



6. KLASS DIGIÕPETUS

ÕPPESISU	ÕPITULEMUSED (6.KLASSI LÕPUS)
INFO- JA ANDMEKIRJEOSKUS	
Andmete, info ja digisisu otsing, sirvimine ja filtreerimine	<ul style="list-style-type: none">• Oskab otsingu sooritamiseks kasutada filtreerimist ja täpsustatud otsingut• Hindab leitud teabe täpsust ja tõepärasust, leides allikmaterjalist autori või algallika, avaldamise aja või avaldamiskoha
Andmete, info ja digisisu hindamine	<ul style="list-style-type: none">• Neid allikaid analüüsid eristab fakti või arvamust, olulist ebaolulisest• Vaata failide atribuute
Andmete, info ja digisisu haldamine	<ul style="list-style-type: none">• Oskab faili tüüpi muuta• Eristab erinevaid failitüüpide laiendeid (PDF, docx, jpg, mp3, png)• Kasutab tabelarvutusprogrammi tabeli loomiseks, kujundamiseks ja lihtsama diagrammi koostamiseks.
SUHTLUS JA KOOSTÖÖ DIGIKESKKONNAS	
Suhtlemine digivahendite abil	<ul style="list-style-type: none">• Kasutab igapäevases koolitöös G-Suite rakendusi, sh Classroom, Meet, Sites, Slides, Drive jne) ning Stuudiumi keskkonda.
Andmete, info ja digisisu jagamine	<ul style="list-style-type: none">• Oskab Classroom, Meet, Stuudiumi rakendusi kasutada telefonis.• Oskab õppetöös kasutada digitaalseid andmekogujaid ja veebikeskkondi.
Kodanikuaktiivsus digikeskkonnas	<ul style="list-style-type: none">• Kasutab veebipõhiseks koostööks erinevaid keskkondi, nt Drive, Meet, Jamboard jne
Koostöö digikeskkonnas	
Viisakas käitumine digikeskkonnas	
Digitaalse identiteedi haldamine	

DIGISISU LOOME	
Digisisu arendus	<ul style="list-style-type: none"> • Oskab luua monteeritud videot, kasutades filmitud videolõike, pilte, teksti ja filtreid. • Täiendab enda loodud digisisu teiste kommentaaride ja ettepanekute põhjal. • Valib digisisu loomiseks materjalid, mille kasutamine on autoriõigustega lubatud. • Leiab avatud sisulitsentsiga pildi-, audio- ja videomaterjali oma loomingu kasutamiseks. • Viitab korrektselt kasutatud materjalile (kooli vormistusjuhendi järgi). • Lahendab programmeerimiskeskonnas etteantud ülesande ja loob ise lihtsama programmeerimisülesande. • Eritab EV3 robotikakomplektiga I või II taseme roboti ja programmeerib selle. • Kasutab õppetöös digitaalseid õppekeskkondi või digitaalseid andmekogujaid. • Teab, mida saab teha 3D printeri, laseri ja graveerijaga (Snapmarker 3in1)
Digisisu kohandamine	
Autoriõigus ja litsentsid	
Programmeerimine	
DIGITURVALISUS	
Digiseadmete kaitse	<ul style="list-style-type: none"> • Kasutab eri keskkondades eri salasõnu • Loob tugeva salasõna ja oskab salasõna vahetada • Eristab veebikeskkondade turvasemeid (nt http ja https) ja arvestab nendega • Teab internetiohtudest ja oskab nendega arvestada
Isikuandmete ja privaatsuse kaitse	
Tervise ja heaolu kaitse	
Keskkonnakaitse	
PROBLEEMILAHENDUS	
Tehniliste tõrgete lahendamine	<ul style="list-style-type: none"> • Hindab teiste ja enda poolt digivahendiga loodut • Kirjeldab oma oskusi ja vajadusi seoses digipädevustega • Leiab vajadusel võimalusi digipädevuste arendamiseks • Teab, kelle poole pöörduda digivaldkonna probleemi lahendamiseks
Digivahendite valik	
Uuendused digilahenduste abil	
Digipädevuse hindamine ja arendamine	