

DIGIÕPEUSE AINEKAVA I - III KOOLIASTMES

Lagedi Koolis toimub informaatikaõpetus I, II ja III kooliastmes vastavalt 3. - 6. klass ja 8. klass.

Õppetegevuse kavandamise ja korraldamise alused, lõimingu põhimõtted teiste õppeainetega ja hindamis põhimõtted on kirjeldatud PRÕK informaatika ainekavas (<https://www.riigiteataja.ee/aktilisa/1290/8201/4018/141m%20lisa10.pdf#>).

Kolmandas kooliastmes (8. klass) on informaatika õpetamine seotud läbiviidava loovtööga.

Õppeteemade õpitulemused ja õppesisu I - II kooliaste

Digipädevus – suutlikkus kasutada uuenevat digitehnoloogiat toimetulekuks kiiresti muutuvast ühiskonnas nii õppimisel, kodanikuna tegutsedes kui ka kogukonnades suheldes; leida ja säilitada digivahendite abil infot ning hinnata selle asjakohasust ja usaldusväärsust; osaleda digitaalses sisuloomes, sh tekstide, piltide, multimeediumide loomisel ja kasutamisel; kasutada probleemilahenduseks sobivaid digivahendeid ja võtteid, suhelda ja teha koostööd erinevates digikeskkondades; olla teadlik digikeskkonna ohtudest ning osata kaitsta oma privaatsust, isikuandmeid ja digitaalset identiteeti; järgida digikeskkonnas samu moraali- ja väärtuspõhimõtteid nagu igapäevaelus. (<https://www.riigiteataja.ee/akt/129082014018>)

Õppeteemad keskenduvad õpilaste digipädevuse mudeli võtmevaldkonna „sisuloome“ ja „turvalisuse“ osaoskuste arendamisele. Selliselt on oluline tagada esmased digiseadmete ja tarkvara käsitlemise oskused, et neid teadmisi ja oskusi vastavalt IT-õppeteemades ja ka teistes ainetes digipädevuse muude osaoskuste arendamisel kinnistada ning ainepõhises kontekstis vilunult kasutada.

Õppeteemad “Digitaalne ohutus”, “Kood”, “Digi-Drive”

Esimeses kooliastmes hõlmab õppeteema „**Digitaalne ohutus**“ privaatsuse ja elementaarseid turvanõudeid, millega arvestada nii tasuta kui ka tasulise teenuse kasutamisel. Samuti tervisega seotud riske.

Teise uue õppeteema “**Kood**” kaudu saavad õpilased mänguliselt tutvuda programmeerimise alustega, kuna teema pakub sissejuhatust programmeerimisse ja robotikasse.

Kolmas õppeteema on “**Digi-Drive**”, mille eesmärk on tutvustada erinevaid digidokumentide loomise võimalusi (e-kiri, tekstidokument, esitlusedokument) ja nende töötlemise lihtsamaid võtteid.

Õppeteema “Digitaalne ohutus” õpitulemused

Õpilane:

- ✓ kirjeldab tehnoloogilise ja pärismaailma erinevusi ning sarnasusi;
- ✓ selgitab salasõna turvalisuse nõudeid, toob välja erinevused võrreldes eaturvalise salasõnaga;
- ✓ salvestab, taasesitab ja jagab digitaalset sisu, järgides privaatsusnõudeid ning vältides küberkiusamist (sh sotsiaalmeedias);
- ✓ mõistab tasulise ja tasuta teenuse erinevusi (nt arvutimängudes, äppides);
- ✓ teab pöörduda probleemi ilmnemisel või selle kahtlusel abi saamiseks lapsevanema, õpetaja või mõne abi andva institutsiooni/teenuse poole;
- ✓ kirjeldab ja väldib digivahendite kasutamisega seotud riske tervisele;
- ✓ selgitab arusaadavalt, korrektset sõnavara kasutades tekkinud probleemi tõrkuva digivahendi või -rakendusega; lahendab iseseisvalt või juhendi (nt video) abil lihtsama tehnilise probleemi.

Õppeteema “Kood” õpitulemused

Õpilane:

- ✓ kasutab mängulises keskkonnas programmeerides lähtuvalt algoritmilisest probleemilahendusest mõisteid programm, muutuja, valik, tsükel, sisend ja väljund;
- ✓ kirjeldab elulisi näiteid programmide kasutamisest;
- ✓ selgitab etteantud lihtsa programmi/rakenduse sisu ning ennustab selle töö tulemit;
- ✓ kavandab ja loob juhiseid järgides lihtsamaid rakendusi, kasutades digitaalseid või füüsilisi vahendeid (nt lastele mõeldud hariduslikud programmeerimiskeskonnad või robootikakomplektid);
- ✓ selgitab programmi testimise vajadust, leiab koodist lihtsamad vead;
- ✓ laadib internetist alla teiste loodud programme ja kohandab neid, arvestades autoriõigustega.

Õppeteema “Kood” õppesisu

Programm. Programmjuhtimisega seadmete tööpõhimõtted ja lühiajalugu. Programm. Mänguline arenduskeskkond. Algoritmide mõistmine ja rakendamine. Etteantud tegevusjuhise (kirjeldus, tegevusskeem) realiseerimine mängulises arenduskeskkonnas.

Andmed. Andmete ja tegevuste muutmine. Lihtsamad tüüpalgoritmide. Andmed.

Objektid. Objektide omadused ja meetodid. Muutujad, väärtused. Muutuja kasutamine. Sisendid ja väljundid. Klaviatuur, hiir, ekraan, andurid*, täiturid*.

Tegevused. Tegevused ja lihtsamad avaldised. Aritmeetika põhitehted, loogikaavaldised (võrdlused). Valikud if ja else. Kordused.

Õppeteema “Digi-Drive” õpitulemused ja õppesisu

Google Drive keskkonna kasutamine

- ✓ Google Drive dokumendihalduse ja selle kasutamise tutvustus;
- ✓ keskkonda sisenemine;
- ✓ dokumentide loomine, salvestamine ja varasema sisu taastamine;
- ✓ kaustade ja alakaustade loomine, dokumentide ja kaustade teisaldamine ning ümbernimetamine ja kopeerimine;
- ✓ arvutis olevate dokumentide Drive keskkonda viimine ja Drive keskkonnast allalaadimine;

- ✓ dokumentide jagamine teistele kasutajatele, kasutajaõiguste muutmine.

III kooliaste “Kirjalike tööde vormistamine”

Õppeteema “Digi-Drive” õppesisu

Google Drive keskkonna kasutamine

- ✓ Google Drive dokumendihalduse ja selle kasutamise tutvustus;
- ✓ keskkonda sisenemine;
- ✓ dokumentide loomine, salvestamine ja varasema sisu taastamine;
- ✓ kaustade ja alakaustade loomine, dokumentide ja kaustade teisaldamine ning ümbernimetamine ja kopeerimine;
- ✓ arvutis olevate dokumentide Drive keskkonda viimine ja Drive keskkonnast allalaadimine;
- ✓ dokumentide jagamine teistele kasutajatele, kasutajaõiguste muutmine.

Aluseks on Lagedi Kooli: [Kirjalike tööde vormistamise juhend](#)