

Majandusmängude ringi õppekava lasteaia vanematele rühmadele ning kooli nooremale- ja keskastmele.

ÜLDSÄTTED

MÄNGIDES TARGAKS HUVIKOOLI ÕPPEKAVA

1. Majandusmängude kooli Mängides Targaks (edaspidi: huvikooli) õppekava on dokument, mille alusel toimub õppetöö huvialakeskustes, koolides ja lasteaedades.
2. Õppekavas arvestame iga õppeastme, õpperühma ja huvikooli võimaluste omapära.
3. Õppekava määrab kindlaks õppe-eesmärgid, õppeaja, õppeainete loendi koos ajalise kestuse ja ainekavadega, õppeainete valiku võimalused ja tingimused ning nõuded õppeettappide ja huvikooli lõpetamise kohta.
4. Õppekava koosneb üldosast ja ainekavadest.

I ÜLDOSA

Õppe- ja kasvatustöö üldeesmärgid:

Huvikooli ülesandeks ja eesmärgiks on laste ja noorte majandusvõimete avastamine ja suunamine ning kavakindel arendamine.

Õppe- ja kasvatustöö huvikoolis peab aitama kujuneda isiksusel, kes:

- mõtleb loovalt;
- oskab oma tegevust eesmärgistada, kavandada ja hinnata
- suudab valida, otsustada ja vastutust kanda;
- on valmis koostööks;
- läbi mängulise tegevuse areneb majanduslik mõtlemine
- kes oskab kaitsta oma seiskohti, analüüsida oma tööd ja teha järeldusi.

II ÕPPEKAVA PÕHIMÕTTED

- Ainekava annab majanduslike oskuste arendamiseks suunad.
- Õppekorralduses ja õppesisu valikul arvestatakse vanuselisi, individuaalseid ja rahvuslikke iseärasusi.
- Lähtudes demokraatia põhimõtetest kujundavad koolielu reegleid õpilased, õpetajad ja lapsevanemad üheskoos. Õppetöö kavandamisel peetakse silmas igaühe võimekust, kus huvikooli ülesanne on suunata õpilast oma tegevust jälgima ja õppimist kavandama, analüüsima ning kujundama isikupärast väljendusstiili.

III ÕPPEPROTSESS

1. Õppimise käigus analüüsib ja hindab õppija õpitavat pidevalt ning edukus sõltub õppija oskusest õppida. Õpetaja on õpitegevuste kavandaja ja looja ning õppimistahtmise innustaja.
2. Hindamine on osa kooli õppeprotsessist. Õpilane peab teadma mida hinnatakse, milliseid hindamisvahendeid kasutatakse ja millised on hindamise kriteeriumid.
3. Hindamise põhieesmärgid on:
 - motiveerida õpilast sihikindlamalt mõtlema;
 - anda teavet õppimise käigust õpilasele, õpetajale, kooli juhtkonnale, lapsevanemale;
 - määratleda õpilaste individuaalsed õpitulemused.
4. Hindamine võib olla sõnaline või kirjalik (analüüs/hinnang);
 - protsessi hindamine (jooksva õppimise, vahetulemuste arvestamine);
 - arvestuslik hindamine võib olla nii koolisisene kui –väline konkurss;
 - kokkuvõttev hindamine on aluseks tunnistuste väljaandmisel ja kooliaasta lõpetamise kohta;
 - koolivälise arvestusliku hindamise üks vorme on üleriigilised, rahvusvahelised ja maakondade piires korraldatud konkursid;
 - konkursi puhul võib hindamisprotsessi kaasata huvikooli väliseid erialaste teadmistega isikuid;
5. Iga astme lõpetamisel antakse õpilasele vastava astme lõputunnistus

IV KOOLIASTMETE ÕPPEKORRALDUS

1. Õppeprotsessi kirjeldatakse astmeti:

Majandusmängude ring:

- eelkooli vanem aste, 5-6 aastased; (kuni 12 last rühmas)
- algkooli aste, 7-10 aastased; (kuni 20 last rühmas)
- põhikooli aste 11-15 aastased; (kuni 20 last rühmas)

2. Õppeaasta kestab 32 õppenädalat.

Eelkooli vanemas astmes ja algkooli astmes suunatakse õpilasi mänguliselt õppima ja äratatakse huvi majandusliku mõtlemise vastu.

Põhikoolis arendatakse kavakindlalt edasi läbi mänguliste tegevuste majanduslikku mõtlemist, meeskonna töö arendamist ja individuaalse töö oskust.

3. Õppekestus ja maht

- Eelkooli vanemale astemele kestab tund 45 min
- Algkooli astmele kestab tund 60 min
- Põhikooli astme kestab tund 60 min. Järjestiku kestab kaks tundi kokku 120 min.

V ÕPPEKAVA

1. Õppekava rakendamisel arvestatakse õpilase ealisi ja individuaalseid iseärasusi.

2. Õppekava arendustöö huvikoolis on pidev.

3. Õpetajad võtavad osa nii ainekavade väljatöötamisest kui ka huvikooli arengukava kujundamisest.

4. Huvikooli õppekavas on üldosa ja ainekavad. Huvikooli õppekava üldosas kajastuvad otsustused, mida huvikool on teinud oma eripära määratledes.

VI AINEKAVAD

Ainekavade koostamisel on aluseks kohaliku omavalitsuse huvialakooli üleriigiline õppekava, mille alusel on koostatud huvikooli võimalusi ja eripära arvestavad ainekavad koos tunnijaotusplaani ja soovituslike õppeülesannetega.

MÄNGIDES TARGAKS AINEKAVA

Eesmärk on anda lastele teadmisi meid ümbritsevast rahamaailmast läbi arendavate lauamängude.

1.1. ÕPETUSE EESMÄRGID

Lapsed õpivad läbi mängu aru saama meid ümbritsevast rahamaailmast. Saavad teada mis on tulud, kulud, varad, kohustused. Õpivad tegema koostööd ja seisma iseenda vajaduste eest. Õpivad suurelt unistama ja täide viima oma eesmärgi. Saame teada mis on passiivne tulu ja kuidas seda saada. Kooliaasta lõpuks valmib igal lapsel oma isiklik äriplaan mida võib ka soovil teostada.

1.2. EELKOOLI AINEKAVA (vanusele 5-6)

Õppe eesmärgid:

Arendad läbi mängulise tegevuse sotsiaalset suhtlemist, loogilist ja paindlikku mõtlemist, püsivust, omavaheolist koostööd, oskust suhelda ja erinevaid olukordi lahendada, veenmisoskust ja võimet ennast võõrasse rolli mõelda. Põhimängudeks on Monopol junior, Katan, Inkan Gold, Hotel, Farm jt.

Peamised õppeväärtused:

- oskus teha koostööd teistega
- oskus leida lahendusi
- veenmisoskuse arenemine
- iseenda eest seismise oskus
- oskus kuulata

Õpiväljundid:

- laps saab aru raha teenismise vajalikkusest;
- laps mõistab heategevuse vajalikkust;
- laps oskab koguda raha;
- laps tutvub selliste mõistetega nagu ost, müük, investeering, heategevust jne.
- Laps arendab oma matemaatilist ja loogilist mõtlemist

Kestus: 1 õppeaasta

Õppekeel: eesti

Õppetöö korraldus: 1 kord nädalas

Õppemaht: kuni 32 õppenädalat, 32 tundi

Õpingute alustamise tingimused: huvi ole

masolu, vajadusLõpetamise tingimused: puudumine tundidest

Hindamine:

- sõnaline (analüüs või suuline hinnang);
- protsessi hindamine (jooksva õppimise või vahetulemuste arvestamine).

Lõpetamisel antav dokument: huvikooli tunnistus

Eelkooli Majandusmängu ringide ainekava.

Õppeaasta jooksul käsitletavad teemad		Tundide arv
1	Mis on raha	4
2	Sina ja sinu raha	4
3	Kuidas ilma rahata toime tulla?	4
4	Bartertehing e. vahetuskaup	4
5	Kuluta mõistlikult	4
6	Heategevus	2
7	Säästude kogumine (Investeering)	3
8	Taskuraha	2
8	Raha tähtsus	4
9	Ostmine	2
10	Müümine	2
11	Kokku	32

1.3. ALGKOOLI ASTME AINEKAVA (vanusele 7-10.aastased)

Õppe eesmärgid

Õpilastes arendatakse ettevõtlikku ja keskkonda väärtustavat eluhoiakut, probleemide lahendamise ja uurimise oskust ning juhtimise ja meeskonnatöö oskusi, samuti finantskirjaoskust. Õppes pööratakse suurt tähelepanu õpimotivatsiooni arendamisele, seostades õpet igapäevaelu ja kohaliku ettevõtlusega. Põhimängudeks on: Monopoly, Cashflow Junior, Hotel, Katan, Inkan Gold, Scotland Yard Junior jt.

Peamised õppeväärtused:

- loogilise mõtlemise arendamine;
- probleemidele lahenduse leidmine;
- koostöö teistega;
- kuulamise oskuse arendamine;
- arusaamine majandamisest

Õpiväljundid:

- lap
- s saab aru meid ümbritsevast rahamaailmast; laps õpib tegema koostööd ja seisma iseenda vajaduste eest;
- laps saab teada mis on tulud, kulud, varad, kohustused;
- laps saab teada mis on passiivset tulu ja kuidas seeda saada;
- laps unistab suurelt ja täidame oma eesmärgi kaardi;

Õppe kestus: 1 õppeaasta

Õppekeel: eesti keel

Õppetöö korraldus: 1 kord nädalas

Õppemaht: 32 tundi

Õpingute alustamise tingimused: huvi olemasolu, vajadus

Lõpetamise tingimused: puudumine tundidest

Hindamine:

- sõnaline (analüüs või suuline hinnang);
- protsessi hindamine (jooksva õppimise või vahetulemuste arvestamine).

Lõpetamisel antav dokument: huvikooli tunnistus

Alklasside Majandusmängude ringi ainekava

1	Mis on raha.	2
2	Kuidas ilma rahata toime tulla?	2
3	Bartertehing e. vahetuskaup	2
4	Kuidas ma raha saan?	2
5	Kuidas ma teenin raha?	2
6	Kuidas raha koguda?	4
7	Heategevus.	2
8	Taskuraha.	2

Alklasside Majandusmängude ringi ainekava

9	Mis on minus peituv geenius/anne?	4
10	Kuidas ma saan oma andega raha teenida ja inimesi aidata?	2
11	Kas sõnadel on jõud?	2
12	Kuidas mõtlevad rikkad ja kuidas vaesed inimesed?	2
13	Kuidas saada poest asja mida väga tahad aga raha pole?	2
14	Mis on vahet unistusel ja eesmärgil?	2
15	Kokku	32

1.4. PÕHIKOOLI ASTME AINEKAVA (11.-15.aastased)

Õppe eesmärgid

Õpilastes arendatakse ettevõtlikku ja keskkonda väärtustavat eluhoiakut, probleemide lahendamise ja uurimise oskust ning juhtimise ja meeskonnatöö oskusi, samuti finantskirjaoskust. Õppes pööratakse suurt tähelepanu õpimotivatsiooni arendamisele, seostades õpet igapäevaelu ja kohaliku ettevõtlusega.

Õppes on olulisel kohal aktiivõppemeetodid nagu arutelud, juhtumianalüüsid, rollimängud, projektid ja õppekäigud, kohalike ettevõtete külastused, kohtumised ettevõtjatega, ettevõtlike lapsevanematega ja vabatahtlik tegevus kodukohas.

Põhimängudeks on Cashflow, Monopoly, Power Grid, Petersburg, Pandemic, Central Market, Scotland Yard jt.

Peamised õppeväärtused:

- loogilise mõtlemise arendamine;
- probleemidele lahenduse leidmine;
- koostöö teistega;
- kuulamise oskuse arendamine;
- arusaamine majandamisest
- ettevõtlikuse arendamine

Õpiväljundid:

- laps saab aru meid ümbritsevast rahamaailmast;
- laps õpib tegema koostööd ja seisma iseenda vajaduste eest;
- laps saab teada mis on tulud, kulud, varad, kohustused;
- laps saab teada mis on passiivset tulu ja kuidas seeda saada;
- laps unistab suurelt ja täidame oma eesmärgi kaardi;
- laps õpib täitma finantsaruannet;
- lapsel valmib oma isiklik äriplaani ja sellele ka reklaamplakat.

Õppe kestus: 1 õppeaasta

Õppekeel: eesti keel

Õppetöö korraldus: 1 kord nädalas

Õppemaht: 32 tundi

Õpingute alustamise tingimused: huvi olemasolu, vajadus

Lõpetamise tingimused: puudumine tundidest

Hindamine:

- sõnaline (analüüs või suuline hinnang);
- protsessi hindamine (jooksva õppimise või vahetulemuste arvestamine).

Lõpetamisel antav dokument: huvikooli tunnistus.

Põhikooli Majandusmängude ringi ainekava

1	Mis on raha.	1
2	Kuidas ma raha saan?	1
3	Kuidas ilma rahata toime tulla?	1
4	Bartertehing e.vahetuskaup	1
5	Kuidas ma teenin raha?	1
6	Kuidas raha koguda?	1
7	Mis on minus peituv geenius/anne?	1
8	Kuidas ma saan oma andega raha teenida ja inimesi aidata?	1
9	Kuidas mõtlevad rikkad ja kuidas vaesed inimesed?	1
10	Kuidas saada poest asja mida väga tahad aga raha pole?	1
11	Mis on vahet unistusel ja eesmärgil?	1
12	Eesmärgi kaardistamine.	1
13	Mis on finantssõnavara?	1
14	Finantsplaani koostamine.	1
15	Mis on tulu ja mis on kulu?	1
16	Mis on vahet aktiivsel ja passiivsel tulul?	1
17	Mis on hea laen ja mis on halb laen?	1
18	Mis on varad, mis on kohustused?	1
19	Mis on kapitali kasv, mis on rahavoog?	1
20	Õpilaste töötamine ja seadusandlus	1
21	Maksud (tulumaks, sotsiaalkindlustus, töötuskindlustus)	1
22	Kes on ettevõtja? Vajalikud oskused ja teadmised.	1
23	Kuidas alustada oma ettevõttega?	1
24	Ettevõtluse alustalad: eraomand, turg, konkurents ja ettevõtlikkus.	1
25	Mis on stardikapital?	1
26	Mis on toode, mis teenus?	1
27	Müümine ja ostmine. Müügihind, Reklaami tähtsus ettevõtjale ja tarbijale.	1
28	Kas sõnadel on jõud (ärieetika)?	1
29	Konkurents, selle roll ettevõtjale ja tarbijale.	1
30	Äriplaani koostamine	1
31	Äriplaanile reklaamplakati tegemine.	1
32	Äriplaani esitlemine.	1
	KOKKU	32

