

Õppeaine:	Informaatika
Klass:	3. klass
Tunde nädalas ja õppeaastas:	1 tund nädalas, kokku 35 tundi
Rakendumine:	1.sept. 2013, täiendatud 1.sept. 2015
Koostamise alus:	Põhikooli riiklik õppekava Lisa 1 , Vastseliina G õppekava

ÕPETAMISE ÜLDEESMÄRGID:

- pöörata tähelepanu turvalisele arvutikasutusele;
- tutvuda igapäevase arvuti- ning internetikasutaja võimalustega; lähtudes pigem igapäevase arvuti- ning internetikasutaja vajadustes;
- tutvub vabavaralise tarkavaraga, õpib kasutama vabavaralist tekstitöötlus- ja esitlusprogrammi;

ÜLDPÄDEVUSTE KUJUNDAMINE

Kultuuri- ja väärtuspädevuse kujundamisega on informaatika ainekava seotud kahel moel: ühelt poolt määratleb ainekava mitmed arvuti ja interneti kasutamise seonduvad väärtused, teisalt tuleb informaatika õpetamisel paratamatult käsitleda ka üldiste väärtustega seonduvaid teemasid. Arvutiõpetuse spetsiifiliste väärtuste kujundamise võimalused:

- väärtustada eneseväljendust ja loomingut digitaalsete vahendite abil, võimaldades õpilastel arvutitundide raames arendada enda huvialadega seonduvaid IKT pädevusi (nt fotode töötlemine, multifilmi tegemine, kuldvillaku koostamine jne);
- propageerida jagamise kultuuri, avatud sisulitsentside kasutamist ja oma loomingu avaldamist virtuaalsetes kogukondades, samas teadvustades liigsest avatusest tingitud ohte privaatsusele;
- õpetada ära tundma küberkiusamise ilminguid veebisuhtluses, kujundada nende suhtes negatiivne hoiak.

Sotsiaalne ja kodanikupädevus - õpilaste juhendamine, kuidas kooli/klassi asjades kaasa rääkida, sealhulgas kooli kodulehte, klassi blogi kasutades. Alustada tuleb arvutiklassi kodukorra ja kooli arvutivõrgu eeskirja järgimisest, seejärel tagada infosüsteemide (nt e-kooli) aktiivne ja korrektne kasutamine kõigi õpilaste poolt. Hea ettevalmistuse selliseks konstruktiivseks võrgusuhtluseks võiksid õpilased saada informaatikatundide rühmatööprojektides osaledes (nt google drive, kuldvillakute loomine rühmades jne).

Enesemääratluspädevus – digitaalse identiteedi loomine eeldab ka tehnilisi pädevusi: nt informatiivsete kasutajaprofiilide loomine eri veebikeskkondades (MateTalgud, e-postkasti loomine jne), turvaliste salasõnade valimine, isikuandmete kaitse, enda digitaalse jalajälje teadvustamine/jälgimine.

Õpipädevus – informaatika õpetamisel tegeletakse just kaasaegse õpipädevuste kujundamisega digitaalses keskkonnas. Sinna alla käivad nii info otsimise, töötlemise, analüüsi ja esitlemise oskused kui ka tekstiloomel, oma õppimise kavandamise ja hindamise, formaalse ja mitteformaalse õppe sidumise jpm oskused.

Suhtluspädevus – koostöö emakeele- ja võõrkeelteõpetajatega, et tagada õpilastele jõukohaste teemade valik tekstiloomel sisaldavate tööde jaoks, aga ka et hinnata õpilaste poolt arvutiõpetuses esitletavate tekstide õigekeelsust ja keelelist väljendusrikkust. Informaatikaõpetajal lasub vastutus korrektse informaatikaalase terminoloogia valdamise ja kasutamise eest õpilaste omavahelises suhtluses ja koolitöodes.

Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus – diagrammide ja valemitega seonduvate oskuste kujundamist tabelarvutuse teemade käsitlemisel.

Ettevõtlikkuspädevus – informaatika õppimine on ainult siis tulemuslik, kui õpilased oskavad ja tahavad leida oma IKT pädevustele rakendusvõimalusi ka väljaspool arvutiõpetuse tunde ja opetaja poolt antud kodutöid.

Digipädevus – suutlikkus kasutada uuenevat digitehnoloogiat toimetulekuks kiiresti muutuvast ühiskonnas nii õppimisel; leida ja säilitada digivahendite abil infot ning hinnata selle asjakohasust ja usaldusväärsust; osaleda digitaalses sisuloomes, sh tekstide, piltide, loomisel ja kasutamisel; olla teadlik digikeskkonna ohtudest ning osata kaitsta oma privaatsust, isikuandmeid ja digitaalset identiteeti; järgida digikeskkonnas samu moraalil- ja väärtuspõhimõtteid nagu igapäevaelus.

Arvutiõpetuse põhimõtted:

1. elulähedus: näited, ülesanded jm võetakse õpilasele tuttavast igapäevaelust (kool, kodu, huvitegevus, meedia);
2. aktiivõppe ja loomingulisust: eelistatakse õpilasi aktiivistavaid ning loomingulisust esiletoovaid õppemeetodeid (erinevad joonistusprogrammid, ühiskirjutamise vahendid, fotojaht koos loovkirjutamisega, eTwinning, *Tere, kevad!*, MateTalgud jm);
3. uuenduslikkus: läbiva teema „Tehnoloogia ja innovatsioon” vaimus eelistatakse uuenduslikke tehnoloogiaid ning lahendusi (läbi eTwinningu projekti kasutada Skype

- videokonverentsi võimalusi, puutetahvli võimalusi, foto- ja filmikaamera kasutamine jm);
4. ühesõpe: nii arvutitundides kui ka kodutööde puhul on eelistatud koostöös õppimise meetodid (ettekannete, kuldvillakute, koostamine ja nende esitlemine kaasõpilastele, lühiülevaadete tegemine, mini-uurimistööde koostamine jm);
 5. teadmuloome: uut teadmust õpitakse üheskoos luues, mitte vananenud infot meelde jättes (multifilmide valmistamine, õuesõpe jm);
 6. vaba tarkvara ja avatud sisu: võimaluse korral eelistatakse kommertstarkvarale vaba tarkvara;
 7. turvalisus: kool tagab õpilastele turvalise veebipõhise töökeskkonna ning propageerib ohutuid käitumisviise võrgukeskkonnas;
 8. lõimitus: õpiülesannetes (nt referaatides, esitlustes) kasutatakse teiste õppeainete teemasid (loodusõpetuse, eesti keele, kunstiõpetuse teemasid);

ÕPPESISU

3. KLASS

- teab infotehnoloogia kasutusvõimalusi;
- teab infokandjaid, nende võimalusi, tunneb termineid;
- oskab avada uut dokumenti ja seda salvestada;
- teab programmiakna elemente ja oskab neid kasutada;
- teab menüüriba valikuid ja nende kasutusvõimalusi; oskab korrastada arvuti töölauda ja kasutada tegumiriba; oskab teha valikuid Start- menüüst;
- oskab kasutada lihtsamaid vabavaralisi arvutiprogramme (Libre Office) ning koolis kasutatavaid tehnilisi seadmeid (printer, mikrofoni, kõrvaklapid, mälupulk, skanner);
- oskab kasutada klaviatuuri arvuti juhtimiseks ja teksti sisestamiseks;
- õpib tundma infotehnoloogia kasutamise põhivõtteid, vormistades arvutiga loovtöid (luuletused, jutud, joonistused, kokkuvõtted jm);
- [Targalt internetis](#) (tutvub internetiohutusega, kuidas käituda internetis);
- teadvustab ning oskab vältida info- ja kommunikatsioonitehnoloogia kasutamisel tekkida võivaid ohte oma tervisele, turvalisusele ja isikuandmete kaitsele;
- õpib headest tavadest lähtuvat veebikäitumist
- arvuti kui silmaringi avardaja, tuleb toime nii reaalses kui ka virtuaalses kultuuri- ja õppekeskkonnades ning teadvustab meedia võimalusi ja ohtusid;

- osalemine On-line viktoriinides (www.miksike.ee, maakondlikud online viktoriinid);
- drillprogrammide kasutamine matemaatikas (pranglimine, osalemine MateTalgutel jm);
- online töölehtede täitmine; õpiotstarbeliste esitluste vaatamine;
- lihtsamate õpiotstarbeliste arvutimängudega tutvumine;
- visuaalse kultuuri näidete (reklaamide, filmide, arvutimängude jne) kriitiline vaatlemine, arutlemine ja oma arvamuste põhjendamine.

LÕIMING TEISTE ÕPPEAINETEGA

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

Vastseliina Gümnaasiumis on traditsiooniks kujunenud minikonverentsideks uurimistööde koostamine, mis on tihedalt lõimitud arvutiõpetusega kui ka eesti keele, inimeseõpetuse, kunstiõpetusega. Samuti osalemine online projektides nagu „1000 sõpra“, „Tere, kevad!“, MateTalgud, eTwinningu rahvusvahelistes projektides.

Teema, mis eesti ning inglise keele tundides läbi jookseb, on suhtlemine. Suhtlemine nii otsesuhtlusprogrammis, suhtlusvõrgustikus, paber- või e-kirja teel – see peab olema alati grammatiliselt korrektne, struktureeritud ja vastaspoolele arusaadav.

Õppetöös lähtutakse igapäevase arvuti- ning internetikasutaja vajadustest. Õpetamise üldeesmärk on tagada info- ja kommunikatsioonivahendite rakendamise pädevused igapäevaelus ja õpikeskkonna kujundamiseks. Propageeritakse ohutuid käitumisviise võrgukeskkonnas. Näited, ülesanded jm võetakse ja seotakse õpilasele tuttava igapäevaeluga. Kasutatakse rohkelt integratsiooni erinevate ainetundidega: matemaatika- arvutusülesannete lahendamine; emakeel- sõnade ja lausete kirjutamine; inglise keel- erinevate programmide inglise keelne kasutuskeskkond; kunstiõpetus- joonistamine programmis Paint; loodusõpetus- ümbritsev keskkond, arvutid meie ümber.

Füüsiline õppekeskkond

Informaatikaklassis on õpilasele tagatud järgmiste vahendite kasutamine:

- igal õpilasel eraldi arvutitöökoht, erandjuhul on kaks õpilast ühe arvuti taga;
- dataprojektor;
- arvutitöökohtadel on reguleeritavad toolid, arvutilauad;
- sundventilatsioon;
- piisav valgustus, aknakatted
- kõrvaklapid ja mikrofonid.

HINDAMINE

Jooksval hindamisel võib rakendada õpitulemuste arvestuslikku või hindelist hindamist, kujundavat hindamist. Kokkuvõtval hindamisel kasutatakse arvestuslikku hindamist. Hindamisel arvestatakse nii oskusi, teadmisi, loomingulisust kui ka tööprotsessi. Hinnete panemise aluseks on iga hinnatava töö selge ja täpne sõnastamine õpetaja poolt.