

Õppeaine: **Digiharidus**

Klass: **1.klass**

Tundide arv nädalas: **1 tund**

### **Õppesisu:**

Digiõppe tund on toetuseks, et teisi aineid edukalt õppida.

Digiõppe tunnis õpitakse kasutama tahvelarvuteid kasutajasõbralikult. Tähtsal kohal on turvalisus – turvaline interneti kasutamine, oma paroolide loomine ja jagamine. Eelkõige mängitakse esimesel aastal neid mänge ja kasutatakse neid veebilehekülgi, mis on õpetaja poolt leitud ja loodud. Järgnevatel aastatel on rõhk õpilaste enda loominguks. Väga tähtis koht on õppemängudel, mis kinnistavad teistes ainetundides õpitut.

Esimesel aastal õpitakse tundma, mis on QR-kood ja kuidas seda QR-koodi lugejaga lugeda.

Tutvutakse liitreaalsuse võimalusega ja seda seostatakse esimesel õppeaastal kunstiainetega. Õpilased loovad animatsiooni kasutades tahvelarvuti rakendusi. Õpitakse tahvelarvutiga filmima ja pildistama ning tulemused seotakse õppetööga.

Kasutatakse ka interneti otsingumootorit (Google) küsimustele vastuste leidmine.

Tutvutakse ka programmeerimisega kasutades veebiaadressi code.org.

### **Põhimõisted:**

Tahvelarvuti, internett, interneti turvalisus, QR kood, otsingumootorid, programmeerimine.

### **Praktilised tööd ja IKT rakendamine:**

- Teiste õppeainete ülene õppemängude mängimine, otsimine.
- QR-koodi kasutamine.
- Tahvelarvuti kaamera funktsioonid.
- Interneti otsingumootori kasutamine, küsimuste koostamine ja vastuste leidmine.
- Programmeerimine code.org keskkonda kasutades.

### **Õpitulemused:**

- Õpilane oskab kasutada turvaliselt nutiseadet.
- Õpilane oskab QR-koodi lugejaga iseseisvalt lugeda QR-koode.
- Õpilane teab, mis on programmeerimine ja tunneb selle vastu huvi.
- Õpilane oskab kasutada nutiseadme kaamera funktsiooni.
- Õpilane oskab nimetada ohte, mis internetiga seotud on (paroolid, liigne info avaldamine jms).

### **Lõiming teiste ainevaldkondadega ( praktilised tegevused ja näited)**

Digihariduse õppeaine on kõiki teisi aineid siduv õppeaine, mille kaudu saab õpilane oma õppematerjale koostades kõiki aineid vaheldusrikkamalt ja efektiivsemalt omandada.

Kunstiõpetus ja tööõpetus- pildistamine, filmimine, animatsiooni loomine rakendusi kasutades, vltimisõpe rakendust kasutades, liitreaalsus.

Eesti keel - jutu loomine enda pildistatud piltide järgi, animatsioonitegelastele teksti loomine (koomiks), õppemängud.

Matemaatika - ainealased õppemängud

Muusika - ainealased õppemängud, keskkonna youtube.com kasutamine

Kehaline kasvatus - ainealased rakendused ja õppemängud, 7-min.com keskkonna kasutamine, youtube.com "Just dance" videote kasutamine.

Loodusõpetus - ainealased õppemängud, veebikeskkonnad

Õppeaine: **Digiharidus**

Klass: **3.klass**

Tundide arv nädalas: **1 tund**

Digiõpetuse eesmärk on rakendada õppimisel ja õpetamisel kaasaegset digitehnoloogiat otstarbekalt, tulemuslikult ning seeläbi parandada õpilaste digioskusi ning iseseisvat mõtlemisvõimet, probleemilahendusoskust, kriitilist mõtlemist ning loovust ja loomingulisust.

Digiõpetuse eesmärk on kasutada mobiilseid vahendeid ja nutiseadmeid õppimise eesmärgil senisest tõhusamalt, sealjuures on väga tähtsal kohal lõiming teiste ainetega ning koostöö aineõpetajatega.

Digiõpetuse viimine aineõpetuse tundidesse, loob võimaluse aineõpetajate kaasamisele nutiseadmete rakendamiseks. Koostöös aineõpetajatega loovad õpiased õppematerjale ja neid õppematerjale hakkavad nad nendes ainetundides kasutama.

**Õppesisu:**

Õppematerjali omandamine 3. klassi õppekava toetavate veebiõppematerjalide loomise kaudu.

**Põhimõisted:**

QR kood, LearningApps, kahoot.it, colarmix, netinipid (targaltinternetis.ee), valge tahvel, googleMaps.

**Praktilised tööd ja IKT rakendamine:**

Keskonnas <http://learningapps.org/> loome kasutajakontod õpilastele, korrastame õpilased klassidesse ja nende loodud õppematerjalid süstematiseerime klasside ja teemade ja/või märksõnade järgi. Ideaalis peaks juba selle õppeaasta lõpuks valmima õpilaste loodud digitaalne õppevaramu, mille suuruseks on vähemalt 50 kvaliteetset õppematerjali. Õppematerjali kvaliteet on tagatud aineõpetaja ja digiõpetuse õpetaja koostöös. Õpilased võivad koostada harjutusi individuaalselt või rühmatöona. QR koodi kasutamine informatsiooni edastamiseks ja info leidmiseks.

**Õpitulemused:**

- Õpilane kasutab iseseisvalt, turvaliselt ja vastutustundlikult digitaristut (tahvelarvuti, nutitelefon, arvuti).
- Õpilane oskab digitaristu kasutamisel oma tervist hoida (silmade harjutused, arvuti kasutamise optimaalne aeg, istumisasend).
- Õpilane käitub infotehnoloogiat kasutades eetilisel ja korrektset, on teadlik infotehnoloogia väärkasutamise tagajärgedest.
- Õpilane kasutab infotehnoloogiat informatsiooni hankimiseks ja õppematerjalide

koostamiseks seotud eesmärkidel.

- Õpilane oskab Internetist leitud informatsiooni kriitiliselt hinnata.
- Õpilane oskab ja teab, kust küsida/leida abi tekkivate probleemide lahendamiseks.
- Õpilane tahab õppida ja luua õppematerjale üksi ja koos teistega: paaris, rühmas.
- Õpilane oskab tutvustada oma tööd, edastada selgelt ja arusaadavalt harjutuse valmimise töö käiku ja ülesande eesmäärke.

**Lõiming teiste ainevaldkondadega ( praktilised tegevused ja näited)**

- Digihariduse õppeaine on kõiki teisi aineid siduv õppeaine, mille kaudu saab õpilane oma õppematerjale koostades kõiki aineid vaheldusrikkamalt ja efektiivsemalt omandada.

Õppeaine: **Digiharidus**

Klass: **5.klass**

Tundide arv nädalas: **1 tund**

Digiõpetuse eesmärk on rakendada õppimisel ja õpetamisel kaasaegset digitehnoloogiat otstarbekalt, tulemuslikult ning seeläbi parandada õpilaste digioskusi ning iseseisvat mõtlemisvõimet, probleemilahendusoskust, kriitilist mõtlemist ning loovust ja loomingulisust.

Digiõpetuse eesmärk on kasutada mobiilseid vahendeid ja nutiseadmeid õppimise eesmärgil senisest tõhusamalt, sealjuures on väga tähtsal kohal lõiming teiste ainetega ning koostöö aineõpetajatega.

Digiõpetuse viimine aineõpetuse tundidesse, loob võimaluse aineõpetajate kaasamisele nutiseadmete rakendamiseks. Koostöös aineõpetajatega loovad õpiased õppematerjale ja neid õppematerjale hakkavad nad nendes ainetundides kasutama.

**Õppesisu:**

Õppematerjali omandamine 5. klassi õppekava toetavate veebiõppematerjalide loomise kaudu. Õpioskuste aineolümpiaadiks valmistumise toetamine.

**Põhimõisted:**

QR kood, LearningApps, kahoot.it, colarmix, netinipid (targaltinternetis.ee), valge tahvel, googleMaps,

**Praktilised tööd ja IKT rakendamine:**

Keskkonnas <http://learningapps.org/> loome kasutajakontod õpilastele, korrastame õpilased klassidesse ja nende loodud õppematerjalid süstematiseerime klasside ja teemade ja/või märksõnade järgi. Ideaalis peaks juba selle õppeaasta lõpuks valmima õpilaste loodud digitaalne õppevaramu, mille suuruseks on vähemalt 50 kvaliteetset õppematerjali. Õppematerjali kvaliteet on tagatud aineõpetaja ja digiõpetuse õpetaja koostöös. Õpilased võivad koostada harjutusi individuaalselt või rühmatöona.

QR koodi kasutamine informatsiooni edastamiseks ja info leidmiseks. QR koodi kasutamine raamatute tutvustamiseks ja lisainfo edastamiseks autorite kohta..

**Õpitulemused:**

- Õpilane kasutab iseseisvalt, turvaliselt ja vastutustundlikult digitaristut (tahvelarvuti, nutitelefon, arvuti).
- Õpilane oskab digitaristu kasutamisel oma tervist hoida (silmade harjutused, arvuti kasutamise optimaalne aeg, istumisasend).
- Õpilane käitub infotehnoloogiat kasutades eetilisel ja korrektset, on teadlik infotehnoloogia väärkasutamise tagajärgedest.
- Õpilane kasutab infotehnoloogiat informatsiooni hankimiseks ja õppematerjalide

koostamiseks seotud eesmärkidel.

- Õpilane oskab Internetist leitud informatsiooni kriitiliselt hinnata.
- Õpilane oskab ja teab, kust küsida/leida abi tekkivate probleemide lahendamiseks.
- Õpilane tahab õppida ja luua õppematerjale üksi ja koos teistega: paaris, rühmas.
- Õpilane oskab tutvustada oma tööd, edastada selgelt ja arusaadavalt harjutuse valmimise töö käiku ja ülesande eesmärke.
- Õpilased oskavad leida ja süstematiseerida informatsiooni kirjandusteoste, autorite ja kirjandusteoste põhjal tehtud filmide ja/või teatrilavastustekohta.

**Lõiming teiste ainevaldkondadega ( praktilised tegevused ja näited)**

- Digihariduse õppeaine on kõiki teisi aineid siduv õppeaine, mille kaudu saab õpilane oma õppematerjale koostades kõiki aineid vaheldusrikkamalt ja efektiivsemalt omandada.

Õppeaine: **Digiharidus**

Klass: **6.klass**

Tundide arv nädalas: **1 tund**

Digiõpetuse eesmärk on rakendada õppimisel ja õpetamisel kaasaegset digitehnoloogiat otstarbekalt, tulemuslikult ning seeläbi parandada õpilaste digioskusi ning iseseisvat mõtlemisvõimet, probleemilahendusoskust, kriitilist mõtlemist ning loovust ja loomingulisust.

Digiõpetuse eesmärk on kasutada mobiilseid vahendeid ja nutiseadmeid õppimise eesmärgil senisest tõhusamalt, sealjuures on väga tähtsal kohal lõiming teiste ainetega ning koostöö aineõpetajatega.

Digiõpetuse viimine aineõpetuse tundidesse, loob võimaluse aineõpetajate kaasamisele nutiseadmete rakendamiseks. Koostöös aineõpetajatega loovad õpiased õppematerjale ja neid õppematerjale hakkavad nad nendes ainetundides kasutama.

#### **Õppesisu:**

Õppematerjali omandamine 6. klassi õppekava toetavate veebiõppematerjalide loomise kaudu. Õpioskuste aineolümpiaadiks valmistumise toetamine.

#### **Põhimõisted:**

QR kood, LearningApps, kahoot.it, netinipid (targaltinternetis.ee), valge tahvel, googleMaps, [www.codecademy.com/](http://www.codecademy.com/), Kontoritarkvara (tekstitöötlus, tabelarvutus, esitlused)

#### **Praktilised tööd ja IKT rakendamine:**

Keskkonnas <http://learningapps.org/> loome kasutajakontod õpilastele, korrastame õpilased klassidesse ja nende loodud õppematerjalid süstematiseerime klasside ja teemade ja/või märksõnade järgi. Ideaalis peaks juba selle õppeaasta lõpuks valmima õpilaste loodud digitaalne õppevaramu, mille suuruseks on vähemalt 50 kvaliteetsset õppematerjali. Õppematerjali kvaliteet on tagatud aineõpetaja ja digiõpetuse õpetaja koostöös. Õpilased võivad koostada harjutusi individuaalselt või rühmatöona.

QR koodi kasutamine informatsiooni edastamiseks ja info leidmiseks. QR koodi kasutamine õpilasarvutuse korraldamisel.

Reaalainete kuu raames digivahendite tutvustamine õpilastele ja õpetajatele.

Tutvumine programmeerimisega: [www.codecademy.com/](http://www.codecademy.com/), [progetiiger.ee](http://progetiiger.ee)

Kontoritarkvara kasutamine õppeöös (referaadid, esitlused, loovtöö).

#### **Õpitulemused:**

- Õpilane kasutab iseseisvalt, turvaliselt ja vastutustundlikult digitaristut (tahvelarvuti,

nutitelefon, arvuti).

- Õpilane oskab digitaristu kasutamisel oma tervist hoida (silmade harjutused, arvuti kasutamise optimaalne aeg, istumisasend).
- Õpilane käitub infotehnoloogiat kasutades eetiliselt ja korrektselt, on teadlik infotehnoloogia väärkasutamise tagajärgedest.
- Õpilane kasutab infotehnoloogiat informatsiooni hankimiseks ja õppematerjalide koostamiseks seotud eesmärkidel.
- Õpilane oskab Internetist leitud informatsiooni kriitiliselt hinnata.
- Õpilane oskab ja teab, kust küsida/leida abi tekkivate probleemide lahendamiseks.
- Õpilane tahab õppida ja luua õppematerjale üksi ja koos teistega: paaris, rühmas.
- Õpilane oskab tutvustada oma tööd, edastada selgelt ja arusaadavalt harjutuse valmimise töö käiku ja ülesande eesmärgi.
- Õpilased oskavad leida ja süstematiseerida informatsiooni kirjandusteoste, autorite ja kirjandusteoste põhjal tehtud filmide ja/või teatrilavastustekohta.
- Õpilane oskab vormistada korrektselt ja nõuetele vastavat referaati/esitlust vms.
- Õpilane oskab kirjutada paar rida mõnes programmeerimiskeeles ja luua mõne väiksema rakenduse.

#### **Lõiming teiste ainevaldkondadega ( praktilised tegevused ja näited)**

- Digihariduse õppeaine on kõiki teisi aineid siduv õppeaine, mille kaudu saab õpilane oma õppematerjale koostades kõiki aineid vaheldusrikkamalt ja efektiivsemalt omandada.