

Informaatika

I klass

Õppe-ja kasvatuseesmärgid

1. klassi informaatikaõpetusega taotletakse, et õpilane valdab arvutikasutuse algtõdesid.

Õppetegevus

- Õppetegevus toimub lõimituna klassiõpetuse tunniga.
- Õppetegevus toimub koduklassis või arvutiklassis. Koduklassis kasutatakse kooli rüperaaale ja tahvelarvuteid ning õpilaste nutiseadmeid. Igal klassil on põhikooli arvutiklassis tunniplaanis võimaldatud aeg üks kord üle nädala / kaks korda kuus.
- Õppemeetodite mitmekesisus: individuaalne töö õpetaja juhendamisel, paaristöö, rühmatöö, vestlus, arutelu, õppemängude mängimine, projektid.
- Teksti kujundamisel lähtutakse Jüri Gümnaasiumi põhikooli III kooliastme loovtöö koostamise, vormistamise ja hindamise juhendis esitatud nõuetest.

Õpitulemused

1. klassi lõpetaja:

- teab arvutiklassi kasutamise reegleid;
- teab tervisega seotud nõudeid arvutiga töötamisel;
- teab klaviatuuri klahvide funktsioone;
- oskab käivitada ja sulgeda arvutiprogramme ning õppemänge;
- oskab joonistada Paint programmis ja lisada oma tööle teksti;
- oskab trükkida teksti ning kasutada lihtsamaid teksti kujundamise võimalusi;
- on tutvunud Miksikesse keskkonnaga ja loonud täiskasvanu abil endale kasutajakonto;
- leiab teavet kooli veebilehelt;
- on tutvunud Google'i otsingumootori võimalustega.

Aine õppesisu seos õppekava läbivate teemadega ning üld- ja valdkonnapädevustega

Teema	Läbiv teema	Üldpädevus
Arvuti algtõed	Elukestev õpe ja karjääri planeerimine: õppimisse positiivse hoiaku kujundamine ja esmaste õpioskuste omandamise toetamine Tehnoloogia ja innovatsioon: õpitakse tundma infotehnoloogia kasutamise põhivõtteid Tervis ja ohutus: tervislike ja ohutute käitumisviiside kujundamine	Sotsiaalne pädevus: suutlikkus ennast teostada, toimida teadliku ja vastutustundliku kodanikuna; teada ning järgida erinevate keskkondade reegleid; teha koostööd teiste inimestega erinevates situatsioonides Enesemääratluspädevus: suutlikkus mõista ja hinnata iseennast, oma nõrku ja tugevaid külgi; järgida terveid eluviise
Interneti-	Elukestev õpe ja karjääri planeerimine: mänguliste tegevuste abil	Matemaatikapädevus: ülesanded-mängud

keskkond <i>Minu</i> <i>Miksike</i>	aidatakse õpilasel kujundada ning õppida tundma ennast ja lähiümbruse töömaailma	
Microsoft Word: Töö tekstiga	Väärtused ja kõlblus: töös tekstiga õpivad õpilased oma kogemusi teadvustama	Suhtluspädevus: lugeda ning mõista teabe- ja tarbetekste ning ilukirjandust; kirjutada eri liiki tekste, kasutades kohaseid keelevahendeid ja sobivat stiili, väärtustada õigekeelsust
Microsoft Word: Töö pildiga	Teabekeskkond: õpilase eakohast meediakasutust arvestades pööratakse tähelepanu visuaalsele meediale	Ettevõtlikkuspädevus: suutlikkus ideid luua ja neid ellu viia
Internet	Keskkond ja jätkusuutlik areng: pööratakse tähelepanu kodu- ja kooliümbruse keskkonnaküsimustele Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus: lähtudes paikkonna võimalustest, tutvustatakse õpilasele kodukandi ettevõtteid	Õpipädevus: hankida õppimiseks vajaminevat teavet
Paint-programm	Kultuuriline identiteet: õpilasel aidatakse jõuda mõistmiseni, et meie kultuurile on omased teatud tavad ja kombed (Jüri Gümnaasiumi väärtused – plakat)	Väärtuspädevus: väärtustada loomingut ja kujundada ilumeelt