

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>I</i>, <u>U</u>) • 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 lõiminguks)
	loogika- ja nuputamismängud/ seadmeta programmeerimine
	OzoBot'ile teeraja loomine ... (<i>nt võidusõit – kunst+matem</i>)

DIGITURVALISUS

	Multifilmid „ Netilambad “ – erinevad teemad digiturvalisuse õpetamisel (sh KIVA) <i>valik</i>
	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 – <i>harjutused kehale, loeng vms</i>

PROBLEEMILAHENDUS

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

