

### 3.KLASS DIGIÕPETUS



ÕPPESISU	ÕPITULEMUSED (3.KLASSI LÕPUS)
<b>INFO- JA ANDMEKIRJEOSKUS</b>	
Andmete, info ja digisisu otsing, sirvimine ja filtreerimine	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tunneb otsingumootori kasutamise võimalusi (tekst, foto, video jne)</li> <li>• Avab veebis sobiva allika ja otsib vajaminevat infot.</li> <li>• Kasutab info otsimiseks kombinatsiooni Ctrl + F</li> <li>• Skaneerib teabe nutiseadmesse ruutkoodi abil.</li> <li>• Tuvastab veebiallika autori</li> <li>• Salvestab ja kustutab järjehoidjaid veebilehitsejas</li> </ul>
Andmete, info ja digisisu hindamine	
Andmete, info ja digisisu haldamine	
<b>SUHTLUS JA KOOSTÖÖ DIGIKESKKONNAS</b>	
Suhtlemine digivahendite abil	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jagab sisu, linki jne õpetaja poolt määratud digitaalses keskkonnas.</li> <li>• Teab, et internetti jagatud infoga kaasneb vastutus</li> <li>• Teab, et tehnoloogiat saab kasutada suhtlemiseks erinevate asutustega.</li> <li>• Kasutab õpetaja poolt valitud veebipõhiseid ühistöövahendeid ja mobiilirakendusi, näiteks Google Jamboard, Google Docs jne.</li> <li>• Teeb vahet reaalsel ja digitaalsel identiteedil</li> <li>• Teab, mis on digitaalne jalajälg ning kuidas see võib olla nähtav teistele.</li> <li>• Oskab avada, lahendada ja esitada töid läbi Google Classroom keskkonna</li> </ul>
Andmete, info ja digisisu jagamine	
Kodanikuaktiivsus digikeskkonnas	
Koostöö digikeskkonnas	
Viisakas käitumine digikeskkonnas	
Digitaalse identiteedi haldamine	
<b>DIGISISU LOOME</b>	
Õppija loob ja toimetab digisisu erinevates formaatides. Õppija muudab, sh täiendab, täiustab ja kombineerib olemasolevat digisisu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Loob lihtsama teksti ja kasutab tekstitöötluses lihtsamaid funktsioone</li> <li>• Oskab lisada tabelit, joonist, pilti</li> <li>• Oskab lisatud tabelit, joonist ja pilti redigeerida</li> </ul>

<p>Õppija järgib digisisu luues ja kasutades autoriõiguse põhimõtteid ja litsentsitingimusi.</p> <p>Õppija kavandab ja koostab sobival algoritmil põhineva programmikoodi, mis täidab etteantud lihtsama ülesande.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Loob lihtsamate sisuloomevahenditega digisisu – näiteks animatsioon, koomiks jne.</li> <li>• Teab, et iga loomingu kasutamise õigus kuulub selle autorile</li> <li>• Viitab allikmaterjalile, kasutades autori nime+teose pealkirja+veebiaadressi.</li> <li>• Kasutab lihtsamaid programme ja EV3 robotika komplekte robotite ehitamiseks, programmeerimiseks ja kodeerimise ülesannete lahendamiseks.</li> <li>• Kasutab nutitelefoni õppetöö korraldamiseks, näiteks avastusraja läbimiseks või Classroomi videokõnes, piltide laadimiseks jne</li> <li>• Kasutab lihtsamaid Vernieri sensoreid ja vahelugejat katsete tegemiseks ja järelduste tegemiseks.</li> </ul>
<b>DIGITURVALISUS</b>	
<p>Digiseadmete kaitse</p> <p>Isikuandmete ja privaatsuse kaitse</p> <p>Tervise ja heaolu kaitse</p> <p>Keskkonnakaitse</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teab, mis on nõrk ja tugev salasõna</li> <li>• Teab, mis on isikuandmeid ning millistel tingimustel tohib neid jagada</li> <li>• Teab, kuidas teised võivad avaldatud isikuandmeid ära kasutada</li> </ul>
<b>PROBLEEMILAHENDUS</b>	
<p>Tehniliste tõrgete lahendamine</p> <p>Digivahendite valik</p> <p>Uuendused digilahenduste abil</p> <p>Digipädevuse hindamine ja arendamine</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Istub arvuti taga sirge seljaga</li> <li>• Teab, et telefoni ja arvuti kasutamine mõjutab rühti ja silmi</li> <li>• Kasutab lisaks tähenuppudele klaviatuuril järgmiseid nuppe ja kombinatsioone – enter, CapsLock, Shift, Space.</li> <li>• Küsib abi ja sõnastab probleemi, kui vajab arvutiga töötamiseks abi.</li> <li>• Oskab lahendada lihtsamat digiprobleemi, näiteks teiste kontolt väljalogimine, arvuti taaskäivitamine, keeleseadete muutmine jne.</li> </ul>