

5. klassi eeldatavad õppetegevused digipädevuste arendamiseks

INFO- JA ANDMEKIRJAOSKUS

- Infootsing (*tekst, pilt*) internetis ja algallika tuvastamine, tõepärasus
- Google Drive'i kasutamine - uute failide ja kaustade loomine, kaustale nime panemine ning muutmine
- Google Drive'i faili salvestamine ja jagamine - erinevad (docx, jpeg, pdf ...)
- Salvestab audio (nt kommentaari) - Mote, Vocaroo - hindab klassikaaslaste tööd

- Korrektne e-kiri - kirja kirjutamine, saatmine, manus, rämpspost
- Suhtlemine õpetajaga erinevates videorakendustes (GMeet, Zoom...) - ekraani jagamine, mikrofoni, kaamera, Chat ...
- Koostöö (tekst, foto, video): Padlet, Jamboard, [LINO](#), [Wakelet](#), [Dotstorming](#) (võimalik õppida ka viisakat kommenteerimist), mõistekaardid
- Mul on häid teadmisi ja kogemusi, mida teistega jagada. Olen ka ise valmis eest vedama õpiringi mõnel teemal (loetle)

DIGISISU LOOMINE

TEKSTITÖÖTLUS *GoogleClassroomi-GoogleDrive*

Tekst - lisaks õpitule

- sisukord

Slaidikava - Drive'i

- max 5 slaidi koostamine (pildid, tekst ...)
- ühtne stiil, kirjasuurus ...

MULTIMEEDIA

Video - <https://brush.ninja> - saab luua gif'e

Joonistusprogrammi kasutamine -

Vt 4.kl linke või [Shetchpad](#), [PencilMadness](#), [DevianArt](#)

Fototöötlus/plakati loomine - [BeFunky](#)

Plakat - [Canva](#)

PROGRAMMEERIMINE

Loogika- ja nuputamismängud/-ülesanded - RunMarco, Pelala.net

Tutvume keskkonnaga scratch - <https://scratch.mit.edu>
[CodeOrg](#)

DIGITURVALISUS

Õpilane hoiab digiseadet heaperemehelikult ning logib tunni lõpus enda kontodelt välja

[Digiabi](#) materjalid

[Targalt internetis](#) materjalid, [Digitaalne jalajälg](#) materjalid

PROBLEEMILAHENDUS

Erinevad õpikeskkonnad - [wordwall](#), [kahoot](#) ... õpilane loob testi/mängu