

1. klassi eeldatavad õppetegevused digipädevuste arendamiseks

INFO- JA ANDMEKIRJAOSKUS		Ettepanekud – võimalikud täiendavad tegevused	Mured – milles kindlasti abi vaja?
NB! Haridustehnoloog on alati abis, kui klass võtab kasutusele uue keskkonna, uued seadmed vms! Tahvlitest väljalogimine!!!	* Stuudiumi konto loomine ja sinna sisenemine (HT aitab)		Esimeses klassis alustatakse arvutiga intensiivsemat tööd alles 2. poolaastal. Esimesel poolaastal saab õpilane endale kooli e-posti ja parooli, Stuudiumi konto tehakse koos haridustehnoloogiga tunnis.
	* kooli e-posti konto kasutamine – sisselogimine, kirja avamine, kirja kirjutamine		III kooliastmes on hetkel planeeritud, et suuremad õpilased abistavad väiksemaid, nii et ka see on variant.
	* veebiiadressi sisestamine otsinguribale		
	QR-koodi kasutamine tahvelarvutis		
	õpetaja jagatud faili avamine		
	tahvelarvuti/mobiiliga tööst foto tegemine ja õpetajale saatmine (võimalikud lahendused kokkuleppel õpetaja ja haridustehnoloogiga)		
SUHTLUS JA KOOSTÖÖ DIGIKESKKONNAS			
	* e-kirja lugemine koolikontol olevas e-postikastis (tahvlis, sülearvutis)		
	tahvelarvutiga foto tegemine ja selle edastamine (õpetaja e-postile) võimalikud muud variandid kooskõlas õpetaja ja haridustehnoloogiga		
	* Õpilane leiab oma õppimised Stuudiumist (NB! Enda kontolt)		
	Kasutab erinevaid mängulisi keskkondi. Mõned näited: frepy.eu, Matetalgud, 99math, ...		
DIGISISU LOOMINE			
	TEKSTITÖÖTLUS <i>GoogleClassroomi-GoogleDrive</i>		
	<u>Ärakiri</u> - lihtlausete trükkimisel kasutab õpilane: - Suur algustäht - Lauselõpumärk		

	- Kirjastiil Times New Roman - Kirja suurus 12 - tühikute õigekiri		
	MULTIMEEDIA		
	 Tahvelarvutiga/mobiiliga foto tegemine	Oluline rääkida digiturvalisusest - kellest piltit teha, kellele saata, loa küsimine jne	
	Joonistusprogrammi Paint <i>(vm õpetaja soovil ja haridustehnoloogi abil)</i> kasutamine		
	PROGRAMMEERIMINE		Tugimeeskond arvab, et programmeerimine väga hea mõte, aga vajab kindlasti palju õpetajate toetamist.
<i>Min korra trimestris robootika- ja MATIK vahendite kasutamine ainete lõimingul.</i> <i>Tegevused toimuvad haridustehnoloogi abiga – erinevad vahendid on olemas.</i> <i>NB! Ärge kartke, nii õpilased kui ka õpetaja saavad sellega suurepäraselt hakkama.</i>	paberil algoritmi loomine (liikumine kindlas suunas kindel arv kordi $\leftarrow \uparrow \rightarrow \downarrow$)		
	põrandarobotite kasutamine ainetundide lõimingus		
	loogika- ja nuputamismängud/-ülesanded.		
	seadmevaba programmeerimine - grupitöö/koostöö=kaasõpilased annavad ühele rühmaliikmele korraldusi (nt astu 2 sammu otse, pööra vasakule, 3 sammu tagasi, tõsta käsi, aseta käsi lingile, jne)		
DIGITURVALISUS			
	 Multifilmid „ Netilambad “ – erinevad teemad digiturvalisuse õpetamisel (sh KIVA)		
	Digiturvalisuse mäng SPOOFY	https://spoofy.ee/et	
	 Õpilane hoiab enda kasutuses olevat digiseadet – paneb hoiukappi tagasi, puhastab ekraani, ...		
	 Enne seadme sulgemist logib õpilane enda kontolt välja (Stuudium, e-post)		
Lastevanematele loeng digiturvalisusest.			
PROBLEEMILAHENDUS			
	Õpetaja valikul mõne mängulise keskkonna kasutus www.frepy.eu , https://vocaroo.com		

	https://www.sesamestreet.org/art-maker		
	Võimalik mingi projekt koostöös õpetajate ja haridustehnoloogiga – nt õpilaste leiutised ja nende esitlemine		
Õppeaasta lõpus lahendab õpilane testi/küsimustiku, mis hõlmab õppeaasta jooksul läbitud digipädevuse valdkondi. Selle töö koostab haridustehnoloog.			