

Värskas Gümnaasiumi ainekava põhikooli 1. kooliastmele	
Ainevaldkond:	Valikained
Õppeaine:	ARVUTIÕPETUS
Klass:	3. klass
Tundide arv õppeaastas:	35 tundi
Rakendumine:	1.09.2012, 1.09.2020
Koostamise alus:	põhikooli riiklik õppekava; Värskas Gümnaasiumi põhikooli õppekava
<p>1. Õppeaine kirjeldus</p> <p>Õppetöös lähtutakse igapäevase arvuti- ning internetikasutaja vajadustest. Õpetamise üldeesmärk on tagada info- ja kommunikatsioonivahendite rakendamise pädevused igapäevaelus ja õpikeskkonna kujundamiseks. Propageeritakse ohutuid käitumisviise võrgukeskkonnas. Näited, ülesanded jm võetakse ja seotakse õpilasele tuttava igapäevaeluga. Kasutatakse rohkesti integratsiooni erinevate ainetundidega: matemaatika-arvutusülesannete lahendamine; emakeel-sõnade ja lausete kirjutamine; kunstiopetus-joonistamine; inimeseõpetus -ümbritsev keskkond, arvutid meie ümber.</p> <p>Põhirõhk on praktilisel arvutikasutusel tekstiloomeks, interneti kasutamisel infoallikana ning kooli infosüsteemi kasutamisel.</p>	
<p>2. Õppe- ja kasvatuse eesmärgid</p> <ul style="list-style-type: none"> • ühtlustada laste arvutioskuse taset ja arvutialaseid teadmisi; • äratada huvi infotehnoloogia võimaluste vastu; • õpetada lihtsamaid programme käsitlema; • anda teadmisi interneti ohtudest ja võimalustest; • õpetada kooli kodulehel orienteeruma ja eKooli kasutama; • väärtustada tervislikke eluviise; • hoida au sees seto kultuuri. 	
3. Õpitulemus	4. Õppesisu
<ul style="list-style-type: none"> • õpilane teab arvutiklassi kasutamise reegleid; • oskab kasutada kohtvõrku, sisse ja välja logida; • oskab käsitseda arvuti seadmeid (hiir, klaviatuur jt); • oskab eKooli sisse logida ja seda kasutada; • õpilane oskab leida infot kooli koduleheküljelt; • tunneb ja oskab kasutada õppetöös vajalikke eakohaseid programme; • oskab tekstitöötlusprogrammi teksti sisestada; 	<ul style="list-style-type: none"> • tutvumine arvutiklassi kodukorraga; • tutvumine hiire ja klaviatuuriga, logimine, parooli olemus; • kooli infosüsteemi eKooli kasutamine; • kooli kodulehel orienteerumine; • õpiotstarbeliste arvutimängudega mängimine; • joonistamine arvutis; • ikooni avamine töölaualt, akna erinevad vaated, töö akendega; • veebikeskkonnas Matetalgud teadmiste drillimine;

<ul style="list-style-type: none"> • oskab teksti töödelda, pilti lisada; • õpilane oskab avada ja salvestada faili; • oskab saata meile ja manuseid; • käsitseb riist-ja tarkvara vastutustundlikult; • teab infotehnoloogia rolli ühiskonnas ja selle tähtsust; • mõistab internetist leitud info kriitilise hindamise vajalikkust, oskab hinnata leitud info sobilikkust; • omab teadmisi arvuti turvalisusest ja ohtudest internetis; • oskab kasutada saadud teadmisi ja oskusi praktiliselt erinevates ainetes; • teab fotografeerimise algtõdesid; • käitub infotehnoloogiat kasutades eetilisel ja korrektsetl. 	<ul style="list-style-type: none"> • õpiotstarbeliste esitluste, videofilmide vaatamine, arutelu („Targalt internetis“); • teksti sisestamine, vormindamine ja kopeerimine, pildi lisamine; • tutvumine internetiga, aadressi sisestamine; • e-kirja saatmine koos manusega • internetis otsingumootorite kasutamine; • õppekeskkondade kasutamine (Miksike, Taskutark, Opiq jms) • nutiseadmega looduses pildistamine ja foto saatmine.
<p>5. Õppetegevus</p> <p>Kujundatakse teadmisi, oskusi ja hoiakuid, mille õpetus realiseerub kogu õppetegevuse kaudu. Õppetegevuses on eelistatud individuaalne tegevus õpetaja juhendamisel, paaristöö, erinevad aktiivõppemeetodid.</p> <p>Õpitu kinnistamine ja õpitava toetamine toimub ainetundides erinevaid ülesandeid lahendades.</p>	
<p>6. Hindamise põhimõtted</p> <p>3. klassis hinnatakse õpitulemuse saavutatust sõnaliste hinnangute ja numbriliste hinnetega.</p> <p>Arvutiõpetuse õpitulemuse kontrollitakse ja hinnatakse jooksvalt õpiülesannete järel ja kokkuvõtvalt iga trimestri lõpus.</p> <p>Hindamisel arvestatakse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ainekavas ettenähtud õpitulemuste saavutamist; • arvutiga loodud materjalide tehnilist teostust, esteetilisust ning originaalsust; • õpilase arengut. <p>Hindamisel lähtutakse vastavatest põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest ja Väraska Gümnaasiumi hindamisjuhendist.</p>	
<p>7. Füüsiline õppekeskkond, õppekäigud</p> <p>Õpikeskkonnaks võib olla klass, arvutiklass, looduskeskkond, muuseum, ettevõtte ja asutus.</p> <p>Õppetundide raames toimuvad muuhulgas erinevatele valdkondadele suunatud koostööpäevad, e-õppepäevad, teemapäevad.</p>	
<p>8. Õppematerjal</p> <ul style="list-style-type: none"> • informaatika digiõpik I ja II kooliastmele; • õppekeskkonnad Miksike, Taskutark, Opiq; • veebikeskkond Matetalgud; • otsingumootor Google, Vikipeedia; • kooli infosüsteem ja kodulehekül. 	

9. Üldpädevuste kujundamine	10. Lõiming ainevaldkondadega	11. Läbivad teemad
1) kultuuri- ja väärtuspädevus 2) sotsiaalne ja kodanikupädevus 3) enesemääratluspädevus 4) õpipädevus 5) suhtluspädevus 6) matemaatikapädevus 7) ettevõtlikkuspädevus 8) digipädevus	1) keel ja kirjandus 2) võõrkeeled 3) matemaatika 4) loodusained sotsiaalained 5) kunstained 6) tehnoloogia 7) kehaline kasvatus	1) elukestev õpe ja karjääri planeerimine 2) keskkond ja jätkusuutlik areng 3) kodanikualgatus ja ettevõtlikkus 4) kultuuriline identiteet 5) teabekeskond 6) tehnoloogia ja innovatsioon 7) tervis ja ohutus 8) väärtused ja kõlblus