

Haridusprogrammi „Ettevõtlik kool“ üle-eestilise võrgustiku edulugude konkurs
2017



MAAKOND	Pärnumaa
ÕPPEASUTUS	Nimi: Pärnu Rääma Põhikool Koduleht: www.raama.ee
EDULOO ESITAJA	Nimi: Marika Kruk Amet: õppealajuhataja E-post: marika@raama.ee
EDULOO EESTVEDAJA(d)	Nimi: Kadri Killing Amet: õpetaja/8.c klassi juhataja E-post: kadrik@raama.ee
KLASS/VANUSERÜHM	8. c klass, III kooliaste
TEGEVUSE ALGUS- JA LÕPPKUUPÄEV	Kevadine koolivaheaeg, 15.04.2017-23.04.2017.
EDULOO PEALKIRI	Liikumismängud kooli õuealal.
TEGEVUSE EESMÄRGID JA SEOS ÕPPETÖÖGA	8. c klassi õpilased tulid omavahel arutades järeldusele, et nende koolikaaslastel on kevadel ja sügisel vahetundide ajal õues mängimiseks vähe võimalusi. Püstitati eesmärk: luua kooli õuealale liikumismängud, mis võimaldaksid Rääma kooli õpilastel viibida rohkem värskes õhus. Õpilased leidsid, et mängides ja liikudes, oleksid õpilased ka vähem telefonides. Tuldi järeldusele, et läbi mängude saab kaasa aidata kaasõpilaste füüsilisele arengule. Antud ettevõtmine aitas kaasa noorte ettevõtlikkuse arendamisele. Õpilaste ettevõtmine oli seotud kooli õppekava läbivate teemadega matemaatikas, emakeeles, arvutiõpetuses, kunstõpetuses ning tööõpetuses.
TEGEVUSE LÜHIKOKKUVÕTE max 1000 tähemärki koos tühikutega	Töö koosnes õpilastel järgmistest etappidest <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mängude välja valimine ▪ Info otsimine ▪ Info salvestamine ja jagamine ▪ Kavandi joonestamine ▪ Teoreetilise osa analüüsimine ▪ Mängule koha leidmine kooli õuealal ▪ Kriidiga esialgse plaani joonistamine asfaldile ▪ Värvidega joonistamine Valiti välja 4 õuemängu <ol style="list-style-type: none"> 1. Bowling (ka veeremismäng) on mäng, milles veeretatakse kuule mööda siledat rada ning mängu eesmärgiks on võimalikult palju kurikaid maha ajada. Eestis on moodustatud Eesti Veeremismängude Liit ning meistreid selgitatakse kahes mänguliigas: Bowlingus (kümne kurikaga) ja sportkeeglis (üheksa kurikaga). 2. Hobuseraud Joonistati suuendatult hobuseraua kuju mis jagati künesse ossa. Iga mängija peab viskama ühte kasti palli ning astuma



	<p>seejärel ühe jalaga selle kasti sisse. Järgmiseks viskab ta teise kasti palli ning hüppab ühe jalaga teise kasti jne, kuni terve hobuseraud on läbi hüpatud. Samas ei tohi mängija ise joontele astuda ega ka palli joontele visata. Kui kõik on sooritatud korrektselt saab mängija endale „maja“, kuhu ta kahe jalaga saab sisse astuda, samuti teevad ka järgmised mängijad. Kui mängija astus joonele või viskas joonele oma palli, katkestab ta mängu ning alustab järjekorras viimasena uuesti.</p> <p>3. Hüppekeks Joonistati ruutudest koosnev kolmeharuline hüppekeks. Hüppekeks on ka rahvusvaheliselt väga levinud mäng. Seda mängitakse maapinnale joonistatud kastides (ruutudest või ristkülikutest) koosneval mänguplatsil. Ruudustik läbitakse hüpates järjestikku. Mäng koosneb hüppevoorudest ehk klassidest. Igas klassis on oma hüppamisviis ning sellega kaasnev tegevus (hüpatakse vaheldumisi parema ja vasema jalaga, paremal jalal, vasemal jalal, koosjalul, ristijalu jne).</p> <p>4. Twister Mänguväljakule joonistati 24 ringi, millest 6 on punased, 6 on kollased, 6 rohelised ning 6 sinised. Vajalik on ka noolega kell ehk pööririk. Mängu pööririk näitab, millisele värvile tuleb mängijal asetada oma vasak või parem käsi ja jalg.</p>
KOOSTÖÖPARTNERID	Lapsevanemad, õpilased, klassijuhataja, kooli majandusala juhataja.
TEGEVUSES OSALENUD ÕPILASTE ROLLID	Infot erinevate mängude kohta otsisid kõik 8. c klassi õpilased. Arutati, uuriti ja analüüsti klassis, milleiseid mängu võiks tahta Rääma kooli õpilased õues mängida. Moodustati grupid ning mängud joonistati asfaldile.
TEGEVUSE TULEMUSED JA MÕJU	8. c klassi õpilased said läbi sellise ettevõtmise ellu viia nende poolt algatatud idee. Kuna kaastud olid ka lapsevanemad, õpilaste erinevad gupid, klassijuhataja ja kooli majandusala juhataja, õpiti tegema koostööd, kus kõik pidid oskama üksteisega arvestada. Koostöine tegevus aitas õpilastes kujundada ettevõtlikku hoiakut ning nad olid eeskujuks teistele kooli õpilastele. Õpilaste poolt algatatud ja teostatud ettevõtmine aitas kaasa kooli territooriumi õpilastesõbralikumaks kujunemiseks. Õpilased said kogemusi kuidas erinevates õppeainetes õpitud saab kasutada ja rakedada päriselus.
SOOVITUSED	Jätkata kooli õueala täiendamist erinevate liikumismängudega. Selleks peab edasi uurima, milliseid sobilikke õuemänge oleks võimalik Rääma kooli õuealal kõigil kooliastme õpilastel mängida.
Viited illustreerivale materjalile	www.raama.ee Rääma kooli uudised.

Mina, Marika Kruk, nõustun antud eduloo ja kaasa saadetud lisamaterjali avaldamisega „Ettevõtliku kooli“ koduleheküljel www.evkkool.ee ja teistes kommunikatsioonikanalites.

Täidetud vorm saata meiliaadressile ettevotlikkool@gmail.com . Kirja pealkirjaks lisada **MAAKOND: ÕPPEASUTUSE NIMI. Edulugu loetakse saadetuks, kui saate vastavasisulise vastuskirja.**