

Loovtöoteemad 2024/2025

Ainevaldkond „Keel ja kirjandus“

Luulekava koostamine õpilasürituseks

Oma pere pärimuslugu

Omaloominguline proosa-või luulekogumik

Õpilase koostatud ristsõnade kogumik eesti keelest ja/või kirjandusest

Oma pere pärimuslugu

Õpilase kirjutatud põnevus- või ulmejutt

Suurbritannia, Ameerika või Eesti kultuuriga seotud teemad

Muu kodukeelega laps Eesti koolis

Lõimitud aine- ja keelõppekogemus meie kooli näitel

Kahe kirjandusteose või kirjandusteose ja filmi võrdlus

Aidi Valliku „Minu Haapsalu” ja õpilase Haapsalu

Ainevaldkond „Võõrkeeled“

Keelealase ürituse korraldamine

Rahvakalendri tähtpäevad erinevates kultuurides

My (story/poem/cook/travel) book

My movie/video/cartoon/play

Giidituur inglise keeles

Võõrkeelse õppemängu/-materjali loomine ja rakendamine

Veebipõhise võõrkeelse õppematerjali loomine ja rakendamine

Giidituur vene keeles

Infovoldik (vene-eesti/eesti-vene) Haapsalu kohta

Ainevaldkond „Matemaatika“

Matemaatikateemaline klassiõhtu

Haapsalu ja selle lähiümbrusega seotud ning siit pärit loome- ja äriinimeste, ühiskonnategelaste elu ja tegevuse uurimine

Meie kool (statistilised andmed)

Haapsaluga seotud ülesanded (praktiline töö, õppevahend)

Matemaatikavõistluse või –õhtu korraldamine algklassides

Õppemängu loomine. Vabalt valitud teemal uurimistöo (n taskuraha kasutamine)

QR koodidega matemaatikanädala tegevused algklassidele

Robotika kasutamine 3. klassi inglise keele tunnis

Ainevaldkond „Loodusained“

Minu kodupaiga kohapärимused. Uurimustöö

Puhastusvahendite võrdlus ja liigid. Uurimustöö

Loodusõpperaja tegemine

Toidukultuur, selle muutumine ajas. Uurimustöö

Maitsetaimede kasvatamine

Rohhtaimede herbaarium

Näituse korraldamine

Minu pere digikaardil. Praktiline-interaktiivse kaardi koostamine

Reisid kaardil. Praktiline - interaktiivse kaardi koostamine

Ilma- ja kliimarekordid. Uurimustöö/praktiline töö (interaktiivse kaardi koostamine)

Mänguline geograafia: interaktiivsed õppemängud. Praktiline töö

Geograafiaalase infostendi koostamine. Praktiline töö

Looduslikud indikaatorid

Keemilised ained minu elus

Õppemängud keemias

Füüsika töötoa ettevalmistamine ja läbiviimine

Õppemängude/ülesannete koostamine füüsikas

Goldbergi masin

Periodilisuse tabeliga seotud ülesannete kogu loomine

Ainevaldkond „Sotsiaalsained“

Keskaegne loss/linnus/ (väike makett)

Kesk- ja uusaja kaupmehe maja/käsitöölise maja (väike makett)

Kesk- ja uusaja hobuvanker/tõld/saan (väike makett)

Kesk- ja uusaja talupoja tööriistad/käsitöölise tööriistad (2-3 erinevat maketti)

Kesk- ja uusaja kaluripaati/purjelaev (väike makett)

Uusaja raudtee koos rongiga (veduri ja 2-3 vaguni väike makett)

Koduloolised uurimused

Klassidevahelise mälumängu läbiviimine

Ajaloovideo kodukoha ajaloolise arengu teemal

Taskuraha hulk ja selle kasutamine HPK 3., 6., ja 9. klassi õpilaste hulgas (uurimus)

Minu vanaema/vanaisa (või mõne teise esivanema) elulugu (uurimustöö)

Õppevideo mõne Eesti ajaloolise sündmuse kohta

Uni

Õpioskused ja nende defitsiidid (uurimus)

Õpioskuste arengut toetava õppematerjali loomine

Õpistrateegiate teadvustamine ja kasutamine

Mälutark õppimine

Võimekususkumused – kirjad noorematele õpilastele

Ainevaldkond „Kunstiained“

Kunstiprojekt

Omaloominguline muusikapala

Ainevaldkond „Tehnoloogia“

Käsitööprojekt (kudumises, heegeldamises, tikkimises jne)

Kokkamine ja sellega seonduv

Retseptikalender

Retseptiraamat

Käsitööprojekt (mööbliese, tarbeese)

Ainevaldkond „Liikumine“

Sporditeemalise ristsõna koostamine (praktiline töö)

Orienteerumis- või maastikumäng II kooliastmele (praktiline töö)

HPK õpilaste kehaline aktiivsus (uurimus)

Kehalise kasvatuses tunnist vabastatud õpilastele töölehtede koostamine
(praktiline töö)

Läänemaa sportlaste saavutuste kajastamine võõrkeelses meedias (uurimus)

Liikumisoskuste õpetamine ehk kehalise kasvatuses tunni läbiviimine (praktiline
töö)

Traditsioonilise klasside vahelise korvpalli (detsembris) või võrkpalli (veebruaris) võistluse ettevalmistus ja korraldamine

Valikõppeaine „Informaatika“

Arvutimängu programmeerimine

Lühivideo filmimine ja monteerimine

Mobiilirakenduse programmeerimine

Arvutimängu programmeerimine

Lühivideo filmimine ja monteerimine

Psühholoogia

Toimetuleku võimalused depressiooniga - intervjuude põhjal 14-17aastaste noortega

Klassiõpetajate ideed

Õmblusprojekt

Üritus algklassidele

Matemaatikateemaline klassiõhtu

Keelealase ürituse korraldamine

Orienteerumis- või maastikumäng II kooliastmele

Vana T-särgi uus elu

Kuuse tänava koolimaja 60 aastat

Loodusõpetuse teemalised õppemängud, ristsõnad jmt algklassidele

Üritus algklassile

Tund algklassile või käsitööprojekt

Amigurumi mänguasjake või tekk