

Valga Põhikooli valikaine õppekava	1. Ainevaldkond infotehnoloogia Valikaine Informaatika	2. Õppeaine: Informaatika
3. Kooliaste: I kooliaste	4. Klass: 2. klass	5. Tundide arv nädalas: 1
Õppeaine kirjeldus (sh ainespetsiifikast lähtuvad erisused):		
<p>Valikaine eesmärk on arendada õpilaste digioskusi ja -teadlikkust, et nad oskaksid turvaliselt, loovalt ja vastutustundlikult kasutada digivahendeid õppetöös ja igapäevaelus.</p>		
Õpitulemused (sh üldpädevused):		Õppesisu:
<p><i>Teema 1: Andmete ja info haldamine</i> <i>Õpilane</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • leiab teavet juhendamise abil • oskab hinnata info usaldusväärst algtasemel. <p><i>Teema 2: Programmeermise alged</i> <i>Õpilane</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • loob ja täidab lihtsaid juhiseid (nt visuaalne programmeerimine nagu Scratch Jr). 		<p><i>Teema 1: Andmete ja info haldamine</i> <i>Teabe otsimine lasteportaalidest ja turvalistest keskkondadest.</i> <i>Esmased teadmised teabe usaldusvääruse hindamisel</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kus internetis infot leida? (nt lasteportaalid, turvalised otsingukeskkonnad). • Otsime pilte ja lühiteavet etteantud teemal (nt „Talu loomad“). • Mis on usaldusväärne teave? (lihtsad näited ja arutelu). • Hea käitumine internetis (sõbralik suhtlus, mitte jagada solvavaid sõnumeid). • Paroolimäng: loome koos turvalisi paroole. • Privaatsuse ja sõpruse teemad digimaailmas (loovülesanne - "turvaline internetipäev"). • Ohtlikud olukorrad internetis: mida teha ja kellele öelda. <p><i>Teema 2: Programmeermise alged</i> <i>Juhendite koostamine (nt samm-sammult tegevuste planeerimine).</i> <i>Tutvumine visuaalse programmeerimise rakendustega (nt Scratch Jr, Code.org algtasemed).</i></p>

- *Mis on juhendamine ja programmeerimine? (mänguline tegevus - nt "anna robotile käsklusi"). Bee-bot'id*
- *Scratch Jr või Code.org algtaseme harjutused (nt pane kass liikuma).*
- *Oma esimese lihtsa loo loomine visuaalse programmeerimisega.*

Hindamine:

Hindamine on kujundav ja toetav.
Arvestatakse:

- õpilase osalust ja koostööd,
- ülesannete täitmist ja digioskuste arenemist,
- turvalise ja vastutustundliku käitumise omandamist.

Tagasiside antakse suuliselt ja/või lihtsustatud kirjalike kommentaaridena.

Teadmised, oskused ja hoiakud:

Digipädevuse arengu jälgimisleht

Õpilase nimi: _____

Õppeaasta: _____

Õpetaja nimi: _____

**Digipädevuse
valdkond**

Hindamiskriteeriumid

**Märkused
(täpsustused,
näited)**

**Hindamine
(✓ / ∪ / X)**

1. Digiseadmete kasutamine	Käivitab ja sulgeb arvuti/tahvli juhendamisel. Kasutab hiirt ja klaviatuuri sihipäraselt.
2. Digisisu loomine	Loob lihtsaid joonistusi ja dokumente. Lisab teksti ja pilte esitlusse.
3. Info otsimine ja hindamine	Otsib teavet turvalistest keskkondadest. Mõistab teabe usaldusväärsuse tähtsust algtasemel.
4. Probleemide lahendamine ja programmeerimine	Täidab lihtsaid juhiseid (nt Scratch Jris). Loob lihtsaid visuaalseid programme.
5. Turvalisus ja digikäitumine	Tunneb salasõna ja isikuandmete kaitse olulisust. Tegutseb viisakalt digikeskkonnas.
6. Suhtlemine ja koostöö digikeskkonnas	Osaleb koostööprojektides. Kasutab juhendamisel digivahendeid suhtlemiseks (nt ühisfail või sõnum õpetajale).

Hindamissüsteem

- ✓ — Oskus on omandatud ja rakendub iseseisvalt või väikese abiga.
- ∪ — Oskus on osaliselt omandatud; vajab juhendamist ja kordamist.
- X — Oskus vajab arendamist; vajab tugevat juhendamist ja praktikat.

