

13. I KOOLIASTME DIGITUNNI AINEKAVA

Üldalused

13.1. 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

13.2. Õppe- ja kasvatustöö eesmärgid

Digiainekava eesmärgiks on digipädevuste omandamine ja arendamine läbi lõimitud aineõppe. Digiainekava tugineb Kohtla-Järve Järve Kooli õppekavale, HITSA Juhendmaterjalile „Digipädevus õppekavades“ ja põhikooli õppeainete ainekavadele, mille alusel tekib lõiming kõikide kooliastme ainevaldkondadega.

Õppetegevust kavandades ja korraldades taotletakse, et õpilane:

- 1) omandab lauaarvuti/sülearvuti/nutitelefoni esmase iseseisva kasutamise oskuse ja vilumuse;
- 2) teab arvuti kasutamise tervishoiu nõudeid ja (veebi)ohtusid;
- 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: Kohtla-Järve Järve Kooli arvutiklassid, sülearvutid, tahvelarvutid, robotika komplektid, nutitelefoniid jms.

13.3. Õppeaine kirjeldus

Digitunni ainekava koostamisel on aluseks HITSA “Digipädevus õppekavades” digipädevusmudel (Digipädevus õppekavades) ning Kohtla-Järve Järve Kooli õppekavas kirjeldatud õppijate digipädevused. 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) Sisulooime – 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 digitunni raames:

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 sõnavara harjutamiseks, suhtlemiseks digikeskkonnades või info haldamiseks. Õpimotivatsiooni toetamiseks rakendatakse nüüdisaegseid info- ja kommunikatsioonitehnoloogiatel põhinevaid keskkondi, õppematerjale ja -vahendeid.

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.

13.4. Õpitulemused

I kooliastme lõpus õpilane:

- 1) tunneb arvuti ohutu sisse- ja väljalogimise reegleid, arvutiklassi kasutamise reegleid, kooli lauaarvutite/sülearvutite/tahvelarvutite kasutamise eeskirju;
- 2) tunneb arvutikomplekti osi, teab klaviatuuri ja hiire kasutamise võimalusi (nii sülearvuti, kui lauaarvuti)
- 3) oskab ühendada turvaliselt arvuti külge erinevaid lisaseadmeid (mälupekk, hiir, väline kõvaketas);
- 4) teab ja oskab kasutada internetis otsingumootoreid ning leida nende abil teabeallikaid. Leiab internetist ja kopeerib tekstifaili erinevas formaadis algmaterjali (tekst, pilt) ning töötleb neid vajaduse korral, pidades kinni intellektuaalomandi kaitse headest tavadest.

- 5) kasutab operatsioonisüsteemi graafilist kasutajaliidest (oskab avada ja sulgeda programmi aknaid; muudab akende suurust, töötab mitmes aknas, oskab otsida vajalikku);
- 6) oskab orienteeruda Stuudiumis;
- 7) oskab leida ja kasutada kooli kodulehekülge, Stuudiumi ning erinevaid õppimiseks mõeldud töökeskkondi;
- 8) oskab kasutada erinevaid keskkondi e-kirjade saatmiseks;
- 9) teab faili ja kausta mõistet, oskab luua uut kausta, avada ja sulgeda faili
- 10) sisestab ja vormindab arvutiga lühemaid ja pikemaid tekste, erinevaid loovtöid järgides tekstitöötamise põhireegleid (suur ja väike algustäht; kirjavahemärgid, reavahetused ja tühikud; poolpaks, kald- ja allajoonitud kiri; üla- ja alaindeks; sõna-, rea-, lõiguvahe; teksti joondamine; värvid, joonised, pildid, diagrammid, tabelid);
- 11) salvestab tehtud tööd ettenähtud kohta, leiab ja avab salvestatud faili uuesti, salvestab selle teise nime all, kopeerib faile ühest kohast teise;
- 12) koostab lihtsamaid esitlusi etteantud teemal, kujundab esitluse loetavalt ja esteetiliselt (optimaalne info hulk slaidil, märksõnad sidusa teksti asemel);
- 13) selgitab arvuti väärast kasutamisest tekkida võivaid ohte oma tervisele (sõltuvus, liigese- ja rühivead, silmade kaitse) ning oskab oma igapäevatoos arvutiga neid ohte vältida, valides õige istumisasendi, jälgides arvuti kasutamise kestust, tehes võimlemisharjutusi silmadele ja randmetele jne;
- 14) kaitseb enda virtuaalset identiteeti väärkasutuse eest, valides igale keskkonnale uue tugeva parooli, ega avalda sensitiivset infot enda kohta avalikus internetis;
- 15) oskab kasutada õpetajalt saadud juhiste järgi lauaarvuti/sülearvuti/tahvelarvuti/robotikakomplekti õppetöös.

13.5. Hindamine

Digiainekava raames omandatud õpitulemusi hinnatakse vastavalt kooli hindamisjuhendile mitmeeristava hindamise põhimõttel. Ühtki tegevust ei hinnata võimekuse, vaid isikliku arengu baasil.

13.6. Füüsiline õpikeskkond

Digitunnid toimuvad kooli klassides, kus on õpilasele tagatud järgmiste vahendite kasutamine:

- 1) üldjuhul on igal õpilasel eraldi arvutitöökoht või robotikavahendid või nutiseadmed, erandjuhul on rühma peale üks seade;
- 2) dataprojektor;
- 3) failide salvestamise võimalus võrgukettale või kooli pakutavasse/toetatud veebikeskkonda;
- 4) lisaseadmete (printer, mälupulga) kasutamise võimalus;
- 5) juurdepääs infosüsteemidele (Stuudium või veebipõhine töökeskkond);
- 6) arvutitöökohtadel on reguleeritavad toolid, arvutilauad, sundventilatsioon, aknakatted;
- 7) erineva operatsioonisüsteemiga arvutid;
- 8) isikutunnistuse kasutamise võimalus (kaardilugejad);
- 9) kõrvaklapid ja mikrofonid;
- 10) digitaalse foto- ja videokaamera kasutamise võimalus;