

## Informaatika

### II klass

#### Õppe-ja kasvatuseesmärgid

2. 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

2. klassi lõpetaja:

- teab arvutiklassi kasutamise reegleid;
- kasutab digivahendeid heaperemehelikult;
- teab tervisega seotud nõudeid arvutiga töötamisel: valib õige istumisasendi, jälgib seadme kasutamise kestust ja kohta, kohandab seadme nägemist säästvalt;
- teab turvalise interneti kasutamise reegleid;
- loetleb digivahendite kasutamisega seotud riske (füüsilised ja virtuaalsed);
- oskab joonistada programmis/veebikeskkonnas (nt Paint, Sketchpad) ja lisada oma tööle teksti; oskab muuta pildifaili suurus;
- oskab kasutada peastarvutamise keskkondi (nt Miksike, Nutisport, Matetalgud, World Maths Day);
- on tutvunud Google'i otsingumootori võimalustega: kasutades võtmesõnu leiab vajalikud teabeallikad;
- leiab teavet Jüri Gümnaasiumi ja Rae valla veebilehelt;
- oskab leida infot Stuidiumi keskkonnas;
- oskab sisestada teksti ning kasutada lihtsamaid teksti kujundamise võimalusi tekstitöötlusprogrammis (muuta fonti, kirjasuurst, värvi; kasutada tekstiefekte; värvida lõigu/teksti tausta);
- oskab kopeerida infot (tekst, pilt) tekstidokumenti;
- oskab luua täpp- ja numberloendit;
- oskab joondada teksti;
- oskab valmis tööd salvestada;
- oskab luua teksti sisaldava esitluse esitlusprogrammis;
- oskab sisestada andmeid ja värvida lahtriteid tabelarvutusprogrammis; teab tabelarvutusprogrammis mõisteid rida, tulp, veerg, lahter, järgarvud;

- oskab käivitada ja sulgeda arvutiprogramme ning õppemänge (nt Scratchjr, Bit By Bit, Lightbot hour).

## Aine õppesisu seos õppekava läbivate temadega ning üld- ja valdkonnapädevustega

Teema	Läbiv teema	Üldpädevus
Arvuti algtõed	<b>Elukestev õpe ja karjääri planeerimine:</b> õppimisse positiivse hoiaku kujundamine ja esmaste õpioskuste omandamise toetamine <b>Tehnoloogia ja innovatsioon:</b> õpitakse tundma infotehnoloogia kasutamise põhivõtteid <b>Tervis ja ohutus:</b> tervislike ja ohutute käitumisviiside kujundamine	<b>Sotsiaalne pädevus:</b> suutlikkus ennast teostada, toimida teadliku ja vastutustundliku kodanikuna; teada ning järgida erinevate keskkondade reegleid; teha koostööd teiste inimestega erinevates situatsioonides <b>Enesemääratluspädevus:</b> suutlikkus mõista ja hinnata iseennast, oma nõrku ja tugevaid külgi; järgida terveid eluviise
Interneti-keskkond <i>Minu Miksike</i>	<b>Elukestev õpe ja karjääri planeerimine:</b> mänguliste tegevuste abil aidatakse õpilasel kujundada ning õppida tundma ennast ja lähiümbruse töömaailma	<b>Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus:</b> ülesanded-mängud
Microsoft Word: Töö tekstiga	<b>Väärtused ja kõlblus:</b> töös tekstiga õpivad õpilased oma kogemusi teadvustama	<b>Suhtluspädevus:</b> lugeda ning mõista teabe- ja tarbetekste ning ilukirjandust; kirjutada eri liiki tekste, kasutades kohaseid keelevahendeid ja sobivat stiili, väärtustada õigekeelsust
Microsoft Word: Töö pildiga	<b>Teabekeskond:</b> õpilase eakohast meediakasutust arvestades pööratakse tähelepanu visuaalsele meediale	<b>Ettevõtlikkuspädevus:</b> suutlikkus ideid luua ja neid ellu viia
Microsoft Excel	<b>Teabekeskond:</b> matemaatiliste võimaluste kasutamine info edastamisel, korrastamisel.	<b>Õpipädevus:</b> suutlikkus organiseerida õppekeskkonda; kasutada õpitut erinevates olukordades ja probleeme lahendades; analüüsida oma teadmisi ja oskusi <b>Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus:</b> suutlikkus kasutada matemaatikale omast keelt, sümboleid, meetodeid <b>Digipädevus:</b> suutlikkus kasutada uuenevat digitehnoloogiat õppimisel; leida ja säilitada digivahendite abil infot; osaleda digitaalses sisuloomes, sh tekstide, piltide, loomisel ja kasutamisel; olla teadlik digikeskkonna ohtudest
Internet	<b>Keskond ja jätkusuutlik areng:</b> pööratakse tähelepanu kodu- ja kooliümbruse keskkonnaküsimustele <b>Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus:</b> lähtudes paikkonna võimalustest, tutvustatakse õpilasele kodukandi ettevõtteid	<b>Õpipädevus:</b> hankida õppimiseks vajaminevat teavet
Paint-	<b>Kultuuriline identiteet:</b> õpilasel	<b>Väärtuspädevus:</b> väärtustada loomingut ja

<b>programm</b>	aidatakse jõuda mõistmiseni, et meie kultuurile on omased teatud tavad ja kombed (Jüri Gümnaasiumi väärtused – plakat)	kujundada ilumeelt
-----------------	--	--------------------