

## Aine: DISAINMÕTLEMISE ABC

7. klass, Ainemaht: 35 tundi, toimub ühel poolaastal, 2 tundi nädalas

### Ainevaldkonna tutvustus (kooliastmepõhine)

#### Ainevaldkonnakava „Sotsiaallained“

##### Valdkonnapädevus

Sotsiaallainete pädevusega taotletakse õpilase toimetulekut iseendaga, suutlikkust toimida lähikonnas, valmisolekut ja oskust olla aktiivne ning vastutustundlik kodanik, oskust mõtestada ühiskondlikke suhteid minevikuühiskondades lähtuvalt ajaloolisest kontekstist ja üldinimlikest väärtustest.

Sotsiaallainete õpetamise kaudu taotletakse, et põhikooli lõpetaja:

- 1) tunneb huvi kogukonna, rahva ja maailma arengu vastu, mõistab ühiskonnas toimunud ja toimuvate muutuste põhjusi, tagajärgi ja seoseid;
- 2) tunneb huvi enda arengu vastu, hindab ennast adekvaatselt, analüüsib oma võimalusi, usub endasse ja kavandab oma tulevikku, võtab eakohase vastutuse oma tuleviku kujundamise eest, väärtustab loovust ja ettevõtlikkust ning arendab endas neid omadusi ja pädevusi;
- 3) austab demokraatiat ja inimõigusi, teab oma õigusi ja kohustusi, järgib seadusi, üldinimlike väärtusi ja üldtunnustatud käitumisnorme, kujundab oma arvamuse ning on vastutustundlik ja aktiivne ühiskonnaliige, on lojaalne Eesti riigile;
- 4) valdab infootsimise meetodeid, hindab kriitiliselt allikate usaldusväärsust ja teabe sisu; väärtustab teaduspõhist maailmapilti ja kujundab enda seisukoha;
- 5) aktsepteerib inimeste individuaalseid erinevusi, kultuurilist ja maailmavaatelist mitmekesisust, suhtub neisse sallivalt, kui need pole inimväärikust alandavad või inimsusevastased;
- 6) tunnetab oma rolli Eesti kultuuripärandi hoidja ja kandjana, väärtustab inimkonna kultuuripärandit ja aktsepteerib kultuurierinevusi;
- 7) hoolib endast ja teistest, järgib tervislikke eluviise, käitub turvaliselt enda ja teiste inimeste suhtes, hoiab keskkonda, on teadlik tarbija.

## DISAINMÖTLEMISE ABC

Programm on jagatud 6 etappi, mis tutvustavad disainiprotsessi ja loova probleemilahenduse erinevaid samme alates tunnetamisest kuni avastamise, keskendumise, kujutlemise, mängimise ja jagamiseni.

Õpilaseks:

-> Arendad teadlikuks maailmakodanikuks: inspireerib ja julgustab sind kaasa mõtlema lahendusi lokaalsetele ja globaalsetele väljakutsetele ning õpetab maailmakodaniku pädevusi.

-> Arenda oma oskusi: õpid disainmõtlemist, probleemilahendust ja loovat mõtlemist - oskusi, mis on olulised igas eluvaldkonnas.

-> Võimalus muuta maailma: õpid kasutama oma loovust, et lahendada päris probleeme ja näidata, kuidas noored saavad olla muutuste eestvedajad.

-> Oled osa muutusest haridussüsteemis: oled osa uue meetodi loomisest, mis aitab muuta koolis loovtööde tegemise põnevamaks.

-> Toetav kogukond: saad võimaluse teha koostööd tunnustatud välisekspertidega erinevatest eluvaldkondadest ning noortega mujalt maailmast. Töötad koos teiste sarnaselt mõtleivate noortega. Saad jagada ideid, õppida üksteiselt ja luua koos midagi erakordset.

## Kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud ja kooliastme õpitulemused

### Teadmised, oskused ja hoiakud:

Õpilane:

1. Teab, kuidas ühiskond mõjutab inimeste suhtlemist ja õppimist.
3. Teab, kuidas kujundada ja hoida positiivset suhtumist iseendasse.
4. Väärtustab enese arendamise vajadust ja elukestvat õpet, mõistab oma võimalusi ja vastutust enda elutee kujundamisel.
5. On loov ja ettevõtlik.
6. Mõistab, et inimene on sotsiaalne olend, mõistab normide vajalikkust ühiselus. Väärtustab hoolivust, ausust, õiglust ja vastutustunnet aktiivse ühiskonnaliikmena.
7. Teab, et inimesed erinevad rahvuse, soo, vaimse ja füüsilise suutlikkuse ning vaadete ja usutunnistuste poolest; on erinevuste suhtes salliv.
9. Kasutab info saamiseks teaduspõhiseid allikaid ja spetsialistide abi.
8. Mõistab eluviisi ja keskkonna mõju tervisele ning tervisliku eluviisi ja turvalise käitumise tähtsust igapäevaelus.

## Teema: (Kooli)eluga seotute väljakutsete avastamine ja võimalike lahenduste kujundamine

### Õpitulemused:

#### Õpilane:

- 1) teab, mis on sotsiaalne ettevõtlus, ja toob näiteid selle võimalustest;
- 2) analüüsib enda võimalusi kooli ja kogukonna elu kujundamisel selleks rakendamiseks disainmõtlemise tööriistu;
- 3) oskab allikatest leida asjakohast infot oma arvamuse kujundamiseks ja teab, mille põhjal ära tunda teaduslikku infot ning analüüsib ja hindab erinevate infoallikate usaldusväärsust;
- 4) oskab kasutada allikaid õppetöös, viitab ja tsiteerib nõuetekohaselt;
- 5) toob näiteid stereotüüpide kohta ning mõistab nende ohtu ühiskonnale;
- 6) analüüsib riske, teeb ettepanekuid nende maandamiseks, demonstreerib õpituatsioonis ohuolukorra asjakohast lahendamist, selgitades oma käitumist.
- 7) analüüsib inimese võimalusi ja vastutust oma elutee disainimisel;
- 8) mõistab, et inimene on sotsiaalne olend, toob näiteid rühma kuulumise ja rühmas suhtlemise olulisusest ning koostööoskuste vajalikkusest väljakutsete lahendamisel;
- 9) analüüsib laste heaolu mõjutavaid tegureid oma kogukonnas, teeb ettepanekuid, kuidas kogukonnas paremini seista laste heaolu eest;

### Õppesisu:

Programm on jagatud 6 etappi, mis tutvustavad disainiprotsessi ja loova probleemilahenduse erinevaid samme alates tunnetamisest kuni avastamise, keskendumise, kujutlemise, mängimise ja jagamiseni.

- juba olemasolevad praktikad eesti koolides: kaardistus; kogemusest õppimine;
- Mis on väljakutse? Mis on MINU väljakutse? Mis on MEIE väljakutse?
- 6 etappi disainmõtlemisest: Tunnetamine; Avastamine; Keskendumine; Kujutlemine; Mängimine; Jagamine (otsene sisu sõltub väljakutsest)
- õppesisu on etappilised väljatoodud siin: [DUPLIKAAT Ilmapilk - Miro](#)

### Lõimingu võimalused: üldpädevused, läbivad teemad, teised õppeained:

Disainmõtlemise ABC aine arendab enesemääratluspädevus, sotsiaalne pädevus, väärtused ja kõlblus. Aine on seotud inimeseõpetuse ja ühiskonnaõpetusega ning geograafiaga.

Kuna on aines integreeritud ka uurimise oskuste arendamine, pakub aine ka inglise keele arendamise võimalust.

Disainmõtlemises arendame tulevikutöövõitme pädevusi.

**Digiõppekava rakendamine:**

Teksti, audio ja video materjalidega töötamine digitaalses keskkonnas.

Igapäevane õppetöös kasutame virtuaalset koostööplatvormi MIRO.

**TMG eripära:**

Aine on kujundatud koostöös VIVITA-ga ([vivita.ee](http://vivita.ee)), kasutades disainikesed maailmahariduse edendamiseks loodud tööriistakasti ILMAPILK.

Aine raames külastame ka VIVITA noorte loovuse ja disainmõtlemise kompetentsikeskust.

**Hindamine:**

Mitteeristav:

Esitlus (iga disainmõtlemise etapi lõpus); Arvamislugu osad (iga disainmõtlemise etapi lõpus); Isikliku õpipäeviku kirjutamine

Aine arvestus: Kõik esitatud esitlused; Arvamislugu (tervikuna), rühmatöösse panustamine, isiklik õpipäevik.