

4. klassi eeldatavad õppetegevused digipädevuste arendamiseks

INFO- JA ANDMEKIRJAOSKUS

Infootsing (*tekst, pilt*) internetis ja algallika tuvastamine/viitamine
Google Drive'i kasutamine - uute failide ja kaustade loomine, kaustale nime panemine ning muutmine
Google Drive's faili jagamine

SUHTLUS JA KOOSTÖÖ DIGIKESKKONNAS

Korrektne e-kiri - kirja kirjutamine, saatmine, manus (fail, pilt)
Suhtlemine õpetajaga erinevates videorakendustes (GMeet, Zoom...) - ekraani jagamine, mikrofoni, kaamera, Chat ...
Koostöö Drive'i ühises failis, Padletis ...
Broneerib raamatukogust raamatu - sooritab infootsingu ja broneerib vajaliku raamatu.
Kasutab erinevaid mängulisi keskkondi.

DIGISISU LOOMINE

TEKSTITÖÖTLUS *GoogleClassroomi-GoogleDrive, Word*

Tekst - lisaks õpitule

- reavahe 1,5
- lehekülgede numbrid
- referaat 1-2 lk, tiitelleht, kasutatud allikate loetelu
- täpp- ja numberloend
- viitamine

Tabel – lisamine tekstifailile

- ridade ja veergude suuruste muutmine
- kirjutab info lahtritesse

Slaidikava - Drive's

- max 5 slaidi koostamine (pildid, tekst ...)

MULTIMEEDIA

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

Joonistusprogrammi kasutamine - nt <https://bomomo.com>

- abstraktne

<http://weavesilk.com> - sümmeetria

Inglise keel - joonista aja peale - <https://quickdraw.withgoogle.com>

PROGRAMMEERIMINE

Loogika- ja nuputamismängud/-ülesanded (RunMarco)

Tutvume keskkonnaga Scratch - <https://scratch.mit.edu>

DIGITURVALISUS

Õpilane hoiab enda kasutuses olevat digiseadet – paneb hoiukappi tagasi, puhastab ekraani

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

Robootika- ja MATIKvahendite kasutus (HT abiga)

Erinevad õpikeskkonnad - [Matetalgud](#), [Nutisport](#)

- Õpilane oskab arvutis heli sisse ja välja lülitada, valjusust muuta, WIFI olekut kontrollida, kõrvaklappe arvutiga ühendada jne