

Digipädevused esimeses kooliastmes 2. klassis

EESTI KEEL

1. INFO- JA ANDMEKIRJAOSKUS

1.1 Andmete, info ja digisisu otsing, sirvimine ja filtreerimine

Õppija sõnastab oma teabevajaduse ja rakendab sobivaid infootsingu võtteid.

Õppija otsib, sirvib ja filtreerib eesmärgipäraselt andmeid, infot ja materjale digikeskkonnas.

I kooliaste

Õppija:

1.1.3. valib sobivad võtmesõnad infootsinguks;

1.1.4. teeb vahet võtmesõnal ja veebiaadressil;

1.1.5. teeb vahet otsingukastil ja aadressiribal;

1.1.6. tunneb otsingumootori kasutamise võimalusi (tekst, pilt, video jne);

1.1.10. skaneerib teabe nutiseadmesse ruutkoodi abil.

1.2 Andmete, info ja digisisu hindamine

Õppija analüüsib, võrdleb ja hindab leitud andmeid, infot ja digisisu ning nende allikate usaldusväärsust.

Õppija:

1.2.3. teab, et veebis leiduv info ei pruugi olla usaldusväärne.

1.3 Andmete, info ja digisisu haldamine

Õppija salvestab faile ja korrastab neid digikeskkonnas, kasutades kaustasid, kategooriaid ja täägimist. Õppija töötleb ja analüüsib andmeid tabelarvutuse abil, esitleb tulemusi diagrammide ja skeemide abil.

Õppija:

1.3.3. salvestab seadmesse digisisu (tekst, pilt, video);

1.3.5. otsib salvestatud sisu seadmest üles;

1.3.6. salvestab ja kustutab järjehoidjaid veebilehitsejas.

2. SUHTLUS JA KOOSTÖÖ DIGIKESKKONNAS

2.1 Suhtlemine digitehnoloogia abil

Õppija suhtleb teistega, kasutades sobivaid digitehnoloogiaid, sh välksõnumeid (nt Messenger), e-posti, videokõnet (nt Skype), foorumit ja kommentaari.

Õppija:

2.1.4. kasutab teistega suhtlemiseks mobiiltelefoni põhilisi funktsioone (helistamist, sõnumi saatmist, sõnumi kustutamist, uue kontakti salvestamist);

2.1.5. kasutab juhendajaga suhtlemiseks kooli õppeinfosüsteemi;

2.1.6. osaleb juhendaja suunamisel videokohtumisel (Google Meet, MS Teams, Zoom);

2.2 Andmete, info ja digisisu jagamine

Õppija jagab teistega infot ja faile digikeskkonnas, valides selleks korrektse viisi ja sobiva vahendi.

Õppija:

2.2.2. jagab sisu (veebilinki, faili, tsitaati) juhendaja määratud digikeskkonnas;

2.3 Kodanikuaktiivsus digikeskkonnas

Õppija kasutab kodanikuna kooli, kohaliku omavalitsuse, riigi ja ettevõtete digiteenuseid (sh e-päevikut, õpiahaldussüsteemi, riigiportaali, raamatukogu- ja pangateenuseid). Õppija kasutab sobivaid digitehnoloogiaid (nt ühismeediat, ajaveebi, videot) oma algatuste kajastamiseks ja teiste kaasamiseks ning teiste algatustes osalemiseks.

Õppija:

2.3.3. kasutab kooli õppeinfosüsteemi oma õpiinfo vaatamiseks.

2.4 Koostöö digikeskkonnas

Õppija panustab meeskonna koostöösse digikeskkonnas, võttes erinevaid rolle ning osaledes ühises otsustamises ja digisisu loomises.

Õppija:

2.4.2. kasutab lihtsamaid juhendaja valitud veebipõhiseid ühistöövahendeid ja mobiilirakendusi, järgides kokkulepitud reegleid.

2.6 Digitaalse identiteedi haldamine

Õppija loob mitu digitaalset identiteeti ja haldab neid, piirates vajadusel ligipääsu oma andmetele. Õppija analüüsib oma digitaalset jalajälge, jälgib ja kaitseb oma mainet digikeskkonnas.

Õppija:

2.6.4. teab, et internet ei ole anonüümne;

2.6.5. teeb vahet reaalsel ja digitaalsel identiteedil;

2.6.6. teab, mis on kasutajaprofiil;

2.6.7. teab, millal kasutada oma päris- ja millal varjunime;

2.6.9. saab aru, kuidas tema digitaalne jalajälg võib olla nähtav teistele.

3. DIGISISU LOOMINE

3.1 Digisisu arendus

Õppija loob ja toimetab digisisu erinevates formaatides.

Õppija:

3.1.5. loob, salvestab, sulgeb, avab ja muudab dokumendi;

3.2 Digisisu kohandamine

Õppija muudab, sh täiendab, täiustab ja kombineerib olemasolevat digisisu.

Õppija:

3.2.2. redigeerib teksti ja pilti (lõikab, muudab suurust, kopeerib, kleebib);

3.3 Autoriõigus ja litsentsid

Õppija järgib digisisu luues ja kasutades autoriõiguse põhimõtteid ja litsentsitingimusi.

Õppija:

3.3.3. viitab allikmaterjalile, lisades autori nime, teose pealkirja ja veebiaadressi.

4. DIGITURVALISUS

4.1 Digiseadmete kaitse

Õppija kaitseb oma digiseadet ja selle sisu. Õppija mõistab digiseadet ähvardavaid ohte ning oskab neid vältida.

Õppija:

4.1.6. kasutab digiseadmeid (sh robotika) heaperemehelikult, järgides koolis kehtestatud reegleid;

4.1.8. teab, mis on kasutajanimi ja salasõna;

4.1.11. teab, et oma kontoga sisse logides tuleb sealt ka välja logida;

4.1.12. mõistab, miks ei tohi tundmatuid programme ja rakendusi digiseadmesse laadida;

4.1.15. saab aru, kui talle saadetud sõnum (nt telefoni või suhtlusäpi kaudu) on kahtlane (nt lingid vms);

4.1.16. teab, mida teha, kui digiseade on kaduma läinud;

4.1.17. julgeb turvalisusega seotud probleemide korral abi küsida.

4.2 Isikuandmete ja privaatsuse kaitse

Õppija rakendab turvameetmeid oma isikuandmete ja privaatsuse kaitseks digikeskkonnas. Õppija veendub, kuidas mingi digiteenus tema isikuandmeid kasutab, lähtudes teenuse privaatsusreeglitest.

Õppija:

4.2.4. teab, mis on isikuandmed ja privaatsus;

4.3 Tervise ja heaolu kaitse

Õppija on teadlik digitehnoloogia kasutamisega seotud vaimse ja füüsilise tervise riskidest ning oskab neid riske ennetada. Õppija oskab küberkiusamist märgata ja sellele adekvaatselt reageerida.

Õppija:

4.3.6. valib tehnoloogiat kasutades õige istumisasendi;

5. PROBLEEMILAHENDUS

5.1 Tehniliste tõrgete lahendamine

Õppija tuvastab digiseadme lihtsama tehnilise tõrke põhjuse ja likvideerib selle juhendi abil.

Õppija:

5.1.6. avab ja sulgeb veebi-, mobiili- ja töölauarakenduse;

5.1.10. tunneb kodus ja koolis kasutatavate digiseadmete nimetusi;

5.1.11. lülitab erinevaid digiseadmeid sisse ja välja, taaskäivitab neid;

5.1.12. teab, millal ja kuidas digiseadmeid laadida;

5.1.14. kasutab arvutihiirt (nt vasak- ja paremklikki, topeltklikki, lohistamist), sülearvuti puuteplaati;

5.1.16. tunneb klaviatuuri põhilisi klahve;

5.1.17. kasutab trükkimiseks nii füüsilist kui ekraanil kuvatavat (virtuaalset) klaviatuuri (sh tunneb teksti sisestamise reegleid);

5.1.18. teab, mis on internet ning oskab seadmes internetiühendust sisse ja välja lülitada;

5.1.19. küsib abi, kui digiseadmed ei tööta.

5.2 Digitehnoloogiade valik

Õppija valib konkreetse ülesande lahendamiseks sobiva riist- ja tarkvara.

Õppija kohandab ja seadistab digiteenust või platvormi vastavalt vajadustele (sh erivajadused).

Õppija:

5.2.2. saab aru ja sõnastab, mille jaoks tal on digiseadet vaja;

5.2.3. valib ülesande lahendamiseks sobiva digiseadme.

5.3 Uuendused digilahenduste abil

Õppija disainib lahenduse mingi tegevuse tõhustamiseks või uuendamiseks digitehnoloogia abil. Õppija sõnastab koostöös teistega ettepanekud probleemse tarkvara või teenuse parendamiseks.

Õppija:

5.3.2. kasutab eneseväljenduseks etteantud digitehnoloogiaid.

5.4 Digipädevuse hindamine ja arendamine

Digipädevuse hindamine ja arendamine Õppija analüüsib oma digipädevust, kaardistab puudujäägid ning arendab ennast. Õppija toetab digitehnoloogia vähemkogenud kasutajaid.

Õppija:

5.4.3. sõnastab, mida ta oskab ja mida tahaks osata.

MATEMAATIKA

1. INFO- JA ANDMEKIRJAOSKUS

1.1 Andmete, info ja digisisu otsing, sirvimine ja filtreerimine

Õppija sõnastab oma teabevajaduse ja rakendab sobivaid infootsingu võtteid.

Õppija otsib, sirvib ja filtreerib eesmärgipäraselt andmeid, infot ja materjale digikeskkonnas.

I kooliaste

Õppija:

1.1.3. valib sobivad võtmesõnad infootsinguks;

1.1.4. teeb vahet võtmesõnal ja veebiaadressil;

1.1.5. teeb vahet otsingukastil ja aadressiribal;

1.1.6. tunneb otsingumootori kasutamise võimalusi (tekst, pilt, video jne);

1.1.10. skaneerib teabe nutiseadmesse ruutkoodi abil.

1.2 Andmete, info ja digisisu hindamine

Õppija analüüsib, võrdleb ja hindab leitud andmeid, infot ja digisisu ning nende allikate usaldusväärsust.

Õppija:

1.2.3. teab, et veebis leiduv info ei pruugi olla usaldusväärne.

1.3 Andmete, info ja digisisu haldamine

Õppija salvestab faile ja korrastab neid digikeskkonnas, kasutades kaustasid, kategooriaid ja täägimist. Õppija töötleb ja analüüsib andmeid tabelarvutuse abil, esitleb tulemusi diagrammide ja skeemide abil.

Õppija:

1.3.3. salvestab seadmesse digisisu (tekst, pilt, video);

1.3.5. otsib salvestatud sisu seadmest üles;

1.3.6. salvestab ja kustutab järjehoidjaid veebilehitsejas.

2. SUHTLUS JA KOOSTÖÖ DIGIKESKKONNAS

2.1 Suhtlemine digitehnoloogia abil

Õppija suhtleb teistega, kasutades sobivaid digitehnoloogiaid, sh välksõnumeid (nt Messenger), e-posti, videokõnet (nt Skype), foorumit ja kommentaari.

Õppija:

2.1.4. kasutab teistega suhtlemiseks mobiiltelefoni põhilisi funktsioone (helistamist, sõnumi saatmist, sõnumi kustutamist, uue kontakti salvestamist);

2.1.5. kasutab juhendajaga suhtlemiseks kooli õppeinfosüsteemi;

2.1.6. osaleb juhendaja suunamisel videokohtumisel (Google Meet, MS Teams, Zoom);

2.2 Andmete, info ja digisisu jagamine

Õppija jagab teistega infot ja faile digikeskkonnas, valides selleks korrektse viisi ja sobiva vahendi.

Õppija:

2.2.2. jagab sisu (veebilinki, faili, tsitaati) juhendaja määratud digikeskkonnas;

2.3 Kodanikuaktiivsus digikeskkonnas

Õppija kasutab kodanikuna kooli, kohaliku omavalitsuse, riigi ja ettevõtete digiteenuseid (sh e-päevikut, õpihaldussüsteemi, riigiportaali, raamatukogu- ja pangateenuseid). Õppija kasutab sobivaid digitehnoloogiaid (nt ühismeediat, ajaveebi, videot) oma algatuste kajastamiseks ja teiste kaasamiseks ning teiste algatustes osalemiseks.

Õppija:

2.3.3. kasutab kooli õppeinfosüsteemi oma õpiinfo vaatamiseks.

2.4 Koostöö digikeskkonnas

Õppija panustab meeskonna koostöösse digikeskkonnas, võttes erinevaid rolle ning osaledes ühises otsustamises ja digisisu loomises.

Õppija:

2.4.2. kasutab lihtsamaid juhendaja valitud veebipõhiseid ühistöövahendeid ja mobiilirakendusi, järgides kokkulepitud reegleid.

2.6 Digitaalse identiteedi haldamine

Õppija loob mitu digitaalset identiteeti ja haldab neid, piirates vajadusel ligipääsu oma andmetele. Õppija analüüsib oma digitaalset jalajälge, jälgib ja kaitseb oma mainet digikeskkonnas.

Õppija:

2.6.4. teab, et internet ei ole anonüümne;

2.6.6. teab, mis on kasutajaprofiil;

3. DIGISISU LOOMINE

3.1 Digisisu arendus

Õppija loob ja toimetab digisisu erinevates formaatides.

Õppija:

3.1.5. loob, salvestab, sulgeb, avab ja muudab dokumendi;

3.1.7. kasutab tekstitöötluse lihtsamaid funktsioone (sh tabeli loomist ja pildi lisamist);

3.3 Autoriõigus ja litsentsid

Õppija järgib digisisu luues ja kasutades autoriõiguse põhimõtteid ja litsentsitingimusi.

Õppija:

3.3.3. viitab allikmaterjalile, lisades autori nime, teose pealkirja ja veebiaadressi.

3.4 Programmeerimine

Õppija kavandab ja koostab sobival algoritmil põhineva programmikoodi, mis täidab etteantud lihtsama ülesande.

Õppija:

3.4.4. teab lihtsamaid põhimõisteid (nt algoritm, kood, programm, robot);

4. DIGITURVALISUS

4.1 Digiseadmete kaitse

Õppija kaitseb oma digiseadet ja selle sisu. Õppija mõistab digiseadet ähvardavaid ohte ning oskab neid vältida.

Õppija:

4.1.6. kasutab digiseadmeid (sh robotika) heaperemehelikult, järgides koolis kehtestatud reegleid;

4.1.8. teab, mis on kasutajanimi ja salasõna;

4.1.11. teab, et oma kontoga sisse logides tuleb sealt ka välja logida;

4.1.12. mõistab, miks ei tohi tundmatuid programme ja rakendusi digiseadmesse laadida;

4.1.15. saab aru, kui talle saadetud sõnum (nt telefoni või suhtlusäpi kaudu) on kahtlane (nt lingid vms);

4.1.16. teab, mida teha, kui digiseade on kaduma läinud;

4.1.17. julgeb turvalisusega seotud probleemide korral abi küsida.

4.2 Isikuandmete ja privaatsuse kaitse

Õppija rakendab turvameetmeid oma isikuandmete ja privaatsuse kaitseks digikeskkonnas. Õppija veendub, kuidas mingi digiteenus tema isikuandmeid kasutab, lähtudes teenuse privaatsusreeglitest.

Õppija:

4.2.4. teab, mis on isikuandmed ja privaatsus;

4.3 Tervise ja heaolu kaitse

Õppija on teadlik digitehnoloogia kasutamise seotud vaimse ja füüsilise tervise riskidest ning oskab neid riske ennetada. Õppija oskab küberkiusamist märgata ja sellele adekvaatselt reageerida.

Õppija:

4.3.6. valib tehnoloogiat kasutades õige istumisasendi;

5. PROBLEEMILAHENDUS

5.1 Tehniliste tõrgete lahendamine

Õppija tuvastab digiseadme lihtsama tehnilise tõrke põhjuse ja likvideerib selle juhendi abil.

Õppija:

5.1.6. avab ja sulgeb veebi-, mobiili- ja töölauarakenduse;

5.1.10. tunneb kodus ja koolis kasutatavate digiseadmete nimetusi;

5.1.11. lülitab erinevaid digiseadmeid sisse ja välja, taaskäivitab neid;

5.1.12. teab, millal ja kuidas digiseadmeid laadida;

5.1.14. kasutab arvutihiirt (nt vasak- ja paremklikki, topeltklikki, lohistamist), sülearvuti puuteplaati;

5.1.16. tunneb klaviatuuri põhilisi klahve;

5.1.18. teab, mis on internet ning oskab seadmes internetiühendust sisse ja välja lülitada;

5.1.19. küsib abi, kui digiseadmed ei tööta.

5.2 Digitehnoloogiate valik

Õppija valib konkreetse ülesande lahendamiseks sobiva riist- ja tarkvara.

Õppija kohandab ja seadistab digiteenust või platvormi vastavalt vajadustele (sh erivajadused).

Õppija:

5.2.2. saab aru ja sõnastab, mille jaoks tal on digiseadet vaja;

5.2.3. valib ülesande lahendamiseks sobiva digiseadme.

5.3 Uuendused digilahenduste abil

Õppija disainib lahenduse mingi tegevuse tõhustamiseks või uuendamiseks digitehnoloogia abil. Õppija sõnastab koostöös teistega ettepanekud probleemse tarkvara või teenuse parendamiseks.

Õppija:

5.3.2. kasutab eneseväljenduseks etteantud digitehnoloogiaid.

5.4 Digipädevuse hindamine ja arendamine

Digipädevuse hindamine ja arendamine Õppija analüüsib oma digipädevust, kaardistab puudujäägid ning arendab ennast. Õppija toetab digitehnoloogia vähemkogenud kasutajaid.

Õppija:

5.4.3. sõnastab, mida ta oskab ja mida tahaks osata.

LOODUSÕPETUS

1. INFO- JA ANDMEKIRJAOSKUS

1.1 Andmete, info ja digisisu otsing, sirvimine ja filtreerimine

Õppija sõnastab oma teabevajaduse ja rakendab sobivaid infootsingu võtteid.

Õppija otsib, sirvib ja filtreerib eesmärgipäraselt andmeid, infot ja materjale digikeskkonnas.

Õppija:

1.1.3. valib sobivad võtmesõnad infootsinguks;

1.1.4. teeb vahet võtmesõnal ja veebiaadressil;

1.1.5. teeb vahet otsingukastil ja aadressiribal;

1.1.6. tunneb otsingumootori kasutamise võimalusi (tekst, pilt, video jne);

1.1.7. avab veebilehitsejas sobiva infoallika ja otsib vajaminevat teavet;

1.1.10. skaneerib teabe nutiseadmesse ruutkoodi abil.

1.2 Andmete, info ja digisisu hindamine

Õppija analüüsib, võrdleb ja hindab leitud andmeid, infot ja digisisu ning nende allikate usaldusväärsust.

Õppija:

1.2.3. teab, et veebis leiduv info ei pruugi olla usaldusväärne.

1.3 Andmete, info ja digisisu haldamine

Õppija salvestab faile ja korrastab neid digikeskkonnas, kasutades kaustasid, kategooriaid ja täagimist. Õppija töötleb ja analüüsib andmeid tabelarvutuse abil, esitleb tulemusi diagrammide ja skeemide abil.

Õppija:

1.3.3. salvestab seadmesse digisisu (tekst, pilt, video);

1.3.5. otsib salvestatud sisu seadmest üles;

1.3.6. salvestab ja kustutab järjehoidjaid veebilehitsejas.

2. SUHTLUS JA KOOSTÖÖ DIGIKESKKONNAS

2.1 Suhtlemine digitehnoloogia abil

Õppija suhtleb teistega, kasutades sobivaid digitehnoloogiaid, sh välksõnumeid (nt Messenger), e-posti, videokõnet (nt Skype), foorumit ja kommentaari.

Õppija:

2.1.4. kasutab teistega suhtlemiseks mobiiltelefoni põhilisi funktsioone (helistamist, sõnumi saatmist, sõnumi kustutamist, uue kontakti salvestamist);

2.1.5. kasutab juhendajaga suhtlemiseks kooli õppeinfosüsteemi;

2.1.6. osaleb juhendaja suunamisel videokohtumisel (Google Meet, MS Teams, Zoom);

2.2 Andmete, info ja digisisu jagamine

Õppija jagab teistega infot ja faile digikeskkonnas, valides selleks korrektse viisi ja sobiva vahendi.

Õppija:

2.2.2. jagab sisu (veebilinki, faili, tsitaati) juhendaja määratud digikeskkonnas;

2.3 Kodanikuaktiivsus digikeskkonnas

Õppija kasutab kodanikuna kooli, kohaliku omavalitsuse, riigi ja ettevõtete digiteenuseid (sh e-päevikut, õpihaldussüsteemi, riigiportaali, raamatukogu- ja pangateenuseid). Õppija kasutab sobivaid digitehnoloogiaid (nt ühismeediat, ajaveebi, videot) oma algatuste kajastamiseks ja teiste kaasamiseks ning teiste algatustes osalemiseks.

Õppija:

2.3.3. kasutab kooli õppeinfosüsteemi oma õpiinfo vaatamiseks.

2.6 Digitaalse identiteedi haldamine

Õppija loob mitu digitaalset identiteeti ja haldab neid, piirates vajadusel ligipääsu oma andmetele. Õppija analüüsib oma digitaalset jalajälge, jälgib ja kaitseb oma mainet digikeskkonnas.

Õppija:

2.6.4. teab, et internet ei ole anonüümne;

2.6.6. teab, mis on kasutajaprofiil;

3. DIGISISU LOOMINE

3.1 Digisisu arendus

Õppija loob ja toimetab digisisu erinevates formaatides.

Õppija:

3.1.5. loob, salvestab, sulgeb, avab ja muudab dokumendi;

3.3 Autoriõigus ja litsentsid

Õppija järgib digisisu luues ja kasutades autoriõiguse põhimõtteid ja litsentsitingimusi.

Õppija:

3.3.3. viitab allikmaterjalile, lisades autori nime, teose pealkirja ja veebiaadressi.

4. DIGITURVALISUS

4.1 Digiseadmete kaitse

Õppija kaitseb oma digiseadet ja selle sisu. Õppija mõistab digiseadet ähvardavaid ohte ning oskab neid vältida.

Õppija:

4.1.6. kasutab digiseadmeid (sh robotika) heaperemehelikult, järgides koolis kehtestatud reegleid;

4.1.8. teab, mis on kasutajanimi ja salasõna;

4.1.11. teab, et oma kontoga sisse logides tuleb sealt ka välja logida;

4.1.12. mõistab, miks ei tohi tundmatuid programme ja rakendusi digiseadmesse laadida;

4.1.15. saab aru, kui talle saadetud sõnum (nt telefoni või suhtlusäpi kaudu) on kahtlane (nt lingid vms);

4.1.16. teab, mida teha, kui digiseade on kaduma läinud;

4.1.17. julgeb turvalisusega seotud probleemide korral abi küsida.

4.2 Isikuandmete ja privaatsuse kaitse

Õppija rakendab turvameetmeid oma isikuandmete ja privaatsuse kaitseks digikeskkonnas. Õppija veendub, kuidas mingi digiteenus tema isikuandmeid kasutab, lähtudes teenuse privaatsusreeglitest.

Õppija:

4.2.4. teab, mis on isikuandmed ja privaatsus;

4.3 Tervise ja heaolu kaitse

Õppija on teadlik digitehnoloogia kasutamisega seotud vaimse ja füüsilise tervise riskidest ning oskab neid riske ennetada. Õppija oskab küberkiusamist märgata ja sellele adekvaatselt reageerida.

Õppija:

4.3.6. valib tehnoloogiat kasutades õige istumisasendi;

4.3.8. kohandab seadme vastavalt valgusele nägemist säästvalt;

4.4 Keskkonnakaitse

Õppija on teadlik digitehnoloogia mõjust looduskeskkonnale.

Õppija:

4.4.3. teab, et digitehnoloogia kasutamine kulutab energiat;

4.4.4. teab, et vananenud ja katkine tehnoloogia ei ole olmeprügi.

5. PROBLEEMILAHENDUS

5.1 Tehniliste tõrgete lahendamine

Õppija tuvastab digiseadme lihtsama tehnilise tõrke põhjuse ja likvideerib selle juhendi abil.

Õppija:

5.1.6. avab ja sulgeb veebi-, mobiili- ja töölauarakenduse;

5.1.10. tunneb kodus ja koolis kasutatavate digiseadmete nimetusi;

5.1.11. lülitab erinevaid digiseadmeid sisse ja välja, taaskäivitab neid;

5.1.12. teab, millal ja kuidas digiseadmeid laadida;

5.1.14. kasutab arvutihiirt (nt vasak- ja paremklikki, topeltklikki, lohistamist), sülearvuti puuteplaati;

5.1.16. tunneb klaviatuuri põhilisi klahve;

5.1.18. teab, mis on internet ning oskab seadmes internetiühendust sisse ja välja lülitada;

5.1.19. küsib abi, kui digiseadmed ei tööta.

5.2 Digitehnoloogiate valik

Õppija valib konkreetse ülesande lahendamiseks sobiva riist- ja tarkvara.

Õppija kohandab ja seadistab digiteenust või platvormi vastavalt vajadustele (sh erivajadused).

Õppija:

5.2.2. saab aru ja sõnastab, mille jaoks tal on digiseadet vaja;

5.2.3. valib ülesande lahendamiseks sobiva digiseadme.

5.3 Uuendused digilahenduste abil

Õppija disainib lahenduse mingi tegevuse tõhustamiseks või uuendamiseks digitehnoloogia abil. Õppija sõnastab koostöös teistega ettepanekud probleemse tarkvara või teenuse parendamiseks.

Õppija:

5.3.2. kasutab eneseväljenduseks etteantud digitehnoloogiaid.

5.4 Digipädevuse hindamine ja arendamine

Digipädevuse hindamine ja arendamine Õppija analüüsib oma digipädevust, kaardistab puudujäägid ning arendab ennast. Õppija toetab digitehnoloogia vähemkogenud kasutajaid.

Õppija:

5.4.3. sõnastab, mida ta oskab ja mida tahaks osata.

INIMESE ÕPETUS

1. INFO- JA ANDMEKIRJAOSKUS

1.1 Andmete, info ja digisisu otsing, sirvimine ja filtreerimine

Õppija sõnastab oma teabevajaduse ja rakendab sobivaid infootsingu võtteid.

Õppija otsib, sirvib ja filtreerib eesmärgipäraselt andmeid, infot ja materjale digikeskkonnas.

Õppija:

1.1.3. valib sobivad võtmesõnad infootsinguks;

1.1.4. teeb vahet võtmesõnal ja veebiaadressil;

1.1.5. teeb vahet otsingukastil ja aadressiribal;

1.1.6. tunneb otsingumootori kasutamise võimalusi (tekst, pilt, video jne);

1.1.10. skaneerib teabe nutiseadmesse ruutkoodi abil.

1.2 Andmete, info ja digisisu hindamine

Õppija analüüsib, võrdleb ja hindab leitud andmeid, infot ja digisisu ning nende allikate usaldusväärsust.

Õppija:

1.2.3. teab, et veebis leiduv info ei pruugi olla usaldusväärne.

1.3 Andmete, info ja digisisu haldamine

Õppija salvestab faile ja korrastab neid digikeskkonnas, kasutades kaustasid, kategooriaid ja täägimist. Õppija töötleb ja analüüsib andmeid tabelarvutuse abil, esitleb tulemusi diagrammide ja skeemide abil.

Õppija:

1.3.3. salvestab seadmesse digisisu (tekst, pilt, video);

1.3.5. otsib salvestatud sisu seadmest üles;

1.3.6. salvestab ja kustutab järjehoidjaid veebilehitsejas.

2. SUHTLUS JA KOOSTÖÖ DIGIKESKKONNAS

2.1 Suhtlemine digitehnoloogia abil

Õppija suhtleb teistega, kasutades sobivaid digitehnoloogiaid, sh välksõnumeid (nt Messenger), e-posti, videokõnet (nt Skype), foorumit ja kommentaari.

Õppija:

2.1.4. kasutab teistega suhtlemiseks mobiiltelefoni põhilisi funktsioone (helistamist, sõnumi saatmist, sõnumi kustutamist, uue kontakti salvestamist);

2.1.5. kasutab juhendajaga suhtlemiseks kooli õppeinfosüsteemi;

2.1.6. osaleb juhendaja suunamisel videokohtumisel (Google Meet, MS Teams, Zoom);

2.1.7. on teadlik ohtudest, mis kaasnevad digisuhtluses tundmatute inimestega.

2.2 Andmete, info ja digisisu jagamine

Õppija jagab teistega infot ja faile digikeskkonnas, valides selleks korrektse viisi ja sobiva vahendi.

Õppija:

2.2.2. jagab sisu (veebilinki, faili, tsitaati) juhendaja määratud digikeskkonnas;

2.2.3. teab, et internetti lisatud või jagatud infoga kaasneb vastutus.

2.3 Kodanikuaktiivsus digikeskkonnas

Õppija kasutab kodanikuna kooli, kohaliku omavalitsuse, riigi ja ettevõtete digiteenuseid (sh e-päevikut, õpiahaldussüsteemi, riigiportaali, raamatukogu- ja pangateenuseid). Õppija kasutab sobivaid digitehnoloogiaid (nt ühismeediat, ajaveebi, videot) oma algatuste kajastamiseks ja teiste kaasamiseks ning teiste algatustes osalemiseks.

Õppija:

2.3.2. teab, et digitehnoloogiat saab kasutada erinevate asutustega suhtlemiseks (nt valitsus, pangad);

2.3.3. kasutab kooli õppeinfosüsteemi oma õpiinfo vaatamiseks.

2.5 Viisakas käitumine digikeskkonnas

Õppija tunneb digikeskkonnas kehtivaid suhtlus- ja käitumisnorme ning järgib neid, arvestades muu hulgas võimalike lugejate/kuulajate/vaatajate kultuuriliste, vanuseliste ja muude eripäradega.

Õppija:

2.5.3. nimetab internetis suhtlemise reegleid (netikett).

2.6 Digitaalse identiteedi haldamine

Õppija loob mitu digitaalset identiteeti ja haldab neid, piirates vajadusel ligipääsu oma andmetele. Õppija analüüsib oma digitaalset jalajälge, jälgib ja kaitseb oma mainet digikeskkonnas.

Õppija:

2.6.4. teab, et internet ei ole anonüümne;

2.6.6. teab, mis on kasutajaprofiil;

2.6.8. teab, mis on digitaalne jalajälg ja kuidas see kujuneb;

3. DIGISISU LOOMINE

3.1 Digisisu arendus

Õppija loob ja toimetab digisisu erinevates formaatides.

Õppija:

3.1.5. loob, salvestab, sulgeb, avab ja muudab dokumendi;

3.3 Autoriõigus ja litsentsid

Õppija järgib digisisu luues ja kasutades autoriõiguse põhimõtteid ja litsentsitingimusi.

Õppija:

3.3.3. viitab allikmaterjalile, lisades autori nime, teose pealkirja ja veebiaadressi.

4. DIGITURVALISUS

4.1 Digiseadmete kaitse

Õppija kaitseb oma digiseadet ja selle sisu. Õppija mõistab digiseadet ähvardavaid ohte ning oskab neid vältida.

Õppija:

4.1.6. kasutab digiseadmeid (sh robotika) heaperemehelikult, järgides koolis kehtestatud reegleid;

4.1.7. puhastab vajadusel digiseadet sobivate hooldusvahenditega;

4.1.8. teab, mis on kasutajanimi ja salasõna;

4.1.11. teab, et oma kontoga sisse logides tuleb sealt ka välja logida;

4.1.12. mõistab, miks ei tohi tundmatuid programme ja rakendusi digiseadmesse laadida;

- 4.1.13. seadistab oma isikliku digiseadme turvalisemaks (nt sõrmejalg, salasõna);
- 4.1.14. teab, et kõne tundmatult numbrilt võib olla ohtlik;
- 4.1.15. saab aru, kui talle saadetud sõnum (nt telefoni või suhtlusäpi kaudu) on kahtlane (nt lingid vms);
- 4.1.16. teab, mida teha, kui digiseade on kaduma läinud;
- 4.1.17. julgeb turvalisusega seotud probleemide korral abi küsida.

4.2 Isikuandmete ja privaatsuse kaitse

Õppija rakendab turvameetmeid oma isikuandmete ja privaatsuse kaitseks digikeskkonnas. Õppija veendub, kuidas mingi digiteenus tema isikuandmeid kasutab, lähtudes teenuse privaatsusreeglitest.

Õppija:

- 4.2.4. teab, mis on isikuandmed ja privaatsus;
- 4.2.5. teab, milliseid isikuandmeid jagada oma kasutajaprofiilis;
- 4.2.6. mõistab, miks ei tohi avaldada delikaatset teavet (enda ja teiste kohta) avalikus keskkonnas;
- 4.2.7. teab, et internetti jagatud infot on teistel kasutajatel võimalik kuritarvitada.

4.3 Tervise ja heaolu kaitse

Õppija on teadlik digitehnoloogia kasutamisega seotud vaimse ja füüsilise tervise riskidest ning oskab neid riske ennetada. Õppija oskab küberkiusamist märgata ja sellele adekvaatselt reageerida.

Õppija:

- 4.3.6. valib tehnoloogiat kasutades õige istumisasendi;
- 4.3.10. teab, mis on küberkiusamine ja oskab ennast selle eest kaitsta;
- 4.3.11. teab, kust saada abi küberkiusamise korral.

5. PROBLEEMILAHENDUS

5.1 Tehniliste tõrgete lahendamine

Õppija tuvastab digiseadme lihtsama tehnilise tõrke põhjuse ja likvideerib selle juhendi abil.

Õppija:

- 5.1.6. avab ja sulgeb veebi-, mobiili- ja töölauarakenduse;
- 5.1.10. tunneb kodus ja koolis kasutatavate digiseadmete nimetusi;
- 5.1.11. lülitab erinevaid digiseadmeid sisse ja välja, taaskäivitab neid;
- 5.1.12. teab, millal ja kuidas digiseadmeid laadida;

5.1.14. kasutab arvutihiirt (nt vasak- ja paremklikki, topeltklikki, lohistamist), sülearvuti puuteplaati;

5.1.16. tunneb klaviatuuri põhilisi klahve;

5.1.18. teab, mis on internet ning oskab seadmes internetiühendust sisse ja välja lülitada;

5.1.19. küsib abi, kui digiseadmed ei tööta.

5.2 Digitehnoloogiate valik

Õppija valib konkreetse ülesande lahendamiseks sobiva riist- ja tarkvara.

Õppija kohandab ja seadistab digiteenust või platvormi vastavalt vajadustele (sh erivajadused).

Õppija:

5.2.2. saab aru ja sõnastab, mille jaoks tal on digiseadet vaja;

5.2.3. valib ülesande lahendamiseks sobiva digiseadme.

5.3 Uuendused digilahenduste abil

Õppija disainib lahenduse mingi tegevuse tõhustamiseks või uuendamiseks digitehnoloogia abil. Õppija sõnastab koostöös teistega ettepanekud probleemse tarkvara või teenuse parendamiseks.

Õppija:

5.3.2. kasutab eneseväljenduseks etteantud digitehnoloogiaid.

5.4 Digipädevuse hindamine ja arendamine

Digipädevuse hindamine ja arendamine Õppija analüüsib oma digipädevust, kaardistab puudujäägid ning arendab ennast. Õppija toetab digitehnoloogia vähemkogenud kasutajaid.

Õppija:

5.4.2. mõistab, et oma digipädevust peab pidevalt ajakohastama;

5.4.3. sõnastab, mida ta oskab ja mida tahaks osata.

INFORMAATIKA

1. INFO- JA ANDMEKIRJAOSKUS

1.1 Andmete, info ja digisisu otsing, sirvimine ja filtreerimine

Õppija sõnastab oma teabevajaduse ja rakendab sobivaid infootsingu võtteid.

Õppija otsib, sirvib ja filtreerib eesmärgipäraselt andmeid, infot ja materjale digikeskkonnas.

Õppija:

1.1.3. valib sobivad võtmesõnad infootsinguks;

1.1.4. teeb vahet võtmesõnal ja veebiaadressil;

1.1.5. teeb vahet otsingukastil ja aadressiribal;

1.1.6. tunneb otsingumootori kasutamise võimalusi (tekst, pilt, video jne);

1.1.8. leiab allikast sobiva teabe, kasutades laua- või sülearvutis klahvikombinatsiooni Ctrl/Cmd + F ja nutiseadmes käsklust "Find on page";

1.1.9. leiab järjehoidjana salvestatud veebilingid järjehoidjaribalt;

1.1.10. skaneerib teabe nutiseadmesse ruutkoodi abil.

1.2 Andmete, info ja digisisu hindamine

Õppija analüüsib, võrdleb ja hindab leitud andmeid, infot ja digisisu ning nende allikate usaldusväärsust.

Õppija:

1.2.3. teab, et veebis leiduv info ei pruugi olla usaldusväärne.

1.3 Andmete, info ja digisisu haldamine

Õppija salvestab faile ja korrastab neid digikeskkonnas, kasutades kaustasid, kategooriaid ja täägimist. Õppija töötleb ja analüüsib andmeid tabelarvutuse abil, esitleb tulemusi diagrammide ja skeemide abil.

Õppija:

1.3.2. kopeerib ja kleebib märgistatud teksti etteantud kohta;

1.3.3. salvestab seadmesse digisisu (tekst, pilt, video);

1.3.4. teeb nutiseadme ekraanil olevast kuvatõmmise;

1.3.5. otsib salvestatud sisu seadmest üles;

1.3.6. salvestab ja kustutab järjehoidjaid veebilehitsejas.

2. SUHTLUS JA KOOSTÖÖ DIGIKESKKONNAS

2.1 Suhtlemine digitehnoloogia abil

Õppija suhtleb teistega, kasutades sobivaid digitehnoloogiaid, sh välksõnumeid (nt Messenger), e-posti, videokõnet (nt Skype), foorumit ja kommentaari.

Õppija:

2.1.4. kasutab teistega suhtlemiseks mobiiltelefoni põhilisi funktsioone (helistamist, sõnumi saatmist, sõnumi kustutamist, uue kontakti salvestamist);

2.1.5. kasutab juhendajaga suhtlemiseks kooli õppeinfosüsteemi;

2.1.6. osaleb juhendaja suunamisel videokohtumisel (Google Meet, MS Teams, Zoom);

2.2 Andmete, info ja digisisu jagamine

Õppija jagab teistega infot ja faile digikeskkonnas, valides selleks korrektse viisi ja sobiva vahendi.

Õppija:

2.2.2. jagab sisu (veebilinki, faili, tsitaati) juhendaja määratud digikeskkonnas;

2.3 Kodanikuaktiivsus digikeskkonnas

Õppija kasutab kodanikuna kooli, kohaliku omavalitsuse, riigi ja ettevõtete digiteenuseid (sh e-päevikut, õpiahaldussüsteemi, riigiportaali, raamatukogu- ja pangateenuseid). Õppija kasutab sobivaid digitehnoloogiaid (nt ühismeediat, ajaveebi, videot) oma algatuste kajastamiseks ja teiste kaasamiseks ning teiste algatustes osalemiseks.

Õppija:

2.3.3. kasutab kooli õppeinfosüsteemi oma õpiinfo vaatamiseks.

2.6 Digitaalse identiteedi haldamine

Õppija loob mitu digitaalset identiteeti ja haldab neid, piirates vajadusel ligipääsu oma andmetele. Õppija analüüsib oma digitaalset jalajälge, jälgib ja kaitseb oma mainet digikeskkonnas.

Õppija:

2.6.4. teab, et internet ei ole anonüümne;

2.6.6. teab, mis on kasutajaprofiil;

3. DIGISISU LOOMINE

3.1 Digisisu arendus

Õppija loob ja toimetab digisisu erinevates formaatides.

Õppija:

3.1.5. loob, salvestab, sulgeb, avab ja muudab dokumendi;

3.1.6. loob, salvestab, avab, nimetab ümber ja kustutab kausta;

3.1.11. vajadusel kustutab loodud failid seadmest.

3.3 Autoriõigus ja litsentsid

Õppija järgib digisisu luues ja kasutades autoriõiguse põhimõtteid ja litsentsitingimusi.

Õppija:

3.3.3. viitab allikmaterjalile, lisades autori nime, teose pealkirja ja veebiaadressi.

3.4 Programmeerimine

Õppija kavandab ja koostab sobival algoritmil põhineva programmikoodi, mis täidab etteantud lihtsama ülesande.

Õppija:

3.4.6. mõistab käskude täpse järgimise vajalikkust;

3.4.7. koostab algoritmi ühest enda tegevusest;

3.4.9. selgitab etteantud lihtsa programmi sisu, leiab sellest vigu ning ennustab töö tulemit.

4. DIGITURVALISUS

4.1 Digiseadmete kaitse

Õppija kaitseb oma digiseadet ja selle sisu. Õppija mõistab digiseadet ähvardavaid ohte ning oskab neid vältida.

Õppija:

4.1.6. kasutab digiseadmeid (sh robotika) heaperemehelikult, järgides koolis kehtestatud reegleid;

4.1.8. teab, mis on kasutajanimi ja salasõna;

4.1.9. teab mis on tugev ja nõrk salasõna;

4.1.10. loob, muudab ja kaitseb oma salasõna;

4.1.11. teab, et oma kontoga sisse logides tuleb sealt ka välja logida;

4.1.12. mõistab, miks ei tohi tundmatuid programme ja rakendusi digiseadmesse laadida;

4.1.15. saab aru, kui talle saadetud sõnum (nt telefoni või suhtlusäpi kaudu) on kahtlane (nt lingid vms);

4.1.16. teab, mida teha, kui digiseade on kaduma läinud;

4.1.17. julgeb turvalisusega seotud probleemide korral abi küsida.

4.2 Isikuandmete ja privaatsuse kaitse

Õppija rakendab turvameetmeid oma isikuandmete ja privaatsuse kaitseks digikeskkonnas. Õppija veendub, kuidas mingi digiteenus tema isikuandmeid kasutab, lähtudes teenuse privaatsusreeglitest.

Õppija:

4.2.4. teab, mis on isikuandmed ja privaatsus;

4.3 Tervise ja heaolu kaitse

Õppija on teadlik digitehnoloogia kasutamisega seotud vaimse ja füüsilise tervise riskidest ning oskab neid riske ennetada. Õppija oskab küberkiusamist märgata ja sellele adekvaatselt reageerida.

Õppija:

4.3.6. valib tehnoloogiat kasutades õige istumisasendi;

4.4 Keskkonnakaitse

Õppija on teadlik digitehnoloogia mõjust looduskeskkonnale.

Õppija:

4.4.5. teab, et on olemas digiprügi, mis kulutab samuti energiat.

5. PROBLEEMILAHENDUS

5.1 Tehniliste tõrgete lahendamine

Õppija tuvastab digiseadme lihtsama tehnilise tõrke põhjuse ja likvideerib selle juhendi abil.

Õppija:

5.1.6. avab ja sulgeb veebi-, mobiili- ja töölauarakenduse;

5.1.7. teab, mis on arvuti ja kuidas see töötab;

5.1.8. teeb vahet erinevat tüüpi arvutitel (nt sülearvuti, lauaarvuti, tahvelarvuti);

5.1.9. teab lihtsamaid arvutiga seotud mõisteid (nt riist- ja tarkvara, lisaseadmed, arvutiprogramm, veebi- ja mobiilirakendus);

5.1.10. tunneb kodus ja koolis kasutatavate digiseadmete nimetusi;

5.1.11. lülitab erinevaid digiseadmeid sisse ja välja, taaskäivitab neid;

5.1.12. teab, millal ja kuidas digiseadmeid laadida;

5.1.14. kasutab arvutihiirt (nt vasak- ja paremklikki, topeltklikki, lohistamist), sülearvuti puuteplaati;

5.1.16. tunneb klaviatuuri põhilisi klahve;

5.1.18. teab, mis on internet ning oskab seadmes internetiühendust sisse ja välja lülitada;

5.1.19. küsib abi, kui digiseadmed ei tööta.

5.2 Digitehnoloogiate valik

Õppija valib konkreetse ülesande lahendamiseks sobiva riist- ja tarkvara.

Õppija kohandab ja seadistab digiteenust või platvormi vastavalt vajadustele (sh erivajadused).

Õppija:

5.2.2. saab aru ja sõnastab, mille jaoks tal on digiseadet vaja;

5.2.3. valib ülesande lahendamiseks sobiva digiseadme.

5.3 Uuendused digilahenduste abil

Õppija disainib lahenduse mingi tegevuse tõhustamiseks või uuendamiseks digitehnoloogia abil. Õppija sõnastab koostöös teistega ettepanekud probleemse tarkvara või teenuse parendamiseks.

Õppija:

5.3.2. kasutab eneseväljenduseks etteantud digitehnoloogiaid.

5.4 Digipädevuse hindamine ja arendamine

Digipädevuse hindamine ja arendamine Õppija analüüsib oma digipädevust, kaardistab puudujäägid ning arendab ennast. Õppija toetab digitehnoloogia vähemkogenud kasutajaid.

Õppija:

5.4.3. sõnastab, mida ta oskab ja mida tahaks osata.

KÄELINE TEGEVUS

1. INFO- JA ANDMEKIRJAOSKUS

1.1 Andmete, info ja digisisu otsing, sirvimine ja filtreerimine

Õppija sõnastab oma teabevajaduse ja rakendab sobivaid infootsingu võtteid.

Õppija otsib, sirvib ja filtreerib eesmärgipäraselt andmeid, infot ja materjale digikeskkonnas.

Õppija:

1.1.3. valib sobivad võtmesõnad infootsinguks;

1.1.4. teeb vahet võtmesõnal ja veebiaadressil;

1.1.5. teeb vahet otsingukastil ja aadressiribal;

1.1.6. tunneb otsingumootori kasutamise võimalusi (tekst, pilt, video jne);

1.1.10. skaneerib teabe nutiseadmesse ruutkoodi abil.

1.2 Andmete, info ja digisisu hindamine

Õppija analüüsib, võrdleb ja hindab leitud andmeid, infot ja digisisu ning nende allikate usaldusväärsust.

Õppija:

1.2.3. teab, et veebis leiduv info ei pruugi olla usaldusväärne.

1.3 Andmete, info ja digisisu haldamine

Õppija salvestab faile ja korrastab neid digikeskkonnas, kasutades kaustasid, kategooriaid ja täägmist. Õppija töötleb ja analüüsib andmeid tabelarvutuse abil, esitleb tulemusi diagrammide ja skeemide abil.

Õppija:

1.3.3. salvestab seadmesse digisisu (tekst, pilt, video);

1.3.5. otsib salvestatud sisu seadmest üles;

1.3.6. salvestab ja kustutab järjehoidjaid veebilehitsejas.

2. SUHTLUS JA KOOSTÖÖ DIGIKESKKONNAS

2.1 Suhtlemine digitehnoloogia abil

Õppija suhtleb teistega, kasutades sobivaid digitehnoloogiaid, sh välksõnumeid (nt Messenger), e-posti, videokõnet (nt Skype), foorumit ja kommentaari.

Õppija:

2.1.4. kasutab teistega suhtlemiseks mobiiltelefoni põhilisi funktsioone (helistamist, sõnumi saatmist, sõnumi kustutamist, uue kontakti salvestamist);

2.1.5. kasutab juhendajaga suhtlemiseks kooli õppeinfosüsteemi;

2.1.6. osaleb juhendaja suunamisel videokohtumisel (Google Meet, MS Teams, Zoom);

2.2 Andmete, info ja digisisu jagamine

Õppija jagab teistega infot ja faile digikeskkonnas, valides selleks korrektse viisi ja sobiva vahendi.

Õppija:

2.2.2. jagab sisu (veebilinki, faili, tsitaati) juhendaja määratud digikeskkonnas;

2.3 Kodanikuaktiivsus digikeskkonnas

Õppija kasutab kodanikuna kooli, kohaliku omavalitsuse, riigi ja ettevõtete digiteenuseid (sh e-päevikut, õpiahaldussüsteemi, riigiportaali, raamatukogu- ja pangateenuseid). Õppija kasutab sobivaid digitehnoloogiaid (nt ühismeediat, ajaveebi, videot) oma algatuste kajastamiseks ja teiste kaasamiseks ning teiste algatustes osalemiseks.

Õppija:

2.3.3. kasutab kooli õppeinfosüsteemi oma õpiinfo vaatamiseks.

2.6 Digitaalse identiteedi haldamine

Õppija loob mitu digitaalset identiteeti ja haldab neid, piirates vajadusel ligipääsu oma andmetele. Õppija analüüsib oma digitaalset jalajälge, jälgib ja kaitseb oma mainet digikeskkonnas.

Õppija:

2.6.4. teab, et internet ei ole anonüümne;

2.6.6. teab, mis on kasutajaprofiil;

3. DIGISISU LOOMINE

3.1 Digisisu arendus

Õppija loob ja toimetab digisisu erinevates formaatides.

Õppija:

- 3.1.5. loob, salvestab, sulgeb, avab ja muudab dokumendi;
- 3.1.8. joonistab arvutis, veebirakenduses ja nutiseadmes pilte;
- 3.1.9. teeb digiseadmega fotosid ja videoklippe;

3.2 Digisisu kohandamine

Õppija muudab, sh täiendab, täiustab ja kombineerib olemasolevat digisisu.

Õppija:

- 3.2.3. koostab enda või teiste piltidest digitaalse kollaaži.

3.3 Autoriõigus ja litsentsid

Õppija järgib digisisu luues ja kasutades autoriõiguse põhimõtteid ja litsentsitingimusi.

Õppija:

- 3.3.3. viitab allikmaterjalile, lisades autori nime, teose pealkirja ja veebiaadressi.

3.4 Programmeerimine

Õppija kavandab ja koostab sobival algoritmil põhineva programmikoodi, mis täidab etteantud lihtsama ülesande.

Õppija:

- 3.4.8. juhib erinevad robotikaseadmeid;

4. DIGITURVALISUS

4.1 Digiseadmete kaitse

Õppija kaitseb oma digiseadet ja selle sisu. Õppija mõistab digiseadet ähvardavaid ohte ning oskab neid vältida.

Õppija:

- 4.1.6. kasutab digiseadmeid (sh robotika) heaperemehelikult, järgides koolis kehtestatud reegleid;
- 4.1.8. teab, mis on kasutajanimi ja salasõna;
- 4.1.11. teab, et oma kontoga sisse logides tuleb sealt ka välja logida;
- 4.1.12. mõistab, miks ei tohi tundmatuid programme ja rakendusi digiseadmesse laadida;
- 4.1.15. saab aru, kui talle saadetud sõnum (nt telefoni või suhtlusäpi kaudu) on kahtlane (nt lingid vms);
- 4.1.16. teab, mida teha, kui digiseade on kaduma läinud;
- 4.1.17. julgeb turvalisusega seotud probleemide korral abi küsida.

4.2 Isikuandmete ja privaatsuse kaitse

Õppija rakendab turvameetmeid oma isikuandmete ja privaatsuse kaitseks digikeskkonnas. Õppija veendub, kuidas mingi digiteenus tema isikuandmeid kasutab, lähtudes teenuse privaatsusreeglitest.

Õppija:

4.2.4. teab, mis on isikuandmed ja privaatsus;

4.3 Tervise ja heaolu kaitse

Õppija on teadlik digitehnoloogia kasutamisega seotud vaimse ja füüsilise tervise riskidest ning oskab neid riske ennetada. Õppija oskab küberkiusamist märgata ja sellele adekvaatselt reageerida.

Õppija:

4.3.6. valib tehnoloogiat kasutades õige istumisasendi;

5. PROBLEEMILAHENDUS

5.1 Tehniliste tõrgete lahendamine

Õppija tuvastab digiseadme lihtsama tehnilise tõrke põhjuse ja likvideerib selle juhendi abil.

Õppija:

5.1.6. avab ja sulgeb veebi-, mobiili- ja töölauarakenduse;

5.1.10. tunneb kodus ja koolis kasutatavate digiseadmete nimetusi;

5.1.11. lülitab erinevaid digiseadmeid sisse ja välja, taaskäivitab neid;

5.1.12. teab, millal ja kuidas digiseadmeid laadida;

5.1.14. kasutab arvutihiirt (nt vasak- ja paremklikki, topeltklikki, lohistamist), sülearvuti puuteplaati;

5.1.16. tunneb klaviatuuri põhilisi klahve;

5.1.18. teab, mis on internet ning oskab seadmes internetiühendust sisse ja välja lülitada;

5.1.19. küsib abi, kui digiseadmed ei tööta.

5.2 Digitehnoloogiade valik

Õppija valib konkreetse ülesande lahendamiseks sobiva riist- ja tarkvara.

Õppija kohandab ja seadistab digiteenust või platvormi vastavalt vajadustele (sh erivajadused).

Õppija:

5.2.2. saab aru ja sõnastab, mille jaoks tal on digiseadet vaja;

5.2.3. valib ülesande lahendamiseks sobiva digiseadme.

5.3 Uuendused digilahenduste abil

Õppija disainib lahenduse mingi tegevuse tõhustamiseks või uuendamiseks digitehnoloogia abil. Õppija sõnastab koostöös teistega ettepanekud probleemse tarkvara või teenuse parendamiseks.

Õppija:

5.3.2. kasutab eneseväljenduseks etteantud digitehnoloogiaid.

5.4 Digipädevuse hindamine ja arendamine

Digipädevuse hindamine ja arendamine Õppija analüüsib oma digipädevust, kaardistab puudujäägid ning arendab ennast. Õppija toetab digitehnoloogia vähemkogenud kasutajaid.

Õppija:

5.4.3. sõnastab, mida ta oskab ja mida tahaks osata.

KEHALINE KASVATUS

1. INFO- JA ANDMEKIRJAOSKUS

1.1 Andmete, info ja digisisu otsing, sirvimine ja filtreerimine

Õppija sõnastab oma teabevajaduse ja rakendab sobivaid infootsingu võtteid.

Õppija otsib, sirvib ja filtreerib eesmärgipäraselt andmeid, infot ja materjale digikeskkonnas.

Õppija:

1.1.3. valib sobivad võtmesõnad infootsinguks;

1.1.4. teeb vahet võtmesõnal ja veebiaadressil;

1.1.5. teeb vahet otsingukastil ja aadressiribal;

1.1.6. tunneb otsingumootori kasutamise võimalusi (tekst, pilt, video jne);

1.1.10. skaneerib teabe nutiseadmesse ruutkoodi abil.

1.2 Andmete, info ja digisisu hindamine

Õppija analüüsib, võrdleb ja hindab leitud andmeid, infot ja digisisu ning nende allikate usaldusväärsust.

Õppija:

1.2.3. teab, et veebis leiduv info ei pruugi olla usaldusväärne.

1.3 Andmete, info ja digisisu haldamine

Õppija salvestab faile ja korrastab neid digikeskkonnas, kasutades kaustasid, kategooriaid ja täägimist. Õppija töötleb ja analüüsib andmeid tabelarvutuse abil, esitleb tulemusi diagrammide ja skeemide abil.

Õppija:

1.3.3. salvestab seadmesse digisisu (tekst, pilt, video);

1.3.5. otsib salvestatud sisu seadmest üles;

1.3.6. salvestab ja kustutab järjehoidjaid veebilehitsejas.

2. SUHTLUS JA KOOSTÖÖ DIGIKESKKONNAS

2.1 Suhtlemine digitehnoloogia abil

Õppija suhtleb teistega, kasutades sobivaid digitehnoloogiaid, sh välksõnumeid (nt Messenger), e-posti, videokõnet (nt Skype), foorumit ja kommentaari.

Õppija:

2.1.4. kasutab teistega suhtlemiseks mobiiltelefoni põhilisi funktsioone (helistamist, sõnumi saatmist, sõnumi kustutamist, uue kontakti salvestamist);

2.1.5. kasutab juhendajaga suhtlemiseks kooli õppeinfosüsteemi;

2.1.6. osaleb juhendaja suunamisel videokohtumisel (Google Meet, MS Teams, Zoom);

2.2 Andmete, info ja digisisu jagamine

Õppija jagab teistega infot ja faile digikeskkonnas, valides selleks korrektse viisi ja sobiva vahendi.

Õppija:

2.2.2. jagab sisu (veebilinki, faili, tsitaati) juhendaja määratud digikeskkonnas;

2.3 Kodanikuaktiivsus digikeskkonnas

Õppija kasutab kodanikuna kooli, kohaliku omavalitsuse, riigi ja ettevõtete digiteenuseid (sh e-päevikut, õpiahaldussüsteemi, riigiportaali, raamatukogu- ja pangateenuseid). Õppija kasutab sobivaid digitehnoloogiaid (nt ühismeediat, ajaveebi, videot) oma algatuste kajastamiseks ja teiste kaasamiseks ning teiste algatustes osalemiseks.

Õppija:

2.3.3. kasutab kooli õppeinfosüsteemi oma õpiinfo vaatamiseks.

2.6 Digitaalse identiteedi haldamine

Õppija loob mitu digitaalset identiteeti ja haldab neid, piirates vajadusel ligipääsu oma andmetele. Õppija analüüsib oma digitaalset jalajälge, jälgib ja kaitseb oma mainet digikeskkonnas.

Õppija:

2.6.3. teeb vahet füüsilisel- ja virtuaalmaailmal;

2.6.4. teab, et internet ei ole anonüümne;

2.6.6. teab, mis on kasutajaprofiil;

3. DIGISISU LOOMINE

3.1 Digisisu arendus

Õppija loob ja toimetab digisisu erinevates formaatides.

Õppija:

3.1.5. loob, salvestab, sulgeb, avab ja muudab dokumendi;

3.3 Autoriõigus ja litsentsid

Õppija järgib digisisu luues ja kasutades autoriõiguse põhimõtteid ja litsentsitingimusi.

Õppija:

3.3.3. viitab allikmaterjalile, lisades autori nime, teose pealkirja ja veebiaadressi.

3.4 Programmeerimine

Õppija kavandab ja koostab sobival algoritmil põhineva programmikoodi, mis täidab etteantud lihtsama ülesande.

Õppija:

3.4.5. toob elulisi näiteid programmide kasutamisest;

4. DIGITURVALISUS

4.1 Digiseadmete kaitse

Õppija kaitseb oma digiseadet ja selle sisu. Õppija mõistab digiseadet ähvardavaid ohte ning oskab neid vältida.

Õppija:

4.1.6. kasutab digiseadmeid (sh robotika) heaperemehelikult, järgides koolis kehtestatud reegleid;

4.1.8. teab, mis on kasutajanimi ja salasõna;

4.1.11. teab, et oma kontoga sisse logides tuleb sealt ka välja logida;

4.1.12. mõistab, miks ei tohi tundmatuid programme ja rakendusi digiseadmesse laadida;

4.1.15. saab aru, kui talle saadetud sõnum (nt telefoni või suhtlusäpi kaudu) on kahtlane (nt lingid vms);

4.1.16. teab, mida teha, kui digiseade on kaduma läinud;

4.1.17. julgeb turvalisusega seotud probleemide korral abi küsida.

4.2 Isikuandmete ja privaatsuse kaitse

Õppija rakendab turvameetmeid oma isikuandmete ja privaatsuse kaitseks digikeskkonnas. Õppija veendub, kuidas mingi digiteenus tema isikuandmeid kasutab, lähtudes teenuse privaatsusreeglitest.

Õppija:

4.2.4. teab, mis on isikuandmed ja privaatsus;

4.3 Tervise ja heaolu kaitse

Õppija on teadlik digitehnoloogia kasutamisega seotud vaimse ja füüsilise tervise riskidest ning oskab neid riske ennetada. Õppija oskab küberkiusamist märgata ja sellele adekvaatselt reageerida.

Õppija:

4.3.5. teab, et liigne digiseadme kasutamine võib mõjutada tervist;

4.3.6. valib tehnoloogiat kasutades õige istumisasendi;

4.3.9. teeb sobivaid harjutusi silmadele, kätele, rühile;

5. PROBLEEMILAHENDUS

5.1 Tehniliste tõrgete lahendamine

Õppija tuvastab digiseadme lihtsama tehnilise tõrke põhjuse ja likvideerib selle juhendi abil.

Õppija:

5.1.6. avab ja sulgeb veebi-, mobiili- ja töölauarakenduse;

5.1.10. tunneb kodus ja koolis kasutatavate digiseadmete nimetusi;

5.1.11. lülitab erinevaid digiseadmeid sisse ja välja, taaskäivitab neid;

5.1.12. teab, millal ja kuidas digiseadmeid laadida;

5.1.14. kasutab arvutihiirt (nt vasak- ja paremklikki, topeltklikki, lohistamist), sülearvuti puuteplaati;

5.1.16. tunneb klaviatuuri põhilisi klahve;

5.1.18. teab, mis on internet ning oskab seadmes internetiühendust sisse ja välja lülitada;

5.1.19. küsib abi, kui digiseadmed ei tööta.

5.2 Digitehnoloogiate valik

Õppija valib konkreetse ülesande lahendamiseks sobiva riist- ja tarkvara.

Õppija kohandab ja seadistab digiteenust või platvormi vastavalt vajadustele (sh erivajadused).

Õppija:

5.2.2. saab aru ja sõnastab, mille jaoks tal on digiseadet vaja;

5.2.3. valib ülesande lahendamiseks sobiva digiseadme.

5.3 Uuendused digilahenduste abil

Õppija disainib lahenduse mingi tegevuse tõhustamiseks või uuendamiseks digitehnoloogia abil. Õppija sõnastab koostöös teistega ettepanekud probleemse tarkvara või teenuse parendamiseks.

Õppija:

5.3.2. kasutab eneseväljenduseks etteantud digitehnoloogiaid.

5.4 Digipädevuse hindamine ja arendamine

Digipädevuse hindamine ja arendamine Õppija analüüsib oma digipädevust, kaardistab puudujäägid ning arendab ennast. Õppija toetab digitehnoloogia vähemkogenud kasutajaid.

Õppija:

5.4.3. sõnastab, mida ta oskab ja mida tahaks osata.

MUUSIKA

1. INFO- JA ANDMEKIRJAOSKUS

1.1 Andmete, info ja digisisu otsing, sirvimine ja filtreerimine

Õppija sõnastab oma teabevajaduse ja rakendab sobivaid infootsingu võtteid.

Õppija otsib, sirvib ja filtreerib eesmärgipäraselt andmeid, infot ja materjale digikeskkonnas.

Õppija:

1.1.3. valib sobivad võtmesõnad infootsinguks;

1.1.4. teeb vahet võtmesõnal ja veebiaadressil;

1.1.5. teeb vahet otsingukastil ja aadressiribal;

1.1.6. tunneb otsingumootori kasutamise võimalusi (tekst, pilt, video jne);

1.1.10. skaneerib teabe nutiseadmesse ruutkoodi abil.

1.2 Andmete, info ja digisisu hindamine

Õppija analüüsib, võrdleb ja hindab leitud andmeid, infot ja digisisu ning nende allikate usaldusväärsust.

Õppija:

1.2.3. teab, et veebis leiduv info ei pruugi olla usaldusväärne.

1.3 Andmete, info ja digisisu haldamine

Õppija salvestab faile ja korrastab neid digikeskkonnas, kasutades kaustasid, kategooriaid ja täägimist. Õppija töötleb ja analüüsib andmeid tabelarvutuse abil, esitleb tulemusi diagrammide ja skeemide abil.

Õppija:

1.3.3. salvestab seadmesse digisisu (tekst, pilt, video);

1.3.5. otsib salvestatud sisu seadmest üles;

1.3.6. salvestab ja kustutab järjehoidjaid veebilehitsejas.

2. SUHTLUS JA KOOSTÖÖ DIGIKESKKONNAS

2.1 Suhtlemine digitehnoloogia abil

Õppija suhtleb teistega, kasutades sobivaid digitehnoloogiaid, sh välksõnumeid (nt Messenger), e-posti, videokõnet (nt Skype), foorumit ja kommentaari.

Õppija:

2.1.4. kasutab teistega suhtlemiseks mobiiltelefoni põhilisi funktsioone (helistamist, sõnumi saatmist, sõnumi kustutamist, uue kontakti salvestamist);

2.1.5. kasutab juhendajaga suhtlemiseks kooli õppeinfosüsteemi;

2.1.6. osaleb juhendaja suunamisel videokohtumisel (Google Meet, MS Teams, Zoom);

2.2 Andmete, info ja digisisu jagamine

Õppija jagab teistega infot ja faile digikeskkonnas, valides selleks korrektse viisi ja sobiva vahendi.

Õppija:

2.2.2. jagab sisu (veebilinki, faili, tsitaati) juhendaja määratud digikeskkonnas;

2.3 Kodanikuaktiivsus digikeskkonnas

Õppija kasutab kodanikuna kooli, kohaliku omavalitsuse, riigi ja ettevõtete digiteenuseid (sh e-päevikut, õpihaldussüsteemi, riigiportaali, raamatukogu- ja pangateenuseid). Õppija kasutab sobivaid digitehnoloogiaid (nt ühismeediat, ajaveebi, videot) oma algatuste kajastamiseks ja teiste kaasamiseks ning teiste algatustes osalemiseks.

Õppija:

2.3.3. kasutab kooli õppeinfosüsteemi oma õpiinfo vaatamiseks.

2.6 Digitaalse identiteedi haldamine

Õppija loob mitu digitaalset identiteeti ja haldab neid, piirates vajadusel ligipääsu oma andmetele. Õppija analüüsib oma digitaalset jalajälge, jälgib ja kaitseb oma mainet digikeskkonnas.

Õppija:

2.6.4. teab, et internet ei ole anonüümne;

2.6.6. teab, mis on kasutajaprofiil;

3. DIGISISU LOOMINE

3.1 Digisisu arendus

Õppija loob ja toimetab digisisu erinevates formaatides.

Õppija:

3.1.5. loob, salvestab, sulgeb, avab ja muudab dokumendi;

3.3 Autoriõigus ja litsentsid

Õppija järgib digisisu luues ja kasutades autoriõiguse põhimõtteid ja litsentsitingimusi.

Õppija:

3.3.2. teab, et iga loomingu kasutamise õigus kuulub selle autorile;

3.3.3. viitab allikmaterjalile, lisades autori nime, teose pealkirja ja veebiaadressi.

4. DIGITURVALISUS

4.1 Digiseadmete kaitse

Õppija kaitseb oma digiseadet ja selle sisu. Õppija mõistab digiseadet ähvardavaid ohte ning oskab neid vältida.

Õppija:

4.1.6. kasutab digiseadmeid (sh robotika) heaperemehelikult, järgides koolis kehtestatud reegleid;

4.1.8. teab, mis on kasutajanimi ja salasõna;

4.1.11. teab, et oma kontoga sisse logides tuleb sealt ka välja logida;

4.1.12. mõistab, miks ei tohi tundmatuid programme ja rakendusi digiseadmesse laadida;

4.1.15. saab aru, kui talle saadetud sõnum (nt telefoni või suhtlusäpi kaudu) on kahtlane (nt lingid vms);

4.1.16. teab, mida teha, kui digiseade on kaduma läinud;

4.1.17. julgeb turvalisusega seotud probleemide korral abi küsida.

4.2 Isikuandmete ja privaatsuse kaitse

Õppija rakendab turvameetmeid oma isikuandmete ja privaatsuse kaitseks digikeskkonnas. Õppija veendub, kuidas mingi digiteenus tema isikuandmeid kasutab, lähtudes teenuse privaatsusreeglitest.

Õppija:

4.2.4. teab, mis on isikuandmed ja privaatsus;

4.3 Tervise ja heaolu kaitse

Õppija on teadlik digitehnoloogia kasutamisega seotud vaimse ja füüsilise tervise riskidest ning oskab neid riske ennetada. Õppija oskab küberkiusamist märgata ja sellele adekvaatselt reageerida.

Õppija:

4.3.6. valib tehnoloogiat kasutades õige istumisasendi;

4.3.7. jälgib seadme kasutamise kestust ja kohta;

5. PROBLEEMILAHENDUS

5.1 Tehniliste tõrgete lahendamine

Õppija tuvastab digiseadme lihtsama tehnilise tõrke põhjuse ja likvideerib selle juhendi abil.

Õppija:

5.1.6. avab ja sulgeb veebi-, mobiili- ja töölauarakenduse;

5.1.10. tunneb kodus ja koolis kasutatavate digiseadmete nimetusi;

5.1.11. lülitab erinevaid digiseadmeid sisse ja välja, taaskäivitab neid;

5.1.12. teab, millal ja kuidas digiseadmeid laadida;

5.1.13. ühendab arvutiga erinevaid lisaseadmeid (nt kõrvaklapid, hiir);

5.1.14. kasutab arvutihiirt (nt vasak- ja paremklikki, topeltklikki, lohistamist), sülearvuti puuteplaati;

5.1.16. tunneb klaviatuuri põhilisi klahve;

5.1.18. teab, mis on internet ning oskab seadmes internetiühendust sisse ja välja lülitada;

5.1.19. küsib abi, kui digiseadmed ei tööta.

5.2 Digitehnoloogiate valik

Õppija valib konkreetse ülesande lahendamiseks sobiva riist- ja tarkvara.

Õppija kohandab ja seadistab digiteenust või platvormi vastavalt vajadustele (sh erivajadused).

Õppija:

5.2.2. saab aru ja sõnastab, mille jaoks tal on digiseadet vaja;

5.2.3. valib ülesande lahendamiseks sobiva digiseadme.

5.3 Uuendused digilahenduste abil

Õppija disainib lahenduse mingi tegevuse tõhustamiseks või uuendamiseks digitehnoloogia abil. Õppija sõnastab koostöös teistega ettepanekud probleemse tarkvara või teenuse parendamiseks.

Õppija:

5.3.2. kasutab eneseväljenduseks etteantud digitehnoloogiaid.

5.4 Digipädevuse hindamine ja arendamine

Digipädevuse hindamine ja arendamine Õppija analüüsib oma digipädevust, kaardistab puudujäägid ning arendab ennast. Õppija toetab digitehnoloogia vähemkogenud kasutajaid.

Õppija:

5.4.3. sõnastab, mida ta oskab ja mida tahaks osata.