

Ainevaldkond: Valikõppeaine		Õppeaine: Informaatika	
Õppeaine kirjeldus			
Kooliaste: I		Klass:3	Tundide arv: 35
Õpitulemused:		Õppesisu:	
Teema: „Digitaalne ohutus“ • kirjeldab tehnoloogilise ja pärismaailma erinevusi ning sarnasusi; • kirjeldab oma sõnadega, mis on internet; • loob õpetaja abiga enda kontole turvalise salasõna; • salvestab õpetaja juhendamisel digitaalset sisu; • mõistab tasulise ja tasuta teenuse erinevusi (nt arvutimängudes, äppides); • pöördub probleemi ilmnmisel või selle kahtlusel abi saamiseks lapsevanema või õpetaja poole; • kirjeldab ja väldib digiseadmete kasutamisega seotud riske tervisele; • selgitab tõrkuva digiseadme või -rakendusega tekkinud probleemi. Teema: Õppeteema „Kood“ • mängib lihtsamaid programmeerimist ja algoritmilist mõtlemist nõudvaid arvutimänge; • kirjeldab elulisi näiteid programmide kasutamisest; • selgitab etteantud väga lihtsa programmi/rakenduse sisu ning ennustab selle töö tulemit; • selgitab programmi testimise vajadust, otsib koodist lihtsamaid vigu. Teema: „Digikunst“ • loob digitaalselt joonistuse; • loob erinevaid rakendusi ja programme kasutades vajalikke pildifaile (nt avatar, taustapilt, gif jne); • digikunsti loomisel lähtub korrektse käitumise põhimõtetest		• Reaalne ja virtuaalne maailm, erinevused ja sarnasused. • Internet. • Google konto, e-post. • Kasutajakonto salasõna valik ja kaitsmine, konto isikupärastamine. • Sisse- ja väljalogimine. • Avalik ja privaatne digisuhtlus, koostöö veebikeskkonnas. • Küberkiusamine ja viisakas käitumine võrgus. • Eetiline käitumine piltide ja videote loomisel, jagamisel, avaldamisel. • Digivahenditest tulenevad terviseriskid. Tervisekaitse reeglid ja harjutused. • Oma sõnadega tehniliste probleemide kirjeldamine tõrkuva digivahendi või rakenduse puhul. • Abi küsimine tehniliste probleemide ja õpilase arvates küberkiusamise korral. • Programm. • Seadmeta programmeerimine (nt liikumismäng) • Etteantud tegevusjuhise (kirjeldus, tegevusskeem) realiseerimine mängulises arenduskeskkonnas. • Joonistamine ning piltide loomine erinevate programmide ja rakendustega. • Koomiksi loomine. • Oma konto isikupärastamine, meeldiva taustapildi valimine, värvikombinatsiooni valimine. ,	

Teema: „Digiseade töövahendina“ •kasutab kooli infosüsteemi ja e-õppekeskkondi vastavalt kokkulepitud reeglitele; •otsib endale sobiva pildi; •teab, mis on tehisintellekt; •mängib erinevaid digipädevusi arendavaid õppemänge.	•Riistvara ja tarkvara. •Klaviatuuri klahvide tähendus ja klahvikombinatsioonid (nt suurtähe kirjutamine). •Hiir, ekraan, arvuti, server, rakendustarkvara, pilveteenus, nutiseade, tehisaru/tehisintellekt/AI. •Kooli infosüsteemide ja e-õppekeskkonna kasutamise reeglid (Stuudium) •Teksti sisestamine, vormindamine ja kopeerimine. •Pildi otsimine ja lisamine tekstile. •Töö mitmes aknas.
--	---