**AJALUGU**

**6. klassi ainekava**

**Muinasaeg ja vanaaeg**

**1. Õppe- ja kasvatuseesmärgid**

Õpilane:

1) huvitub minevikus toimunud sündmustest;

2) tutvub oma kodukoha ajaloo, Eesti ajaloo, Euroopa ning maailma ajaloo oluliste sündmuste, protsesside ja isikutega;

3) saab aru kultuurilist mitmekesisust ning määratleb end oma rahva liikmena;

4) leiab, kasutab ja hindab kriitiliselt ajalooteavet;

5) kasutab ajaloo põhimõisteid õiges kontekstis, tutvub ajaloofaktidega, näeb probleeme ning esitab neist lähtudes küsimusi;

6) õpib leidma põhjuse-tagajärje, sarnasuse-erinevuse ja järjepidevuse olemust;

7) saab aru inimeste, vaadete ja olukordade erinevustest, kujundab ning põhjendab oma arvamust, analüüsib ja hindab oma tegevust ning näeb ja korrigeerib oma eksimusi;

8) õpib tundma ja kasutama erinevaid õpivõtteid, tekstiliike ja teabeallikaid, väljendab oma teadmisi ning oskusi suuliselt ja kirjalikult ning õpib kasutama õppetegevuses IKT vahendeid.

**2. Õppesisu, õpitulemused ja lõiming.**

**2.1. Muinasaeg**

**Õppesisu**

Sissejuhatus (2 tundi):

Aeg ja ajaarvamine, muinas- ja vanaaja periodiseerimine.

Ajalugu ja ajalooallikad. Allikmaterjalide tõlgendamine.

Muinasaeg (8 tundi):

Muinasaja arengujärgud ja nende üldiseloomustus: kiviaja inimese tegevusalad, põlluharimise

algus, loomade kodustamine, käsitöö areng, metallide kasutusele võtmine, Eesti muinasaja üldiseloomustus, Pulli, Kunda.

Süvendavad/laiendavad teemad (õpetaja valikul):

Inimasustuse teke ja levik (antropogeenes).

Taime- ja loomakasvatuse algus **(**esimeste põlluharijate ja karjakasvatajate asualad**).**

Eesti ala vanim asustus **(**viimane jääaeg – Eesti ajaloo künnis**;** keskmise kiviaja Kunda kultuuri asulad**;** Kunda kultuuri asukad ja nende päritolu).

Eesti nooremal kiviajal **(**varaneoliitikum ja savinõude valmistamine**;** kammkeraamika levik**)**

Metalliaeg Eestis (ajajärgu üldiseloomustus; viljelusmajanduse arenemine; vanimad põllud: Saha-Loo, Rebala; kindlustatud asulad; kivikirstkalmed).

**Õpitulemused**

Õpilane:

1) kirjeldab muinasaja inimese eluviisi ja tegevusalasid;

2) näitab kaardil ja põhjendab, miks ja mis piirkondades sai alguse põlluharimine;

3) teab, missuguseid muudatusi ühiskonnaelus tõi kaasa metallide kasutusele võtmine;

4) seletab ja kasutab kontekstis mõisteid *kiviaeg*, *pronksiaeg*, *rauaaeg*, *varanduslik ebavõrdsus*, *sugukond*, *hõim*;

5) teab, et Eesti esimesed asustusalad olid Pulli ja Kunda inimasula, ning näitab neid kaardil.

**Lõiming:**

* **Õppeained**

Matemaatika: Rooma ja araabia numbrid, positiivsed ja negatiivsed arvud.

Geograafia: informatsiooni leidmine kaardilt; põlluharimise esimesed piirkonnad kaardil, kiviaja asulad Eesti alal.

Loodusõpetus: aed ja põld elukeskkonnana.

Tehnoloogiaõpetus: Tehnika areng läbi ajastute, lähtudes materjalidest ja töötlusviisidest .

* **Pädevused**
* analüüsib enda teadmisi ja oskusi;
* suutlikkus organiseerida õpikeskkonda ja hankida õppimiseks vajaminevat teavet;
* suutlikkus ennast selgelt ja asjakohaselt väljendada,
* suutlikkus mõista inimese eluviisis ajaloo jooksul toimunud arengut ja väärtushinnanguid;
* suutlikkus teha koostööd ja arvestada teistega.
* **Läbivad teemad:**
* Teabekeskkond
* Keskkond ja jätkusuutlik areng
* Tehnoloogia ja innovatsioon
* Väärtused ja kõlblus

**2.2. Vanad Idamaad (20 tundi)**

**Õppesisu**

Vanaaja sisu ja üldiseloomustus: ajalised piirid, looduslikud olud. (2 tundi)

Vana-Egiptus, Egiptuse riigikorraldus. Thutmosis III, Ramses II, Tutanhamon; eluolu, religioon,

kultuurisaavutused. (8 tundi)

Mesopotaamia, sumerite linnriigid, leiutised (ratas, potikeder), Hammurabi seadused, eluolu,

religioon, kultuurisaavutused. (7 tundi)

Iisraeli ja Juuda riik, ainujumala usk, Vana Testament. (2 tundi)

Süvendavad/laiendavad teemad (õpetaja valikul):

Lähis-Ida kultuurivahendajad (hetiitide kultuurisild; Foiniikia meresõitjad ja tähestik; Pärsia impeerium).

Vana-Ida kõrgkultuuride põhijooned ja koht maailma ajaloos.

Vana-India (suurlinnad Induse ääres; aarjalaste sisserändamine; kastikord; India kultuur: usulised tõekspidamised, budism ja selle levik, kunst, kirjandus, arvutussüsteem, male).

Vana-Hiina (riikide tekkimine; Hiina keisririigi algus; Hiina Hani dünastia ajal; Hiina kultuur;

Hiina müür; Siiditee).

**Õpitulemused**

Õpilane:

1) selgitab, miks, kus ja millal tekkisid vanaaja kõrgkultuurid, ning näitab kaardil Egiptust ja

Mesopotaamiat;

2) selgitab, milline oli vanaaja riiklik korraldus, kirjeldab vanaaja elulaadi ja religiooni Egiptuse ning Mesopotaamia näitel;

3) tunneb vanaaja kultuuri- ja teadussaavutusi: meditsiini, matemaatikat, astronoomiat, kirjandust, kujutavat kunsti, Egiptuse püramiide ja Babüloni rippaedu; teab, et esimesed kirjasüsteemid olid kiilkiri ja hieroglüüfkiri;

4) teab, et Iisraelis tekkis monoteistlik religioon; selgitab, mis on Vana Testament;

5) seletab ja kasutab kontekstis mõisteid *tsivilisatsioon*, *linnriik*, *vaarao*, *muumia*, *sfinks*, *tempel*, *püramiid*, *preester*;

6) teab, kes olid Thutmosis III, Ramses II, Tutanhamon, Hammurabi, Mooses ja Taavet, ning

iseloomustab nende tegevust.

**Lõiming**

* **Õppeained**

Kunstiõpetus: arhitektuur: püramiidid, templid, keraamika, skulptuur, skulptuuride modelleerimine savist, reljeef.

Kirjandus: mütoloogia, piiblilood, erinevate rahvaste müüdid.

Tehnoloogiaõpetus: tehnika areng. ratas kui pöördeline leiutis inimkonna ajaloos.

* **Pädevused**
* Mõista põhjuseid, tagajärgi ning nendevahelisi seoseid;
* Suutlikkus analüüsida põhjusi ja tagajärgi;
* Analüüsida oma teadmisi ja oskusi;
* Suutlikkus teha koostööd, arvestada erinevate arvamustega;
* Mõista minevikus toimunu seoseid tänapäevaga.
* **Läbivad teemad**
* Keskkond ja jätkusuutlik areng
* Kultuuriline identiteet;
* Tehnoloogia ja innovatsioon;
* Väärtused ja kõlblus;
* Teabekeskkond

**2.3. Vana-Kreeka (20 tundi)**

**Õppesisu**

Vanim kõrgkultuur Euroopas. Kreeka loodus ja rahvastik, Kreeta ja Mükeene kultuur. (2 tundi)

Kreeka linnriigid. Ühiskonnakorraldus ja kasvatus Ateenas ning Spartas. Linnriikide nõrgenemine.

ja alistamine Makedooniale. Aleksander Suure sõjaretk ning maailmariigi tekkimine. (8 tundi)

Vana-Kreeka kultuur ja eluolu, kultuur ja religioon Hellase maailma ühendajana, olümpiamängud, religioon ja mütoloogia, Homerose kangelaseepika, ajalookirjutus, Herodotos, teater, kunst, arhitektuur (Ateena akropol), skulptuur, vaasimaal, hellenite igapäevaelu, hellenistlik kultuur,

Vana-Kreeka kultuuri tähtsus. (10 tundi)

Süvendavad/laiendavad teemad (õpetaja valikul):

Vana-Kreeka kolonisatsioon (Kreeka kolooniad Vahemere ja Musta mere rannikul; kreeklased ja barbarid)

Kreeka linnriikide kaubanduslikud ja kultuurisidemed kohalike hõimudega Kreeka-Pärsia sõjad (pärslaste vallutused Väike-Aasias; Maratoni, Termopüülide ja Salamise lahingud).

Vana-Kreeka näitekirjandus, kõnekunst, filosoofia (Demokritos, Sokrates, Platon, Aristoteles), skulptorid (Pheidias, Myron), muud teadused.

Maailmaimed

**Õpitulemused**

Õpilane:

1) näitab kaardil Kreetat, Kreekat, Balkani poolsaart, Ateenat ja Spartat ning kirjeldab riigi laienemist hellenismi perioodil;

2) teab, et Vana-Kreeka tsivilisatsioon sai alguse Kreeta-Mükeene kultuurist;

3) tunneb Vana-Kreeka ühiskonnakorraldust Ateena ja Sparta näitel ning võrdleb neid kirjelduse põhjal;

4) kirjeldab Vana-Kreeka kultuuri ja eluolu iseloomulikke jooni järgmistes valdkondades: kirjandus, teater, religioon, kunst, sport;

5) seletab ja kasutab kontekstis mõisteid *polis*, *rahvakoosolek*, *akropol*, *agoraa*, *türann*, *aristokraatia*, *demokraatia*, *kodanik*, *ori*, *eepos*, *olümpiamängud*, *teater*, *tragöödia*, *komöödia*, *skulptuur*, *Trooja sõda*, *hellenid*, *tähestik*;

6) teab, kes olid Zeus, Herakles, Homeros, Herodotos, Perikles ja Aleksander Suur ning iseloomustab nende tegevust.

**Lõiming**

* **Õppeained**

Kirjandus: teater, teatri võlumaailm, müüdid, eepos.

Kehaline kasvatus: olümpiamängud.

Kunstiõpetus: skulptuur, skulptuuride modelleerimine savist.

* **Pädevused**
* Oma teadmiste ja oskuste analüüsimine;
* Suutlikkus teha koostööd, arvestada erinevate arvamustega;
* Mõistab põhjuseid ja tagajärgi ning nende vahelisi seoseid;
* Analüüsib oma teadmisi ja oskusi;
* Mõistab minevikus toimunu seoseid tänapäevaga
* **Läbivad teemad**
* Keskkond ja jätkusuutlik areng;
* Kultuuriline identiteet;
* Tehnoloogia ja innovatsioon;
* Väärtused ja kõlblus;
* Tervis ja ohutus

**2.4. Vana-Rooma**

**Õppesisu**

Rooma riigi tekkimine, looduslikud olud, Rooma linna tekkimine, kuningad, vabariigi algus,

Rooma vabariik, ühiskondlik korraldus, Rooma võimu laienemine Vahemere maades. Hannibal,

kodusõjad Roomas. Caesar, vabariigi lõpp.

Rooma keisririik, ühiskondlik korraldus. Augustus, Rooma impeerium ja selle lõhenemine.

Vana-Rooma kultuur, rahvas ja eluolu, Rooma kui impeeriumi keskus ja antiikaja suurlinn, kunst

ja arhitektuur, avalikud mängud, Rooma õigus. Ristiusu teke, Uus Testament.

Süvendavad/laiendavad teemad (õpetaja valikul):

Etruskid (linnriigid; kultuur).

Orjandus ja talupoegade laostumine (orjus Roomas ja Spartacuse ülestõus; vendade Gracchuste reformiliikumine).

Suur rahvasterändamine ja Lääne-Rooma riigi lõpp.

Kõnekunst ja kirjandus: Cicero, Caesar, Vergilius; teadus: Tacitus; usund; kultuuripärand, kreeka kultuuri mõju).

Ristiusu levik Rooma riigis (Jeesus Kristuse elu, kristlaste suhted Rooma riigivõimuga; Uus Testament).

**Õpitulemused**

Õpilane:

1) näitab kaardil Apenniini poolsaart, Vahemerd, Kartaagot, Roomat, Konstantinoopolit, Ida-

Roomat ja Lääne-Roomat;

2) teab Rooma riigi tekkelugu ning näitab kaardil Rooma riigi territooriumi ja selle laienemist;

3) selgitab Rooma riigikorda eri aegadel;

4) iseloomustab eluolu ja kultuuri Rooma riigis;

5) seletab ja kasutab kontekstis mõisteid *vabariik*, *foorum*, *kapitoolium*, *Colosseum*, *patriits*, *plebei*, *konsul*, *senat*, *rahvatribuun*, *orjandus*, *amfiteater*, *gladiaator*, *leegion*, *kodusõda*, *kristlus*, *piibel*, *Rooma õigus*, *provints*, *Ida-Rooma*, *Lääne-Rooma*, *Kartaago*, *Konstantinoopol*, *ladina keel*;

6) teab, kes olid Romulus, Hannibal, Caesar, Augustus ja Jeesus Kristus, ning iseloomustab nende tegevust.

**Lõiming**

* **Õppeained**

Kirjandus: müüdid, piiblilood.

Emakeel: kõnekunst

Kunstiõpetus: arhitektuur, skulptuur.

* **Pädevused**
* Analüüsida oma teadmisi ja oskusi;
* Suutlikkus teha koostööd, arvestada erinevate arvamustega;
* **Läbivad teemad**
* Keskkond ja jätkusuutlik areng;
* Kultuuriline identiteet;
* Tehnoloogia ja innovatsioon;
* Väärtused ja kõlblus;

**3. Õpitulemused 6. klassi lõpuks**

6.klassi õpilane:

1. kasutab asjakohaselt aja mõistega seonduvaid sõnu, lühendeid ja fraase *aeg*, *muinasaeg*,
2. *vanaaeg*, *sajand*, *aastatuhat*, *eKr*, *pKr*, *araabia number*, *Rooma number*;
3. tunneb mõningaid iseloomulikke sündmusi kodukoha ja Eesti ajaloost ning seostab neid
4. omavahel;
5. teab mõnda ajaloolist asumit, selle tekkimise ja kujunemise põhjusi;
6. hindab materiaalset keskkonda kui ajaloosündmuste peamist kandjat;
7. toob näiteid muinasaja ja vanaaja kohta;
8. mõistab vanaaja kultuuripärandi tähtsust inimkonna ajaloos ning esitab näiteid erinevate
9. kultuurivaldkondade kohta;
10. mõistab, et ajaloosündmustel ja -nähtustel on põhjused ja tagajärjed, ning loob lihtsamaid
11. seoseid mõne sündmuse näitel;
12. teab, et mineviku kohta saab teavet ajalooallikatest, töötab lihtsamate allikatega ja hindab
13. neid kriitiliselt;
14. väljendab oma teadmisi nii suuliselt kui ka kirjalikult, koostab kava, lühijuttu ja kirjeldust
15. ning kasutab ajalookaarti.

**4. Õppetegevus**

Kasutatakse erinevaid õppemeetodeid, sh aktiivõpet: vestlus, arutelu, rollimäng, ajaloolise kujutluse loomine, illustratiivse materjali analüüs, loovülesande, kava, lühireferaadi, ajajoone koostamine ja kasutamine, õpimapi koostamine, praktilised ja uurimistööd (nt töö allikate ja kaardiga, töölehe ja kontuurkaardi täitmine, loovtöö kirjutamine, infootsing teabeallikatest), tegevuspõhine õpe (nt dramatiseeringud, mudelite ja makettide valmistamine); õppekäigud ja muuseumikülastused.

Töötatakse individuaalselt, paaris ja rühmas.

Õpitakse seletama ja kasutama ajaga, ajaloo periodiseerimisega ning käsitletavate teemadega seonduvaid mõisteid ja fraase. Õpiku ja lisamaterjali abil tutvutakse muinasaja ja vanaaja kohta käivate ajalooallikatega ning õpitakse nendest infot leidma ning seda kriitiliselt hindama. Õpitakse kirjeldama inimese elu ja tegevust muinas- ja vanaajal, selgitama muutusi, mis leidsid ühiskonnas aset seoses tehnoloogiliste, kultuuriliste ja poliitiliste muutustega. Õpitakse tundma tingimusi, milles kujunesid kõige vanemad kõrgkultuurid Egiptuses ja Mesopotaamias. Õpitakse kirjeldama vanaaja riiklikku korraldust ja elulaadi, muinas- ja vanaaja kultuuri- ja teadusesaavutusi, tähtsamate vanaaja valitsejate tegevust ning võrdlema nendega seonduvaid aspekte Egiptuse, Mesopotaamia, Kreeka linnriikide ja Rooma riigi näidetel. Kasutatakse IKT vahendeid õppetöö tõhustamiseks ning õpilaste vastavate oskuste kujundamiseks nii õppimisel kui töötulemuste esitlemisel.

**5. Hindamine**

Õpitulemuste kontrollimise ja hindamise vormid peaksid olema mitmekesised, sisaldama suulist ja kirjalikku küsitlust, tööd kaartide, allikmaterjali ja piltidega, loovtööd ning jutustuse kirjutamist.

Ajalooallikatega töötades analüüsitakse lisaks allika sisule allika usaldusväärsust info edasikandmisel. Üksikfaktide tundmisele tuleb eelistada olulisemate ajaloosündmuste ja nähtuste analüüsi nõudvaid ülesandeid. Lühijutu ning kirjelduse puhul hinnatakse ülesehituse loogikat ja terviklikkust, mõistete ning märksõnade sobivust konteksti, stiili ja õigekirja. Õppeveerandi jooksul tehakse kuni kaks kontrolltööd.

Kontrollimiseks ja hindamiseks sobivad järgmised ülesanded: daatumite kandmine ajajoonele, daatumi märkimine sajandiga, kasutades nii araabia kui Rooma numbrit, sündmuste järjestamine ajaliselt, sobivate märksõnade leidmine nähtuse või ühiskonna iseloomustamiseks, kaardi tundmine, ühiskonna/sündmuse/nähtuse kirjeldamine, sarnasuste ja erinevuste väljatoomine kirjelduse alusel, lünkteksti täitmine, paaride ühendamine, lühijutu või kirjelduse koostamine märksõnade toel, allikateksti või pildi analüüs, küsimuste koostamine ja neile vastamine, erinevad avatud vastustega küsimused.

Kirjelduse ja lühijutu hindamisel on soovitav aluseks võtta 6-palline hindeskaala. Hinnatakse lühijutu või kirjelduse ülesehituse loogikat ja terviklikkust, mõistete ja märksõnade sobivust konteksti.

Näidis hindeskaala:

6 p – kirjutatud on vähemalt kuus omavahel seotud. 6 punkti võib saada ka vähema arvu lausete eest, kui tegemist on pikkade lausetega. Lausete nummerdamine ei võta punkte vähemaks;

5 p – üks faktiviga kuue lause kohta;

4 p – kaks faktiviga kuue lause kohta või laused ei ole omavahel seotud, kuid on õiged;

3 p – kolm faktiviga kuue lause kohta või laused ei ole omavahel seotud ja neis on üks viga;

2 p – neli faktiviga kuue lause kohta või laused ei ole omavahel seotud ja neis on kaks viga;

1 p – viis faktiviga kuue lause kohta või laused ei ole omavahel seotud ja neis on kolm viga;

0 p – kuus faktiviga kuue lause kohta või seostamata jutuke, kus on üle nelja vea.

### 6. Õpikeskkond

Oluline on kasutada õppematerjale, mis aitavad õpitavat illustreerida, seostada, täiendada ja rakendada. Õpikeskkonna kujundamisel on õpetajal võimalik kasutada järgmisi materjale:

* Töövihik, töölehed;
* Ajaloo atlas, seina- ja kontuurkaardid;
* Filmid, nt Arheoloogiakeskuse õppefilm “Raua sulatamine” (J. Peets, K. Kello);
* ETV saadete arhiiv ([http://etv.err.ee/arhiiv.php](http://www.etv.ee));
* IKT–põhine õppematerjal, nt Eesti muinasaeg, CD (AS Regio), interaktiivsed õppematerjalid, [www.koolielu.ee](http://www.koolielu.ee) ja [www.miksike.ee](http://www.miksike.ee) materjalid;
* Skeemid ja tabelid, illustratiivne materjal;
* Temaatiline lisakirjandus: ajaloolugemikud, populaarteaduslik kirjandus.