

Ainevaldkond: Valikõppeaine		Õppeaine: Informaatika	
Õppeaine kirjeldus			
Kooliaste: II		Klass: 4	Tundide arv: 35
Õpitulemused:		Õppesisu:	
Teema: „Digitaalne ohutus“ ●toob näiteid digitehnoloogia ja interneti turvalisest kasutusest (viirusetõrje kasutamine, kahtlaste linkide tuvastamine, vajaduse korral suhtluspartneri blokeerimine); ●selgitab salasõna turvalisuse nõudeid, oskab turvalist salasõna luua; ●salvestab, taasesitab ja jagab digitaalset sisu; ●pöördub probleemi ilmnemisel või selle kahtlusel abi saamiseks lapsevanema või õpetaja poole; ●selgitab arusaadavalt tõrkuva digiseadme või -rakendusega tekkinud probleemi; lahendab iseseisvalt või õpetaja abiga lihtsama tehnilise probleemi.		●Digitehnoloogia turvaline kasutamine. Nutirakenduste turvalisus. ●Turvariskid ja nende ennetamine digiseadme kasutamisel, privaatsus ja andmekaitse. ●Pahavara ja viirusetõrje. Interneti ja wifi turvaline kasutamine. ●Veebiplatvormid ja e-teenused: e-post, välksõnumid, õppeinfosüsteemid, veebipõhised õpikeskkonnad. ●Identiteedihaldus. Salasõna valik, tugevus ja kaitsmine. ●Failide jagamine interneti koostöökeskkonnas (Google Drive) ●Avalik ja privaatne suhtlemine. Avalik ja privaatne digisuhtlus, koostöö veebikeskkonnas. ●Küberkiusamine ja viisakas käitumine võrgus. ●Eetiline käitumine piltide ja videote loomisel, jagamisel, avaldamisel. ●Terviseriskid. ●Tehniliste probleemide kirjeldamine ja lahendamine tõrkuva digivahendi või rakenduse puhul.	
Teema: „Kood“ ●mängib lihtsamaid programmeerimist ja algoritmilist mõtlemist nõudvaid arvutimänge; ●selgitab etteantud lihtsa programmi/rakenduse sisu ning ennustab selle töö tulemit; ●kavandab ja loob juhiseid järgides lihtsamaid rakendusi, kasutades digitaalseid või füüsilisi vahendeid (nt lastele mõeldud hariduslikud programmeerimiskeskonnad või robotikakomplektid); ●selgitab programmi testimise vajadust, leiab koodist lihtsamad vead.		●Programm. ●Etteantud tegevusjuhise (kirjeldus, tegevusskeem) realiseerimine mängulises arenduskeskkonnas	

Teema: „Digikunst“ ●otsib internetist eritüübilist (nt pilt, video, animatsioon jt) digikunsti; ●loob digitaalselt joonistuse ja prindib selle; ●digikunsti loomisel lähtub korrektse käitumise põhimõtetest; ●loob erinevaid rakendusi ja programme kasutades vajalikke pildifaile (nt avatar, taustapilt, gif jne); ●jälgib ja kasutab teadlikult lihtsamaid pildipinna organiseerimise võtteid. Teema: „Digiseade töövahendina“ ●kasutab kooli infosüsteemi ja e-õppekeskkondi vastavalt kokkulepitud reeglitele; ●sisestab, kopeerib, vormindab ja salvestab teksti; ●salvestab, kustutab ja jagab faile; ●teab, mis on tehisintellekt ning kasutab selle võimalusi oma töö täiustamisel; ●otsib infot erinevatest allikatest; ●kujundab tekstifaili ja e-kirja, muudab kirja suurust, värvi, stiili, lisab linke ja pilte.	●Joonistamine erinevate programmide ja rakendustega. ●Printimine. ●Levinud faililaiendid (jpg, gif, png jt). ●Autoriõigus ja ohutus. ●Eetika digikunstis. ●Digikunsti jagamine (nt ühistöö veebitahvil). Õppesisu: ●Arvuti, server, rakendustarkvara, pilveteenus, nutiseade, tehisaru/tehisintellekt/AI. ●Kooli infosüsteemide ja e-õppekeskkonna kasutamise reeglid (Studium ja Google). ●Teksti sisestamine, vormindamine ja kopeerimine. Pildi ja lingi lisamine tekstile. ●Failide haldamine (Google Drive). Faili salvestamine, kustutamine, jagamine. ●Töö mitme aknaga. ●Info otsimine erinevatest allikatest, kasutamine, usaldusvärsuse hindamine.
--	---