

Õppeaine nimetus: Infotehnoloogia ja ettevõtlusõpetus

II KOOLIASTME PÄDEVUSED

Õpilane:

- 1) saab digitehnoloogia abil ligipääsu haridusressurssidele (arvutimängud, õppematerjalid), mis on arendavad ja aitavad saavutada õpieesmärke ka teistes õppeainetes;
- 2) õpib eesmärke püstitama ja oma ideid ellu viima, kasutades digitehnoloogiat;
- 3) areneb enesejuhtimise oskus - hindab oma oskusi, soove ja võimalusi erinevates elulistes olukordades hakkama saamiseks;
- 4) areneb digitaalne kirjaoskus, kasutades erinevaid infoühiskonna tehnoloogiaid ja võimalusi;
- 5) areneb sotsiaalsete olukordade lahendamise võime – on algataja, suhtleb ja teeb koostööd kaaslastega ühistööde loomisel digivahenditega;
- 6) digitehnoloogiat kasutades areneb loovus, kriitiline mõtlemine, sotsiaalsed oskused ja meeskonnatöö, mis suurendavad eduvõimalust tulevikus;
- 7) mõistab inimese ja digikeskkonna vastastikkuseid seoseid, oma õigusi ja kohustusi;
- 8) saab aru erinevate õppeainete seostest ja kinnistab olemasolevaid teadmisi digitehnoloogiat kasutades.

VALDKONNAPÄDEVUSED II KOOLIASTMES

II kooliastme õpe on suunatud kriitilise mõtlemise, probleemide lahendamise ja kooskonnatöö arendamisele tänapäevaste tehnoloogiliste vahenditega.

Läbi igapäevaelu praktiliste ja loovate tegevuste arendatakse õpilastes ettevõtluspädevust, loovat mõtlemist ja sotsiaalseid oskusi. Õpilased õpivad hindama oma oskusi, tugevusi ja nõrkusi.

Õppeaine toetab õpilaste digipädevuse arengut, pakkudes praktilisi oskusi, nagu andmete analüüs, programmeerimine, digihügieen ja digitaalse sisu loomine.

Infotehnoloogia ja ettevõtlusõpe valmistab õpilasi ette tulevikuks ja aitab neil kasvada iseseisvateks ja vastutustundlikeks digitaalse maailma kodanikeks.

TEEMAD (kooliastmes)	TEEMAD (klasside kaupa)	ÕPITULEMUSED
	4. KLASS	
Riistvara ja tarkvara Digitaalne kirjaoskus Info haldamine Erinevad otsingumootorid. Suhtlemine digikeskkonnas. Sisuloome lihtsamate tarkvara- ja veebipõhiste programmidega. Digikunst Turvalisus Isikuandmete kaitse. Küberkiusamine.	Tutvumine riistvara ja sellega seotud põhimõistetega – kuvar, hiir, klaviatuur, mälupulk, Teabe otsimine, analüüsimine ja esitamine. Kooli ametliku suhtluskanali kasutamine (Stuudium). E-post. Igapäevane tõhus digitaalne suhtlemine. Teabe edastamine/vahetamine e - kirja vormistamine, manuse lisamine. Teabe esitamine tekstina, tabelina ja graafiliselt. Tööde vormistamine, salvestamine.	Õpilane: 1) oskab kasutada probleemide lahendamiseks sobivaid digitaalseid vahendeid ja meetodeid; 2) suhtleb digikeskkonnas mõtestatult ja vastutustundlikult; 3) teab digitehnoloogiate ja interneti turvalise kasutamise põhimõtteid ning on tutvunud digikeskkonnas peituvate ohtudega; 4) kasutab digivahendeid sihipäraselt ja heaperemehelikult; 5) loob digitaalset sisu (fotod, heli, video, animatsioon); 6) omab praktilise, tunnetusliku ja loomingulise tegevuse kogemust kaasaegse tarkvaraga.

Vaimne ja füüsiline tervis.	Isiklikuandmete turvaline kasutamine ja jagamine. Küberkiusamise märkamine ja ennetamine. Arvuti/nutiseadme kasutamine järgides selle mõju vaimsele ja füüsilisele tervisele.	
	5. KLASS	
Digiseade töövahendina Digihügieen Programmeerimine Digimeedia	Tekstitöötlus, info otsimine, hindamine ja esitamine. Tööde vormistamine. Digiohutus. Programmeerimise olemus ja põhimõisted ning programmi loomise etapid. Eri liiki digimeedia loomine – foto, arvutijoonis, video. Salvestamine, töötlemine ja veebis jagamine, järgides autoriõigusi.	Õpilane: 1) kasutab probleemide lahendamiseks sobivaid digitaalseid vahendeid ja meetodeid; 2) suhtleb digikeskkonnas mõtestatult ja vastutustundlikult; 3) teab digitehnoloogiate ja interneti turvalise kasutamise põhimõtteid ning märkab ja nimetab digikeskkonnas peituvaid ohte; 4) mõistab autorluse olemust; 5) kasutab digivahendeid sihipäraselt ja heaperemehelikult; 6) loob digitaalset sisu (fotod, heli, video, animatsioon); 7) omab praktilise, tunnetusliku, loomingulise tegevuse kogemust kaasaegse tarkvaraga. 8) oskab kasutada ja juhtida lihtsamaid robotseadmeid.