

TALLINNA SÜDALINNA KOOL

DIGIÕPETUSE AINEKAVA

ÕPPEAINE KIRJELDUS

ÜLDPÄDEVUSTE KUJUNDAMINE

Kultuuri- ja väärtuspädevus - Suutlikkus hinnata inimsuhteid ja tegevusi üldkehtivate väärtuste seisukohast.

Sotsiaalne ja kodanikupädevus - Oskus teha koostööd teiste inimestega erinevates situatsioonides. Arvestada erinevate keskkondade reegleid ja ühiskondlikku mitmekesisust, religioonide ja rahvuste omapära. Aktsepteerida inimeste ja nende väärtushinnangute erinevusi ning arvestada neid suhtlemisel.

Enesemääratluspädevus - Oskus käituda veebikeskkondades ohutult: turvaliste salasõnade valimine, isikuandmete kaitse, enda digitaalse jalajälje teadvustamine/jälgimine. Suutlikus analüüsida oma käitumist erinevates olukordades.

Õpipädevus - Info otsimise, töötlemise, analüüsi ja esitlemise oskused ja oma õppimise kavandamise ja hindamise oskused. Oskus seostada omandatud teadmisi varemõpituga, kasutada õpitud erinevates olukordades ja probleeme lahendades.

Suhtluspädevus - Suutlikkus ennast selgelt, asjakohaselt ja viisakalt väljendada arvestades olukordi ning suhtlemise turvalisust. Oskus lugeda ning eristada ja mõista teabe- ja tarbetekste. Oskus kirjutada eri liiki tekste, kasutades korrektset viitamist, kohaseid keelevahendeid ja sobivat stiili.

Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus - Suutlikkus kirjeldada ümbritsevat maailma eakohaste mudelite ja mõõtmisvahendite abil ning teha tulemuste põhjal järeldusi.

Ettevõtlikkuspädevuse Suutlikkus ideid luua ja ellu viia, kasutades omandatud teadmisi ja oskusi erinevates elu- ja tegevusvaldkondades.

Digipädevus - Digikeskkonna ohtude teadlikustamine ning oskus kaitsta oma privaatsust,

isikuandmeid ja digitaalset identiteeti; moraali- ja väärtuspõhimõtete väärtustamine ja mõistmine digikeskkonnas samuti nagu igapäevaelus.

ÕPPE- JA KASVATUSEESMÄRGID DIGIÕPETUSES

Õpilane

- otsib internetist eritüübilist (nt pilt, video, animatsioon jt) digikunsti ja viitab selle allikale
- loob digitaalselt joonistuse ja prindib selle vastavalt eesmärgile sobivate seadetega (värviline/mustvalge, ühe/kahepoolne jne)
- digikunsti loomisel lähtub korrektse käitumise põhimõtetest
- valib kaamera seaded vastavalt pildistamise oludele ning pildistab ja kopeerib foto seadmest arvutisse, avab selle sobiva rakendusega
- jälgib ja kasutab teadlikult lihtsamaid pildipinna organiseerimise võtteid
 - salvestab heli ja kopeerib selle seadmest arvutisse ning avab selle sobiva rakendusega
 - salvestab video ja kopeerib selle seadmest arvutisse ning avab selle sobiva rakendusega
 - kombineerib lihtsate võtetega pildi, heli ja video.
 - kirjeldab tehnoloogilise ja pärismaailma erinevusi ning sarnasusi
 - selgitab salasõna turvalisuse nõudeid, toob välja erinevused võrreldes eaturvalise salasõnaga
 - salvestab, taasesitab ja jagab digitaalset sisu, järgides privaatsusnõudeid ning vältides küberkiusamist (sh sotsiaalmeedias)
 - mõistab tasulise ja tasuta teenuse erinevusi (nt arvutimängudes, äppides)
 - pöördub probleemi ilmnemisel või selle kahtlusel abi saamiseks lapsevanema, õpetaja või mõne abi andva institutsiooni/teenuse poole
 - kirjeldab ja väldib digivahendite kasutamisega seotud riske tervisele

- selgitab arusaadavalt, korrektset sõnavara kasutades tekkinud probleemi tõrkuva digivahendi või -rakendusega; lahendab iseseisvalt või juhendi (nt video) abil lihtsama tehnilise probleemi.

Läbivad teemad:

Elukestev õpe ja karjääri planeerimine – suhtlusoskused e-keskkonnas, enesekontroll, kutsevalik, uued õpi- ja töömeetodid

Keskkond ja jätkusuutlik areng - tööharjumused ja keskkond, kodukohta, maailma probleemid

Kultuuriline identiteet – erinevad maad ja rahvad, identiteet, õpikeskkonnad jms.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus – arendusprojekti korraldamine

Teabekeskkond – internetis käitumine, teabe leidmine internetist, isiklik ja avalik keskkond

Tehnoloogia ja innovatsioon

Tervis ja ohutus – väärtushinnangud internetis erinevates keskkondades tegutsemisel, avatus, internetis kiusamise vähendamine

Väärtused ja kõlblus – lugupidamine ja sobilik käitumine internetis, sobilike keskkondade valimine õpitegevuseks

Lõiming

Arvutiõpetus seob erinevaid õppeaineid. Arvutiõpetus annab õpilastele arvutialased teadmised ja oskused. Aineteadmised on arvutiõpetuses vahendiks, õpetaja saab aine tekste ja teemasid, õpitud teadmisi arvutitunni töölehtede koostamisel kasutada. Arvutiõpetuses omandab õpilane ka iseseisvad oskused õppimiseks arvuti abil (töölehe, kava, ideeskeemi, mõisteskeemi koostamine jne).

Keel ja kirjandus - Tööde vormistamine arvutil, kujundamine ja küljendamine, tabelid, esitlused.

Matemaatika - Veebipõhiste õppeprogrammide, mängude kasutamine, tabelid.

Võõrkeel - Võõrkeelsete veebipõhiste õppeprogrammide, mängude kasutamine.

Kunstiõpetus - Joonistamisprogrammide kasutamine.

Loodusõpetus - Veebipõhiste õppekeskkondade, mängude kasutamine

DIGIÕPETUSE AINEKAVA - Digikunst

1. KLASS

Ajaline maht 35 tundi õppeaastas ehk 1 tund nädalas.

Hindamisel lähtutakse riikliku õppekava põhimõtetest, kooli hindamisjuhendist ja kujundava hindamise põhimõtetest.

Lõiming

Digikunsti saab lõimida nii ema- kui ka võõrkeelega, inimese- ja loodusõpetuse ning matemaatikaga. Kõige enam on see lõimitud kunstiõpetusega

Õppesisu

Joonistamine. Pintsli, kustutuskummi ja värvipoti vahendite kasutamine. Paberjoonistuse skaneerimine. Digitaalne värvimine.

Pildistamine. Pildistamise režiimid (auto, portree, liikumine, öövõte). Kompositsioon (kuldlõige, kolmandike reegel, raamimine). Foto eksportimine/importimine kaamerast/nutiseadmest arvutisse, arvutis avamine. Levinud faililaiendid.

Printimine. Resolutsioon, printeri seaded (mustvalge/värviline, kahele poole trükkimine)

Heli. Heli salvestamine. Heli liigutamine seadmest arvutisse. Arvutis avamine. Levinud faililaiendid.

Video. Video filmimine. Video liigutamine seadmest arvutisse. Arvutis avamine. Levinud faililaiendid.

Montaaž. Pildi, heli ja video kombineerimine algtasemel. Animatsioon

Autoriõigus ja ohutus. Eetika digikunsti. Teiste autorite teoste otsimine ja kasutamine (sh taaskasutus ja viitamine). Digikunsti ohutu jagamine. Seadmete (fotoaparaadi, nutiseadme, mikrofoni, kõlari, kõrvaklappide, videokaamera) ohutu ning eesmärgipärane kasutamine.

Teema Õppesisu Õpilase taotletavad õpitulemused ja õppetegevus

JOONISTAMINE arvutis ja veebis

- Teab, mis on joonistusprogramm.
- Oskab salvestada ja jagada oma digikunsti teistega.
- Oskab aluskihile joonistada. salvestamine, alla ja üles laadimine, kopeerimine, laadimine, kopeerimine,
- Teab, mis on virtuaalne kunstinäitus.
- Oskab joonistada kasutades joonistusprogrammi arvutis ja veebis või nutiseadmerakendust.

- Oskab koostöös teistega veebis kunsti luua.
- Oskab oma kunstitööd arvutisse salvestada ja veebi üles laadida, tööle

lisada, printida, skaneerida.

- Oskab õpitud oskusi kasutades teha loovtöö.

Joonistusprogramm. Tööriistad:

värvipott, pintsel, pliiats,

kustutuskumm, lõikepilt. Pildi

jagamine. Skanneerimine.

Printimine. Kihile joonistamine.

Ühisjoonistamine veebis.

Virtuaalne kunstinäitus

PILDI-ja VIDEOTÖÖTLUS Pilditöötlus üleslaadimine. Kiht (Layer).

Pildistamise režiimid.

Kompositsioon. Salvestamine.

- Oskab kasutada arvuti- ja veebipõhiseid lihtsamaid pilditöötlusprogramme,

nutiseadmete rakendusi

nutiseadmete rakendusi

- Oskab loominguliselt fotosid ära kasutada (rääkivad pildid, kollaaž,
- Oskab loominguliselt fotosid ära kasutada (rääkivad pildid, kollaaž, Pilditöötlus. Autoriõigused.

Kopeerimine. Lõikamine.

Kleepimine. Alla- ja

- Oskab pildistada, pilte kopeerida, üles ja alla laadida, salvestada, jagada

- Oskab fotosid töödelda

pildilugu)

Jagamine. Rääkivad pildid.

Kollaaž. Pildilugu.

- Oskab sobivaid fotosid otsida, arvestab autoriõigustega

TALLINNA SÜDALINNA KOOL

Arvutisse salvestamine.

Taasesitamine. Jagamine.

Animatsioon. Ümarnukk.

Lamenukk. Arvutianimatsioon.

Salvestamine. Tiitelslaid.

- Oskab luua animatsiooni sobiva nutiseadme rakendusega.
- Oskab luua arvutianimatsiooni.
- Oskab lisada animatsioonile tiitel- ja lõpuslaidi ja efekte.
- Oskab salvestada oma animatsiooni.

Helitöötlus. Audio. Mikrofon.

Kõrvaklapid. Salvestamine.

Taasesitamine. kuuldemäng.

- Oskab nutiseadmega helisalvestust teha.
- Oskab oma helifaili arvutisse salvestada.
- Oskab lisada heli pildile või esitlusele

Modelleerimine. Tasapinnaline, ruumiline kujund. 2D, 3D kunst.

- Oskab teha 3D modelleerimist lihtsama programmi või rakendusega.
- Oskab oma tööst õpetaja abil teha Print Screen pilt ja see välja printida
- Julgeb katsetada ja oskab teha loovtööd.

PROJEKT Esitlused (pildi, video, heli sidumine)

- Rakendab kõiki õpitud digikunsti teemasid. Esitlus. Heli, pilt. Video.

Videotöötlus. Video filmimine.

- Oskab filmida nutiseadmega.

- Oskab oma videot arvutisse salvestada, taasesitada.

- Oskab teha koostööd ja loovalt ülesannet lahendada. Digikunst.
- Julgeb esitleda oma tööd teistele.

DIGIÕPETUSE AINEKAVA - Digitaalne ohutus

2. KLASS

Ajaline maht 35 tundi õppeaastas ehk 1 tund nädalas.

Hindamisel lähtutakse riikliku õppekava põhimõtetest, kooli hindamisjuhendist ja kujundava hindamise põhimõtetest.

Lõiming

Ajalugu. Teabekeskond. Tehnoloogia ja innovatsioon. Tervis ja ohutus. Väärtused ja kõlblus

Õppesisu

Nutiseadme jm digitehnika turvaline kasutamine. Nutirakenduste turvalisus. Millist programmi on mõistlik alla laadida ja millist mitte? Turvariskid programmide allalaadimisel. Nutiseadme jm digitehnika (sh asjade interneti vahendite) turvaline kasutamine. Pahavara ja viirusetõrje.

Infosüsteemid ja keskkonnad. Tehnoloogilise keskkonna ja interneti eripära (miks vajame enda kaitseks oskuseid, millised on tüüpilised probleemid, millega ka I kooliastme õpilased võivad kokku puutuda, sh tasulised teenused). Abikanalid: Veebikonstaabel, Targalt Internetis projekt, Lasteabi jne.

Identiteedihaldus. E-kool, jagatud failid interneti koostöökeskkonnas Google Drive vms, sisse- ja väljalogimine, infosüsteemi ja sotsiaalmeedia turvaline kasutamine. Mõisted: identiteet, kasutajatunnus, salasõna, kasutajaprofiil, seaded.

Avalik ja privaatne suhtlemine. Avalik ja privaatne digisuhtlus, koostöö veebikeskkonnas. Küberkiusamine ja viisakas käitumine võrgus. Eetiline käitumine piltide ja videote loomisel,

jagamisel, avaldamisel. Internetisuhtlusel kasutatav släng ja lühendid.

Terviseriskid. Digivahenditest tulenevad terviseriskid. Tervisekaitse reeglid ja harjutused.

Tehnika üle- ja väärkasutus.

Tehnilised probleemid. Tehniliste probleemide kirjeldamine ja lahendamine tõrkuva digivahendi või rakenduse puhul.

Teema Õppesisu Õpilase taotletavad õpitulemused ja õppetegevus

arvutikaitse, nutiseade, tahvelarvuti,

digivahend digirakendus, tehniline probleem

- Teab, mis on tugev ja nõrk salasõna.
- Oskab luua salasõna.
- Kasutab erinevates keskkondades erinevaid salasõnu.
- Teab, mida avada nutiseadmes.

Arvuti ja nutiseade töövahendina

- Teab, missuguseid e-kirju avada.

Füüsiline keskkond ja õige kehaasend •

Teab, missugune on õige kehaasend töötades arvutiga.

Arvuti ajalugu, arvutuslaud, elektron- ehk

elektrooniline arvuti, riistvara, tarkvara

- Teab, mis on arvuti.

• Oskab võrrelda arvuti riistvara ja ka tarkvara muutusi ajaloos.

• Oskab lihtsamaid arvuti riist- ja tarkvara mõisteid kirjutada.

Arvuti, tahvelarvuti, nutiseadme kasutamine,

salasõna ehk parool, kasutajatunnus,

- Oskab nutitelefoni ohutult kasutada liikudes tänaval vm

olukorras.

- Oskab sooritada liikumispause ja silmaharjutusi.

Arvuti hooldamine, riistvara hooldus, tarkvara

- Teab, kuidas ja millega hooldada riistvara.

kaitse, viirusetõrje, pahavara, turvariskid

- Oskab muuta oma nutiseadet parooli abil turvalisemaks.

- Teab, mis võimalused on nutiseadme

puhastamiseks ja

kaitsmiseks viiruste eest.

II Internet ja infootsing internet, brauser (veebibrauser, veebilehitseja, • Teab, mis on internet.

veebisirvija), digitaalne jalajälg, internetiohud • Teab, mis on brauser.

- Teab, mis on digitaalne jalajälg.
- Oskab avada ja sulgeda brauserit.
- Teab, mis ohud võivad varitseda internetis.

Autoriõigused, autor, viitamine, avatud

sisulitsents

- Teab, kes on autor.
- Teab, mis on autoriõigused.
- Viitab autorile.

Infootsing, otsimootor või otsingumootor,

infootsing

- Teab erinevaid otsimootoreid.
- Oskab leida internetiotsinguga teksti-, pildi- ja videomaterjali.
- Tutvub erinevate otsinguväikestega.

Suhtlemine internetis, interneti etikett ehk

Kasutaja profiil, kasutaja profiil, identiteet • Teab, mis on kasutaja profiil.

- Teab, mis on identiteet.
- Oskab oma kasutaja profiili seadetest muuta.

Meilietikett, meilietikett, e-kiri ehk

netikett, digisuhtlus, släng, küberkiusamine

• Teab, et digisuhtluses kehtivad üldviisakusreeglid.

• Teab, mis on avaliku ja privaatse digisuhtluse erinevused.

• Teab, mis on küberkiusamine.

• Väldib küberkiusamist teades netiketi reegleid.

Turvaline e-post salasõna, kasutajatunnus,

• Teab, mis on isikuandmed.

isikuandmed, e-posti aadress / elektronposti

aadress / meiliaadress / e-aadress

• Hoiab oma isikuandmeid.

elektronkiri, koopia, pimekoopia, manus

• Teab, mis on meilietikett.

- Oskab kirjutada ja saata viisakat e-kirja.
- Oskab e-kirjale manust lisada.
- Oskab e-kirjale vastata.

IV Projekt, esitlus

õppematerjal • Oskab luua lihtsamat õppematerjali õpitud digiohutuse

teemadele.