

## HAANJA KOOL

### Arvutiõpetuse ainekava

#### 1.- 2. klass

**ÕPETAMISE ÜLDEESMÄRGID:** tagada õpilase info- ja kommunikatsioonivahendite rakendamise pädevused igapäevase töö- ja õpikeskkonna kujundamiseks eelkõige koolis; tutvuda igapäevase arvuti- ning internetikasutaja võimalustega; ühtlustada laste arvutioskuse tase ja arvutialased teadmised arvuti tulemuslikuks rakendamiseks ainetunni eesmärkide saavutamisel.

#### **PÄDEVUSED:**

**Kultuuri ja väärtuspädevus** - Väärtustada eneseväljendust ja loomingut digitaalsete vahendite abil, võimaldades õpilastel arvutiõpetuse tundide raames arendada enda huvialadega seonduvaid IKT pädevusi. Õpetada ära tundma küberkiusamise ilminguid veebisuhtluses, kujundada nende suhtes negatiivne hoiak.

**Sotsiaalne ja kodanikupädevus** - Õpilaste juhendamine, kuidas kasutada kooli infosüsteeme. Arvutiklassi kodukorra ja eeskirjade järgimine, tagada infosüsteemide aktiivne ja korrektne kasutamine.

**Enesemääratluspädevus** - Digitaalse identiteedi loomine eeldab kindlasti ka tehnilisi pädevusi: nt kasutajaprofiilide loomine eri veebikeskkondades, turvaliste salasõnade valimine, isikuandmete kaitse, enda digitaalse jalajälje teadvustamine/jälgimine. Suhtluspädevus - Koostöö emakeele- ja võõrkeelteõpetajatega, et tagada õpilastele jõukohaste teemade valik tekstiloomet sisaldavate tööde jaoks, aga ka et hinnata õpilaste poolt informaatika esitletavate tekstide õigekeelsust ja keelelist väljendusrikkust. Korrektne informaatikaalane terminoloogia, selle valdamine ja kasutamine õpilaste omavahelises suhtluses ja koolitöodes.

**Matemaatika, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus** - Diagrammidega seonduvate oskuste kujundamine. Kasutada uusi tehnoloogiaid eesmärgipäraselt.

**Ettevõtlikkuspädevus** - Informaatika õppimine on ainult siis tulemuslik, kui õpilased oskavad ja tahavad leida oma IKT pädevustele rakendusvõimalusi ka väljaspool informaatikatunde ja õpetaja poolt antud kodutöid.

**Digipädevus** - Suutlikkus kasutada uuenevat digitehnoloogiat toimetulekuks kiiresti muutuvus ühiskonnas nii õppimisel kui suhtlemisel. Leida ja säilitada digivahendite abil infot. Osaleda digitaalses sisuloomes.

Õppesisu	1.-2. klassi lõpetaja õpitulemused
<p><b>Teoreetilised teadmised:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● arvuti kasutamise tervishoiu reeglid;</li> <li>● arvutite kasutamise reeglid;</li> <li>● arvutikomplektide osade nimetus – arvuti(põhiplokk), monitor e kuvar, klaviatuur, hiir, printer;</li> <li>● mõisted klahv – seotud klaviatuuri mõistega, nupp – seotud hiire mõistega, ikoon, kursor, hiirekursor;</li> <li>● klõpsamine (üksik ja topeltklõps), lohistamine;</li> <li>● salvestamine, dokumendi avamine õpetaja juhendamisel.</li> </ul> <p><b>Praktilised oskused:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● arvuti käivitamine ja sulgemine, sisse- ja väljalogimine;</li> <li>● klõpsamine (topeltklõps), lohistamine, märgistamine, kopeerimine, kleepimine;</li> <li>● programmi käivitamine ja sugemine;</li> <li>● tõsteklahvi Caps Lock kasutamine suurtähe trükkimiseks ja märgistamiseks;</li> <li>● ühe märgi kustutamine vasakult ja paremalt poolt kursorit;</li> <li>● ühe käigu võrra tagasimine „Undo“ Ctrl+Z;</li> <li>● Paint graafikaga tutvumine, kasutamine joonistamiseks;</li> <li>● tekstitöötlusprogrammis teksti trükkimine ja vormindamiselementidena kirjastiili, fondi, värvi ja suuruse muutmine, teksti joondamine;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● tunneb visuaalselt arvutikomplekti riistvara;</li> <li>● teab olulisemaid ohutustehnika ja tervisekaitse nõudeid arvutiga töötamisel;</li> <li>● oskab avada ja sulgeda arvutit;</li> <li>● oskab teksti sisestada, vormindada ja redigeerida;</li> <li>● oskab kasutada hiirt (programmide käivitamine, joonistamine), tunnetab arvutihiire liikumist;</li> <li>● teab klaviatuuri põhiklahve;</li> <li>● oskab kasutada Paint programmi võimalusi;</li> <li>● oskab õpetaja juhendamisel töö oma kausta salvestada ja sealt oma tööd avada;</li> <li>● kasutab digivahendit heaperemehelikult.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>• dokumendi salvestamine, avamine; kasutab õppeotstarbelisi mänge ja õpitarkvara;</li><li>• kooli kontoga postkasti ja Stuudiumisse sisse- ning väljalogimine ja lihtsamate toimingute tegemine.</li></ul>	
--	--