

2. klassi eeldatavad õppetegevused digipädevuste arendamiseks

INFO- JA ANDMEKIRJAOSKUS

	Infootsing (<i>tekst, pilt</i>) internetis märksõnade abil
	Veebilehtedel navigeerimine (edasi-tagasi)
	Õpetaja jagatud faili avamine ja selle täitmine (<i>GoogleDrive</i>)
	Google Drive's dokumendi faili loomine ja jagamine
	Märgistatud sõna/pildi kopeerimine ja kleepimine (<i>Drive'i dokumenti</i>)
	Tahvelarvuti/mobiiliga tööst foto tegemine ja Google Drive'i laadimine

SUHTLUS JA KOOSTÖÖ DIGIKESKKONNAS

	E-kirja lugemine koolikontol olevas e-postikastis (tahvlis, sülearvutis)
	Lühikese e-kirja kirjutamine ja saatmine õpetajale.
	Pildi, veebilingi kopeerimine ja selle edastamine (G.Drive'i, õpetaja e-postile)
	Õpilane leiab oma õppimised ja hinded Stuudiumist

DIGISISU LOOMINE

TEKSTITÖÖTLUS

Ärakiri - lausete trükkimisel kasutab õpilane (lisaks 1.kl õpitule)

- teksti värvimine
- teksti joondamine (vasak, parem, keskel)
- teksti esiletõstmine (**B**, *I*,)
- reavahe määramine

Tabel – koostamine näidise järgi

- lisab tabeli
- kirjutab lahtritesse sõna
- värvib lahtreid

MULTIMEEDIA

Tahvelarvutiga/mobiiliga foto tegemine ja õpetajale saatmine

Joonistusprogrammi Paint kasutamine, pildi salvestamine arvutis töölauale ja kustutamine

PROGRAMMEERIMINE

Põrandarobotite (BlueBot, BeeBot, maastikuauto ja MatataLab'i kasutamine ainetundide lõimingus

loogika- ja nuputamismängud/ [seadmeta programmeerimine](#)

OzoBot'ile teeraja loomine ...

(*nt võidusõit – kunst+matem*)

DIGITURVALISUS

Multifilmid „[Netilambad](#)“ – erinevad teemad digiturvalisuse õpetamisel (sh KIVA) *valik*

Digiturvalisuse mäng [SPOOFY](#)

Õpilane hoiab enda kasutuses olevat digiseadet

Enne seadme sulgemist logib õpilane enda kontolt välja (Stuudium, e-post, G.Classroom/G.Drive)

Arvuti kasutus ja inimese tervis – *harjutused kehale, loeng vms*

PROBLEEMILAHENDUS

- arvutihiire kasutus (klikid, lohistamine)
- rakenduste avamine ja sulgemine,
- helitugevuse muutmine arvutis

