

SISUKORD

VALIKKURSUS „JONESTAMINE“	2
VALIKKURSUS „RAKENDUSTE LOOMISE JA PROGRAMMEERIMISE ALUSED“	6
VALIKKURSUS „MAJANDUSÕPETUS“	11
VALIKKURSUS „ETTEVÕTLUSÕPETUS“	15

VALIKKURSUS „JOONESTAMINE“

Valikkursuse kirjeldus

Joonestamisel on praktilise tähtsusega koht õpilaste mõtlemise ja ruumikujutlusvõimearendamisel ning tehnika- ja tehnoloogiaalase graafilise kirjaoskuse kujunemisel. Kursustugineb varasematele matemaatika, osaliselt ka kunsti ja tööõpetuse kohustuslikel kursustelomandatud teadmiste, oskuste ning hoiakutele. Luuakse süsteemne ülevaatejoonestamiseks vajalikust mitmekesisest teabest. Kinnistuvad kursuse jooksul omandatud sõnavara ja teadmised ruumigeomeetriast, süvenevad õpilaste oskused lahendada probleemülesandeid graafiliselt. Kujunevad välja teadmised joonestamisega seotud rakendustest ja hoiakud, mis toetavad õppijate karjääriplaneerimist ning elukutsevalikut.

Õppe vältel õpitakse analüüsima ruumigeomeetrilisi objekte ning lahendamaprobleemülesandeid graafiliselt. Omandatakse erinevate, sh elektroonsete teabeallikate kasutamise ja neis leiduva teabe tõepärasuse hindamise oskus. Kõige sellega kujundatakse õpilaste joonestamisteadmisi ja -oskusi, mis võimaldavad neil analüüsida, mõista, selgitada ning lahendada ruumigeomeetrilisi probleeme. Seejuures kujundatakse positiivne hoiak joonestamise kui matemaatikateaduse rakendusliku osa suhtes, mis aitab kaasa uue kavandamisele ja loomisele ning arvestab probleeme lahendades teaduslikke, majanduslikke, sotsiaalseid, eetilisi-moraalseid aspekte ja õigusakte.

Õppe- ja kasvatuseesmärgid

Joonestamise valikkursusega taotletakse, et õpilane:

- 1) tunneb huvi tehnika, tehnoloogia ja/või disaineri loova töö vastu, saab aru selle rakenduslikust tähtsusest ning on motiveeritud iseseisvalt õppima;
- 2) arendab ruumikujutlusvõimet, mõtlemist, tähelepanu, graafilist kirjaoskust, loovust ja täpsust;
- 3) on omandanud süsteemse ülevaate ruumigeomeetristest objektidest ja probleemülesannete graafilistest lahendusmeetoditest ning kasutab korrektset joonestamissõnavara;

- 4) suhtub lugupidavalt ja vastutustundlikult kaasinimeste loominguusse ning väärtustab võimet ja oskust ise uut luua; väärtustab töö läbimõeldust, korrektsust ning praktilisust;
- 5) kasutab iseseisvalt erinevaid, sh elektroonilisi teabeallikaid joonestamisteabe leidmiseks ning hindab kriitiliselt neis sisalduvat teavet;
- 6) rakendab ruumigeomeetrilisi probleeme lahendades teaduslikku meetodit;
- 7) saab ülevaate joonestamisteabe rakendamise seotud elukutsetest ning kasutab joonestamiskursusel omandatud teadmisi ja oskusi karjääri plaanides ning oma edaspidises elus;
- 8) võtab vastu igapäevaeluga seotud kompetentseid otsuseid, tuginedes teaduslikele, majanduslikele, eetilise-moraalsetele seisukohtadele ja õigusaktidele, ning prognoosib otsuste tagajärgi.

Õpitulemused

Kursuse lõpus õpilane:

- 1) väärtustab joonestamisteadmisi, -oskusi ja -hoiakuid tehnika- ja tehnoloogiaalase kirjaoskuse tähtsate komponentidena ning on sisemiselt motiveeritud elukestvaks õppeks;
- 2) on omandanud süsteemse ülevaate jooniste vormistamise, projekteerimise, jooniste saamise meetodite ja ruumigeomeetriliste objektide kohta ning nimetab objektide määramisandmed;
- 3) analüüsib ning kirjeldab joonise järgi objektide kuju ja suurust, objekti osade vastastikust asendit ja asukohta ruumis tasandiliste kujutiste abil ning loeb jooniselt infot objekti kuju, suuruse ja tema osade vastastikuse asendi kohta;
- 4) analüüsib ning hindab projektsioonide lihtsust, mõõdetavust ja piltlikkust ning vormistab joonised tavakohaselt;
- 5) lahendab ruumigeomeetrilisi probleeme teaduslikul meetodil graafiliselt tasandiliste kujutiste abil ning on omandanud ülevaate joonisega esitatud graafilise teabe erinevatest esitusvõimalustest, sh infotehnoloogilistest vahenditest;
- 6) oskab kriitiliselt hinnata tarkvaravahendite sobivust joonestamiseks;

- 7) on omandanud arenenud ruumikujutluse, tähelepanu ja iseseisva mõtlemise võime;
- 8) toob näiteid joonestamise rakendusvaldkondade kohta ning selgitab joonestamisteadmiste ja -oskuste osa tehnikateaduses ning tehnoloogias, disaini jt rakenduslike loovtööde jaoks ning igapäevaelus;
- 9) suhtub oma ja teiste töösse vastutustundlikult;
- 10) väärtustab loovust ning mitmekülgset läbimõeldud lahendusi, hindab vastutustundlikku ja säästvat eluviisi ning saab aru nende mõjust elukeskkonnale ja ühiskonnale;
- 11) kasutab erinevaid joonestamisalase, sh elektroonilise info allikaid, analüüsib, sünteesib ja hindab neis sisalduvat teavet ning rakendab seda tulemuslikult objekte projekteerides ja ruumigeomeetrilisi probleeme lahendades;
- 12) kasutab joonestamist õppides ja probleeme lahendades otstarbekalt tehnovahendeid, sh IKT võimalusi.

Õppesisu

Joonistele esitatavad nõuded: normkiri, jooned, joonise formaat, kirjanurk ja raamjoon. Geomeetrilised konstruktsioonid: paralleel- ja ristsirgete joonestamine, sirglõigu, ringjoone ja nurga jaotamine osadeks. Projekteerimine ja selle liigid: tsentraal- ja paralleelprojekteerimine. Jooniste saamise põhilised meetodid. Kwooditud ristprojektsiooni meetodi olemus. Monge'i meetodi olemus. Punkt: koordinaadid; kaks- ja kolmvaade. Sirge: määramisandmed, jälgpunktid; kaks- ja kolmvaade. Sirge asend ekraanide suhtes: üld- ja eriasend. Eriasendiline sirge: horisontaal, frontaal, profiilsirge. Kahe sirge vastastikune asend: paralleelsed, lõikuvad ja kiivsed sirged. Sirglõigu pikkuse ja kaldenurga tuletamine. Tasand: määramisandmed. Tasandi asend ekraanide suhtes: üld- ja eriasend. Tasandilise objekti tõelise suuruse tuletamine. Aksonomeetria meetodi olemus. Liigid. Ristisomeetria teljestiku konstrueerimine, punkti ristisomeetriline kujutis. Geomeetrilised kehad: liigid (tahk- ja pöördkehad) ja jaotus (korrapärase, mittekorrapärase, sümmeetriline, ebasümmeetriline); kehade kaks- ja kolmvaated. Punkt geomeetrilisel kehal: punkti puuduva projektsiooni tuletamine. Geomeetriliste kehade tasandilised lõiked. Geomeetriliste kehade pinnalaotused.

Õppe kavandamine ja korraldamine.

Lähtuvalt konkreetsetest õppe-eesmärkidest, käsitletavast teemast ja eeldatavatest õpitulemustest, rakendatakse joonestamistundides järgmisi tegevusi:

- 1) joonestamiseks vajaliku info otsimine eri allikatest, sh elektroonilistest, ning sellele järgnev info analüüs, süntees ja hindamine;
- 2) ruumigeomeetriliste probleemide graafiline lahendamine koolis (kodus);
- 3) praktilised, sh uurimistööd klassis (kodus) ;
- 4) dilemmaprobleemide lahendamise rühmatöö;
- 5) joonestustöö plaanimine, tegemine, vormistamine ja kaitsmine.

Füüsiline õppekeskkond

Joonestustööde tegemiseks on vaja joonestusvahendeid ja -paberit ning näitlikustamisvahendeid.

VALIKKURSUS „RAKENDUSTE LOOMISE JA PROGRAMMEERIMISE ALUSED“

Valikkursuse lühikirjeldus

Valikkursuse käigus tutvustatakse järgmisi põhiteemasid:

- 1) rakenduste loomise põhimõtted;
- 2) mudelid ja modelleerimise alused;
- 3) algoritmimise ja programmimise alused.

Teemasid ei läbita järjestikku, vaid sobiva käsitluse valib õpetaja, arvestades kasutatavat programmeerimisvahendit, kursuse suunitlust, oma metoodilisi kogemusi ja eelistusi jmt. Rakenduste loomise põhimõtteid ja põhifaase tutvustatakse praktilise töö kaudu, koostades mõningad projektid, mis sisaldavad modelleerimise, analüüsi ning disaini elemente. Modelleerimises on peamine koostada ja esitada algoritme unifitseeritud modelleerimiskeele UML abil realiseeritavate programmide jaoks. Klassimudelite olemust võib tutvustada võrdlemisi lühidalt ja üldiselt, arvestades, et õppija oskaks lugeda nendega esitatud süsteemide ja andmete struktuure ning saaks neist aru. Põhiosa ajast kulub programmimise ja algoritmimise aluste omandamisele praktilise töö ja e-õppe materjalide kasutamise kaudu.

Valikkursuse eesmärkide saavutamiseks on tähtis teadvustada programmide ja programmjuhtimise olemust, koostades praktilises töös programme ning realiseerides neid arvutil. Et seda protsessi lihtsustada ja kiirendada ning mitte tekitada õpilastes vastumeelsust aine vastu, peaks esimene või ainus keel olema võimalikult lihtsa süntaksiga, atraktiivne ning multimeedia vahendite kasutamist võimaldav programmimiskeel või -keskkond.

Viimasel ajal on kiiresti arenenud ning levinud spetsiaalsed nn programmeerimise õppimise keeled ja keskkonnad (Scratch, Alice, Game Maker, uue põlvkonna Basic- ning Logo-põhised keeled jm). Need on mõeldud algajaile, eeskätt lastele ja noortele programmeerimise õppeks.

Võrreldes traditsiooniliste vahenditega (nt Pascal) võimaldavad need õppijal omandada programmimise ning algoritmimise põhitõed ja -oskused 2–3 korda kiiremini. Esimeseks keskkonnaks (keeleks) võib olla kiiresti leviv Massachusettsi Tehnoloogia Instituudis (MIT) loodud ja arendatav

vabavaraline Scratch. Arvestades kursuse eesmärgi ja mahtu, võib Scratchi kõrval lühidalt tutvustada selliseid vahendeid nagu Alice, MS Small Basic, rakenduste arendussüsteem Visual Basic (VBA), Python vm.

Õppe- ja kasvatuseesmärgid

Valikkursusega taotletakse, et õpilane:

- 1) arendab loovust, loogilist, analüütilist ja algoritmilist mõtlemist ning süsteemset käsitlusviisi probleeme ja ülesandeid lahendades;
- 2) teadvustab programmjuhtimisega süsteemide tööpõhimõtet ning info esitamise ja töötlemise põhiprotsesside olemust;
- 3) tunneb rakenduste ja programmide loomise vahendeid ning põhimeetodeid;
- 4) omandab programmide ja algoritmide koostamise ning probleemide lahendamise baasoskused programmjuhtimisega süsteemide abil;
- 5) tutvub objektorienteeritud modelleerimise, analüüsi ja disaini põhimõtetega;
- 6) saab aru objektide ja andmete olemusest, nende omadustest ning nendega täidetavatest tegevustest algoritmides ja programmides;
- 7) omandab algoritmimise ning programmimise põhikontseptsioonid ja mõisted ning oskused kavandada, koostada, siluda ja testida programme, mis koosnevad mitmest koostoimivast üksusest (protseduurist); kasutab objekte, skalaarandmeid ja massiive ning kirjeldab eri liiki protsesse.

Õpitulemused

Valikkursuse lõpus õpilane:

- 1) eristab ja oskab kirjeldada rakenduste loomise põhifaase: ülesande esitus, analüüs, disain, realisatsioon;
- 2) teab ning oskab võrrelda ja hinnata rakenduste loomise erinevaid vahendeid ning meetodeid;
- 3) nimetab ja kirjeldab objektorienteeritud modelleerimise, analüüsi ja disaini põhimõtteid ning saab aru unifikatsioonide modelleerimiskeeles (UML) esitatud klassi- ja tegevusdiagrammidest;
- 4) teab programmide loomise, töötlemise, täitmise, silumise ning testimise põhimõtteid;

- 5) eristab ning oskab programmides ja algoritmides kasutada eri liiki andmeid (arve, tekste, tõeväärtusi, graafika- ja heliandmeid) ning on omandanud ettekujutuse nende esitusviisidest arvutis;
- 6) teab konstantide, muutujate, massiivide ja objektide olemust ning kasutab neid otstarbekalt algoritmides ja programmides;
- 7) eristab ning oskab kasutada eri liiki operatsioone, avaldise ja funktsioone väärtuste leidmiseks;
- 8) teab omistamise operatsiooni olemust ning oskab seda kasutada algoritmides ja programmides;
- 9) teab ja oskab kasutada vahendeid andmete lugemiseks väliskeskonnast ning kirjutamiseks väliskeskkonda;
- 10) teab graafikaandmete peamisi vorminguid, oskab määrata tegevusi graafikaobjektidega ning kasutada vahendeid ja meetodeid graafiliste kujundite joonestamiseks;
- 11) oskab algoritmides ja programmides kasutada protsesside juhtimise vahendeid ning kirjeldada eri liiki protsesse: järjestikused protsessid (jada), tsüklilised protsessid (kordused), hargnevad protsessid (valikud) ja paralleelprotsessid;
- 12) oskab programmides luua ja kasutada massiive ning kirjeldada tüüp algoritmide nendega: summade ja keskmiste arvutamine, ekstreemumite leidmine, otsimine ning sortimine;
- 13) oskab korraldada programmide jaotamist üksusteks (protseduurideks, funktsioonideks või skriptideks) ning korraldada nende vahel koostööd ja andmevahetust.

Õppesisu

Rakenduste loomise põhimõtted. Rakenduse olemus. Rakenduste loomise meetodid ja vahendid.

Üldotstarbelised programmeerimissüsteemid ja -keeled. Rakendusprogrammid ja nendearendusvahendid. Võrgurakenduse loomise vahendid. Rakenduste loomise põhifaasid: ülesande esitus, analüüs, disain, realisatsioon.

Mudelid ja modelleerimise alused. Mudeli olemus. Mudelite liigid. Geomeetrilised, matemaatilised ja füüsilised mudelid. Matkimismudelid. Objektorienteeritud modelleerimine ja modelleerimiskeel UML.

Objektid ja klassid. Objektide omadused ja tegevused. Sündmused. Seosed objektide ja klasside vahel, klassidiagrammid. Tegevused ja tegevusdiagrammid. Tegevusdiagrammide kasutamine algoritmide esitamiseks.

Algoritmimise ja programmeerimise alused. Programmi olemus. Programmide loomise, töötlemise ja täitmise põhimõtted. Programmeerimiskeeled ja -süsteemid. Laused ning programmiüksused: protseduurid, funktsioonid ja skriptid. Translaatorid: interpretaatorid ja kompilaatorid. Algoritmi olemus.

Algoritmide esitusviisid: tegevusskeemid, algoritmikeeled, programmeerimiskeeled jm.

Objektide ja andmete käsitlemine programmides. Objektide omaduste, meetodite ja sündmuste kasutamine. Andmete liigid ja organisatsioon. Konstandid ja muutujad. Massiivid.

Operatsioonid andmetega. Avaldised ja funktsioonid. Omistamine. Andmete lugemine väliskeskkonnast ja kirjutamine väliskeskkonda.

Graafikaandmete kasutamine programmides. Graafikaobjektide importimine. Programmi loodud (joonestatud) graafilised kujundid. Graafikaobjektide põhiomadused ja nende muutmine. Tüüpotegevused graafikaobjektidega. Animatsioon. Protsesside liigid algoritmides ja programmides: järjestikused protsessid (jada), tsüklilised protsessid (kordus), hargnevad protsessid (valik), paralleelprotsessid. Eri liiki protsesside kirjeldamise ja täitmise põhimõtted. Korduste liigid: lõpmatu kordus, etteantud kordamisarvuga kordus, eel- ja järelkontrolliga iteratiivsed kordused. Valik ühest, kahendvalik ja mitmene valik.

Massiivid. Massiivide põhiomadused: nimi, dimensioon, mõõtmed, dünaamilisus. Massiivide määratlemine ja loomine. Viitamine massiivide elementidele. Tüüpalgoritmid massiividega: summade ja keskmiste arvutamine, ekstreemumite leidmine, otsimine, sortimine jmt.

Koostöö ja andmevahetus programmiüksuste vahel. Pöördumised ning teadete saatmine.

Globaalsed ja lokaalsed andmed.

Kasutajaliidese loomine. Programmide silumine ja testimine. Programmide vormistamine.

Õppe kavandamine ja korraldamine

Õpitakse arvutiklassis. Füüsiline õppekeskkond on programmeerimise õppekeskkond.

VALIKKURSUS „MAJANDUSÕPETUS“

Kursuse õpitulemused ja õppesisu

Õpitulemused

Kursuse läbinud õpilane:

- 1) mõistab ja selgitab majandusringlust ja majandussüsteeme, turumajanduse põhimõtteid ja kasutab majanduse põhimõisteid;
- 2) tunneb kodumajapidamiste ressursside ja isiklike oskuste tähtsust toimetuleku eeldusena;
- 3) teeb eesmärgipäraseid säästlikke valikuid tarbimisel ja finantsteenuste kasutamisel;
- 4) tähtsustab haridust ja elukestvat õppimist karjääriteel ja tööturul, oskab vormistada elulookirjeldust ja kaaskirja;
- 5) tunneb ettevõtluse põhimõisteid, analüüsib ettevõtete rolli turumajanduses;
- 6) selgitab kvalifitseeritud tööjõu, innovaatilise tehnoloogia ning ressursside efektiivse ja keskkonnasäästliku kasutamise otsest mõju tootlikkusele;
- 7) mõistab raha väärtust, analüüsib keskpanga rolli raharingluse korraldajana ning kommertsbankade ülesandeid maksete teostajana ja vahendajana raharingluses;
- 8) mõistab üksikisiku ja ettevõtte kohustusi riigi ees, maksude tähtsust ühiskonna toimimisel ning valitsuse poliitikat majandusliku stabiilsuse, riigikaitse, ühishüviste ja sotsiaalse turvalisuse tagamisel;
- 9) hindab Eesti majanduse arengusuundi ja võimalusi rahvusvahelises majanduses, mõistab jätkusuutliku majanduse globaalseid eesmärke ja probleeme, väärtustab keskkonda.

MAJANDUSE OLEMUS

Õppesisu

Soovid ja vajadused. Nappus ja kompromiss, alternatiivkulu. Majandusringlus. Majanduse põhivalikud: Mida? Kuidas? Kellele? Tootmistegurid: loodusressursid, inimressursid ja kapital. Tootmisvõimaluste piir. Turumajanduse alused: eraomand, hinnasüsteem, turukonkurents. Majandussüsteemid: turu-, käsu-, tava-, ja segamajandus. Majandusteaduse harud mikro- ja makroökonomika.

Põhimõisted: nappus, alternatiivkulu, kompromiss, kasumimotiiv, tootmisvõimaluste piir, konkurents, mikroökonomika, makroökonomika

NÕUDMINE JA PAKKUMINE TURUL

Õppesisu

Nõudlus, pakkumine, tasakaaluhind, nõudluselastsus, hinnamõju. Pakkumise ja nõudluse tabelid ja graafikud. Nõudluse ja pakkumise muutused, neid mõjutavad tegurid. Turuhind ja turu tasakaal, defitsiit ja ülepakkumine.

Põhimõisted: Nõudlus, pakkumine, tasakaaluhind, nõudluselastsus, hinnamõju, defitsiit, ülepakkumine.

INIMENE KUI RESSURSSIDE OMANIK, ETTEVÕTLIK TÖÖTAJA JA ARUKAS TARBIIJA

Õppesisu

Isiklik ja pere eelarve. Pere ressursside rakendamine. Arukas rahakasutus, säästmine, laenamine, investeerimine, pension ja kindlustus. Tarbija ja arukas tarbimine, tarbijakaitse. Tööjõud ja tööhõive tööturul, tööpuuduse liigid. Nõuded haridusele ja pädevusele töökohal, oskuste ja kogemuste tähtsus, elukestev õpe ja isiklik areng. Tööle kandideerimine, elulookirjelduse ja kaaskirja koostamine, töölevõtu vestlus. Erinevad lepingulised töövormid. Palgad. Maksud ja maksed töötasult. Töötaja, juhi ja alluva rollid. Töösuhteid reguleerivad õigusaktid.

Põhimõisted: investeerimine, liitintress, tööturg, töötaja, tööandja ja töötu, CV ja kaaskiri, tööleping, käsundus- ja töövõtuleping, renditöö, kaugtöö, sotsiaalmaks, tulumaks, töötuskindlustusmaks, pensionikindlustusmaks.

ETTEVÕTLUS

Õppesisu

Kasumimotiiv ja ettevõtlikkus. Äriideed ja ettevõtte edutegurid. Innovatsiooni, tehnoloogia, tootlikkuse ja kvalifitseeritud tööjõu tähtsus ettevõtluses. Ettevõtte vormid Eestis. Ettevõtte alustamine ja rahastamine. Toodete ja teenuste hinna kujunemine. Turg ja turundus. Ettevõtete väärtpaberid ja börs. Vastutustundlik ja sotsiaalne ettevõtlus. Ringmajandus. Ettevõtluse roll majandusringluses ja riigis.

Põhimõisted

Ettevõtlikkus ja ettevõtlus, äriidee, ärimudel ja äriplaan; FIE, osaühing, aktsiaselts, täis- ja usaldusühing, tulundusühistu, frantsiis, iduettevõtte; MTÜ ja sihtasutus; vastutustundlik ja sotsiaalne ettevõtlus; ringmajandus; algkapital, omakapital ja võõrkapital, börs; omahind, innovatsioon ja tootlikkus, mastaabisääst, kvaliteet; turundus, sh digiturundus, sihtrühm ja väärtuspakkumine; ettevõtte tasuvus ja kasum. Ettevõtte palgafond ja maksud- käibemaks, sotsiaalmaks, tulumaks.

RAHA JA FINANTSMAJANDUS

Õppesisu

Raha funktsioonid ja roll majanduses. Pangandussüsteem, keskpanga ja kommertsbankade ülesanded raharingluses. Finantsasutuste pakutavad teenused. Eesti ja eurosüsteemi rahanduspoliitika. Finantssüsteemi toimimine- raha väärtuse muutumine ja hinnastabiilsuse tagamine, inflatsiooni ja deflatsiooni mõju majanduses. Tarbijahinnaindeks.

Põhimõisted: raha funktsioonid, raha aegväärtus, eurosüsteem, hinnastabiilsus, inflatsioon, deflatsioon, tarbijahinnaindeks, krüptovara.

VALITSUSE OSA MAJANDUSES

Õppesisu

Valitsuse roll majanduses ja ülesanded turu reguleerimisel. Riigieelarve moodustamine, tulud ja kulud. Eesti riigi eelarve, eelarve puudujääk ja riigivõlg. Erinevad maksusüsteemid, nende eelised ja puudused. Otsesed ja kaudsed maksud Eestis, maksupoliitika. Fiskaal- ja monetaarpoliitika. Majanduse tsüklilisus, valitsuse roll riigi stabiilse arengu tagamisel.

Põhimõisted: välismõjud, ühishüvised, riigieelarve; proportsionaalne, progressiivne ja regressiivne maksusüsteem, otsesed ja kaudsed maksud; fiskaal- ja monetaarpoliitika, majandustsüklid.

RAHVUSVAHELINE MAJANDUS

Õppesisu

Riikide võrdlemine ja rühmitamine erinevate majandusnäitajate alusel: sisemajanduse kogutoodang, inimarengu indeks, tarbijahinnaindeks. Rahvusvaheline majandus, riikide suhteline ja absoluutne eelis, spetsialiseerumine. Kaupade eksport, import, kaubanduspiirangud. Rahvusvahelised maksed -valuutad, valuutaturg ja vahetuskursid, maksebilanss ja jooksevkonto. Rahvusvahelised majandusorganisatsioonid, Euroopa Liit ja vabakaubandus. Globaliseerumine maailmamajanduses, riikide erinev arengutase ja tööränne, ressursside ammendumine ja keskkonnaprobleemid. Jätkusuutlik majandus ja õiglane kaubandus.

Põhimõisted: sisemajanduse kogutoodang (SKT), inimarengu indeks (IAI), tarbijahinnaindeks (THI); suhteline ja absoluutne eelis, spetsialiseerumine; vabakaubandus ja kaubanduspiirangud- tollimaks, kvoodid, standardid, dumping; maksebilanss ja jooksevkonto; globaliseerumine, jätkusuutlik majandus, õiglane kaubandus;

VALIKKURSUS „ETTEVÕTLUSÕPETUS“

Kursuse õpitulemused ja õppesisu

Õpitulemused

Kursuse läbinud õpilane:

- 1) mõistab, analüüsib ja hindab erisuguseid võimalusi ettevõtluseks;
- 2) on ettevõtlik ja tunneb ettevõtluse põhimõisteid;
- 3) teab, mida teha oma ettevõtte asutamiseks ja juhtimiseks;
- 4) suhtub positiivselt ettevõtlusesse ning oskab hinnata endas ettevõtjale vajalikke omadusi ja neid arendada;
- 5) saab aru turgude toimimisest ja kavandab turundusstrateegia;
- 6) koostab lihtsa ärimudeli, hindab vajalikke ressursse ja kavandab nende kasutamist;
- 7) mõistab ja selgitab majandusringlust ja maksusüsteemi, teeb eesmärgipäraseid valikuid finantsteenuste kasutamisel.

ETTEVÕTLUSKESKKOND

Õppesisu

Ettevõtlikkus ja ettevõtlus; ettevõtte, ettevõtja roll ja vastutus; ettevõtluskeskkond, ettevõtluse võimalused ja riskid; äriidee ja selle kavandamine, rühmatöö tähtsus (ülesanded, vastutus, tööjaotus, aja planeerimine); ettevõtluse rolli ja olulisuse mõtestamine ühiskonna toimimisel.

Põhimõisted

Ettevõtlikkus, ettevõtlus, äriidee, tööandja, ettevõtluskeskkond, SWOT analüüs

ETTEVÖTTE ALUSTAMINE

Õppesisu

Ettevõtlusvormid, ärimudeli või äriplaani koostamine ja analüüsimine, ettevõtte asutamise tingimused ettevõtte põhikirja jt asutamiseks vajalike dokumentide koostamine, ettevõtte tegevuse planeerimine, ressursid (tööjõud, tooraine, kapital), kasum, ettevõtte tasuvus ja selle hindamine enda ärimudelil.

Põhimõisted

Ettevõtluse põhivormid FIE, osaühing, aktsiaselts täis- ja usaldusühing, tulundusühistu, frantsiis, iduettevõtte; MTÜ ja sihtasutus ettevõtluses; sotsiaalne ja vastutustundlik ettevõtlus, ringmajandus; algkapital, ressursid, investeerimine, ärimudel ja äriplan, strateegiline juhtimine, missioon, visioon; väärtuspakkumine, ettevõtte tasuvus.

TURG JA TURUNDUS

Õppesisu

Nõudlus, pakkumine ja turu tasakaal, konkurents, turunduse eesmärgid ja -tegevused. Toote ja teenuse, tarbija ja turu analüüs, sihtrühma määratlemine ja turundustegevuste valimine. Konkurentsi analüüs ja turueeliste selgitamine. Turundusmeetmed ja reklaam. Ärietika.

Põhimõisted

Turundus, müügistrateegia, reklaam, turu segmenteerimine, sihtrühm, digiturundus; nõudlus, pakkumine ja turu tasakaal, konkurents, bränd ja kaubamärk.

FINANTSID

Õppesisu

Ärimudeli või Õpilasfirma tulude ja kulude arvestus, ressursside säästlik kasutus, püsi- ja muutuvkulud, omahind ja müügihind, töö tootlikkuse ja kvaliteedi tähtsus hinna kujunemisel; majandusarvestuse põhimõtted ja reguleerivad õigusaktid, eelarve, bilansi ja kasumiaruande koostamine.

Põhimõisted

Finantseerimine ja investeerimine, eelarve, püsi- ja muutuvkulud, omahind, tootlikkus, bilanss, aktiva, passiva, käive, maksud ja maksed