

Informaatika

III klass

Õppe-ja kasvatusesmärgid

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

Õppetegevus

- Õppetegevus toimub lõimituna klassiõpetuse tunniga.
- Õppetegevus toimub koduklassis või arvutiklassis. Koduklassis kasutatakse kooli rüperaale 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

3. klassi lõpetaja:

- teab arvutiklassi kasutamise reegleid;
- teab arvutiga töötamise reegleid ja ohutustehnika nõudeid;
- teab turvalise interneti kasutamise reegleid;
- oskab mõtestada küberkiusamise teemat;
- tajub vastutust kontode haldamisel;
- oskab kasutada Stuudiumi keskkonda, s.h TERA keskkonda;
- oskab teha tekstitöötlust Word'is: ärakiri, tabelid, pildid ja nende töötlemine;
- oskab kasutada Google'i otsingumootorit info otsingul ja teadvustab autorluse teemat;
- oskab koostada PowerPoint esitlust.

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	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

	Tervis ja ohutus: tervislike ja ohutute käitumisviiside kujundamine	
Interneti-keskkond <i>Minu Miksike</i>	Elukestev õpe ja karjääri planeerimine: mänguliste tegevuste abil aidatakse õpilasel kujundada ning õppida tundma ennast ja lähiümbruse töömaailma	Matemaatikapädevus: ülesanded-mängud
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	Teabekeskond: 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