

Digiloovus

IV klass

Õppe-ja kasvatusesmärgid

4. klassi lõpetaja

- arendab loovust, loogilist, analüüsivat ja abstraktset mõtlemist,
- tunneb lihtsamaid animatsiooni loomise põhimõtteid;
- tunneb lihtsamaid programmide loomise põhimeetodeid;
- omandab programmide koostamise baasoskused visuaalse programmeerimisplatvormi Scratch abil;
- ühendab turvaliselt digivahendite külge erinevaid lisaseadmeid (nt mälupulk, hiir, printer, väline kõvaketas);
- tunneb arvutikasutamise põhivõtteid, oskab kasutada hiirt, klaviatuuri, programme;
- eristab ning oskab programmides kasutada eri liiki andmeid (nt teksti, pilti, heli jm).

Õppetegevus

Õppetund kord nädalas arvutiklassis.

Kasutatakse kooli rüperaale ning õpilaste nutiseadmeid.

Õppemeetodid: individuaalne töö õpetaja juhendamisel, paaritöö, rühmatöö, vestlus, arutelu, õppemängude mängimine.

Hindamise meetodina kasutatakse sõnalist hinnangut.

Õpitulemused ja ainesisu

Teema	Õppesisu	Õpitulemused
Animatsioon	Animatsiooni liigid Loo kavandamine Animatsiooni loomine programmis MovieMaker	Kavandab oma loo paberil (storyboardi loomine). Valmistab vähemalt ühe loo tegelase ja kavandab rühmas loo tausta erinevatest materjalidest. Pildistab rühmas õpetaja abiga loo üles. Loob arvutis animatsiooni õpetaja abiga. Lisab animatsioonile heli õpetaja abiga.
Programmeerimise alused	Mis on programmeerimine? Käskude andmine arvutile Kodeeritud sõnumid ja algoritmid.	Teab, mis on programmeerimine Mõistab arvutile antud käskude järjekorra tähtsust Mõistab kodeeritud sõnumite tähendust

Teema	Õppesisu	Õpitulemused
	Mängud CodeMonkey ja LightBot	Oskab kirja panna käsklusi kodeeritud kujul paberil Teab, mis on algoritm Annab käsklusi tegelastele mängudes CodeMonkey ja LightBot õpetaja abiga
Programmeerimine Scratchiga	Scratchiga alustamine Kujundi joonistamine Scratchiga Roboti liikuma panemine Scratchiga Joonistusprogrammi loomine Mustri joonistamine Mängu loomine Scratchiga	Teab ja mõistab Scratchiga seotud mõisteid sprait, skriptiala, käsuplokk Joonistab õpetaja juhendamisel lihtsamaid geomeetrilisi kujundeid Scratchiga Annab spraidile lihtsamaid käsklusi liikumiseks klaviatuuri ja hiire abiga Loob õpetaja juhendamisel joonistumängu Oskab kasutada tsükleid, helisid ja muutujaid mängu loomisel Loob tsükleid kasutades muustrilise pildi Loob Scratchis mängu õpetaja juhendamise