

TFK ainekava põhikoolile	Ainevaldkond: Sotsiaalsained	Õppeaine: Ajalugu
Kooliaste: II	Klass: 6.klass	Tundide arv: 70
Õppeaine kirjeldus:		
<p>Ajaloo algõpetuse peamine eesmärk on huvi äratamine ajaloo vastu ning ajaloo õppeks tarvilike teadmiste ja oskuste kujundamine. Soovitatav on kasutada mängulist, aktiivse tegevuse kesket, arutelu- ja lugudepõhist käsitlust. Õppetöös kasutatakse erinevaid ajalooallikaid ning minevikust jutustavaid pilte, lugusid, filme jne. Õpilased tutvuvad ajaloo põhimõistetega ning kujundatakse ja arendatakse mitmesuguseid oskuseid: ajas orienteerumine, oskus töötada erinevate ajalooallikatega, funktsionaalne kirjaoskus, küsimuste esitamine ning neile vastamine, informatsiooni hankimine ja selle usaldusvääruse hindamine, koostööoskus ja loovus, kasutatakse ajalooalast sõnavara.</p>		
Kooliastme teadmised, oskused ja hoiakud:		
<ol style="list-style-type: none"> 1) oskus orienteeruda ajas ning analüüsida ajaloolise keskkonna kujunemist; 2) ajaloo mõistete tundmine ja kontekstis kasutamise oskus; 3) ajaloo kohta küsimuste esitamise ning neile vastamise oskus; 4) funktsionaalne kirjaoskus, kriitilise mõtlemine oskus, arutlus oskus, järelduste tegemise ja seoste loomise ning oma seisukoha kujundamise ja põhjendamise oskus; 5) empaatia, oskus asetada end kellegi teise olukorda ajastut arvestades; koostöö- ja konfliktilahendusoskus; 6) allikaanalüüs ja ajaloo kaardiga töötamise oskus, erinevatest teabeallikatest info leidmise, kasutamise ja hindamise oskus, suulise ja kirjaliku eneseväljenduse ning IT-vahendite kasutamise oskus. 		
TEEMA 1: Muinasaeg (muinasaeg Eestis)		
Õpitulemused:	Õppesisu:	
<p>Muinasaeg</p> <ul style="list-style-type: none"> • teab, et ajaloo periodiseerimine on kokkuleppeline, nimetab ajalooperioode ja sündmusi, mis on aluseks ajaloo periodiseerimisele, põhjendab oma valikut • kasutab ajaarvamisega seotud mõisteid asjakohaselt • toob näiteid, kuidas ühiskonna ja elukeskkonna areng mõjutavad inimeste igapäevaelu 	<p>Muinasajal hakkasid inimesed üle minema toidu korjamisest ja jahipidamisest põllumajandusele. See oli niivõrd oluline muutus, et seda nimetatakse põllumajanduslikuks revolutsiooniks.</p> <p>See võimaldas saaki suurendada ja tekkisid püüasulad, mis viis tsivilisatsioonide tekkimiseni. Muinasajal tehti suuri edusamme tööriistade ja tehnoloogia valdkonnas. Näiteks võeti kasutusele metallid. Muinasaegne ühiskond oli sõltuv looduslikest ressurssidest ning inimesed pidid neid ressursse hoolikalt kasutama ja jälgima, et neid ei ammendataks.</p> <ul style="list-style-type: none"> • nimetab muinasaja perioode ja toob näiteid erinevate perioodidele iseloomulikest tunnustest, avastustest ja leiutistest 	

<ul style="list-style-type: none"> • kasutab narratiivi loomisel ajaloomõisteid asjakohases kontekstis 	<ul style="list-style-type: none"> • kirjeldab muinasaja inimese eluviisi ja tegevusalasid • seletab ja kasutab mõisteid kontekstis
<p>Muinasaeg Eestis</p> <ul style="list-style-type: none"> • teab mõnda inimeste ajaloolist asulat, kirjeldab selle tekkimise ja kujunemise põhjusti • teab ja esitleb lugusid oma kodukoha minevikust 	<p>Muinasaja käsitlemisel kinnistatakse õpilase oskust orienteeruda ajas, tunda ja kasutada kontekstis ajaloomõisteid, näha põhjuse-tagajärje seoseid, arendada erinevaid õpioskusi (nt analüüsi- ja otsustusoskusi) jne. Eesti ning kitsamalt kodukoha ajalooga tutvumine loob käsitlevate teemade ja paikadega isikliku seose.</p> <ul style="list-style-type: none"> • kirjeldab muinasaja inimese eluviisi ja tegevusalasid Eestis • teab esimesi asulaid: Pulli ja Kunda Lammasmägi • teab mõnda kodukohas asuvat muistist või kodukoha inimasustuse tekkelugu
<p>Põhimõisted:</p>	
<p>esiaeg ehk muinasaeg, vanaaeg, keskaeg, uusaeg, lähiajalugu, eKr, pKr, sajand, aastatuhat, kümnend, araabia number, Rooma number, ajalooallikad, arheoloogia, inimese kujunemine, kivieaeg, pronksiaeg, rauaaeg, sugukond, küttimine, korilus, Pulli, Kunda Lammasmägi, alepõld, kindlustatud asula, kalmed</p>	
<p>Õpistrateegiad:</p>	
<p>Kontuurkaart, mõistekaart, töö allikmaterjaliga, esitus; koostab digivahendite abil ajajoone: https://www.timetoast.com/timelines/dipity-online-timeline; ajalooallikate liigitamine, nt õigesse lahtrisse kas sedelitena või digitaalse harjutusena.</p>	
<p>Seos lõiminguplaanidega (pealkiri ja hüpelink)</p>	<p>Praktilised tööd:</p>
	<ol style="list-style-type: none"> 1. joonistab ajajoone, kannab sellele aastaarvud. Arvutab, palju aega on mingist sündmusest möödunud. Määrab sajandi ja aastatuhande Rooma ja araabia numbrite kasutades. 2. Joonistab oma elu ajatelje ning kirjutab iga eluaasta kõrvale need sündmused, mida peab oma elus tähtsaks. Leiab kõrvale sündmuse Eesti või maailma ajaloost.

	3. Järjestab ajaloo perioode, paigutab sündmused õigesse ajaloo perioodi.
TEEMA 2: Vanad Idamaad	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<ul style="list-style-type: none"> toob näiteid inimtegevuse ja looduskeskkonna vastastikusest mõjust minevikus nimetab teaduse ja tehnika arengut mõjutanud tähtsamaid avastusi ja leiutisi ning selgitab nende tähtsust 	<p>Esimesed suured riigid tekkisid sooja kliimaga aladel üleujutavate jõgede orgudes, kus liikumine toimus peamiselt veeteede kaudu. Tänu üleujutustele oli muld viljakas ja sai tegeleda viljakasvatusega. Tekkis tööjaotus ning võrdsete inimeste kogukonnast eraldusid ajapikku teised ühiskonnakihid. Rahvaarvu kasvades oli vaja viljakat maad juurde saada. Selliste suurte tööde korraldamiseks – niisutuskanalite kaevamine, tammide ehitamine, ühiselt maa kaitsmine vaenlase eest – tekkisidki esimesed riigid ja võeti kasutusele kiri. Õpilasel kujuneb oskus orienteeruda ajaloolises ajas, oskus leida, analüüsida ning mõista seoseid ning mõtestada ajaloolise keskkonna kujunemist, nt miks kujunesid tsivilisatsioonid just suurte jõgede ääres või miks võeti kasutusele kiri. Kujuneb oskus töötada ajaloo kaardiga ning täita kontuurkaarti.</p> <ul style="list-style-type: none"> selgitab, miks, kus ja millal tekkisid vanaaja kõrgkultuurid oskab näidata kaardil Egiptust, Mesopotaamiat, Vana Indiat ja Vana Hiinat
<p>Mesopotaamia</p> <ul style="list-style-type: none"> toob näiteid, kuidas ühiskonna ja elukeskkonna areng mõjutavad inimeste igapäeva elu nimetab ajaloolisi isikuid ja põhjendab nende olulisust kultuuriloos 	<ul style="list-style-type: none"> teab, milline oli Mesopotaamia riiklik korraldus teab, kes oli Hammurapi mõistab Mesopotaamia kultuuripärandi tähtsust inimeskonna ajaloos ning oskab tuua näiteid
<p>Egiptus</p> <ul style="list-style-type: none"> nimetab teaduse ja tehnika arengut mõjutanud tähtsamaid avastusi ja leiutisi ning selgitab nende tähtsust nimetab ajaloolisi isikuid ja põhjendab nende olulisust kultuuriloos kasutab narratiivi loomisel ajaloomõisteid asjakohases kontekstis 	<ul style="list-style-type: none"> teab, milline oli Egiptuse riiklik korraldus ning kes olid Thutmosis III, Ramses II, Tutankhamon kirjeldab vanaaja elulaadi ja religiooni Egiptuse näitel tunneb Egiptuse kultuuri- ja teadussaavutusi meditsiinis, matemaatikas, astronoomias

	<ul style="list-style-type: none"> toob näiteid kujutavast kunstist, teab mõnda Egiptuse püramiide
Vahemere idaranniku kõrgkultuurid: Foiniikia, Iisraeli ja Juuda riik <ul style="list-style-type: none"> toob näiteid sündmustest ja protsessidest maailma ajaloos 	<ul style="list-style-type: none"> teab, et foiniiklased head meresõitjad, võtsid kasutusele tähestiku teab, et Iisraelis tekkis monoteistlik religioon teab, mis on Vana Testament
Põhimõisted:	
tsivilisatsioon ehk kõrgkultuur, Egiptus ja Niilus, Mesopotaamia - Eufrat ja Tigris, Hiina - Huanghe ja Jangtse, India - Indus ja Ganges, Sumerid, linnriik, Babüloonia, Hammurapi, seaduste kogud, kiilkiri, savitahvel, tsikuraat, Ištar, Marduk, potikeder ja ratas, Gilgameš, vaarao, preestrid, templid, ametnikud, orjad, hieroglüüfid, papüürus, palsameerimine, muumia, sarkofaag, püramiidid, kalender, aritmeetika ja geomeetria, tähestik, meresõitjad, Kartaago, ainujumala usk, Jahve, Mooses, Vana Testament, kümme käsku	
Õpistrateegiad:	
Töö kaardiga; töö allikatega; lünktekst; ristsõna; esitlused; Meenutamine, võrdlemine	
Seos lõiminguplaanidega (pealkiri ja hüperlink)	Praktilised tööd:
Lõiminguprojekt "Ökosüsteemid"	<ol style="list-style-type: none"> Töö kaardiga: esimeste tsivilisatsioonide paiknemine jõgede ääres Definitsioonikaardi koostamine mõiste TSIVILISATSIOON kohta (tunnused, näited, oma definitsiooni koostamine) Plakat
TEEMA 3: Vana-India ja Vana-Hiina	
Õpitulemused:	Õppesisu:
Vana-India ja Vana-Hiina <ul style="list-style-type: none"> Nimetab teaduse ja tehnika arengut mõjutanud tähtsamaid avastusi ja leiutisi ning selgitab nende tähtsust Teab, et inimeste arusaam maailmast sõltub ajaloolisest kontekstist ja inimese sotsiaalsest rollist ühiskonnas. 	Vana-India ja Vana-Hiina kuuluvad maailma vanimate kõrgkultuuride hulka. Sealt on pärit mitmed teadmised ja leiutised, mida igapäevaelus kasutame. Tänapäeva Hiina Rahvavabariik ja India Vabariik on maailma suurima rahvaarvuga riigid ning avaldavad olulist mõju maailma majandusele ja poliitikale. Hiina ja India ajaloo, kultuuri ning religiooni tundmine aitab kaasa avara silmaringiga tolerantse maailmakodaniku kujunemisele, kes väärtustab kultuurilist mitmekesisust. <ul style="list-style-type: none"> teab, et Vana-India ja Hiina kõrgkultuurid tekkisid suurte jõgede äärde teab, mis on kastisüsteem

	<ul style="list-style-type: none"> • toob näiteid India ja Hiina avastustest ja leiutistest • mõistab, et erinevates piirkondades on erinevad usulised tõekspidamised ja väärtussüsteemid, mida ei ole õige hinnata tänapäeva kontekstis
Põhimõisted:	
India ja Indus, Ganges, kastisüsteem, usulised tõekspidamised, budism, kunst, kirjandus, arvutussüsteem, male, Hiina ja Huang He, Jangtse, keisriigi algus, Hiina müür, Suur Siiditee, kompass, paber, Konfutsius	
Õpistrateegiad:	
Töö kaardiga; töö allikatega; lünktekst; ristsõna; esitlused; meenutamine, võrdlemine.	
Seos lõiminguplaanidega (pealkiri ja hüperlink)	Praktilised tööd:
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muistne Hiina https://learningapps.org/4910458 2. Muistne India https://learningapps.org/4914218
TEEMA 4: Vana-Kreeka ja Vana-Rooma	
Õpitulemused:	Õppesisu:
<p>Kreeta-Mükeene kultuur</p> <ul style="list-style-type: none"> • kasutab narratiivi loomisel ajaloomõisteid asjakohases kontekstis • toob näiteid sündmustest ja protsessides maailma ajaloos 	<p>Antiikaja ajaloo õppimise kaudu kujundame kultuuriteadlikku inimest, kes tajub kultuuri rolli inimeste mõtte- ja käitumistaadi mõjutajana ning selle muutumist ajaloo jooksul. See võimaldab näha paralleele mineviku ja tänapäeva vahel ning analüüsida põhjuse-tagajärg seoseid. Antiikajaloo kaudu puutub õpilane kokku uute mõistetega, mille tundmine ja kontekstis kasutamine laiendab õpilase oskussõnavara. Sõnavara rikkus on omakorda mõtlemise alus. Töötamine erinevate allikate ja kaartidega võimaldab arendada õpilase funktsionaalset kirjaoskust, oskust teha järeldusi, luua seoseid ning kriitiliselt hinnata erinevate allikate usaldusvärsust.</p> <ul style="list-style-type: none"> • oskab näidata kaardil: Kreeka, Kreet, Balkani poolsaar, Ateena, Sparta • teab, et Vana-Kreeka tsivilisatsioon sai alguse Kreet-Mükeene kultuurist
Kreeka linnriigid	

<ul style="list-style-type: none"> ● teab näiteid erinevatest ühiskonnaelu vormidest antiikajal ja kirjeldab nende erisusi ● kirjeldab joonise abil ajaloolist asulat ● toob näiteid ajaloomälestistest ja selgitab, miks need on kultuuriloos olulised 	<ul style="list-style-type: none"> ● kirjeldab Vana-Kreeka ühiskonnakorraldust ja eluolu Ateena ja Sparta näitel, võrdleb neid kirjelduse põhjal ● seletab ja kasutab järgmisi mõisteid: polis, rahvakoosolek, akropol, agora, türann, aristokraatia, demokraatia, kodanik, ori
<p>Vana-Kreeka kultuur ja teadus</p> <ul style="list-style-type: none"> ● nimetab ajaloolisi isikuid ja põhjendab nende olulisust kultuuriloos ● teab, et inimeste arusaam maailmast sõltub ajaloolisest kontekstist ● iseloomustab erinevate allikatüüpide eripära, hinnates nende usaldusvärsust 	<ul style="list-style-type: none"> ● toob näiteid Vana-Kreeka kultuuri- ja teadussaavutustest ● oskab nimetada tähtsamaid kreeka mõtlejaid ● jutustab olümpiamängudest ja kreeka kunstist ● püüab vaadelda maailma minevikus elanud inimeste pilgu läbi ning mõistab Vana-Kreeka kultuuri mõju Euroopa ajaloole
<p>Hellenism</p> <ul style="list-style-type: none"> ● nimetab ajaloolisi isikuid ja põhjendab nende olulisust kultuuriloos ● toob näiteid sündmustest ja protsessidest maailma ajaloos ● teab näiteid erinevatest ühiskonnaelu vormidest antiikajal ja kirjeldab nende erisusi <p>Vana-Rooma</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● teab, kes oli Aleksander Suur ja kirjeldab tema vallutuste tagajärgi ● selgitab, mis on hellenism ning toob näiteid hellenismiaja kultuuri- ja teadussaavutustest
<p>Rooma riigi tekkimine</p> <ul style="list-style-type: none"> ● toob näiteid sündmustest ja protsessides maailma ajaloos ● nimetab ajaloolisi isikuid ja põhjendab nende olulisust kultuuriloos ● kasutab narratiivi loomisel ajaloomõisteid asjakohases kontekstis ● paigutab ajatelejele ajaloosündmusi, kasutades õigesti ajaühikuid, lahendab ajateleje abil ülesandeid 	<ul style="list-style-type: none"> ● näitab kaardil: Apenniini poolsaar, Vahemeri, Rooma linn, Tiberi jõgi, Alpi mäestik ● teab Rooma riigi tekkelugu ning teab, kes oli Romulus ja miks on ta oluline Rooma kultuuriloos ● paigutab ajatelejele Rooma linna asutamise aasta ● selgitab ja kasutab kontekstis järgmisi mõisteid: Kapitoorium, foorum, ladina keel

<p>Rooma vabariik</p> <ul style="list-style-type: none"> ● kirjeldab ajaloosündmuse näitel põhjuse ja tagajärje seost ● nimetab ajaloolisi isikuid ja põhjendab nende olulisust 	<ul style="list-style-type: none"> ● selgitab Rooma vabariigi riigikorda ● kirjeldab ja näitab kaardi abil Rooma riigi laienemist ● teab, kuidas said roomlased Vahemere maade valitsejateks ● seletab, miks ja kuidas lõppes vabariigi ajajärk ● teab, kes oli Caesar ja ja põhjendab tema olulisust
<p>Eluolu Vanas-Roomas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● teab, et inimeste arusaam maailmast sõltub ajaloolisest kontekstist ja inimese sotsiaalsest rollist ühiskonnas ● toob näiteid, kuidas ühiskonna ja elukeskkonna areng mõjutavad inimeste igapäevaelu ● kasutab narratiivi loomisel ajaloomõisteid asjakohases kontekstis 	<ul style="list-style-type: none"> ● kirjeldab eluolu Rooma riigis ● teab mõisteid: patriitsid, plebeid, rahvatribuun, gladiaator ja kasutab neid õiges kontekstis
<p>Kultuur ja religioon Vanas-Roomas</p> <ul style="list-style-type: none"> ● teab, et inimeste arusaam maailmast sõltub ajaloolisest kontekstist ● toob näiteid ajaloomälestistest ja selgitab, miks need on kultuuriloos olulised ● toob näiteid inimtegevuse ja looduskeskkonna vastastikusest mõjust minevikus 	<ul style="list-style-type: none"> ● teab roomlaste usule iseloomulikke jooni ● mõistab vanaaja kultuuripärandi tähtsust inimkonna ajaloos ● teab, kes oli Jeesus Kristus ning mõistab tema olulisust kultuuriloos ● kasutab uusi mõisteid õiges kontekstis
<p>Rooma keisririik</p> <ul style="list-style-type: none"> ● toob näiteid sündmustest ja protsessidest maailma ajaloos ● teab, et ajaloo periodiseerimine on kokkuleppeline, nimetab ajalooperioode ja sündmusi, mis on aluseks ajaloo periodiseerimisele 	<ul style="list-style-type: none"> ● selgitab Rooma keisririigi valitsemiskorda ● tunneb Rooma ühiskonna üldist arengut keisririigi ajal ● teab, miks lõhenes Rooma keisririik ● teab, kes oli Augustus ja põhjendab tema olulisust ● teab, millal ja miks lagunes Rooma keisririik

<ul style="list-style-type: none"> • paigutab ajateljele ajaloosündmusi ja -perioode, kasutades õigesti ajaühikuid; lahendab ajatelje abil ülesandeid • nimetab ajaloolisi isikuid ja põhjendab nende olulisust kultuuriloos 	
Põhimõisted:	
<p>Balkani poolsaar, Hellas ja hellenid, barbarid, Kreeka, Kreeta, Ateena, Sparta, Knossos, Mükeene, polis, rahvakoosolek, akropol, agora, türann, aristokraatia, demokraatia, kodanik, ori, Perikles, Kreeka-Pärsia sõjad (Maratoni lahing, Termopüüdid, Salmaise lahing), Homeros, eeposed “Ilias” ja “Odüsseia”, Herakles, komöödia ja tragöödia, Zeus, Olümpia, olümpiamängud, 776 eKr, templid, arhitektuur, skulptuur, vaasimaalid, Herodotos, nt Pythagoras, Hippokrates, Sokrates, Platon, Aristoteles, Aleksander Suur, hellenism, Aleksandria, seitse maailmaimeet, nt Eukleides, Archimedes, Ptolemaios, Apenniini poolsaar, Vahemeri, Rooma, Tiberi jõgi, Alpi mäestik, Romulus, 753 eKr, Kapitolium, foorum, ladina keel, etruskid, vabariik, senat, konsul, rahvakoosolek, Puunia sõjad, Hannibal, Kartaago, Caesar, leegion, kodusõda, patriitsid, plebeid, rahvatribuun, perekond, ori, gladiaator, templid, amfiteater, akvedukt, triumf, Colosseum, kristlus, Uus Testament, piibel, provints, Lääne-Rooma, Ida-Rooma, Augustus, Konstantinoopol, 476, hunnid, suur rahvasterändamine.</p>	
Õpistrateegiad:	
<p>Töö kaardiga; töö allikatega; lünktekst; ristsõna; esitlused; meenutamine, võrdlemine.</p>	
Seos lõiminguplaanidega (pealkiri ja hüperlink)	Praktilised tööd:
Lõiminguprojekt “Antiikkultuur”	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kordamisküsimuste koostamine; 2. Learningappsi ülesannete koostamine Vana-Kreeka kohta;