendamine on esimese ainetunni **arutelu** sisuks. Üheaegselt tundide sisu puudutavate otsustega sünnivad **hindamiskriteeriumid** kõnealuseks trimestriks. Õpetaja ülesandeks on antud olukorras jälgida arutelu tulemusena sündinud plaani seotust õppekavaga ja selle teostatavust. Arutelu suunamine, tulemusliku ajurünnaku läbiviimine ja adekvaatne plaani nõrkustele ja tugevustele tähelepanu pööramine mõjutab suurel määral õpilaste ja õpetaja lähitulevikku ning see võiks antud olukorras olla motivatsiooniks kõigile osapooltele hea plaani koostamisel. Suurem roll õppeprotsessi kujundamisel annab õpilastele omanditunnetuse ja on üheks eelduseks tõhusa õppetöö läbiviimisel.

Mänguline õpe

Uute teemadega **tutvumise**, õpitu **kinnistamise** või seoste **otsingu** eesmärgil on tundide loomupäraseks osaks mängud. Keelesfääri näitamine mängulisest küljest tekitab õpilastes huvi keele uurimise vastu, tutvustab neile tööriistu seltskondlikuks keeleõppeks ning pakub lõbusat vaheldust nõudlikema ülesannete vahele. Vastavalt tunni keskmeks olevale teemale, **valitakse** üheskoos mängu, **kohandatakse** neid vastavalt vajadusele ning **arendatakse** juba tuttavaid

mänge. Mängutunni puhul on olulisel kohal arutelud, mille käigus saavad õpilased ja õpetaja teha ettepanekuid ja põhjendada neid, et jõuda üksmeelse otsuseni.

Projektõpe

Keeleõpe toimub valdavalt **projektõppe** põhimõttel. Projekt on jaotatud selle sisust sõltuvalt **etappideks** – igal projektil on selgelt määratletud algus ja lõpp ning vaheeesmärgid. Projektide ülesehituses on tuginetud disainiprotsessi mudelile, milles eralduvad üksteisest selgelt viis etappi:

1. planeerimine
2. avastamine ja kontekstiga tutvumine
3. idee arendamine
4. elluviimine
5. tagasiside