



TAARAMÄE LASTEAED

ÕPPEKAVA

Sisukord

LASTEIA ERIPÄRA, ÕPPE- JA KASVATUSTEGEVUSE EESMÄRGID, LÄBIVIIMINE, KORRALDUS JA PÕHIMÕTTED	4
Lasteia eripära	4
Õppe- ja kasvatustegevuse eesmärgid	4
Õppe- ja kasvatustegevuse läbiviimise korraldus ja põhimõtted	5
PÄEVAKAVA	7
Lastehoiurühma päevakava	7
Aiarühma päevakava	8
ÕPI- JA KASVUKESKKONNA KUJUNDAMISE PÕHIMÕTTED	9
KOLMEAASTASE JA KUUE- KUNI SEITSMEAASTASE LAPSE EELDATAVAD ÜLDOSKUSED NING KUUE- KUNI SEITSMEAASTASE LAPSE EELDATAVAD ARENGUTULEMUSED	11
Mänguoskused	11
Eeldatavad arengutulemused vanuseti	11
3-5 aastase lapse eeldatavad mänguoskused digipädevuse kontekstis	13
6-7 aastase lapse eeldatavad mänguoskused digipädevuse kontekstis	16
Tunnetus- ja õpioskused	19
Eeldatavad arengutulemused vanuseti	19
3-5 aastase lapse eeldatavad tunnetus- ja õpioskused digipädevuse kontekstis ..	21
6-7 aastase lapse eeldatavad tunnetus- ja õpioskused digipädevuse kontekstis ..	25
Sotsiaalsed oskused	27
Eeldatavad arengutulemused vanuseti	27
3-5 aastase lapse eeldatavad sotsiaalsed oskused digipädevuse kontekstis	29
6-7 aastase lapse eeldatavad sotsiaalsed oskused digipädevuse kontekstis	32
Eneseregulatsiooni oskused	35
Eeldatavad arengutulemused vanuseti	35
3-5 aastase lapse eeldatavad eneseregulatsioonioskused digipädevuse kontekstis	36
6-7 aastase lapse eeldatavad eneseregulatsioonioskused digipädevuse kontekstis	38
ÕPIVALDKONNAD	41
Mina ja keskkond	41
Eeldatavad arengutulemused vanuseti	41

Keel ja kõne	47
Eeldatavad arengutulemused vanuseti	47
Eesti keelt teise keelena kõneleva lapse eeldatavad arengutulemused vanuseti ..	49
Matemaatika	50
Eeldatavad arengutulemused vanuseti	50
Kunst	54
Eeldatavad arengutulemused vanuseti	55
Muusika	57
Eeldatavad arengutulemused vanuseti	57
Liikumine	59
Eeldatavad arengutulemused vanuseti	59
LAPSE ARENGU HINDAMISE JA TOETAMISE PÕHIMÕTTED, DOKUMENTEERIMINE NING MEETODID JA VAHENDID LAPSE ARENGU HINDAMISEKS, JÄLGIMISEKS JA ANALÜÜSIMISEKS	62
LAPSE TOETAMISE TUGIKETT	63
VANEMATEGA TEHTAVA KOOSTÖÖ PÕHIMÕTTED JA KORRALDUS	64
ÕPPEKAVA UUENDAMISE JA TÄIENDAMISE KORD	65

LASTEAIA ERIPÄRA, ÕPPE- JA KASVATUSTEGEVUSE EESMÄRGID, LÄBIVIIMINE, KORRALDUS JA PÕHIMÕTTED

Lasteaia eripära

Taaramäe lasteaed avati 01.02.1989, kandes nime Jüri 2. Lastepäevakodu. See oli Harjumaa haridusosakonna allasutus. Kuna lasteaed on ehitatud kunagise Taaramäe talu territooriumile, pandi lasteaiale aastal 2003 nimeks Taaramäe ja rühmad nimetati vastavalt: Kelluke, Õunake, Sirelike, Pesamuna, Kirsike, Pihlake. 2000 aasta märtsist on Taaramäe lasteaed Rae vallavalitsuse allasutus. 2007-2008 valmis lasteaiale juurdeehitus, mille käigus avati 2008 aasta oktoobris neli uut rühma: Tamme, Toome, Pärna, Vahtra, võimla, galerii ja kunstiklass, renoveeriti kogu õueaala. Kokku oli Taaramäe kahe majaosa peale kümme rühma. Taaramäe lasteaias on 2026 õppeaastast seitse rühma, millest kaks on erirühmad. Uue majapoole ruumides asuvad Jüri Kooli hooldusõppe- ja toimetulekuklassid. Lasteaia suurt õueala ja lähiümbruse looduskeskkonda kasutatakse õppimise loomuliku osana. Lasteaiast jalutuskäigu kaugusel on Lehmja Tammik, Jüri terviserada ja Kirikumõisa park, mis kõik toetavad tervislikke eluviise ka väljaspool lasteaia territooriumi. Lasteaia köögis valmistatakse lastele tervislikku toitu. Lastel võimalik toidu valmistamist õppimas käia õppeköögis. Muusika – ja liikumissaal võimaldavad lastel valdkonnapõhiseid oskusi arendada. Kasutame õppetöös erinevaid lapsest lähtuvaid meetodikaid. Valdavaks on projektõpe, millesse on lõimitud erinevad valdkonnad. Lastel on võimalik ise avastada, katsetada ja loovust väljendada läbi erinevate tunnetustegevuste. Elulist õpet vahetu kogemuse kaudu pakuvad lisaks meie aias elavad kanad ja küülikud. Rühmades on lugemispesad, mis soodustavad lugemishuvi tekkimist. Lõunaund mitte vajavatele lastele pakume vaikseid tegevusi oma rühmaruumides või koridorides paiknevates tegevuskeskustes ja rahupesades. Galeriis saab aimu vanast Taaramäe talu loost.

On üks koht, kus igavus jääb ukse taha ja naer ei lõpe kunagi.

On igal linnul oma laul ning igal lapsel oma lugu – Taaramäe lugu.

Õppe- ja kasvatustegevuse eesmärgid

Lasteaia õppe- ja kasvatustegevuse üldeesmärk on koostöös perega toetada lapse igakülgset ja järjepidevat arengut ning kujundada eeldused edukaks toimetulekuks lasteaias, koolis ja

igapäevaelus. Taaramäe lasteaia õppe- ja kasvatustegevus toetab lapse kehalist, vaimset, sotsiaalseid ja emotsionaalseid arengut.

Taaramäe lasteaia õppe- ja kasvatustöö põhieesmärgiks on toetada iga lapse enesejuhtimist, algatusvõimet ja kuuluvust, pakkudes kaasavat õpikeskkonda, kus meeskond, kogukond ja keskkond töötavad käsikäes lapse tervikliku arengu ja heaolu nimel.

Taaramäe lasteaia õppe- ja kasvatustegevus lähtub lapse individuaalsest arengust, huvidest ja vajadustest. Pedagoogid loovad turvalise, hooliva ja arengut toetava keskkonna, kus laps on aktiivne osaleja, õppija ja avastaja. Õppimine toimub mängu, loovtegevuste, liikumise, uurimise ja igapäevaste kogemuste kaudu. Väärtustatakse koostööd perega, lapse loovust, iseseisvust, positiivseid suhteid ning eesti kultuuri ja traditsioone. Õppe- ja kasvatustegevuses kasutatakse lõimitud ja eakohaseid õppemeetodeid ning nüüdisaegseid digivõimalusi. Pedagoogid on lasteaias lapse arengut toetava keskkonna loojad ning suunajad. Laps on õppe- ja kasvatustegevuses aktiivne kavandaja ja osaleja, tegutseb loovalt ja julgeb teha valikuid, väärtustab tervislikke eluviise ja liikumist, oskab suhelda ja teha koostööd, hoolib endast ja teistest ning keskkonnast enda ümber, omandab eakohased teadmised ja väärtushinnangud.

Õppe- ja kasvatustegevuse läbiviimise korraldus ja põhimõtted

Rühmade õppe- ja kasvatustegevuse meetodite aluseks on Taaramäe lasteaia õppekava, mis lähtub riiklikust õppekavast, toetudes koolieelse lasteasutuse seadusele ja Taaramäe lasteaia arengukavale. Õppekava on leitav lasteaia kodulehelt ja Eliis.eu süsteemis dokumentide alt. Õppe- ja kasvatustegevuse perioodiks on õppeaasta, mis algab 1. septembril ning kestab 31.augustini. 1-15. septembrini on laste kohanemisperiood, 15 september kuni 15 mai toimub aktiivne õppeperiood. Riiklikel koolivaheaegadel on lastel vaba mängu perioodid. Kinnistatakse õpitut mänguliste ja õue tegevuste kaudu. Lasteaed on suletud kollektiivpuhkuseks 1-31 juuli, sel perioodil on piirkonnas avatud 1 valvelasteaed, kuhu registreeritakse lapsevanema avalduse alusel. Lasteaia rühmad on avatud tööpäevadel (v.a. riiklikud pühad) kell 08:00-17:30. Vajadusel avatakse lapsevanema avalduse alusel valverühm hommikul 07:30 – 08:00 ja õhtul 17:30 – 18:00.

Õppe- ja kasvatustegevus toimub päevakava alusel, kus vahelduvad mäng, igapäevatoimingud, puhkeaeg ja kavandatud õppe- ja kasvatustegevused. Päevakava toetab lapse ealist ja arengulist vajadust ning võimaldab igapäevast õues viibimist. Päevakava kinnitab lasteasutuse direktor.

Päevakava koostamisel on arvesse võetud lasteaia õppekava, laste vanust, individuaalseid eripärasid ning vajadusi, lasteaia lahtiolekuaegu. Konkreetseid tegevuse ajad on määratud liikumis- ja muusikategevustele. Teisi õppetegevusi võib õpetaja alustada vastavalt vajadusele lähtuvalt lastest. Lasteaia päevakavad on leitavad lasteasutuse kodulehelt, rühmaruumidest ja Eliis.eu süsteemis dokumentide alt.

Rühmade õppeaasta tegevuse aluseks on 15. septembriks rühma õpetajate poolt koostatud rühmapõhine aastaplaan, mis kajastatakse Eliis.eu keskkonnas. Plaani koostamisel võetakse arvesse ühist õppeaasta eesmärki ja eelmise õppeaasta analüüsi. Rühmad toetuvad omavahelisele koostööle, mille käigus pannakse kokku ühine ürituste ning tegevuste plaan käesolevaks õppeaastaks.

Õppeaasta lõpuks 15. juuniks esitatakse Eliis.eu keskkonnas õppeaasta tegevusplaani analüüs ning seatakse uued eesmärgid järgmiseks algavaks õppeaastaks.

Õppetegevuse korraldust kajastav dokument on rühma Eliis.eu e-päevik, kuhu tehakse sissekandeid igapäevaselt terve õppeaasta jooksul (1.september-31.august), mis on nähtavad nii rühma lapsevanematele kui asutuse juhtkonnale.

Rühma õppe- ja kasvatustegevusi kavandatakse paindlikult kuu-, kvartali- või projektipõhiselt, need dokumenteeritakse Eliis.eu keskkonnas. Kavandamisel lähtutakse laste arengutasemest, huvidest ja vajadustest ning õppeaasta jooksul analüüsitakse tegevuste tulemuslikkust ja lapse arengut. Perioodi lõppedes esitatakse Eliis.eu keskkonnas plaani kokkuvõte. Kavandamine on paindlik ja pedagoogil on võimalik teha perioodi jooksul plaanis muudatusi.

Õppimine toimub mängu, uurimise, avastamise ja praktilise tegevuse kaudu. Kasutatakse erinevaid õppemeetodeid – vestlus, vaatlus, arutelu, jutustamine, õppekäigud, lavastusmängud, õuesõpe, projektõpe, loovtegevused, liikumine, matkad, katsed, digivahendid, muusika ja muu. Õppe- ja kasvatustegevuses väärtustatakse lõimitud õpet, lapse aktiivset osalemist, koostööd ja iseseisvust. Õppemeetodeid valib pedagoog lähtudes rühma laste eripärast. Õpetaja on rühmas lapse suunaja ja toetaja, lastes lapsel avastada ja õppida.

Lapse arengu toetamisel arvestatakse tema individuaalseid eripärasid, võimekust, keelelist ja kultuurilist tausta.

PÄEVAKAVA

Lastehoiurühma päevakava

07:30 – 08:00	Mäng hommikuses valverühmas
8.00- 8.30	Rühmade avamine ja laste saabumine, vaba mäng
8.30 – 9.00	Hommikusöök
9.00 – 11.45	Mängulised õppetegevused toas ja õues, avastamine ning ühised tegemised
12.00 – 12.30	Lõunasöök
12.30 – 13.00	Ettevalmistused puhkeajaks
13.00- 15.00	Vaikne tund, puhkeaeg
15.00 –15.45	Individuaalsed tegevused, õppetegevused, vaba mäng
15.45 – 16.15	Õhtuode
16.15 – 17.30	Mängud toas või õues, huvitegevus, individuaalsed tegevused
17.30 – 17.55	Õhtune mäng valverühmas
18.00	Lasteaed suletakse

Aiarühma päevakava

07:30 – 08:00	Mäng hommikuses valverühmas
8.00- 8.30	Rühmade avamine ja laste saabumine, vaba mäng
8.30 – 9.00	Hommikusöök
9.00 –12.30	Mängulised õppetegevused toas ja õues, avastamine ning ühised tegemised
12.45 –13.15	Lõunasöök
13.15 –13.30	Ettevalmistused puhkeajaks
13.30- 15.00	Vaikne tund, puhkeaeg
15.00 –15.45	Individuaalsed tegevused, õppetegevused, vaba mäng
15.45 – 16.15	Õhtuode
16.15 – 17.30	Mängud toas või õues, huvitegevus, individuaalsed tegevused
17.30 – 17.55	Õhtune mäng valverühmas
18.00	Lasteaed suletakse

ÕPI- JA KASVUKESKKONNA KUJUNDAMISE PÕHIMÕTTED

Õpi ja kasvukeskkonna kujundamisel tugineme Taaramäe lasteaia **põhiväärtustele**:

- Lapsekeskne areng ja eneseteadlikkus – iga laps on kuuldav, ennastjuhtiv ja algatusvõimeline, tema individuaalsed vajadused ja huvid on esikohal.
- Kaasatus ja koostöö – toetame kõiki lapsi, peresid ja personali, arendades tugevaid sidemeid lasteaia sees, kogukonnas ja teiste haridusasutustega.
- Loovus ja aktiivne osalus – julgustame lapsi ja personali ideede väljendamisel, koos loomisel ning teadlikku tegevust õpikeskkonna kujundamisel.
- Keskkonnateadlikkus ja juurte väärtustamine – hoitakse loodust, kodukohta ja Taaramäe kultuuripärandit – pilk tulevikku suunatud.
- Tervis ja heaolu – toetame tervislikke eluviise, liikumist, heaolu ning säästlikku ja keskkonnasõbralikku mõtteviisi.

Peamised **kasvukeskkonna** põhimõtted:

Lapsekesksus ja individualiseerimine – lähtume õppetöö planeerimisel ja läbiviimisel lapse vajadustest, võimetest, arengutasemest, huvidest. Anname lastele aega õpihuvi tekkimiseks, laste ettepanekuid arvestatakse, kiirustamise asemel leiame aega süveneda.

Mängulisus – lapse peamine tegutsemisviis on mäng, mille kaudu ta uusi teadmisi ja oskusi omandab. Õpetaja on mängu suunav ja toetav.

Valdkondade lõimimine – õppimine on lõimitud läbi erinevate valdkondade (keel ja kõne, matemaatika, kunst, liikumine, muusika, keskkond, õuesõpe, digitehnoloogia ja muu) lihtsamalt keerukamale põhimõttel.

Turvalisus ja toetav keskkond – lapse jaoks on loodud turvaline keskkond, mis võimaldab katsetada, luua, avastada, iseseisvuda. Vahendid on paigutatud kättesaadavalt, andes lastele valikuvõimalusi.

Positiivne minapilt ja väärtuskasvatus – kujundame väärtusi nagu hoolivus, ausus, sallivus, lugupidamine ja keskkonnakasvatus. Lasteaia keskkond soodustab häid ja turvalisi suhteid, aidates lapsel arendada eneseregulatsiooni. Lapse arengut hinnatakse toetavalt, keskendudes tema edusammudele ja individuaalsele arengule.

Koostöös koduga toetame lapse füüsilist, vaimset, sotsiaalset ja emotsionaalset arengut, loovust ja õpihuvi.

KOLMEAASTASE JA KUUE- KUNI SEITSMEAASTASE LAPSE EELDATAVAD ÜLDOSKUSED NING KUUE- KUNI SEITSMEAASTASE LAPSE EELDATAVAD ARENGUTULEMUSED

Mänguoskused

Mäng on eelkoolieas lapse põhitegevus ja loomulik õppimisviis. Mängu käigus omandab ja kinnistab laps uut teavet, harjutab ning rakendab uusi oskusi, õpib suhtlema ja koostööd tegema ning sobival viisil enda tundeid ja soove väljendama. Mäng on kõigi valdkondade oskuste ja teadmiste arengu alus.

Eeldatavad arengutulemused vanuseti

1,5-3	3-4	4-5	5-6	6-7
Suudab väikeses grupis mängule keskenduda.	Keskendub lühiajalisele ja lihtsale mängule täiskasvanu toel.	Keskendub iseseisvalt lühiajalisele ja lihtsale mängule.	Keskendub pikemaajalisele enda valitud mängule.	Suudab mängule keskenduda.
Kasutab mängides loovalt erinevaid vahendeid.	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.
Jälgendab ja kordab mängudes varasemalt kogetut.	Matkib tuttavaid olukordi (nt söögi tegemine, magama panek) oma kogemustest lähtuvalt.	Rakendab mängudes fantaasia elemente, sidudes isiklikke kogemusi.	Rakendab mängudes erinevatest allikatest saadud kogemusi, teadmisi ja muljeid.	Rakendab mängudes loovust, kujutlusvõimet, oma kogemusi, teadmisi ja oskusi.
Sooritab iseseisvalt mitu omavahel loogiliselt seotud	Soovib teiste algatatud mängus osaleda, võib vajada julgustust ja tuge.	Algatab lihtsaid mängu (nt „teeme kooki”).	Algatab mängu ja toob neisse uusi ideid.	Näitab mängu käigus üles omaalgatust, huvi ja loovust.

mängulist toimingut.				
Kutsub kaaslast oma mänguga liituma ja ühineb teiste algatatud mänguga.	Algatab lihtsaid mänge (nt autosõit).	Algatab lihtsama sisuga lühiajalisi mänge.	Mängib üksi ja koos kaaslasega ning muudab mängu kulgu.	Algatab mängu ja arendab mängu sisu.
Suhtub heatahtlikult kaaslaste mängu.	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.
Suudab järgida lihtsamaid mängureegleid.	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.
	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 mängureegleid ning oskab tuttavate mängude reegleid teistele selgitada.
	Tunneb rõõmu koostängust 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.

3-5 aastase lapse eeldatavad mänguuskused digipädevuse kontekstis

Õppekavaline eesmärk	Digitemaatikaga seotus	Näide
suudab väikeses grupis mängule keskenduda	Digiturvalisus: Laps teatab täiskasvanule, kui digiseade ei ole töökorras või mõni selle detail on kaduma läinud; 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 voluvõrku) 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).
kasutab mängides loovalt erinevaid vahendeid	Digisisu loomine, arendus: 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 häälotsusi, mida nuppudele salvestada.
jäljendab ja kordab mängudes varasemalt kogetut	Probleemilahendus: 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).
sooritab iseseisvalt mitu omavahel loogiliselt seotud mängulist toimingut	Suhtlemine digitehnoloogia abil: Suhtleb rühmakaaslaste ja juhendajaga, kasutades digiseadmeid (sh robotika) eakohaselt ning järgides seejuures kokkulepitud reegleid; Digisisu arendus: Teeb kaameraga fotosid ja videoklippe;	Õpetaja annab lastele fotoaparaadi (kompaktkaamera) 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. 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 saaavad. 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?

kutsub kaaslasi oma mänguga liituma ja ühineb teiste algatatud mänguga	Digisisu arendus: 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 kaasalasi oma nime ja tervitust ütlema ning koos tulemust kuulama.
suhtub heatahtlikult kaaslaste mängu	2.4 Koostöö digikeskkonnas 2.4.1. Teeb digiseadet (sh robotika) kasutades või seda rühmakaaslastega jagades koostööd.	Lapsed kasutavad tegevuses Ozobot roboteid. Õpetaja juhendamisel on tõmmatud paberile sobivad rajad (markeritega), millel Ozobotid sõita saavad. Lapsed loovad robotitele ise radu, valides sobivad värvid. Lapsed jagavad omavahel roboteid ning aitavad üksteisel roboteid tööle ja sõitma panna.
suudab järgida lihtsamaid mängureegleid.	Programmeerimine: 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 tahvlil). Kui järjestus on valmis, räägib laps sammud ette („Esmalt võtan harja, siis panen pastat...“) või näitab õpetajale.

6-7 aastase lapse eeldatavad mänguuskused digipädevuse kontekstis

Õppekavaline eesmärk	Digitemaatikaga seotus	Näide
suudab mängule keskenduda	Digiturvalisus: Laps teatab täiskasvanule, kui digiseade ei ole töökorras või mõni selle detail on kaduma läinud. Laps küsib abi, kui ekraanile ilmuvad teated jäävad arusaamatuks.	Lapsed mängivad põrandarobotitega (Ozobot), joonistades neile radu ning kujundades mängulaua 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”.
kasutab mängudes loovalt erinevaid vahendeid	Digisisu loomine, arendus: 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.
rakendab mängudes loovust, kujutlusvõimet, oma kogemusi, teadmisi ja oskusi	Suhtlus ja koostöö digikeskkonnas: teeb digiseadet (sh robootika) kasutades või seda kaaslastega jagades koostööd, järgides kokkulepituid reegleid. Digisisu loomine: teeb digiseadmega fotosid, loob lihtsa animatsiooni, 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.
näitab mängu käigus üles omaalgatust, huvi ja loovust	avab sobiva veebilehitseja ja otsingumootori; 1.1.2. valib koos täiskasvanuga sobivad võtmesõnad infootsinguks.	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.
algatab mängu ja arendab mängu sisu	Probleemilahendus: Valib ülesande lahendamiseks tuttava digiseadme (sh robootika).	Rühmas on kasutusel liitreaalsuskaardid (nt loomad) ning lapsed paluvad õpetajalt vabamängu rühma nutitelefoniga, et loomad liitreaalsuse rakendusega ellu äratada.
täidab mängudes erinevaid rolle	Digisisu loomine: Teeb digiseadmega fotosid. Digiturvalisus: 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 mängukaamerate (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.
suudab mängu käigus probleeme lahendada ja jõuda mängukaaslastega kokkuleppele		Lapsed joonistavad põrandarobotile (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.
järgib mängureegleid ning oskab tuttavate mängude reegleid teistele selgitada	Probleemilahendus: 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 tehniliste takistustega tuli hakkama saada. Lapsed saavad kasutada enda digiteadmiste hindamiseks kolme emotikoni: rõõmus, neutraalne, kurb.
tunneb rõõmu võidust ja suudab hakkama saada kaotusega	Suhtlus ja koostöö digikeskkonnas: Teeb digiseadet (sh robootika) kasutades või seda kaaslastega jagades koostööd, järgides kokkulepituid reegleid.	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). 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.
--	--	--

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.

Eeldatavad arengutulemused vanuseti

1,5-3	3-4	4-5	5-6	6-7
Suudab huvipakkuvale tegevusele vastavalt oma arengutasemele keskenduda.	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.
Mõistab lihtsamat kõnet.	Saab aru lihtsatest ja tuttavatest lausetest ning reageerib kuuldude enamasti konkreetse tegevusega, täiskasvanu juhendamisel.	Täidab täiskasvanu poolt antud ülesande, vastates lihtsatele küsimustele.	Reageerib sobivalt täiskasvanu juhiste ja osaleb lühikeses arutelus.	Saab kuuldust aru, reageerib sellele vastavalt ning kasutab arutlevat dialoogi.
Tunneb huvi maailma vastu	Järgib täiskasvanu	Täidab kaheosalist juhust,	Täidab iseseisvalt lihtsamat kahe-	Suudab täita kahe-kolmeosalist

ja uurib seda erinevate meeltega.	toel üheosalist juhust (nt „Palun pese käed”).	kui tegevused on tuttavad ja lihtsad (nt „Palun pane riided selga ja pese käed“), vajadusel täiskasvanu toel.	kolmeosalist juhust, kui tegevused on seotud igapäevatoimingutega (nt „Palun pane riided selga, siis jalanõud jalga ja lõpuks mine mänguplatsile“).	igapäevast juhust või korraldust.
Valdab eneseväljenduseks vajalikku sõnavara, väljendab end kõnes teistele arusaadavalt ja osaleb vestluses, suudab keskenduda lühikeste lugude jälgimisele.	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
Oskab leida võrdluse alusel objektides ühiseid ja erinevaid tunnuseid, oskab objekte ühe tunnuse alusel rühmitada.	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	Eristab hulkade suurust ja proovib loendada või järjestada ning kirjeldab lihtsaid põhjus-tagajärgseid igapäevastes olukordades (nt „kuna sa jooksid, siis kukkusid“).	Suudab iseseisvalt loendada, võrrelda hulki ja oskab kirjeldada sündmuses ning nähtuses põhjustagajärgseid seoseid.	Saab aru lihtsamatest seostest (hulk, põhjus, tagajärg), tajub esemeid, sündmusi ja nähtusi tervikuna.

	saanud õue minna“).			
Suudab järgida lihtsat juhust.	Tegutseb, uurib, katsetab enamasti kogemuspõhiselt ja matkides, vajades täiskasvanu tuge.	Konstrueerib, katsetab ja uurib erinevaid võimalusi – lahendab lihtsamaid praktilisi probleeme (nt „eelmine kord see vahend sobis, proovin uuesti“), kuid võib vajada täiskasvanu suunamist.	Kasutab teadmisi igapäevastes situatsioonides ja oskab põhjendada oma valikuid ja otsuseid lühidalt (nt „ma tegin nii, sest eelmine kord see töötas“).	Kasutab õpitut erinevates olukordades ja probleeme lahendades.
Oskab detailidest lihtsa terviku kokku panna.	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.

3-5 aastase lapse eeldatavad tunnetus- ja õpioskused digipädevuse kontekstis

Õppekaviline eesmärk	Digitemaatikaga seotus	Näide
tunneb huvi maailma vastu ja uurib seda erinevate meeltega	Digitehnoloogiate valik: Valib ülesande lahendamiseks tuttava digiseadme (sh robotika).	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 jm) lähemalt uurida (mikroskoobi abil suurendada ja avastada detaile, mida palja silmaga ei märka).
suudab huvipakkuvale tegevusele keskenduda	Digiturvalisus:	Heli salvestavatele vahenditele (nt helinupp või pesulõks) on salvestatud

vastavalt oma arengutasemele;	Kasutab digiseadmeid (sh robootika) heaperemehelikult.	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 digiseadmep on oma „rütm“, mida tuleb järgida — seadme rahulik ja teadlik kasutus.
mõistab lihtsamat kõnet	Digiturvalisus: Kasutab digiseadmeid (sh robootika) heaperemehelikult.	Õppetegevuses on kasutusel heli salvestavad vahendid (nupud, pesulõksud), kuhu õpetaja on lisanud tegevused, käsklused. Nuppu vajutades kuuleb laps öeldut ning tegutseb selle järgi.
valdab eneseväljenduseks vajalikku sõnavara	Tehniliste tõrgete lahendamine: Lülitab digiseadet sisse ja välja ning kasutab graafilise kasutajaliidese ikooni (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).
väljendab end kõnes teistele arusaadavalt ja osaleb vestluses	Digisisu loomine: 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.
suudab keskenduda lühikeste lugude jälgimisele	Info- ja andmekirjaoskus: Mõistab, et digisisus (nt multifilmid, videomängud, pildid, tehisaru loodud sisu jne) kajastatu ei pruugi olla tõsielu.	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. Lapsed loovad koos õpetajaga pilte, milles kasutatakse liitreealsuse võimalusi, millele järgneb arutelu tegelikkuse ja pildil kujutatatu üle.
leiab võrdluse alusel objektides ühiseid ja erinevaid tunnuseid	Digitisü arendus: 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 puu koored 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.
rühmitab objekte ühe tunnuse alusel	Digiturvalisus: 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).
suudab järgida lihtsat juhist	Probleemilahendus: Kasutab erinevaid eakohaseid digiseadmeid (nt hariduslikud robotid);	Lapsed programmeerivad põrandaroboti (nt BeeBot, Talebot) liikuma põrandal oleva legendi järgi. Iga laps saab põrandarobotile 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.
oskab detailidest lihtsa terviku kokku panna.	Andme- ja infokirjaoskus: Mõistab, et digisisus 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/põrandale 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 mängitud helid leidis ja milliseid digivahendeid kasutas, et lapsed neid kuuleksid (nt nutitelefon, kõlar).
--	--	--

6-7 aastase lapse eeldatavad tunnetus- ja õpioskused digipädevuse kontekstis

Õppekaviline eesmärk	Digitemaatikaga seotus	Näide
suudab oma emotsioone kirjeldada ning sobival viisil väljendada	Digisisu loomine: 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 lõikasisid. Abiks on peegel. Kordamööda pildistatakse ka lavastatud emotsioonid üles.
saab kuuldust aru, reageerib sellele vastavalt ning kasutab arutlevat dialoogi;	Info- ja andmekirjaoskus: Avab sobiva veebilehitseja ja otsingumootori. Valib koos täiskasvanuga sobivad võtmesõnad infootsinguks (nt enda nimi, oma küla või linn). Mõistab, et digisisus (nt multifilmid, videomängud, pildid, tehisarv 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?
suudab täita kahe- kolmeosalist igapäevast juhust või korraldust;	Digisisu loomine: Muudab ja täiendab enda loodud digisisu (nt pilti, fotot). Teab, et tema ise on oma loomingu autor. Digiturvalisus: Küsib abi, kui ekraanile ilmuvad teated jäävad arusaamatuks; 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.

esitab küsimusi, arutleb ja oskab oma mõtteid arusaadavalt väljendada	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..).
oskab esemeid ja nähtusi erinevate tunnuste alusel rühmitada	Digiturvalisus: 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.
saab aru lihtsamatest seostest, tajub esemeid, sündmusi ja nähtusi tervikuna	Digisisu loome: Teeb digiseadmega fotosid ja videoklippe.	Lapsed pildistavad sama puud eri aastaegadel (kevad, suvel, sügisel, talvel). Hiljem analüüsitakse koos, mis on pildidel muutunud. Lastele tähelepanu saab juhtida sellele, kas pildilt on tunda puukoore tekstuuri või lõhna ja kui suur puu tegelikult on.
kasutab õpitut erinevates olukordades ja probleeme lahendades	Probleemilahendus: 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.
kasutab sobivaid vahendeid ja võtteid probleemilahenduseks.	Digiturvalisus: 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.
--	--	--

Sotsiaalsed oskused

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

Eeldatavad arengutulemused vanuseti

Sotsiaalne ja enesekohane oskus	1,5-3	3-4	4-5	5-6	6-7
Suhtlemine	Algatab teiste laste ja täiskasvanutega suhtlust.	Suhtleb eakaaslastega ja tuttavate täiskasvanutega, algatab lihtsat vestlust.	Alustab vestlust, osaleb mängudes ja räägib oma mõtetest ning soovidest.	Vestleb vabalt, suhtleb ja tegutseb enamasti iseseisvalt.	Tunneb huvi teiste vastu, algatab tegevusi ja suhtlust ning loob ja hoiab sõprussuhteid.
Empaatia ja tunnete mõistmine		Märkab täiskasvanu suunamisel teise lapse tundeid, reageerib lihtsatele emotsioonidele (rõõm, kurbus)	Püüab teisi lohutada ja aidata, mõistab lihtsamaid emotsioone.	Hakkab mõistma teiste inimeste tundeid ja mõtteid ning arvestab nendega tegevustes	Mõistab teiste tundeid ja ka mitteverbaalseid väljendusi ning arvestab nendega käitumises ja vestluses. Mõistab, et inimesed võivad olla erinevad.
Koostöö ja suhted eakaaslastega	On huvitatud mängukaaslastest ja püüab nendega arvestada.	Osaleb täiskasvanuga ühistegevustes, tegutseb teistega pigem kõrvuti. Jagab mänguasju	Osaleb lühikest aega ühistegevustes, eelistab üht mängukaaslast. Teeb koostööd	Naudib rühma kuulumist, teeb eesmärgi nimel koostööd, jagab ja vahetab.	Oskab kaaslastega arvestada, teeb koostööd ning pakub ja küsib vajadusel abi.

		täiskasvanu julgustusel.	väikeses grupis.		
Sõprussuhted	Osaleb täiskasvanuga ühistegevustes, loob sõprussuhteid lastega, kellega on tihti koos.	Loob kontakte lastega, kellega sageli koos viibib.	Eelistab ühte kindlat mängukaaslast.	Kujunevad püsivamad sõprussuhted rühmas.	Loob ja hoiab sõprussuhteid, hoolib väiksematest.
Eneseteadlikkus ja eneseväljendus	Oskab ennast ja teisi väliste tunnuste kaudu kirjeldada.	Väljendab tugevaid emotsioone ja oma mina, enesekindlus on kõikuv.	Väljendab verbaalselt emotsioone, soove ja seisukohti.	Räägib oma tunnetest ja mõtetest, on tundlik teiste hinnangute suhtes.	Kontrollib oma emotsioone ja käitumist ning arvestab teistega. Osaleb ja teeb ettepanekuid otsustusprotsessides.
Iseseisvus ja vastutus	Jagab mõnikord asju ka teistega.	Tahab teha valikuid ja otsustada igapäevastes olukordades.	Tahab olla iseseisev, seab lihtsamaid eesmärgid.	Tegutseb enamasti iseseisvalt ja suudab osaliselt vastutada oma tegevuse eest.	Tegutseb iseseisvalt, räägib oma kavatsustest ja vastutab oma tegevuse eest. Suudab uuendada olukordades toime tulla vajadusel täiskasvanu juhiseid järgides.
Sobiv ja ebasobiv käitumine	Oskab väljendada oma vajadusi ja soove.	Mõistab lihtsate olukordade sobivust täiskasvanu abil.	Tunneb ära sobimatu käitumise, kui sellele viidatakse.	Õpib seostama oma käitumist tagajärgedega.	Teeb vahet hea ja halva vahel, valib sobiva käitumisviisi vastavalt olukorrale ning mõistab oma käitumise mõju.
Reeglid ja viisakus	Saab aru lihtsamatest rühma kokkulepetest.	Järgib lihtsaid kokkuleppeid ja rutiini täiskasvanu juhendamisel.	Arvestab reegleid autoriteedi juhitud mängudes ja tegevustes.	Aktsepteerib reegleid ja jälgib ka nende täitmist teiste poolt.	Järgib kokkulepituid reegleid ja üldtunnustatud käitumisnorme, arvestab teiste vajadustega.

3-5 aastase lapse eeldatavad sotsiaalsed oskused digipädevuse kontekstis

Õppekavaline eesmärk	Digitemaatikaga seotus	Näide
oskab ennast ja teisi väliste tunnuste kaudu kirjeldada	Digisisu arendus: Teeb kaamera foto 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.
On huvitatud mängukaaslastest ja püüab nendega arvestada;	Digisisu arendus: 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.
Osaleb täiskasvanuga ühistegevustes	Tervise ja heaolu kaitse: 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 ergonomiliselt õigesti (kehaasend), direktor ergonomiliselt 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, kae, 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.
Saab aru lihtsamatest rühma kokkulepetest	Digisisu arendus: 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!”.
Loob sõprussuhteid lastega, kellega on tihti koos	Autoriõigus ja litsentsid: 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 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.
Jagab mõnikord asju ka teistega	Koostöö digikeskkonnas: 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.
Algatab teiste laste ja täiskasvanutega suhtlust	Suhtlemine digitehnoloogia abil: Oskab öelda oma vanema/lähedase telefoninumbrit. 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.
Oskab väljendada oma vajadusi ja soove.	Tehniliste tõrgete lahendamine: Teab, et digiseadmeid on vaja laadida. 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 tuluke hakkab põlema) või tühi. Õpetaja juhendamisel ühendatakse juhe seadme külge ning pannakse pistikupessa. Koos ühendatakse seade vooluvõrgust välja, kui seadme aku on täis.

6-7 aastase lapse eeldatavad sotsiaalsed oskused digipädevuse kontekstis

Õppekavaline eesmärk	Digitemaatikaga seotus	Näide
tunneb huvi teiste vastu, oskab luua sõprussuhteid ja tahab ning julgeb suhelda	Digisisu arendus: Joonistab digiseadmes ja/või digiseadmega (nt joonistav robot, 3D pliiats) pilte. 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.
Püüab mõista teiste inimeste tundeid ning arvestada neid oma käitumises ja vestluses	Info- ja andmekirjaoskus: Avab sobiva veebilehitseja ja otsingumootori. 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.
Oskab kaaslastega arvestada ja teha koostööd ning osutab ja küsib vajadusel abi	Suhtlus- ja koostöö digikeskkonnas: Teeb digiseadet (sh robootika) kasutades või seda kaaslastega jagades koostööd, järgides kokkulepitud 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.
Teeb vahet sobiva ja ebasobiva käitumise vahel, valib sobiva käitumisviisi vastavalt olukorrale ning mõistab oma käitumise tagajärgi	Suhtlus ja koostöö digikeskkonnas: 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, 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.
Järgib kokkulepitud reegleid ja üldtunnustatud käitumisnorme	Digiturvalisus: 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 vanaelektronika kogumiskast. Mõni kast, kuhu lapsed saavad ise meisterdada sildid selle kohta, mida sinna kasti võib panna).
Mõistab, et inimesed võivad olla erinevad	Autoriõigus ja litsentsid: 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 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.
Osaleb ja teeb ettepanekuid otsustusprotsessides	Probleemilahendus: avab ja sulgeb sobiva rakenduse; kasutab erinevaid eakohaseid digiseadmeid (nt fotoaparaat, hariduslikud robotid); lülitab digiseadet (sh robootika) sisse ja välja ning kasutab graafilise kasutajaliidese ikoone (nt 'mäangi', 'paus', 'peata', 'edasi' nupud)	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.
Suudab uudsetes olukordades toime tulla vajadusel täiskasvanu juhiseid järgides.	Digisisu loomine: Teeb digiseadmega fotosid. Digiturvalisus: 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

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

Eeldatavad arengutulemused vanuseti

1,5-3	3-4	4-5	5-6	6-7
Tuleb toime vanematest eemal olekuga.	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.
Tuleb toime ühelt tegevuselt teisele üleminekuga.	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.
Suudab täiskasvanu toel lühikest aega soovitud edasi lükata ja oma käitumist pidurdada.	Järgib lihtsamaid juhiseid täiskasvanu suunamisel ja keskendub lühiajaliselt	Lahendab ülesandeid ja teeb koostööd kaaslastega, vajades täiskasvanu juhendamist.	Tegutseb iseseisvalt ja grupis eesmärgipäraselt, suutes keskenduda ja pingutada	Suudab pingutust nõudva tööülesande kallal iseseisvalt ja grupis

	alustatud tegevusele.		ülesannete täitmisel, vajadusel täiskasvanu toel.	sihipäraselt tegutseda.
Suudab täiskasvanu toel tulla toime tugevate tunnetega.	Saab aru lihtsamatest käitumisreeglitest ning püüab neid täiskasvanu toel igapäevategevustes järgida.	Oskab tuttavas keskkonnas sobivalt käituda ning teab, mida tohib, mida mitte.	Oskab avalikus ruumis (nt teater, kontsert, liiklus) sobivalt käituda ja lähtuda kokkulepitud reeglitest.	Oskab erinevates olukordades sobivalt käituda ning muudab oma käitumist vastavalt tagasisidele.
Saab suures osas hakkama igapäevase eneseteenindamisega.	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.
Paneb pärast tegevusi täiskasvanu juhendamisel asjad oma kohale.	Saab hakkama lihtsamate eneseteenindamiste 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.

3-5 aastase lapse eeldatavad eneseregulatsioonioskused digipädevuse kontekstis

Õppekaviline eesmärk	Digitemaatikaga seotus	Näide
tuleb toime vanematest eemalolekuga	Uuendused digilahenduste abil: Kasutab eneseväljenduseks etteantud digitehnoloogiaid	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.“
Tuleb toime ühelt tegevuselt teisele üleminekuga	Digiturvalisus: Tervise ja heaolu kaitse. 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?
Suudab lühikest aega soovitud edasi lükata ja oma käitumist pidurdada	Koostöö digikeskkonnas: 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.
Suudab täiskasvanu toel tulla toime tugevate tunnetega	Digiturvalisus: Tervise ja heaolu kaitse. 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.

Saab suures osas hakkama igapäevase eneseteenindamisega	Digiturvalisus: Kasutab digiseadmeid heaperemehelikult. Teatab täiskasvanule, kui digiseade ei ole töökorras või mõni selle detail on kaduma läinud.	Laps koristab enda järelt mängukoha, kui on lõpetanud mängu valguskuubikutega. Kuubikutel on rühma riulis kindel koht.
Paneb pärast tegevusi täiskasvanu juhendamisel asjad oma kohale	Digiturvalisus: Digiseadmete kaitse. Laps kasutab digiseadmeid (sh robotika) heaperemehelikult.	Laps paneb digiseadmed laadimisalusele tagasi, viib vahendi sinna, kuhu see kuulub (nt riulile, kappi).

6-7 aastase lapse eeldatavad eneseregulatsioonioskused digipädevuse kontekstis

Õppekavaline eesmärk	Digitemaatikaga seotus	Näide
suudab oma emotsioone kirjeldada ning sobival viisil väljendada	Digiturvalisus: Teab, et teiste pildistamiseks või filmimiseks tuleb luba küsida. 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?
kavandab, algatab ja korraldab mängu ja igapäevategevusi ning viib alustatud tegevused lõpuni	Probleemilahendus: 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). 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.
suudab pingutust nõudva tööülesande kallal iseseisvalt ja grupis sihipäraselt tegutseda	Info - ja andmekirjaoskus: Skaneerib teabe nutiseadmesse ruutkoodi abil. Probleemilahendus: Avab ja sulgeb sobiva rakenduse. 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 helikliip raamatu tutvustusega. Mis raamatuga tegu, kes on tegelased jne. Eelnevalt on lapsed ise need raamatututvustused audiofailina sisse lugenud (täiskasvanu juhendamisel).
oskab erinevates olukordades sobivalt käituda ning muudab oma käitumist vastavalt tagasisidele	Suhtlus ja koostöö digikeskkonnas: 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.
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.
saab hakkama eneseteenindamisega ja tal on kujunenud esmased tööharjumused	Digiturvalisus: 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.

ÕPIVALDKONNAD

Mina ja keskkond

Valdkond *Mina ja keskkond* toetab lapse terviklikku arengut, aidates tal mõista ennast, teisi inimesi ja ümbritsevat maailma. Varases eas omandatud oskused ja hoiakud selles valdkonnas kujundavad lapse väärtushinnanguid, suhtumist loodusesse ja suhteid teiste inimestega, pannes aluse edaspidises elus toimetulekuks. Läbi keskkonnateemade lõimuvad teised valdkonnad loomulikult igapäevastesse tegevustesse, toetades lapse terviklikku maailmapilti ja teadmiste seostamist.

Eeldatavad arengutulemused vanuseti

Alavaldkond	3-4	4-5	5-6	6-7
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 privaatsed ja kuuluvad ainult talle.	Kirjeldab kehaosi (sh erinevaid organeid) ja nende ülesandeid, kirjeldab poiste ja tüdrukute erinevusi, teab, millised kehaosad on privaatsed, ning oskab seista oma isiklike piiride eest.	Oskab nimetada kehaosade nimetusi, teab nende vajalikkust ja mille poolest erinevad privaatsed kehaosad teistest.
Kodu, pere, peretraditsioonid	Räägib, kellega ta koos elab ja oskab kirjeldada pereliikmeid.	Kirjeldab, mida talle meeldib oma perega teha, toob näiteid	Kirjeldab oma pere kombeid, erinevaid ruume kodus ja nende otstarvet.	Oskab kirjeldada oma kodu, perekonda ja

		kodust (nt kort ermaja, eramaja) ja kommetest.		peretraditsio one.
Ametid	Nimetab igapäevaelust tuttavaid 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 kultuuritradi tsioonid	Teab, et elab Eestis, kus räägitakse eesti keelt, tunneb ära Eesti lipu, rahvuslinnu ja -lille ning nimetab küsamise 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 kultuuritradit sioone ning olulisemaid kultuuritegel asi.
Erinevuste mõistmine	Märkab, et teised lapsed võivad käituda või välja näha erinevalt.	Toob võrdluses välja inimeste erinevusi (keel, toit, rietus) 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 kultuuritradit sioonid.
Turvalisus, abi kutsumine	Nimetab esemeid, mis võivad olla ohtlikud (nt nuga, käärid) ja räägib täiskasvan ule, kui kardab või on saanud haiget.	Nimetab ohtlikke esemeid ja tegevusi (nt terariistad, mä ngimine ohtlikes kohtades) ja teab, et abi saamiseks tuleb	Teab, kuidas turvaliselt käituda (nt ohtude ennetamine ja märkamise) ja kirjeldab, millal tuleb helistada hädaabinumbri ning millist infot helistades edastada.	Oskab ebameeldivat es või ebaturvaliste s olukordades turvaliselt käituda ning vajadusel abi kutsuda.

		pöörduda usaldusväärse täiskasvanu poole (nt politseinik, õpetaja), nimetab hädaabinumbrit 112.		
Tervis ja keskkond	Teab, et värske õhk, liikumine ja tervislik toit on kasulikud ja oskab neid oma enesetunde ja 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 (hammast e 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) täiskasvanu suunamisel ja vajadusel abiga.	Teab vajalikke hügieenitoiminguid ning teeb neid iseseisvalt täiskasvanu meeldetuletusel.	Selgitab hügieenitoimingute vajalikkust ja järgib igapäevaseid hügieeniharjumusi iseseisvalt.	Oskab selgitada, miks on oluline järgida igapäevaelus isikliku hügieeni põhimõtteid.
Inimese mõju	Hoiab täiskasvanu	Teab, miks on vaja loodust	Selgitab, millised tema teod võivad	Märkab ja kirjeldab

keskkonnale : loodushoid, säästev areng	juhendamisel lihtsate tegevuste kaudu keskkonda (nt sorteerib prügi).	hoida ja osaleb keskkonnasäästlikes tegevustes.	mõjutada keskkonda ja miks on oluline loodust hoida ning mis juhtub, kui seda mitte teha.	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 oht	Nimetab tegevusi, mis võivad olla	Oskab nimetada, mida tuleb teha ohutuse	Oskab kirjeldada võimalikke

	like olukordade üle looduskeskkonnas (nt ohud metsas, veekogudel).	ohtlikud nii loodus- kui tehiskeskkonnas (nt ujumine täiskasvanu järelevalveta, rattasõit kiivrita).	tagamiseks erinevates keskkondades.	ohte seoses keskkonnaga, erinevate tegevustega ja olukordadega.
Liiklus	Nimetab liiklusvahendeid ja tunneb ära tuttavaid liiklusmärke (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	Teab, et vägivald ja kiusamine on vale, ning oskab ennetada, märgata ja vajadusel abistada.	Oskab kirjeldada, miks vägivald ja kiusamine ei ole lubatud käitumine.

		kiusamiskäitumise.		
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 kodus ja lasteaias kasutatavaid digiseadmeid (nt arvuti, telefon) ja teab mõningaid ohtusid nende kasutamisel.	Arutleb täiskasvanu suunamisel digikäitumise reeglite üle (nt piiratud aeg ekraani vaatamiseks, võõrastele ei ütle oma nime).	Teab, kuidas digitehnoloogiat eesmärgipäraselt kasutada (nt õppimiseks, joonistamiseks), nimetab mõningaid ohte digikeskkonnas (nt isikliku info jagamine, tundmatute linkide avamine).	Teab digitehnoloogia ja interneti turvalise ja eesmärgipärase kasutamise 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 kokkulepitud reegleid.	Oskab digivahendeid eesmärgipäraselt, heaperemehe likult ja loovalt kasutada ning juhib lihtsamaid robotikaseadmeid.

Keel ja kõne

Lapse kõne areng on mitmetest osadest koosnev põhjalik protsess. See sisaldab endast nii keele kasutamist, suhtlemisoskuste kujunemist kui ka kirjaliku keele teket. Kõik see toimub tihedas koostöös lapse üldoskuste arenguga.

Eeldatavad arengutulemused vanuseti

	3-4	4-5	5-6	6-7
Kirjalik kõne	Tunneb täiskasvanu rõhutatud hääldamise järgi kuulmise teel ära hääliku häälikute reas, nimetab üksikuid tähti ja tunneb kirja pildi s 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 erinevat el 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 enamikku 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	Valdab suhtlemiseks piisavat sõnavara ja suudab vajadusel ise sõnu moodustada.

			tegevuste tähistamiseks (nt nuga õuna koorimiseks – õunanuga).	
Suhtlemine	Algatab ise aktiivselt suhtlust ning suhtleb meelsasti eakaaslastega koostegevuses.	Algatab ja jätkab täiskasvanuga dialoogi ka väljaspool situatsiooni, vahetab vesteldes muljeid oma kogemuste põhjal ning esitab küsimusi (nt Miks ta nii tegi? Kuidas teha?).	Püsib enda või teiste algatatud teemas, vajaduse korral kohaneb teemamuutustega.	Tuleb toime nii eakaaslaste kui ka 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 juhistele.	Saab täiskasvanu abiga aru kuuldest 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.

Eesti keelt teise keelena kõneleva lapse eeldatavad arengutulemused vanuseti

3-4	4-5	5-6	6-7
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 tuttavalt teemal ja igapäevasuhtluses kasutatavat eestikeelset kõnet.
Kordab järele lihtsamaid igapäevaelus kasutatavaid sõnu ja lausungeid (nt mängin palli, panen riidesse).	Kordab järele 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.
Proovib hääldada täiskasvanu abiga üksikuid lihtsamaid sõnu.	Hääldab täiskasvanu abiga lihtsamaid sõnu.	Kordab täiskasvanu juhendamisel võrdleva hääldamise abil ja vajadusel žesti või viipega toetatud	Suudab korrata võrdleva hääldamise abil ja vajadusel žesti või viipega

		lihtsamaid, erineva häälikupikkusega sõnu.	toetatud erineva häälikupikkusega sõnu.
Tunneb täiskasvanu rõhutatud hääldamise järgi kuulmise teel ära hääliku häälikute reas ja tutvub eesti tähtedega (nt klotsidel, õppemängudes, „rääkivatel 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 erinevate l 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 joonistähedega.
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.

Matemaatika

Lapsed õpivad läbi mänguliste ja kogemuslike tegevuste märkama hulki ja mustreid, võrdlema koguseid, tundma numbreid ja geomeetrilisi kujundeid ning orienteeruma ajas ja ruumis. Oluline on suunata lapsi kirjeldama ümbritsevat maailma matemaatiliste mõistete abil, järjestama ja rühmitama esemeid ning võrdlema neid erinevate tunnuste alusel.

Eeldatavad arengutulemused vanuseti

	3-4	4-5	5-6	6-7
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 <i>rohkem, vähem, võrdselt</i> .
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 arusaamist 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	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 jutukesti.

	ja püüab sellest aru saada.			
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 kasutusvõimalustega.	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, nöör vms).
Geomeetrilised	Eristab ringi, kolmnurka ja nelinurka	Nimetab ja leiab tasapinnalisi kujundeid (ring, kolmnurk,	Tutvub ruumiliste kujunditega	Tunneb ära ringi, kolmnurga,

kujundid ja mustrid	ning leiab kujunditega sarnaseid esemeid lähiümbruses t.	nelinurk), kirjeldab erinevate nelinurkade (ruudu ja ristküliku) sarnasusi ja erinevusi.	kera ja kuup ja märkab sarnasusi ja erinevusi tasapinnaliste kujunditega (ring, nelinurk).	ruudu, ristküliku, 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-kollane-roheline, jalajäljed lumel).	Märkab ümbritsevas keskkonnas mustreid, rütme ja kordusi, oskab neid loogiliselt jätkata ja luua.
Orienteerumine ajas	Kasutab täiskasvanu toel mõisteid: <i>täna, homme, eile</i> .	Kasutab tuttavates olukordades mõisteid: <i>täna, eile, homme, praegu, enne</i> .	Teab, kasutab ja eristab mõisteid: <i>eile, täna, homme, enne, praegu, varem – hiljem, noorem – vanem</i> .	Oskab kasutada õigesti mõisteid <i>eile, täna, homme, enne, praegu, varem – hiljem, noorem – vanem</i> .
Orienteerumine ajas Orienteerumine ruumis, õuealal ja paberil	Kordab täiskasvanu järgi nädalapäevade nimetusi ja leiab aastaegadele iseloomulikke tunnuseid (nt piltidel, vestluses vm).	Nimetab täiskasvanu toel ja kirjeldab erinevaid aastaagu, nädalapäevi õiges järjestuses ning tutvub kuude nimetustega.	Teab aastaegade ja nädalapäevade järjestust ning seostab kuid aastaegadega.	Oskab nimetada nädalapäevi, kuid, aastaagu õiges järjestuses.

	Kirjeldab aastaaga, millal on tema sünnipäev (nt kui lumi on maas; siis, kui puude lehed lähevad kollaseks).	Teab, millisel aastaajal 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.
	Märgab 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 kellaega täistundides.
	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.

Kunst

Kunst pakub lapsele võimaluse eneseväljenduseks, loovuse arendamiseks ja visuaalse maailma mõtestamiseks. Laps uurib ja katsetab kunsti kaudu erinevaid materjale, töövõtteid ja -vahendeid, omandades samal ajal tehnilisi oskusi. Kunstitegevustes arenevad lapse

peenmootorika, kujutlusvõime, loovus, tähelepanuvõime ja eneseväljendusoskus. Seega kunstitööd tehes õpib laps vaatlemist, kujutamist, kujundamist ning tehnilisi oskusi. Lisaks oskustele pööratakse tähelepanu laste loovuse arendamisele ning vesteldakse nendega kunstist ja kunstiteostest.

Eeldatavad arengutulemused vanuseti

3-4	4-5	5-6	6-7
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, nendevahelisi seoseid ja kujutab ümbritsevat 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 kunstitööst ja õpib väljendama oma arvamust kaaslaste kunstitööde kohta.	Kirjeldab oma töö protsessi, ning avaldab teiste tööde suhtes heatahtlikult arvamust.	Oskab esitleda oma kunstitööd ja arutleda kaaslaste kunstitööde üle.

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 või valib ise sobivad motiivid/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 kunstitööst.	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).

Muusika

Eelkoolieas toimub õppimine peamiselt mängides – lauldakse, tantsitakse, mängitakse rütmipillidel ja kuulatakse muusikat. Muusika kuulamise ja loomise kaudu areneb lapse kujutlusvõime, saab tuge mälu ja kujuneb muusikaline mõtlemine.

Eeldatavad arengutulemused vanuseti

	3-4	4-5	5-6	6-7
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,	Mängib rütmipille (nt kõlapulgad,	Mängib õpitud pillidel rütmisaated lasteriimidele ja -lauludele õige	Oskab mängida eakohastel pillidel õpitud lauludele,

	rütmimuna, kelluke) täiskasvanuga kaasa, eristades kiiret ja aeglast rütmi.	tamburiin, kuljused) muusika kuulamise, liikumise ja laulmise saateks.	hoiu ja mänguvõtetega, ansamblimängus osaledes alustab ja lõpetab koos teistega, mängib nendega ühes tempos.	riimidele ja instrumentaalpaladele lihtsaid kaasmänge üksi ja koos kaaslastega.
Muusikalis-rütmiline liikumine	Liigub koos täiskasvanuga, reageerides muusika eristuvatele vormiosadele (jooks, kõnd, seisak).	Juhindub muusika meeleolust ja rütmist ning püüab liikumisel nendega arvestada.	Arvestab liikumisel muusika meetrumiga, muudab liikumist muusikaosade ja muusikaliste väljendusvahendite vaheldumise põhjal (tempo, dünaamika, register).	Oskab liikuda vastavalt muusika rütmile ja meeleolule.
	Sooritab lihtsaid tantsuliigutusi (keerutus kohapeal, poolkük, 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 muusikalise rütmilise liikumise kaudu, kasutades liikumisel erinevaid liigutusi, tantsusamme, vahendeid.

Liikumine

Liikumine on lapse tegevuste ja mängude loomulik osa. Liikumine mõjutab lapse minapilti, toetab sotsiaalsuse ja mõtlemisprotsesside arengut. Liikumistegevuse lõimimine teiste õppe- ja kasvatustegevuse valdkondadega loob eeldused tähelepanuks tegevuse järgmistel etappidel.

Eeldatavad arengutulemused vanuseti

3-4	4-5	5-6	6-7
Suudab keskenduda tuttavale ja huvipakkuvale kehalisele tegevusele täiskasvanu suunamisel.	Suudab keskenduda ja sooritada uudseid 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 mängureeglites, 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 pingevalt, 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 kestmamaid tegevusi, painduvust, tasakaalu, kiirust ja	Oskab sooritada osavust, vastupidavust, painduvust, tasakaalu, kiirust ja jõudu arendavaid harjutusi ning tegevusi.

		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, tõukerattaga sõitmisel vm).	Suudab seista ühel jalal ja oskab sooritada lihtsaid tasakaaluasendeid; suudab kõndida kitsal rajal enesekindlalt ja sujuvalt. Suudab hoida tasakaalu vahendil liikudes (nt kelgul, suuskadel, tõuke- või jalgrattal).	Suudab säilitada tasakaalu paigal olles ja liikumisel.
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 korduvad mustrid, 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 aeglasemalt/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,	Kasutab erinevaid vahendeid (näiteks pallid,	Kasutab vahendeid iseseisvalt, mitmekesisemalt ja	Oskab kasutada liikumisel

kelgud jne) loovalt ja katsetades, mitte veel sihipäraselt.	rätikud, rõngad, suusad, kelgud jne) juba sihipärasemalt (nt viskab palli soovitud suunas, suudab rõngast keerutada).	loovalt (nt suudab visata palli sihtmärki, veeretada ja keerutada rõngast, kelgutada turvaliselt).	erinevaid vahendeid (näiteks pallid, linnid, 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 sihipärasemalt.	Mängib mängu, kus on rohkem reegleid ja koostööd (nt liikumis- ja sportlike elementidega mängud meeskondades).	Oskab mängida erinevaid liikumis- ja sportlike elementidega mängu.
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.

LAPSE ARENGU HINDAMISE JA TOETAMISE PÕHIMÕTTED, DOKUMENTEERIMINE NING MEETODID JA VAHENDID LAPSE ARENGU HINDAMISEKS, JÄLGIMISEKS JA ANALÜÜSIMISEKS

Taaramäe lasteaias on lapse arengu hindamine, toetamine järjepidev protsess. Osa igapäevasest õppe- ja kasvatustööst, mille eesmärk on mõista ja toetada iga lapse individuaalset arengut, märgata hariduslikke erivajadusi. Leida võimalusi nende toetamiseks koostöös lapsevanematega. Lapse arengut hinnatakse tema ealistest iseärasustest, võimetest, huvidest ja arengutempost lähtudes, võrreldes last tema varasema arenguga.

Lapse arengu hindamise aluseks on plaan lapse eeldatavate üldoskuste ning õppe- ja kasvatustegevuste valdkondade õpitulemustega. Lapse arengu jälgimiseks on loodud individuaalne arengu jälgimise kaart (IAJK) Eliis.eu süsteemi, mida täiendatakse igal õppeaastal. Arengukaardi täitmine toimub koostöös lapsevanema, õpetajate, tugimeeskonna ja õppejuhiga. Arengukaardi tulemuste põhjal pakutakse vähemalt kord aastas lapsevanematele võimalust perevestlusteks, milles sõlmitud kokkulepped dokumenteeritakse lapse arengukaarti. Õppeaasta alguses selgitab tugimeeskond välja lisatuge vajavad lapsed. Tugispetsialist teavitab lapsevanemat, kui laps osaleb tugispetsialisti poolt läbiviidavates tegevustes. Vajadusel koostatakse lapsele individuaalne arenduskava (IAK) või käitumise tugikava, mis keskendub lapse täiendavat tuge vajavatele valdkondadele. Arenduskava eestvedajad on rühmaõpetajad, koostavad ja rakendavad üheskoos lapsega tegelevad spetsialistid ning lapsevanemad. Erivajadustega lastele kohandatakse keskkond, õppevahendid, töö korraldus, mida täiendatakse ja kohandatakse vastavalt vajadusele kogu õppeaasta vältel.

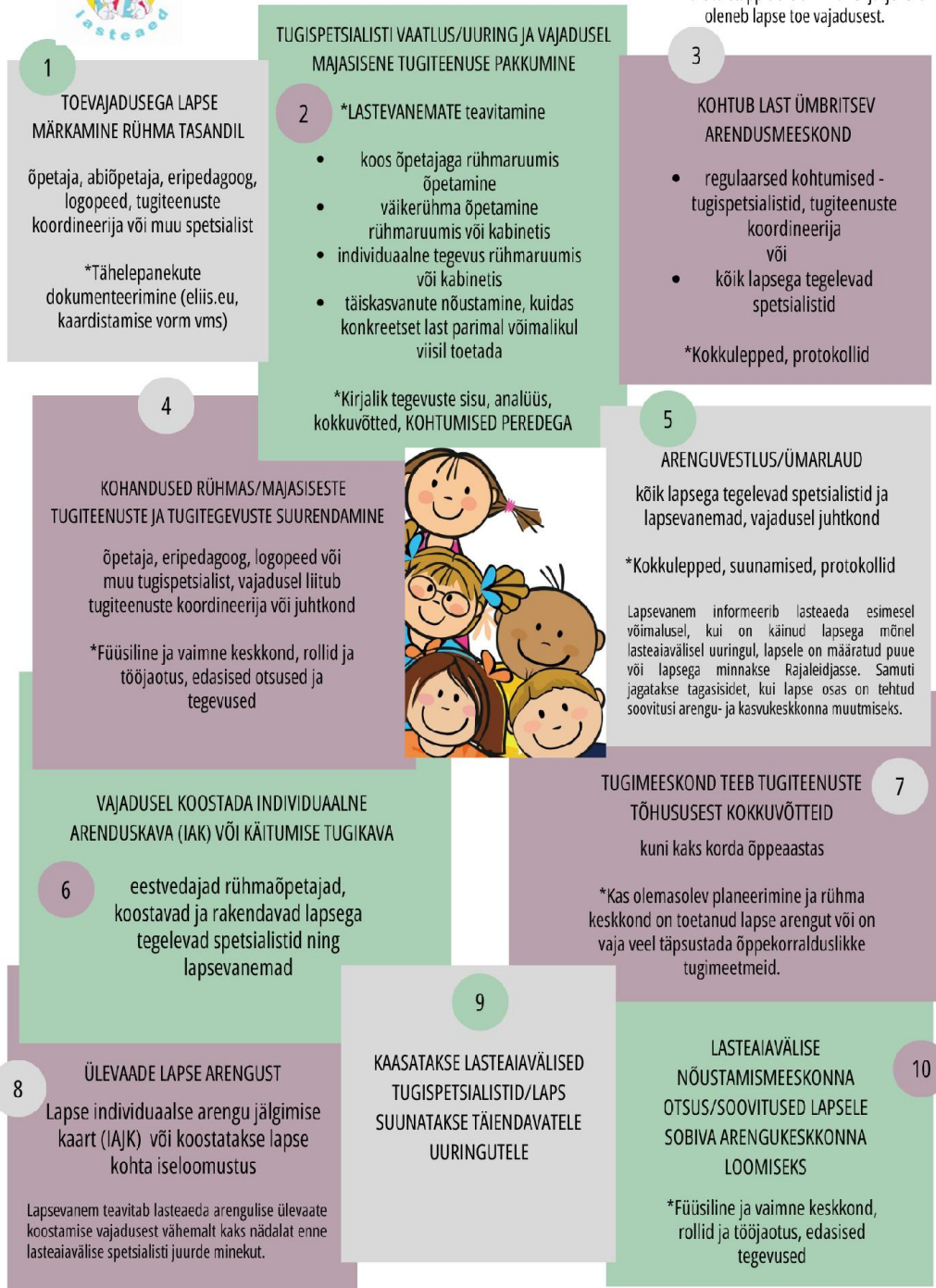
Kooliminevale lapsele koostatakse kevadel koolivalmiduskaart, mille koostamisel osalevad rühmaõpetajad, muusika- ja liikumisõpetaja, vajadusel tugimeeskond. Koolivalmiduskaardi kinnitavad Eliis.eu süsteemis lasteasutuse õppejuht või direktor, koostav rühmaõpetaja ja lapsevanem. Koolivalmiduse hindamise aluseks on eeldatavad üldoskused ning õppe- ja kasvatustegevuse valdkondade tulemused.

LAPSE TOETAMISE TUGIKETT



LAPSE TOETAMISE TUGIKETT

Erinevate etappide läbimine või järjekord oleneb lapse toe vajadusest.



VANEMATEGA TEHTAVA KOOSTÖÖ PÕHIMÕTTED JA KORRALDUS

Lapsevanematel ja lasteaia personalil on ühine vastutus lapse arengu toetamisel. Lasteaia ja lapsevanemate vaheline toimiv koostöö on oluline osa lapse toetamisel tema arenguteel, mis toetub avatud suhtlusele. Lasteaia personal tagab lapsevanema poolt jagatud info konfidentsiaalsuse. Lapsevanemal on võimalus tutvuda lasteaia õppekava, rühma aasta-, kuu või projektiplaanidega, teha ettepanekuid ja olla kaasatud rühma ning maja tegevustesse.

Toimiva koostöö loomine ja hoidmine.

Koostöö lapsevanemate, lasteaia töötajate ja laste vahel tugineb vastastikusele viisakusele ja lugupidavale suhtlusele. Räägime lapsevanematega läbi vastastikused soovid ja ootused, lepime kokku ja loome süsteemse infovahetuse. Oleme oma käitumisega lapsele eeskujuks, kaasame lapsevanemaid õppe- ja kasvatusprotsessi ning üritustesse, lastevanematele suunatud küsitlustest saadud tagasiside kaudu parandame lasteaia tegevust.

Avatud suhtlus ja infovahetus on tagatud järgmiste vahenditega:

igapäevane otsesuhtlus või Eliis.eu keskkond, telefoni teel, lasteaia koduleht, kirjalikud teated, lasteaia ruumides asuvad infotendid, perevestlused, koosolekud. Vähemalt kord aastas on lapsevanemal võimalus osaleda rühmakoosolekul, kus tutvustatakse rühma tegevuskava antud õppeaastaks ning planeeritakse ühist koostööd ja üritusi.

ÕPPEKAVA UUENDAMISE JA TÄIENDAMISE KORD

Taaramäe lasteaia õppekava uuendatakse ja täiendatakse vastavalt vajadusele vähemalt üks kord iga viie aasta järel. Uuenduse vajadus sõltub laste arengust, keskkonna muutustest, riiklikest ja kohaliku omavalitsuse regulatsioonidest või muudest alusharidust reguleerivatest teguritest. Lasteasutuse õppekava koostavad ja arendavad lasteasutuse pedagoogid ja õppejuht. Lasteaia õppekava kinnitab lasteasutuse direktor õpetajate ja hoolekogu arvamuse kuulamise järel.