


**VÕIMALUSED ERINEVATES
AINETUNDIDES LÕIMITULT
LIIKLUSÕPET MEESKONNA-
TÖÖNA LÄBI VIIA**



KUNSTIAINED

- Värviopeetus – mis taustal, mis värvid silma paistavad (riietus – silma paistmine liikluses). Tööd musta värvi paberil – helkur.
- Proportsiooniõpetuses (inimeste arv autos – palju mahub, kas turvavarustus olemas)
- Ohutusteemalised plakatid
- Grupitööna voolimine, modelleerimine (maketid – liiklus, näiteks kooli ümbrus – tee ohutu ületamine, hiljem saavad mängida)
- Jalgratta teemal pildid, tööd (korras ratas, nähtav rattur), hetkel õpetatavas tehnikas
- Tänaval inimeste vaatlemine, joonistamine (inimese liikuv figuur)
- Head õpetuslikud kunstitööd kooliruumides pidevalt silme all
- Situatsioonipiltide joonistamine – erinevad olukorrad liikluses
- Koomiksina joonistada vale ja õige käitumine
- Marss liiklusmärkidega (kasutades nt stopp, anna teed jt liiklusmärke)
- Erinevate teekattemärgistuste joonistamine



KEEL JA KIRJANDUS

- Lühikirjand, essee – liiklusohutuse teemadel (jalakäija, rattur, turvavarustus jne)
- Vaatlused tänaval – uurimused, kirja panna (jutustada)
- Uljas sõit – koostada luuletus
- Õppefilmide, õppekirjanduse iseseisva töö järel koostada mõttekaart, tekstist olulise leidmine
- Kohustuslik lugemine - liiklusteel artiklid, raamatud või raamatust leida, mis liiklusega seotud
- Diskussioonid, väitlused
- Juhtumite analüüs, arutluse või lühikirjandi kirjutamine
- Ristsõnad – anda õpilastele valmiskujul või lasta ise koostada
- Liiklusteeliline luuleõhtu
- Vanasõnad, kõnekäänud
- Väitluste läbiviimine
- Teksti mõistmine – liikluseadusest aru saamine
- Liiklusteelilise infovoldiku või ajalehe koostamine



MATEMAATIKA

- Tekstülesanded, arvutustega, liiklustemaatikas (auto liikumine kiiruse ja aja jooksul: auto liikumine autojuhi reageerimisel)
- Ajakulu teadvustamine tegelikkuses
- Klassiga reisile – mitu autot vaja?
- Graafikud, tabelid, nende koostamine ja lugemine, sektordiagramm, tulpdiagramm
- Protsendi arvutamine tervikust
- Punkti kaugus sirgest (tee ületus, jalakäija teema)
- Rattateema – ringjoon, ratta läbimõõt – palju ühe tiiruga vahemaad läbiv jne
- Võrdlev arvutamine – autoga, rattaga, jalgsi – kaua erineval viisil liiklumiseks punktist A punkti B aega kulub
- Milline õnnetusetüüp kuskil linnas enim esineb – statistika
- Parklas mõõta pidurdusteedkonda erinevates oludes



KEHALINE KASVATUS

- Kõige alus – füüsiline pool
- Orienteerumine (ohutu teekonna planeerimine jalkäija ja jalgratturina)
- Turvavarustus (jalgratas, inimese nähtavus – kui näiteks jooksmas läheb vm)
- Mälutreening (mida kaasa võtad, mida mitte)
- Liikumismängud (tajude arendamiseks, tasakaalu arendamiseks, tähelepanu, koordineerimine jms)
- Jalgrattaga osavussõidu võimaldamine, kukkumise õppimine
- Matkad – ohutus matkadel; grupis liikumine – reeglid jms (seondub õppekäikudega)
- Esmaabis külili asendisse keeramine
- Kuidas liiklusõnnetuses vigastatut teise kohta transportida (vedada)
- Erinevad situatsioonimängud



SOTSIAALAINED

- Rääkimine-rääkimine (riskid, ohuallikad)
- Õpilaste grupitööna teistele mingite ohtude selgitamine
- Viktoriinid, kontrollimeetodid
- Uurimused (turvavöö kasutamine, helkuri kasutamine – nii õpilased, õpetajad kui vanemad; meedia)
- Kodaniku kohused (seaduste tundmine, järgimine)
- Koos eksisteerimine (KEAT põhiidee – kaitse end ja aita teist)
- Jalgratta, auto jm liiklusvahendite ajalugu
- Liiklusseaduse ajalugu – kust ja miks sai alguse



VÕÕRKEELED

- Sarnane keele ja kirjandusega
- Tekstid – arusaamine, tõlkimine
- Materjal klassiseintel (kogu aeg silme all), keeleõppe toetuseks
- Liikluskultuurid teistes maades (parem-vasakpoolne liiklus, kultuur, ratta kasutus jms)
- Videoklipid – nendest aru saamine
- Dialoogide koostamine erinevate situatsioonide kohta / rollimängud
- Abi kutsumine
- Ülevaate (raporti) kirjutamine. Sündmuse kirjeldus



LOODUSAINED

- Ilmastiku mõju liikluses toime tulekult (ohud)
- Faktorid pidurdamisel
- Nähtavus (optika – helkur)
- Liikluse mõju keskkonnale (elektri auto, ratas). Õlilaikude lugemine kooli parklas.
- Kiiver, turvavöö, peatugi – tööpõhimõtted ja mõju kehale
- Alkohol ja muud narkootilised ained (kuidas mõjutab liiklumist, juhtimist) – ei istu joores juhiga autosse!!!
- Mass, inertsus – auto pidurdustekonnad ja inimese massi muutumine
- Jõudude vahekorrad
- Bioloogias esmaabi andmine. Elundkond-luustik, LÕ tagajärjed inimkehale
- Õppekäigud (ohutus grupis liikumisel, märkide ja reeglite jälgimine ja järgimine jne)
- Uurimuslik õpe kasutades ära internetis olemasolevaid arvutimudeleid (nt kehakaal erinevatel kiirustel toimuva kokkupõrke korral)



TEHNOLOOGIA

- Helkurilaadsete toodete meisterdamine
- Jalgratta osavusraja elemendid
- Tööpõhimõtted (auto, ratas)
- Disain
- Turvavarustuse tööpõhimõtted
- Makettide tegemisel abiks
- Liiklusmärkide meisterdamine (ka nt tikkimine)
- Lauamängude tegemine
- Jalgrattavarustuse areng läbi ajaloo (näiteks mis on dünamo)



INFORMAATIKA

- Meedias, internetis otsingud
- Ise klippide tegemine, ohutussõnumitega
- Testid, nende harjutamine
- Mängud
- Info otsimine
- Telefoniga rääkimine, muusika kuulamine (tehnikakuu ohu allikas) – tähelepanu hajumine
- Väidete kontrollimine interneti abil
- Ise mängude, esitluste koostamine
- Multifilmi või animatsiooni valmistamine
- Fototöötlus

