

I KOOLIASTME DIGIAINEKAVA

Kooliaste: põhikooli I aste, 1-3. klass

1.Õppe- ja kasvatustöö eesmärgid

Digiainekava eesmärgiks on digipädevuste omandamine ja arendamine läbi lõimitud aineõppe.

Digiainekava tugineb Kiviõli I Keskkooli põhikooli õppekavale, HITSA juhendmaterjalile „Digipädevus õppekavades“ ja põhikooli õppeainete ainekavadele, mille alusel tekib lõiming, toetades ILUS INIMENE arengut (Kiviõli I Keskkooli põhikooli õppekava).

Taotletakse, et õpilane:

1. omandab lauaarvuti/sülearvuti/nutitelefoni esmase iseseisva kasutamise oskuse ja vilumuse;
2. teab arvuti kasutamise tervishoiu nõudeid ja (veebi)ohтусid;
3. saab aru ja kasutab lihtsamat arvutialast eestikeelset terminoloogiat;
4. oskab kasutada lihtsamaid MS Office programme;
5. oskab kasutada robotika vahendeid ja programmeerida, kasutades etteantud programme ja keskkondi;
6. saab aru erinevate õppeainete seostest ja kinnistab olemasolevaid teadmisi.

Eesmärkide saavutamiseks kasutatakse järgmisi vahendeid: Kiviõli I Keskkooli arvutiklass, sülearvutid, WeDo ja EV3 robotika komplektid, nutitelefoniid jms.

Õppeaine ajaline maht

1. klass – 35 ainetundi õppeaastas, 1 tund nädalas
2. klass – 35 ainetundi õppeaastas, 1 tund nädalas
3. klass – 35 ainetundi õppeaastas, 1 tund nädalas

Õppeaine kirjeldus

Digiainekava koostamisel on aluseks HITSA “Digipädevus õppekavades” digipädevusmudel ([Digipädevus õppekavades](#)). Õppetöö planeerimisel ja korraldamisel võetakse aluseks digipädevusmudeli 5 osaoskust.

1. Info haldamine – digitaalse teabe eesmärgipärane otsimine, sirvimine, hindamine, salvestamine ja taasesitamine.

2. Suhtlemine digikeskkondades – teadlik suhtlemine veebipõhistes keskkondades, teabe ja sisu jagamine, osalemine ühiskonnaelus ning koostöö digivahendite toel.

3. Sisuloomine – digitaalse sisu loomine, olemasoleva digitaalse materjali muutmine ja lõimimine, loominguline eneseväljendus ja programmeerimine ning intellektuaalse omandi õiguste ja litsentside järgimine.

4. Turvalisus – identiteedi, tervise ning keskkonna kaitsmine; info- ja kommunikatsioonitehnoloogia turvaline ning kestlik kasutamine.

5. Probleemilahendus – vajaduste väljaselgitamine ja lahenduste leidmine sobivate digivahenditega, tehnoloogia loov kasutamine ning digipädevuse arendamine.

Digipädevuste lõiming I kooliastmes:

Eesti keel - eesti keele õppeaines kasutatakse digivahendeid internetis lihtsama materjali otsimiseks märksõnadega. Õpitakse tekste digitaalselt looma ja vormistama ning digitaalselt säilitama järgides autoriõigusi. Isikuandmeid sisaldavaid tekste koostades ning digikeskkonnas suheldes pööratakse tähelepanu interneti turvalisusele ja igapäevaelu väärtuspõhimõtete arvestamisele.

Võõrkeel - võõrkeelt õppides kasutatakse digivahendeid internetis teabe otsimiseks ning saadud teabe rakendamiseks, arutledes erinevate kultuuri- ja igapäevaeluteemade üle. Rakendatakse veebisõnastikke, tõlkeprogramme ja muid asjakohased digitaalseid rakendusi, luuakse sisu ning säilitatakse loodud digitaalsel kujul. Digikeskkonnas võõrkeeles suheldes jälgitakse teabe ohutut

kasutamist ja jagamist. Eraelu kajastavaid, sh isikuandmeid sisaldavaid, tekste koostades ning jagades pööratakse tähelepanu interneti turvalisusele.

Loodusained ja inimeseõpetus – loodusõpetuses kasutatakse digivahendeid internetis usaldusväärse ja asjakohase teabe otsimiseks ning andmete kogumiseks. Õpitakse rakendama digitaalseid teabeallikaid ja saadud teabe põhjal lahendama loodusteaduslikke probleeme ning arutlema keskkonnas toimuvate protsesside üle. Probleemi lahendamise ja esitamise kaudu arendatakse digitaalse sisuloome oskust ning toetatakse õpitu digitaalsel kujul säilitamise oskust. Digikeskkonnas suheldes järgitakse igapäevaelu väärtuspõhimõtteid ning jälgitakse ohutut teabe kasutamist.

Matemaatika - õppides kasutatakse digivahendeid teabe leidmiseks ning saadud teabega probleemülesannete lahendamiseks, sh loovate ja alternatiivsete lahenduskäikude leidmiseks. Digivahendeid rakendatakse hüpoteese püstitades ja kontrollides, matemaatilisi ja elulisi seoseid uurides ning visualiseerides. Isikuandmeid sisaldavaid ülesandeid koostades ja lahendades pööratakse tähelepanu interneti turvalisusele ning igapäevaelu väärtuspõhimõtete järgimisele.

Kunstiained- kunst, muusika. Kunstiaineid õppides kasutatakse digivahendeid teabe otsimiseks, kogumiseks, töötlemiseks ja esitamiseks. Kogutud teavet rakendatakse loovtöodes eesmärgipäraselt. Õppides ning digitaalset sisu luues ja säilitades kasutatakse erinevaid audiovisuaalseid ning muid multimeediumi vahendeid ja rakendusi. Ollakse teadlik autoriõiguste järgimise kohustusest digikeskkonnas. Suurendatakse teadlikkust digivahendite rakendamisega kaasneva võivatest terviseriskidest ja internetis loomingu jagamise turvalisusest.

Majandusõpetus - kasutatakse digivahendeid õpitava näitlikustamiseks, info otsimiseks internetis asuvatest teabeallikatest ja saadud teabe rakendamiseks lihtsamate ühiskonnas toimuvate majandusprotsesside üle arutledes. Õppijat juhatakse kasutama interaktiivseid harivaid digikeskkondi ning rakendusi, mis toetavad eakohaselt majandusprotsesside mõistmist. Arendatakse digitaalse sisuloome oskust lahendatava probleemi leidmise, esitamise ja sõnastamise kaudu ning toetatakse õpitu säilitamist digitaalsel kujul.

ÕPITULEMUSED

I kooliastme lõpus õpilane:

- 1) tunneb arvuti ohutu sisse- ja väljalogimise reegleid, arvutiklassi kasutamise eeskirju, kooli sülearvutite kasutamise eeskirju;
- 2) tunneb arvutikomplekti osi, teab klaviatuuri ja hiire kasutamise võimalusi (nii sülearvuti, kui lauaarvuti);
- 3) kasutab operatsioonisüsteemi graafilist kasutajaliidest (oskab avada ja sulgeda programmiaknaid; muudab akende suurust, töötab mitmes aknas, otsib vajalikku);
- 4) teab faili ja kausta mõistet, oskab luua uut kausta, avada ja sulgeda faili.
- 5) salvestab tehtud tööd ettenähtud kohta, leiab ja avab salvestatud faili uuesti, salvestab selle teise nime all, kopeerib faile ühest kohast teise;
- 6) sisestab ja vormindab arvutiga lühemaid ja pikemaid tekste, erinevaid loovtöid (nt jutukesti, kuulutusi, plakateid), järgides tekstitötluse põhireegleid (suur ja väike algustäht; kirjavahemärgid, reavahetused ja tühikud; poolpaks, kald- ja allajoonitud kiri; teksti joondamine; värvid, pildid);
- 7) oskab töötada lihtsamate programmidega, nagu PowerPoint, Paint, Paint 3D, WeDo robotika programm jne. Esitluse koostamisel järgib vormistuse põhireegleid.
- 8) oskab käivitada brauserit ja pöörduda etteantud leheküljele internetis, rakendada otsingumootorit õpetaja poolt etteantud info otsimiseks. Leiab internetist ja kopeerib tekstifaili erinevas formaadis algmaterjali (tekst, pilt) ning töötleb neid vajaduse korral, pidades kinni intellektuaalomandi kaitse headest tavadest;
- 9) oskab kasutada erinevaid keskkondi e-kirjade saatmiseks;
- 10) oskab leida ja kasutada kooli kodulehekülge, e-päevikut ning erinevaid õppimiseks mõeldud töökeskkondi (sh nutitelefoni);
- 11) oskab orienteeruda e-päevikus (sh nutitelefoni);
- 12) teab arvuti väärast kasutamisest tekkida võivaid ohte oma tervisele (sõltuvus, rühivead, silmade probleemid);
- 13) kaitseb enda virtuaalset identiteeti väärkasutuse eest, valides igale keskkonnale uue tugeva parooli, ega avalda infot enda kohta avalikus internetis;

- 14) kasutab sülearvutit ja robotikakomplekti õpetajalt saadud juhiste järgi;
- 15) oskab õpetajalt saadud juhiste järgi kasutada õppetöös nutitelefoni;
- 16) oskab õpetajalt saadud juhiste järgi kasutada lihtsamaid programmeerimise programme;

HINDAMINE

Digiainekava raames omandatud õpitulemusi hinnatakse kujundava hindamise põhimõttel. Ühtki tegevust ei hinnata võimekuse, vaid isikliku arengu baasil. Kujundaval hindamisel lähtutakse üldisest sooritusest, mitte üksikult digipädevuse õpitulemustest.

Kasutatud allikad:

HITSA Innovatsioonikeskus. (kuupäev puudub). Digipädevus õppekavades. Loetud aadressil <https://goo.gl/Te9tYk>

Kiviõli I Keskkool. (2016). Kiviõli I Keskkooli põhikooli õppekava. Loetud aadressil <https://goo.gl/PCDJVC>