

Õppeaine:	Informaatika¹
Klass:	1. klass
Tunde nädalas ja õppeaastas:	1 tund nädalas, kokku 35 tundi
Rakendumine:	1.sept. 2011
Koostamise alus:	Põhikooli riiklik õppekava, lisa 10; Vastseliina G õppekava

ÕPETAMISE ÜLDEESMÄRGID:

- tagada õpilase info- ja kommunikatsioonivahendite rakendamise pädevused igapäevase töö- ja õpikeskkonna kujundamiseks eelkõige koolis;
- tutvuda igapäevase arvuti- ning internetikasutaja võimalustega;
- ühtlustada laste arvutioskuse tase ja arvutialased teadmised arvuti tulemuslikuks rakendamiseks ainetunni eesmärkide saavutamisel.

INFORMAATIKAÕPETUSE PÕHIMÕTTED:

- elulähedus: näited, ülesanded jm võetakse õpilasele tuttavast igapäevaelust (kool, kodu, huvitegevus, meedia);
- aktiivõpe ja loomingulisus: eelistatakse õpilasi aktiivistavaid ning loomingulisust esiletoovaid õppemeetodeid (multifilmide tegemine, loovjutud, e-raamat jm);
- uuenduslikkus: läbiva teema „Tehnoloogia ja innovatsioon” vaimus eelistatakse uuenduslikke tehnoloogiaid ning lahendusi;
- ühesõpe: nii arvutiõpetustundides kui ka kodutööde puhul on eelistatud koostöös õppimise meetodid;
- teadmusloome: uut teadmust õpitakse üheskoos luues, mitte vananenud infot meelde jättes;
- vaba tarkvara ja avatud sisu: võimaluse korral eelistatakse kommertstarkvarale vaba tarkvara;
- turvalisus: kool tagab õpilastele turvalise veebipõhise töökeskkonna ning propageerib ohutuid käitumisviise võrgukeskkonnas;
- lõimitus: õpiülesannetes (nt referaatides, esitlustes) kasutatakse teiste õppeainete teemasid;

Arvutiõpetuse ainekäsitus on tavapäraselt kontsentriiline, varem õpitu juurde tullakse igas järgmises kooliastmes uuesti tagasi süvendatult. Põhirõhk on praktilisel arvutikasutusel erinevaid õppeaineid õppides.

ÕPPESISU

- ohutustehnika ja käitumine arvutiklassis, arvuti mõju tervisele;
- arvuti sisse ja välja lülitamine;
- arvuti välised seadmed;
- klaviatuuri ja hiire kasutamine, funktsioonid, lihtsamad klahvikombinatsioonid;
- mõisted klahv - seotud klaviatuuri mõistega, nupp - seotud hiire mõistega, ikoon, kursor, hiirekursor;
- klõpsamine (üksik ja topeltklõps), lohistamine;
- salvestamine, dokumendi avamine;
- akende erinevad vaated, töö akendega;

¹ 2015/2016.õppeaastal ei kuulu õppekava.

- Ms Word faili avamine, teksti trükkimine ja salvestamine (tunniplaan, luuletus, oma loovjutt jm);
- drillprogrammide kasutamine seoses erinevate õppeainetega (pranglimine jm);
- lihtsamate õpiotstarbeliste arvutimängudega tutvumine;
- joonistamine programmis Paint (jõulukaartid, temaatilised pildid jm);
- õpiotstarbeliste esitluste vaatamine;
- tutvumine Internetiga, aadressi sisestamine, info otsimine;
- arvutist töölehtede täitmine.

LÕIMING TEISTE ÕPPEAINETEGA

Arvutiõpetus on kergesti lõimitav kõigi teiste õppeainetega, kuna info- ja kommunikatsioonitehnoloogia moodustab loomuliku osa tänapäevasest õpikeskkonnast. See lõiming toimub mõlemal suunal: ühelt poolt kasutatakse arvutiõpetuse õppeülesandeid koostades teiste õppeainete teemasid, et luua mõtestatud õppimine, ning teiselt poolt kujundatakse IKT-pädevusi teistes õppeainetes referaate ja esitlusi tehes, andmeid kogudes ning analüüsides. Arvutiõpetus ainekavaga luuakse eeldused integreerida tehnoloogiat ja uuenduslikkust läbiva teemana teistesse õppeainetesse.

Arvutiõpetus annab klassiõpetajatele võimaluse anda õpilastele ühtlased arvutialased teadmised ja oskused ja valmistada õpilased ette arvutipõhise aineõpetuse efektiivsema tulemuse saamiseks. 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.)

Vastseliina Gümnaasiumis on traditsiooniks kujunenud minikonverentsideks uurimistöde koostamine, mis on tihedalt lõimitud arvutiõpetusega kui ka eesti keele, inimeseõpetuse, kunstiõpetusega. Samuti osalemine online projektides nagu „Tere, kevad!“, eTwinningu rahvusvahelistes projektides, ülemaailmses peastarvutamise päevast, pranglimisest.

PÄDEVUSED

Kultuuri ja väärtusädevus

Väärtustada eneseväljendust ja loomingut digitaalsete vahendite abil, võimaldades õpilastel informaatikatundide raames arendada enda huvialadega seonduvaid IKT pädevusi.

Õpetada ära tundma küberkiusamise ilminguid veebisuhtluses, kujundada nende suhtes negatiivne hoiak.

Sotsiaalne ja kodanikupädevus

Õpilaste juhendamine, kuidas kasutada kooli infosüsteeme. Arvutiklassi kodukorra ja eeskirjade järgimine, tagada infosüsteemide aktiivne ja korrektne kasutamine.

Enesemääratluspädevus

Digitaalse identiteedi loomine eeldab kindlasti ka tehnilisi pädevusi: nt kasutajaprofiilide loomine eri veebikeskkondades, turvaliste salasõnade valimine, isikuandmete kaitse, enda digitaalse jalajälje teadvustamine/jälgimine.

Õpipädevus

Informaatika õpetamisel suuresti just kaasaegse õpipädevuse kujundamisega digitaalses keskkonnas. Sinna alla käivad nii info otsimise, töötlemise, analüüsi ja esitlemise oskused.

Suhtluspädevus

Koostööd emakeele- ja võõrkeelteõpetajatega, et tagada õpilastele jõukohaste teemade valik tekstiloomet sisaldavate tööde jaoks, aga ka et hinnata õpilaste poolt informaatika esitletavate tekstide õigekeelsust ja keelelist väljendusrikkust.

Korrektne informaatikaalane terminoloogia, selle valdamine ja kasutamine õpilaste omavahelises suhtluses ja koolitöodes.

Matemaatika loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus

Diagrammidega seonduvate oskuste kujundamine.

Kasutada uusi tehnoloogiaid eesmärgipäraselt.

Ettevõtlikkuspädevus

Informaatika õppimine on ainult siis tulemuslik, kui õpilased oskavad ja tahavad leida oma IKT pädevustele rakendusvõimalusi ka väljaspool informaatikatunde ja õpetaja poolt antud kodutöid.

Digipädevus

Suutlikkus kasutada uuenevat digitehnoloogiat toimetulekuks kiiresti muutuvas ühiskonnas nii õppimisel kui suhtlemisel. Leida ja säilitada digivahendite abil infot. Osaleda digitaalses sisuloomes.

Esimese klassi lõpuks õpilane :

- tunneb visuaalselt arvutikomplekti riistvara;
- teab olulisemaid ohutustehnika ja tervisekaitse nõudeid arvutiga töötamisel;
- oskab avada ja sulgeda arvutit;
- oskab avada ja kasutada joonistamiseks ja joonistusele teksti lisamiseks programmi Paint;
- oskab *WordPad* teksti sisestada, vormindada ja redigeerida;
- oskab Paint programmi võimalusi kasutada oma loomingu parimaks õpiülesande täitmiseks väljendamiseks;
- oskab tekstile lisada *Paint*-is kujundatud pilti;
- oskab töö oma kausta salvestada ja sealt oma töö avada;
- oskab oma kasutajatunnuse ja parooliga siseneda e-kooli ja miksike.ee õpikeskkond