

DIGIELU

I kooliaste

1 tund nädalas 35 tundi aastas

Õpetuse üldised eesmärgid:

- tagada õpilasele vajalikud digipädevused igapäevase töö- ja õpikeskkonna kujundamiseks
- tutvuda erinevate õpikeskkondadega
- ühtlustada laste arvutioskuse tase ja arvutialased teadmised arvuti tulemuslikuks rakendamiseks ainetunni eesmärkide saavutamisel.

Õpetuse põhimõtted:

- elulähedus: ülesanded jm võetakse õpilasele tuttavast igapäevaelust (kool, kodu, huvitegevus, meedia), hetkel õpetatavate teemade raames
- aktiivõpe ja loomingulisus: kasutatakse õpilasi aktiveerivaid, loomingulisi ülesandeid
- ühesõpe: suur tähelepanu rühmatööl ja koostöös õppimise meetoditel;
- teadmusloome: uut teadmust õpitakse üheskoos luues, mitte vananenud infot meelde jättes;
- turvalisus: kool tagab õpilastele turvalise veebipõhise töökeskkonna ning propageerib ohutuid käitumisviise võrgukeskkonnas;
- lõimitus: kogu õpe lähtub üldõpetuse põhimõtetest

I kooliastme lõpuks õpilane :

- Oskab avada ja sulgeda arvuti/tahvelarvuti ja heakorda jälgida (wifi, aku, et ei ole katki, äpid kinni, heli vaikne)
- Leiab otsimootoriga, kasutades võtmesõnu, vajalikke teabeallikaid, sirvib neid ning valib leitu hulgast sobivaid digitaalseid materjale, rakendades juhendaja abi.
- Oskab leida tahvelarvutist äppe ja hariduslikult kasutada, kasutada QR koodi, vajadusel õpetaja abiga
- salvestab ja taasesitab leitud teavet juhendaja esitatud nõuete kohaselt, juhendaja abiga.

- Avada veebiaadressi
- Lahendada e-teste erinevates keskkondades (kahoot, Wizer.me, padlet, learningapps jne), vajadusel kasutab juhendaja abi
- Oskab leida sobivat videot ja seda käivitada ning sulgeda
- Teab algtasemel e-ohutuse ja muidu ohutuse teemadest digivahendite kasutamisel
- Oskab teha rühmatööd (ka virtuaalses keskkonnas), kasutada ja jagada rühmatöös vajadusel tahvelarvutit/arvutit
- Oskab arvutisse ja erinevatesse kasutatavatesse keskkondadesse sisse ja välja logida.
- Tunneb ja oskab kasutada klaviatuuri (suur, väike täht) - arvuti, tahvel
- Oskab teha pilti ja seda salvestada, kustutada
- suhtleb kaasõpilaste ja õpetajatega, kasutades digivahendeid ja rakendusi **eakohaselt** ning järgides seejuures kokkulepitud reegleid.
- loob ja vormindab digitaalseid materjale (nt loovtöid), kasutades juhendaja abi.
- valib sobiva digilahenduse etteantud ülesande lahendamiseks, kasutades juhendaja abi.

1.KLASS

Õppesisu:

- ohutustehnika ja käitumine arvutiklassis, arvuti mõju tervisele;
- digitehnika (arvuti, tahvelarvuti, Bluebot,jm) sisse ja väljalülitamine, kasutamine.
- arvuti välised seadmed;
- klaviatuuri ja hiire kasutamine, funktsioonid, lihtsamad klahvikombinatsioonid;
- mõisted klahv - seotud klaviatuuri mõistega, nupp - seotud hiire mõistega, ikoon, kursor, hiirekursor;
- klõpsamine (üksik ja topeltklõps), lohistamine;
- Ms Word faili avamine, teksti trükkimine ja salvestamine (nt tunniplaan, luuletus, oma loovjutt jm);
- drillprogrammide kasutamine seoses erinevate õppeainetega ;
- lihtsamate õpiotstarbeliste arvutimängudega tutvumine;
- tutvumine Internetiga, aadressi sisestamine, info otsimine;
- arvutist töölehtede,e-testide täitmine.

Digipädevused:

- a. Töötamine digitehnikaga –arvuti, tahvelarvutid, Blue Bot . Õpilane oskab kõiki seadmeid sisse ja välja lülitada ning lihtsamaid operatsioone teha. Vajadusel oskab õpetaja abiga laadida seadmesse äppi.
- b. Meediapädevus - õpilane oskab teha pilti, pilti avada ja teistele näidata; oskab joonistada erinevate vahenditega digitaalset pilti.
- c. E-õppes osalemine ja e-testide tegemise kogemus - õpilane oskab vastata valikvastustega e-testidele arvutis kui ka nutiseadmega.
- d. E-ohutuse alased pädevused ja oskused. Õpilane oskab abiga luua turvalise parooli, on teadlik turvalisest sisselogimisest, oskab selgitada internetis juhtunut täiskasvanule (ja teab kuhu pöörduda)
- e. Probleemilahendamise oskus – õpilane oskab märgata probleeme, mis puudutavad teda ennast, neid algtasemel analüüsida ja lahendada.
- f. Meeskonnatöö oskus - õpilane oskab digitehnikat teistega jagada, kasutada paaristöös kui ka grupitöös.
- g. Loomise kogemus - oskab luua digimeediat, kirjutada lihtsamaid tekste tahvelarvutil/arvutil

Esimese klassi lõpuks õpilane :

- tunneb visuaalselt arvutikomplekti riistvara;
- teab olulisemaid ohutustehnika ja tervisekaitse nõudeid arvutiga töötamisel;
- oskab avada ja sulgeda arvutit; sisse lülitada tahvelarvutit, Bluebot'i jne;
- kasutab hiirt ja tunneb klaviatuuri ning lihtsamaid klahvikombinatsioone;
- oskab oma kasutajatunnuse ja parooliga siseneda kasutatavatesse õpikeskkondadesse , arvutisse
- täidab erinevaid õpiülesandeid juhendaja valitud õpikeskkondades ja digivahendeid kasutades;
- oskab MS Word'i teksti sisestada (vormindamine lisandub järgmistes klassides) ;
- oskab leida ja tekstile/tööle lisada pilti;
- oskab töö oma kausta salvestada ja sealt oma töö avada;

2.KLASS

Õppesisu

***Füüsiline õpikeskkond arvutiga/digivahendiga:**

- istumisasend arvuti taga; arvuti hooldus
- kuidas turvaliselt ühendada ja lahti ühendada arvutiga lisaseadmeid (kõrvaklapid, mälupulk, laadija)
- tarkvara liigid (vabavara, tasulinetarkvara), mida tähendab arvutipiraatlus.

***Infootsing**

- otsinguvõimalusi erinevates keskkondades (märksõnad, fraas, kataloogipuu)

***Tekstitöötlus**

- teksti sisestamise põhialused (suur ja väike täht, kirjavahemärgid, tühikud, reavahetused, lõik).
- õige käeasend trükkimisel
- esmane tutvus: poolpaks, kald- ja allajoonitud kiri; sõna-, rea-, lõiguvaha; teksti joondamine; värvid
- pildistamine, salvestamine, pildi lisamine tekstile

***Turvalisus, isikukaitse, netiket:**

- e-ohutus,
- pildid, videod internetis,
- identiteet, turvaline parool,

***Programmeerimise alused**

- Arvutita programmeerimine (Bluebotid, igapäevaelu programmid jne)
- Lihtsad programmeerimismängud

***Õpiülesanded erinevates keskkondades**

- Õpikeskonnad
- Jagatud dokumendid (esmane tutvus)

Digipädevused

- a. Töötamine digitehnikaga - tahvelarvutid, Blubott, lisanduvad fotoaparaadid. Õpilane oskab kõiki seadmeid sisse ja välja lülitada ning lihtsamaid operatsioone teha. Õpilane oskab leida võimalusi robootika ja programmeerimise kasutamiseks erinevates ainetundides, oskab tuua näiteid, kuidas kasutada.
- b. Meediapädevus - õpilane oskab luua videot ja seda salvestada, oskab videot ka eemaldada seadmest. Oskab luua stop-motion jt. animatsioone kasutades nutiseadet või arvutit.
- c. E-õppes osalemine ja e-testide tegemise kogemus - õpilane oskab vastada valikvastustega e-testidele arvutis kui ka nutiseadmega. Oskab töötada jagatud dokumendiga (nt. Google forms). Oskab õpetaja abiga täita e-ankeeti nt. tagasiside küsimustikku.
- d. E-ohutuse alased pädevused ja oskused. Õpilane mõistab, miks on vaja kasutada igas keskkonnas erinevat parooli, oskab leida e-ohutuse valdkonda puudutavaid õppematerjale ja abimaterjale . On tuttav erinevate ohutuste alaste teemade ja juhtumitega, teab mis on hea käitumine internetis ja netiket.
- e. Probleemilahendamise oskus – õpilane oskab märgata probleeme, mis puudutavad teda ennast, neid algtasemel analüüsida ja lahendada. Programmeerimise harjutused võivad olla seotud nii robotite kasutamise kui ka tehnikavaba programmeerimisega.
- f. Meeskonnatöö oskus - õpilane oskab digitehnikat teistega jagada, kasutada paaristöös kui ka grupitöös. Oskab algtasemel kaasõpilasega läbi viia digiprojekti ja seda teistele tutvustada.
- g. Loomise kogemus - oskab luua digimeediat, kirjutada lihtsamaid tekste (tahvel)arvutil, teab mis on teksti vormindamine.

2. klassi lõpetaja õpitulemused

Õpilane:

- teab digitehnika kasutamise reegleid ja ohutusreegleid;
- oskab digivahendeid käivitada ja sulgeda, kasutada klaviatuuri ja hiirt vastavalt õpitule;
- tunneb lihtsamaid klahvikombinatsioone ja kasutab neid;
- oskab programme töölaualt avada ja sulgeda;
- oskab avada ja salvestada faili, tekstitöötlust õpitud oskuse raames
- oskab kasutada brauserit, sisestada aadressi reale internetiaadressi, sisestada otsingusõna ja lugeda vastuseid
- teeb digivahendeid kasutades koostööd

- oskab lahendada õpiülesandeid tuttavates õpikeskkondades
- oskab logida arvutisse ja õpikeskkondadesse oma isikliku kontoga

3.KLASS

Õppesisu:

- Ohutustehnika, mõjud tervisele ja reeglid arvutiklassis.
- Digivahendite käivitamine, sulgemine, kasutamine.
- Tahvelarvuti, mobiiltelefoni ja kaameraga fotografeerimine, filmimine. Loodud teoste salvestamine arvutisse, eetiline jagamine ja avaldamine.
- Valikvastustega ja avatud küsimustele vastamine e-testides
- Veebiaadressi kasutamine, otsingumootor.
- Tekstidokumendi koostamine, vormistamine, salvestamine, jagamine.
- E-kirja vormistamine, saatmine, manuse lisamine.
- Turvalise parooli loomine ja internetiohutus
- Meeskonnatöö ja vastutuse jagamine (nt digiprojektides)
- Tekstiloome, kujundamine, illustreerimine.

Digipädevused:

a. Töötamine digitehnikaga – tahvelarvutid, mobiiltelefon, lauaarvuti, foto- ja videokaamera. Õpilane oskab kõiki seadmeid sisse ja välja lülitada ning lihtsamaid operatsioone teha. Oskab kasutada digivahendeid oma töö efektiivsemaks muutmisel (valida sobiliku õpitud programmi, äppi jne.) Kasutada klassi arvutit vastavalt arvutiklassi reeglitele. Arvestada turvalisuse nõuetega interneti kasutamisel. Arvestada tervisekaitse nõuetega arvuti kasutamisel.

b. Meediapädevus – Oskab kasutada fotografeerimisel lihtsamaid põhitõdesid. Oskab kasutada mobiiltelefoni kaamerana. Õpilane oskab video kaudu jutustada lugu. Õpilane oskab käituda fotode ja videote loomisel, jagamisel ja avaldamisel eetilisel.

c. E-õppes osalemine ja e-testide tegemise kogemus - õpilane oskab vastata valikvastustega e-testidele arvutis kui ka nutiseadmega. Oskab töötada/jagada/saata/salvestada dokumente.

d. E-ohutuse alased pädevused ja oskused – õpilane oskab luua turvalist parooli ja teab, millised ohuolukorrad võivad tekkida oma parooli avalikustamisega. Oskab kaitsta oma digitaalset identiteeti

ja vältida ohte. Oskab järgida kehtivaid turvalisuse reegleid arvutiklassis/veebis. Õpilane oskab reageerida ohtudele ja otsida vajadusel abi.

e. Probleemilahendamise oskus - õpilane oskab märgata probleeme, mis puudutavad teda ennast, neid algtasemel analüüsida ja lahendada. Vajadusel oskab otsida abi, selgitada probleemi.

f. Meeskonnatöö oskus - õpilane oskab digitehnikat teistega jagada, kasutada paaristöös kui ka grupitöös. Oskab jagada vastutust ühistes digiprojektides ja kasutada omandatud digiteadmisi meekonna hüvanguks.

g. Loomise kogemus - oskab luua digimeediat, kirjutada lihtsamaid tekste tahvlearvutis, arvutis. Oskab kasutada lihtsamaid teksti vormindamise võimalusi. Kasutada oma töös teiste loodud sisu ja sellele viidata.

3.klassi lõpuks saavutab õpilane I kooliastme oodatavad õpitulemused.

- Teab ohutustehnika ja tervisekaitse nõudeid.
- Õpilane oskab kasutada digivahendit vastavalt arvutiklassi reeglitele
- Oskab leida arvutist vajalikku kausta, luua ise uut kausta ja uusi faile ning neid kasutada. Oskab anda failidele ja kaustadele sobiliku nime.
- Oskab faile manustada ja jagada.
- Pildistada ja filmida nutiseadmega ning kopeerida vajaliku sisu arvutisse ettenähtud kausta.
- Leida internetist ülesande täitmiseks vajalikku infot ja seda kasutada.
- Lisada internetist toodud piltidele jm infole viited kasutatud allikale.
- Luua tekstidokument tarkvaraga MS Word ning lisada sellesse tekste ja erinevaid pilte
- Oskab digivahendeid kasutades teha koostööd