

INFORMAATIKA

1. Üldalused

1.1. Õppeaine kirjeldus

Põhikoolis on informaatika õppimisel eesmärgiks õpi- ja töökeskkonna kujundamiseks vajalike info- ja kommunikatsioonivahendite rakendamise oskuste omandamine, mis võimaldaks põhikooli lõpetajal teha samme IKT-valdkonna karjääri suunal või toetaksid innovaatiliste lahenduste leidmist ning rakendamist teistes valdkondades. Informaatika õpetamise põhimõtted põhikoolis on:

- 1) elulähedus;
- 2) aktiivõpe ja loovus;
- 3) uuenduslikkus;
- 4) koostöö;
- 5) teadmusloome;
- 6) vaba tarkvara ja avatud sisu, sõltumatus tarkvaratootjast;
- 7) turvalisus;
- 8) lõimitus ja sidusus.

Informaatika on arvutiteadusel põhinev õppeaine, mis kuulub valikainena põhikooli õppekavas tehnoloogia ainevaldkonda. Põhirõhk on tehnoloogia praktilisel kasutusel. Seda on soovitatav õpilastele pakkuda igas kooliastmes vähemalt 35 tundi. Informaatika ainekäsitus on tavapäraselt kontsentriiline: varem õpitu juurde tullakse igas järgmises kooliastmes laiendatud ja täiendatud kujul tagasi. Põhikooli informaatikaõppe sisu koosneb üldistatult kahest komponendist, mille omavahelist tasakaalustamist ainekavaga taotletakse:

1) raalmõtlemine – eluliste ülesannete lahendamise viis, mille puhul kasutatakse algoritimide tundmist ja rakendamist, mustrite tuvastamist, probleemi osadeks jaotamist ja üldistamist;

2) disainmõtlemine – kasutajakeskne, loov ja koostöine eluliste ülesannete lahendamise viis, sh probleemi määratlemine, vajaduste võrdlemine, mõtlemine, ehitamine ja katsetamine.

I kooliastmes õpetab informaatikat üldjuhul klassiõpetaja teistesse õppeainetesse lõimituna või eraldi õppeainena, käsitletakse 1–4 õppeteemat: „Digiseade töövahendina“, „Kood“, „Digikunst“, „Digitaalne ohutus“.

II kooliastmes õpetab informaatikat eelistatavalt kvalifitseeritud informaatikaõpetaja eraldi õppeainena, käsitletakse 1–4 õppeteemat: „Digiseade töövahendina“, „Programmeerimine“, „Digimeedia“, „Digihügieen“. III kooliastmes õpetatakse informaatikat valikainena „Infoühiskonna tehnoloogiad“ ja/või digiloovtöö formaadis, milles praktilise rühmatööprojekti käigus õpitakse informaatikateadmisi rakendama elulise probleemi lahendamiseks. Digiloovtöö väljundid on seotud nt animatsiooni, küberturvalisuse, veebidisaini, asjade interneti, robotika, liitreaalsuse või tarkvara prototüübi loomisega.

1.2. Õppe- ja kasvatusesmärgid

Põhikooli informaatikaõpetusega taotletakse, et õpilane:

- 1) mõistab tehnoloogia tööpõhimõtteid ning valdab peamisi võtteid igapäevases õppetöös infot otsides, töödeldes ja analüüsides ning taasesitades;
- 2) loob, salvestab, taasesitab ja jagab tehnoloogiliste vahendite abil eesmärgist lähtuvalt digitaalset sisu privaatsusnõudeid järgides;
- 3) teadvustab ning väldib digitaalses keskkonnas tegutsedes tekkida võivaid riske tervisele, turvalisusele ja isikuandmete kaitsele;
- 4) omab vajalikke oskusi ja teadmisi õpiteeks ja karjäärivalikuks.

1.3. Võimalusi lõiminguks, üldpädevuste arengu toetamiseks ja läbivate teemade käsitlemiseks

Informaatika on kergesti lõimitav kõigi teiste õppeainetega, kuna info- ja kommunikatsioonitehnoloogia on tänapäevase õpikeskkonna loomulik osa. See lõiming toimub mõlemal suunal: ühelt poolt kasutatakse informaatika õppeülesandeid koostades teiste õppeainete teemasid, et luua mõtestatud õppimine, ning teiselt poolt lõimitakse tehnoloogiat ja innovatsiooni läbiva teemana teistesse õppeainetesse. I kooliastmes käsitletakse info- ja kommunikatsioonitehnoloogiaga seonduvaid teemasid üldjuhul lõimituna teiste õppeainetega ja seal keskendutakse informaatika ainekava õppesisus peamiselt digipädevuse arendamisele. Alates II kooliastmest on õpetamise keskmis pigem informaatika kui arvutiteaduse akadeemilisel distsipliinil põhinev erialane õppesisu ja vastutus digipädevuse edasise kujundamise eest laieneb kõigi teiste õppeainete õpetajatele.

1.4. Õppetegevuse kavandamise ja korraldamise põhimõtted

Õppetegevust kavandades ja korraldades:

- 1) lähtutakse õppekava alusväärtustest, üldpädevustest, õppeaine eesmärkidest, õppesisust ja oodatavatest õpitulemustest ning toetatakse lõimingut teiste õppeainete ja läbivate teemadega;
- 2) jälgitakse, et õpilase õpikoormus (sh kodutööde maht) on mõõdukas;
- 3) võimaldatakse õppida üksi ning üheskoos teistega, et toetada õpilaste kujunemist aktiivseteks ning iseseisvateks õppijateks;
- 4) kasutatakse diferentseeritud õppeülesandeid, mille sisu ja raskusaste toetavad individualiseeritud käsitlust ning suurendavad õpimotivatsiooni;
- 5) rakendatakse nüüdisaegseid õpikeskkondi ning õppematerjale ja -vahendeid;
- 6) laiendatakse õpikeskkonda: veebipõhine personaalne õpikeskkond, arvutiklass, kooliõu, muuseumid, näitused, ettevõtted jne;
- 7) tagatakse, et õppe vältel õpitakse headest tavadest lähtuvat veebikäitumist, sealhulgas virtuaalsetes võrgustikes ning ametlikke infosüsteeme (e-kool, e-õppekeskkond, kooli ja omavalitsuse koduleht) kasutades.

Informaatika õppetegevust kavandades on võimalik kasutada erinevaid lähenemisi:

- 1) õpetada informaatika teemasid eraldi õppeainetena Kool valib ühe õppeteema ja õpetab seda ühes klassis täies mahus 35-tunnise omaette õppeainena (nt üks tund nädalas terve õppeaasta jooksul).

Terviklik lähenemine võimaldab põhjalikumat käsitlust ja kõigi taotletavate õpitulemuste saavutamist;

- 2) kombineerida mitme õppeteema osadest oma informaatika õppeaine Kool valib õppeteemade hulgast endale sobilikud elemendid, millest kombineeritakse õppeaine/kursus. Näiteks I kooliastmes rakendatakse 35-tunnine informaatika valikõppeaine, milles on nii digitaalse ohutuse, digimeedia kui ka programmeerimise ja robotika elemente. Õpilased saavad igast õppeteemast põgusa ülevaate ja saavutavad valitud õpitulemused;

- 3) informaatika õppeteemade lõimimine eri õppeainete tundidesse Kool lõimib õppeteemade elemente eri ainete õpetusse (nt kunst, tööõpetus, matemaatika). Selline lahendus suunab aineõpetajaid ja IT-spetsialiste enam koostööd tegema, et saavutada taotletavad õpitulemused.

1.5. Hindamise põhimõtted

Hindamisel lähtutakse vastavatest põhikooli riikliku õppekava üldosa sätetest. Informaatika õpitulemuste saavutatuse kohta antakse õpilasele tagasisidet õppeprotsessi käigus, lähtudes õpilase õpiülesannetest. Kokkuvõtvalt hinnatakse kursuse lõpus. Õpiülesanded võivad olla tehtud kas üksi või rühmatööna. Hindamiskriteeriume kirjeldatakse kooli õppekavas. Soovitavalt hinnatakse informaatikaõppes:

- 1) õppe plaanipärasust, loominguilisust ja ratsionaalsust;

- 2) õppekavas ettenähtud õpitulemuste saavutamist ning seonduvate pädevuste olemasolu veenvat tõendamist;

- 3) loodud materjalide tehnilist teostust, esteetilisust ja originaalsust;

- 4) oma praktilise tegevuse mõtestamist;

- 5) õpilase isiklikku arengut kursuse jooksul.

1.6. Õppekeskkonna kujundamise põhimõtted

Kool peab tagama järgmiste vahendite kasutamise:

- 1) internetiühendusega arvutite jm digiseadmetega, projektori, kõlarite, kõrvaklappidega klassiruum, kus on soovitavalt võimalik laudu, toole ümber paigutada;

- 2) vajaduse korral isikliku sülearvuti või nutiseadme kasutamise võimalus;

- 3) rühmatöötehnikaid toetavad töövahendid ja -materjalid;

- 4) multimeedia salvestus- ja töötlusvahendid ning printeri kasutamise võimalus.

Esimese kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud = PK

Õpitulemused I kooliastme lõpus

Õpilane:

- 1) kirjeldab, kuidas toimib internet, mis on arvuti riistvara ja tarkvara, toob näiteid digitehnoloogia turvalisest ja oskuslikust kasutusest infoühiskonnas;
- 2) leiab internetist sobiva teksti, pildi, video, animatsiooni ja viitab selle allikale;
- 3) loob, vormistab, salvestab, taasesitab nii individuaalselt kui ka koostöös eri liiki digitaalset sisu (tekst, pilt, esitus, video, animatsioon jne) ja jagab seda, järgides hea tava ja digiohutuse nõudeid;
- 4) kirjeldab ja väldib digivahendite kasutamise seotud riske;
- 5) kirjeldab elulisi näiteid programmide kasutamisest ja lahendab eakohaseid programmeerimisülesandeid mängulistes keskkondades ja/või haridusrobotitega;
- 6) kasutab veebikeskkondi ja e-teenuseid hea tava ja digiohutuse nõuetele vastavalt, pöördub probleemi ilmnemisel või selle kahtlusel abi saamiseks vanema, õpetaja või mõne abi andva institutsiooni poole.

2. klass

DIGISEADE TÖÖVAHENDINA

Õppeteema eesmärk on anda õpilastele vajalikud baasoskused digiseadme kasutamiseks, sh tekstitöötamiseks, info otsimiseks, hindamiseks ja esitamiseks, tööks andmetega. Teema on tihedalt lõimitud teiste õppeainetega.

Õpitulemused	Õppesisu ja praktilised tööd
<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none">1) kasutab kooli infosüsteemi ja e-õppekeskkondi vastavalt kokkulepitud reeglitele; sisestab, kopeerib, vormindab ja salvestab erinevat tüüpi tekste;2) salvestab, kopeerib, kustutab ja jagab faile;3) otsib infot erinevatest allikatest, kasutab seda viidates algallikale;4) otsib ja haldab vajalikke andmeid, sisestab need tabelisse ja esitleb diagrammina;5) koostab ja vormindab esitlust: kujundab slide, lisab teksti ja pilte.	<p>Õppesisu.</p> <p>Töökeskond. Arvuti, server, rakendustarkvara, pilveteenus, nutiseade. Arvutitehnika ja tarkvara põlvkonnad. Kooli infosüsteemide, e-õppekeskkonna kasutamise reeglid. Tekstitöötlus. Teksti sisestamine, vormindamine ja kopeerimine. Pildi lisamine tekstile. Failide haldamine. Faili salvestamine, kopeerimine, kustutamine, jagamine. Töö mitme aknaga.</p> <p>Infokirjaoskus. Info otsimine erinevatest allikatest, kasutamine, viitamine. Tööriistad. Töö andmetega. Andmeotsing ja digiteerimine. Andmete haldamine. Andmete sisestamine tabelisse. Diagramm. Andmete esitlemine. Esitluse koostamine. Esitluse vormistamine ja kujundamine. Teksti ja pildi lisamine slaidile, slaidi kujundus.</p>

Praktilised tegevused:

- tutvumine arvutiklassi ja selle reeglitega, erinevate arvutitega, arvutite ajaloo ja tulevikuga;
- tutvumine kasutatava riist- (hiir, klaviatuur) ja tarkvaraga;
- arvuti sisse ja väljalülitamine, arvutisse/kasutajakontole sisenemine ja sealt väljumine.
- tekstitöötlus (nt MS Word) - programmi menüü, suur ja väike algustäht, kirjavahemärgid, tühikud, paks, kald- ja allajoonitud kiri, reavahe, joondus, loetelu, värvid, kujundid, pildid, diagrammid ja tabelid; teksti plokki võtmine, kopeerimine ja kleepimine, kustutamine;
- r-õppes looma õpimapi tiitellehe koostamine;
- tabelitöötlus (nt MS Excel, Google Sheets) - aken, pesa ehk lahter, veerusildid; tabeli koostamine ja aktiivseks tegemine; andmete abil lihtsa diagrammi koostamine;
- esitlus (nt MS PowerPoint, Google Slides) - esitluse mõiste ja ülesanded; õpiotstarbelise esitluse vaatamine; kooli esitluse juhendiga tutvumine – märkssõnad, info hulk, viitamine allikatele; esitluse kavandamine ja koostamine lähtuvalt temast; programmi aken ja aknaelemendid, menüü, nupud ja nende funktsioonid; esitluse ettekandmine;
- salvestamine - töö salvestamine ettenähtud salvestuskohta; salvestatud töö leidmine ja avamine.

DIGITAALNE OHUTUS

Õppeteema hõlmab elementaarseid turvanõudeid, privaatsuse ning tervisega seotud riske.

Õpilane:

- 1) kirjeldab tehnoloogilise ja pärismaailma erinevusi ning sarnasusi;
- 2) kirjeldab, kuidas töötab internet;

Õppesisu.

Digitehnoloogia turvaline kasutamine. Nutirakenduste turvalisus. Turvariskid ja nende ennetamine nutiseadme kasutamisel, privaatsus ja andmekaitse. Pahavara ja

<p>3) toob näiteid digitehnoloogia ja interneti turvalisest kasutusest (viirusetõrje kasutamine, kahtlaste linkide tuvastamine, vajaduse korral suhtluspartneri blokeerimine);</p> <p>4) selgitab salasõna turvalisuse nõudeid;</p> <p>5) salvestab, taasesitab ja jagab digitaalset sisu, järgides privaatsusnõudeid ning vältides küberkiusamist;</p> <p>6) mõistab tasulise ja tasuta teenuse erinevusi (nt arvutimängudes, äppides);</p> <p>7) pöördub probleemi ilmnemisel või selle kahtlusel abi saamiseks lapsevanema, õpetaja või mõne abi andva institutsiooni/teenuse poole;</p> <p>8) kirjeldab ja väldib digiseadmete kasutamisega seotud riske tervisele;</p> <p>9) selgitab arusaadavalt, korrektset sõnavara kasutades tõrkuva digiseadme või –rakendusega tekkinud probleemi; lahendab iseseisvalt või juhendi abil lihtsama tehnilise probleemi.</p>	<p>viirusetõrje. Infosüsteemid ja keskkonnad. Internet. Interneti ja wifi turvaline kasutamine. Veebiplatvormid ja e-teenused: e-post, välksõnumid, õppeinfosüsteemid, veebipõhised õpikeskkonnad. Abikanalid: veebikonstaabel, Targalt Internetis projekt, Lasteabi jne. Identiteedihaldus.</p> <p>Kasutajakonto loomine. Salasõna valik, tugevus ja kaitsmine. Failide jagamine interneti koostöökeskkonnas, sisse- ja väljalogimine, infosüsteemi ja sotsiaalmeedia turvaline kasutamine. Avalik ja privaatne suhtlemine. Avalik ja privaatne digisuhtlus, koostöö veebikeskkonnas. Küberkiusamine ja viisakas käitumine võrgus. Eetiline käitumine piltide ja videote loomisel, jagamisel, avaldamisel. Internetisuhtlusel kasutatav släng ja lühendid. Terviseriskid. Digivahenditest tulenevad terviseriskid. Tervisekaitse reeglid ja harjutused. Tehnilised probleemid. Tehniliste probleemide kirjeldamine ja lahendamine tõrkuva digivahendi või rakenduse puhul.</p>
	<p>Praktilised tegevused:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● otsingumootorite ja veebilehitsejate kasutamine informatsiooni leidmiseks; märksõnade sisestamine; ● erinevate drillprogrammide (nt Nutisport) kasutamine; ● e-kooli kasutajakonto loomine ja Google'i kasutajakonto (1. kl loodud) turvaline kasutamine; ● osalemine online võistlustel (nt Nutisport, Vint) ja viktoriinides (nt Tere, Kevad! projekt), konkurssidel; ● õpiotstarbeliste töölehtede täitmine ja koostamine ning arvutimängude mängimine;

- r-õppes looma õpimapi koostamine;
- digitaalne käitumine - interneti kasutamise ohud, avaliku teabe kasutamine, viisakusreeglid, parool; istumisasend, liikumispausid, harjutused silmadele, digivabad ajad ja kohad; sotsiaalmeedia, digitaalne jalajälg; suhtlemine, isikliku teabe avaldamine, isikliku teabe kasutamine; küberkiusamine ja küberahistamine; fotod ja pildid; libauudised ja arvutiviirused.

KOOD

Õppeteema kaudu tutvuvad õpilased mänguliselt programmeerimise alustega – see on sissejuhatus programmeerimisse ja robotikasse.

Õpilane:

- 1) kasutab mängulises keskkonnas programmeerides lähtuvalt algoritmilisest probleemilahendusest mõisteid programm, muutuja, valik, tsükkel, sisend ja väljund;
- 2) kirjeldab elulisi näiteid programmide kasutamisest;
- 3) selgitab etteantud lihtsa programmi/rakenduse sisu ning ennustab selle töö tulemit;
- 4) kavandab ja loob juhiseid järgides lihtsamaid rakendusi, kasutades digitaalseid või füüsilisi vahendeid (nt lastele mõeldud hariduslikud programmeerimiskeskonnad või robotikakomplektid);
- 5) selgitab programmi testimise vajadust, leiab koodist lihtsamad vead;
- 6) laadib internetist alla teiste loodud programme ja kohandab neid, arvestades autoriõigustega.

Õppesisu.

Programm. Programmjuhtimisega seadmete tööpõhimõtted ja lühiajalugu. Mänguline arenduskeskkond. Algoritmide mõistmine ja rakendamine. Etteantud tegevusjuhise (kirjeldus, tegevusskeem) realiseerimine mängulises arenduskeskkonnas. Andmed. Andmete ja tegevuste muutmine. Lihtsamad tüüpalgoritmid. Objektid. Objektide omadused ja meetodid. Muutujad, väärtused. Muutuja kasutamine. Sisendid ja väljundid. Klaviatuur, hiir, ekraan. Andurid ja täiturid (robotika). Tegevused. Tegevused ja lihtsamad avaldised. Aritmeetika põhitõtted, loogikaavaldised (võrdlused). Valikud *if* ja *else*. Kordused.

Praktilised tegevused:

- programm, programmeerimine;
- erinevad programmeerimiskeeled;
- visuaalne programmeerimine;

- lihtsama robootilise vahendi juhtimine õigete käskudega.

DIGIKUNST

Õppeteema eesmärk on tutvustada erinevaid digimeediumide loomise võimalusi (pilt, video, heli, animatsioon) ja nende töötlemise lihtsamaid võtteid.

Õpilane:

1) otsib internetist eritüübilist (nt pilt, video, animatsioon jt) digikunsti ja viitab selle allikale; loob digitaalselt joonistuse ja prindib selle vastavalt eesmärgile sobivate seadetega (värviline/mustvalge, ühe/kahepoolne jne);

2) digikunsti loomisel lähtub korrektse käitumise põhimõtetest;

3) valib kaamera seaded vastavalt pildistamise oludele ning pildistab ja kopeerib foto seadmest arvutisse, avab selle sobiva rakendusega;

4) jälgib ja kasutab teadlikult lihtsamaid pildipinna organiseerimise võtteid;

5) salvestab heli ja kopeerib selle seadmest arvutisse ning avab selle sobiva rakendusega;

6) salvestab video ja kopeerib selle seadmest arvutisse ning avab selle sobiva rakendusega;

7) kombineerib lihtsate võtetega pildi, heli ja video.

Õppesisu.

Joonistamine. Joonistamine erinevate programmide ja rakendustega. Paberil joonistuse

skaneerimine. Printimine. Pildistamine. Lihtsamad pildistamise režiimid ja kompositsioonivõtted. Foto

eksportimine/importimine

kaamerast/nutiseadmest arvutisse, arvutis avamine. Levinud faililaiendid. Heli. Heli salvestamine. Heli liigutamine seadmest

arvutisse. Arvutis avamine. Levinud faililaiendid. Video. Video filmimine. Video liigutamine seadmest arvutisse. Arvutis avamine. Levinud faililaiendid. Montaaž.

Pildi, teksti, heli ja video kombineerimine algtasemel. Animatsioon. Autoriõigus ja ohutus. Eetika digikunstis. Teiste autorite teoste otsimine ja kasutamine, sh taaskasutus ja viitamine. Digikunsti jagamine, seadmete ohutu ning eesmärgipärane kasutamine.

Praktilised tegevused:

- veebipõhine joonistamine;
- lihtsama animatsiooni loomine;
- disainitööriist;
- lihtsama kaardi, kutse, plakati kujundamine;
- QR-koodi lisamine.

3. klass

KOOD	
<i>Õppeteema kaudu tutvuvad õpilased mänguliselt programmeerimise alustega – see on sissejuhatus programmeerimisse ja robotikasse.</i>	
Õpitulemused	Õppesisu ja praktilised tööd
<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none">1) kasutab mängulises keskkonnas programmeerides lähtuvalt algoritmilisest probleemilahendusest mõisteid programm, muutuja, valik, tsükkel, sisend ja väljund;2) kirjeldab elulisi näiteid programmide kasutamisest;3) selgitab etteantud lihtsa programmi/rakenduse sisu ning ennustab selle töö tulemit;4) kavandab ja loob juhiseid järgides lihtsamaid rakendusi, kasutades digitaalseid või füüsilisi vahendeid (nt lastele mõeldud hariduslikud programmeerimiskeskonnad või robotikakomplektid);5) selgitab programmi testimise vajadust, leiab koodist lihtsamad vead;6) laadib internetist alla teiste loodud programme ja kohandab neid, arvestades autoriõigustega.	<p>Õppesisu.</p> <p>Programm. Programmjuhtimisega seadmete tööpõhimõtted ja lühiajalugu. Mänguline arenduskeskkond. Algoritmide mõistmine ja rakendamine. Etteantud tegevusjuhise (kirjeldus, tegevusskeem) realiseerimine mängulises arenduskeskkonnas. Andmed. Andmete ja tegevuste muutmine. Lihtsamad tüüpalgoritmid. Objektid. Objektide omadused ja meetodid. Muutujad, väärtused. Muutuja kasutamine. Sisendid ja väljundid. Klaviatuur, hiir, ekraan. Andurid ja täiturid (robotika). Tegevused. Tegevused ja lihtsamad avaldised. Aritmeetika põhitehted, loogikaavaldised (võrdlused). Valikud <i>if</i> ja <i>else</i>. Kordused.</p>
	<p>Praktilised tegevused</p> <ul style="list-style-type: none">• Micro:bit seade ja block editor. Tutvumine Micro:bit seadme ja programmeerimiskeskonnaga.• Micro:biti sisend, väljund- ja lisaseadmed (nupud, ledkraan, kõlar)• Arvmutujad. Muutuja loomine, väärtuse omistamine ja

	<p>muutmine. Muutujale juhusliku väärtuse omistamine.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Korduslaused. Tsükkel. Lõpmatu kordus. Kordamine teatud arv kordi. Kordamine etteantud tingimusel. Kordus korduse sees. ● Valikud. Tingimuslause. Valikud <i>if</i> ja <i>else</i>. Täringu programmeerimine. ● LED-ekraan. Leedide koordinaatide määramine; X-telg ja Y-telg; leedide süütamine ja kustutamine. ● Helide esitamine. Helide ja toonide tekitamine. Viisi loomine noodi järgi. ● PIN-d. Vooluring. LED-pirni ühendamine Micro:bitiga, lüliti programmeerimine. Osavusmängu programmeerimine ja mängimine. Valgusfoori programmeerimine.
--	---

Teise kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

Põhikoolis on informaatika õppimisel eesmärgiks õpi- ja töökeskkonna kujundamiseks vajalike info- ja kommunikatsioonivahendite rakendamise oskuste omandamine, mis toetaksid innovaatiliste lahenduste leidmist ning rakendamist teistes õppeainetes. Informaatika on kergesti lõimitav kõigi teiste õppeainetega, kuna info- ja kommunikatsioonitehnoloogia on tänapäevase õpikeskkonna loomulik osa. See lõiming toimub mõlemal suunal: ühelt poolt kasutatakse informaatika õppeülesandeid koostades teiste õppeainete teemasid, et luua mõtestatud õppimine, ning teiselt poolt lõimitakse tehnoloogiat ja innovatsiooni läbiva teemana teistesse õppeainetesse.

Informaatika õppimisel on põhirõhk tehnoloogia praktilisel kasutamisel.

Teise kooliastme lõpuks õpilane:

- 1) vormistab ja salvestab digitehnoloogia abil erinevaid tekste, esitlusi ja digimeedia loovtöid ning jagab neid, järgides autoriõigusi ja digiohutuse nõudeid;
- 2) teeb etteantud andmete põhjal lihtsamat tabeltöötlust, kasutades õpitud valemeid ja esitades tulemusi sobivate graafikute abil;
- 3) teab programmeerimise põhimõisteid ja rakendab praktilises tegevuses algoritme ja programmi

loomise etappe ühe haridusliku programmeerimiskeele/arenduskeskkonna näitel ja/või haridusrobotitega;

4) teab ja väldib kübermaailmas valitsevaid riske, haldab ja kaitseb oma digitaalset identiteeti ja ohtude realiseerumisel oskab neile adekvaatselt reageerida;

5) selgitab seadmete väärkasutamisest tekkida võivaid terviseriske ning arvestab nendega.

4. klass

Programmeerimine	
Eesmärk on süsteemselt tutvustada õpilastele lihtsate praktiliste ülesannete kaudu programmeerimise põhimõisteid, algoritmide rakendamist ja programmi loomise etappe ühe haridusliku programmeerimiskeele/arenduskeskkonna näitel.	
Õpitulemused	Õppesisu ja praktilised tööd
Õpitulemused Õpilane: 1) mõistab ja kasutab teadlikult järgmisi mõisteid: programm, protsess, algoritm, roll (looja, täitja, kasutaja), muutuja, avaldis, valik, tsüklid, alamprogramm, programmeerimiskeel, sisend ja väljund; 2) analüüsib etteantud programmi ja ennustab selle töö tulemust; teeb selles otstarbekaid (oma eesmärgile vastavaid) muudatusi ja täiendusi; 3) koostab programmi etteantud tegevusskeemi, pseudokoodi või sõnalise kirjelduse alusel; 4) kirjeldab algoritmide ning programmide kasutamise lisandväärtust erinevates eluvaldkondades; 5) koostab lihtsamaid avaldisi ja algoritme (valik, kordus), mida on võimalik kasutada reaalses juhtprogrammis; 6) selgitab rakenduse töö testimise vajadust ja olemust ning parandab tekkinud vead;	Õppesisu Programmeerimiskeel. Arenduskeskkond. Arenduskeskkond, selle seadistamine. Algoritm. Etteantud tegevusjuhise arusaamine, ise koostamine ja rakendamine. Andmete ja tegevuste otstarbekas muutmine. Lihtsamate tüüpialgoritmide kasutamine. Andmed. Objektid, objektide omadused ja meetodid (tegevused), väärtused. Muutujad. Muutujale väärtuse omistamine ja kasutamine. Sisendid ja väljundid. Klaviatuur, hiir, ekraan. Andurid. Tingimuslause (if ja else). Kordused. Lõpmatu kordus. Kordamine teatud arv kordi. Kordamine etteantud tingimusel. Kordus korduse sees.

Praktilised tegevused

- **Kordamine.** Micro:biti riistvara, muutujad, tingimuslaused, korduslaused, heli, pinid.
- **Raadio.** Raadio kasutamine kahe Micro:biti ühendamiseks. Raadiokanali määramine, teksti ja arvu edastamine ja vastuvõtmine; Inimroboti programmeerimine meeskonnatöona .
- **Valgussensor.** Ruumi valgustugevuse mõõtmine; ruumi valgustugevuse esitamise erinevad viisid; Micro:Biti leedide valgustugevuse määramine ja muutmine.
- **Mootorid.** Mootori ja sensorite laiendusplaadi tutvustus; laiendusplaadi kruviühendused, ühendamine Micro:biti ja mootoritega; mootorite juhtimine, ventilaatori tööpõhimõte. Ventilaatori programmeerimine meeskonnatöona.
- **Matemaatika.** Arvutamine Micro:bitiga. Matemaatika funktsioonid. Matemaatilise õppemängu programmeerimine.
- **Korduslaused.** Järelkontrolliga tsüklid, osavusmängu programmeerimine paaristööna.
- **LED-ekraan.** Leedide koordinaatide muutmine; leedide süütamine ja kustumine vastavalt tingimustele.
- **Helide esitamine.** Helide ja toonide tekitamine. Viisi loomine noodi järgi.
- **PIN-d.** Vooluring. Osavusmängu programmeerimine ja ehitamine paaristööna.

5. klass

Digiseade töövahendina

Õppeteema "Digiseade töövahendina" eesmärk on anda õpilastele vajalikud baasoskused arvuti kasutamiseks, sh ametlike infosüsteeme (e-kool, e-õppekeskkond, kooli koduleht jne) kasutades. Teema on tihedalt lõimitud teiste õppeainetega.

Õpitulemused	Õppesisu ja praktilised tööd
<p>1) sisestab, vormindab ja kopeerib eri tüüpi tekste (sh nt plakati, kuulutust);</p> <p>2) kasutab digiseadet ohutult ja säästlikult;</p> <p>3) vormindab referaati vastavalt etteantud juhendile, viitab korrektselt kasutatud allikatele;</p> <p>4) salvestab, kopeerib, kustutab ja pakib kokku faile, töötab mitme aknaga;</p> <p>5) otsib infot, kasutab ja hindab seda allikakriitiliselt, väldib plagiaati;</p> <p>6) koostab etteantud andmestiku põhjal andmetabeli, sagedustabelid ja sobivat tüüpi diagrammid (tulp-, sektor- või joondiagrammi), sorteerib ja filtreerib andmeid, kasutab lihtsamaid tabelarvutuse funktsioone (summa, aritmeetiline keskmine, max, min), haldab ja kaitseb oma andmeid; 7) koostab ja disainib teksti, diagramme, pilte, audiot, videot ja tabelleid sisaldava esitluse etteantud teemal.</p>	<p>Õppesisu</p> <p>Tekstitöötlus. Teksti sisestamine, vormindamine ja kopeerimine. Plakati või kuulutuse koostamine ning kujundamine. Töövõtted: ohutu ja säästlik arvutikasutus. Referaadi vormindamine: päis ja jalus, lehekülgede nummerdamine; pealkirjade laadid; sisukorra automaatne genereerimine; viidete ja kasutatud allikate loetelu automaatne koostamine. Failide haldamine. Faili salvestamine, kopeerimine, kustutamine, pakkimine. Töö mitme aknaga. Infokirjaoskus. Info otsimine, kasutamine, hindamine. Tööriistad. Plagiaat. Allikakriitilisus. Töö andmetega. Andmetabeli ja sagedustabeli koostamine. Diagrammi loomine sagedustabeli põhjal. Andmete sorteerimine ja filtreerimine. Lihtsamad funktsioonid tabelarvutuses (summa, aritmeetiline keskmine, max, min). Andmete kättesaadavus, haldamine ja kaitse. Esitluse koostamine. Esitluse disain ja vormistamine. Slaidi ülesehitus ja kujundus. Teksti, pildi, tabeli ja diagrammi sisestamine slaidile.</p>
	<p>Praktilised tööd</p> <p>Koolis kasutatavad õppeinfosüsteemid.</p> <ul style="list-style-type: none">• Infokirjaoskus. Info otsimine, allikakriitilisus (veebisisu kriitiline hindamine).

Digiseade töövahendina

Õppeteema “Digiseade töövahendina” eesmärk on anda õpilastele vajalikud baasoskused arvuti kasutamiseks, sh ametlike infosüsteeme (e-kool, e-õppekeskkond, kooli koduleht jne) kasutades. Teema on tihedalt lõimitud teiste õppeainetega.

Õpitulemused

Õppesisu ja praktilised tööd

- **Plagiaat.** Kasutatud allikatele viitamine.
- **Tekstitöötlus.** Teksti sisestamine, vormindamine ja kopeerimine.
- **Kirjaliku töö vormindamine:** päis ja jalus, lehekülgede nummerdamine; pealkirjade laadid; sisukorra automaatne genereerimine.
- Faili salvestamine ja jagamine. Levinud faililaiendid (.doc, .pdf)
- Tühikute ja kirjavahemärkide kasutamine arvutitekstis.
- Enamlevinud klaviatuuri funktsioonide tundmaõppimine.

Digihügieen

Õppeteema “Digihügieen” eesmärk on tagada õpilastele igapäevaseks õppetöoks vajalikul baastasemel pädevused digiohutuseks ning veebikeskkonnas suhtlemise ja koostööga toimetulemiseks.

1) järgib veebilehele kommentaare lisades, veebifoorumi ja postiloendi vahendusel toimivas arutelus osaledes nii tunnustatud suhtlusnorme kui ka selle keskkonna nõudeid;
2) selgitab ebaetilise digisuhtluse võimalikke tagajärgi ning hindab kriitiliselt veebisuhtluse sisu ja turvalisust;
3) haldab ja kaitseb oma digitaalset identiteeti, sh kasutades mitmeastmelist või -faktorilist isikutuvastust ja parooli taaste meetodeid, selgitab oma

Õppesisu

Digitehnika. Litsentsid (ärivara, jaosvara, proovivara, vabavara, vaba tarkvara) ja nendega seotud väljakutsed seadmete heaolule (piraatlus, viirused, pahavara ja selle levimise eripärad, tulemüür). Mälupulga ja faili kontroll. Programmide paigaldamine ja eemaldamine. Operatsioonisüsteemi ja programmide turvaline seadistamine. Teenuste turvalisus, nutirakenduste privaatsusseaded. Internet. Veebisisu kriitiline hindamine, sotsiaalse manipuleerimise äratundmine algtasemel. Interneti turvalisus, selle ajalugu ja

Digiseade töövahendina

Õppeteema “Digiseade töövahendina” eesmärk on anda õpilastele vajalikud baasoskused arvuti kasutamiseks, sh ametlike infosüsteeme (e-kool, e-õppekeskkond, kooli koduleht jne) kasutades. Teema on tihedalt lõimitud teiste õppeainetega.

Õpitulemused	Õppesisu ja praktilised tööd
<p>sotsiaalmeedia vms konto privaatsusseadete häälestamise vajadust;</p> <p>4) kirjeldab küberkiusamise olemust, kuidas seda märgata ja vastavas olukorras käituda; rakendab turvameetmeid oma arvuti ja nutiseadme kaitseks (nt viiruse- ja pahavaratõrje, jälitusrakendused jne);</p> <p>5) kirjeldab ja väldib digivahendi kasutamisest tekkida võivaid ohte tervisele (sõltuvus, liigeseja rühivead, nägemise halvenemine), teeb vastavaid võimlemisharjutusi (silmadele, randmetele jne);</p> <p>6) tuvastab ja lahendab iseseisvalt lihtsamaid probleeme tõrkuvate digiseadmete või rakendustega.</p>	<p>tänapäevased probleemid. Salakiri, šifrid ja andmete krüpteerimine. Infosüsteemid ja veebikeskkonnad. Mitmeastmeline või -faktoriline isikutuvastus. Mitme virtuaalse identiteedi haldamine, varikonto. Privaatsusseadete muutmine sotsiaalmeedia keskkonnas. Turvaastme tõstmine arvutis (privaatne režiim veebilehitsejates, ligipääsuandmete haldamine). Andmete turvaline sünkroniseerimine erinevate seadmete vahel. Suhtlemine internetis. Turvaline e-posti manuste avamine. Veebikelmused. Suhtlus avalikus ja privaatse ruumis, infovoo filtreerimine. Küberkiusamine ja sellega toimetulemine. Netikett. Sexting. Internetisläng. Petukirjad. Abi küsimine ja pakkumine võrgusuhtluses tekkinud probleemide puhul. Digivahendite mõju tervisele ja keskkonnale. Digiseadmete väärkasutus, sõltuvus. Oma digikäitumise analüüs. Ergonoomika digiseadmete kasutamisel. Tervisekaitse reeglid ja harjutused. Probleemilahendus. Ühilduvusküsimuste ja lihtsamate turvaprobleemide lahendamine, internetikeskkondade võimalike probleemide lahendamine, sh turvalisuse suurendamine ja vajalike programmide leidmine erinevatele operatsioonisüsteemidele ja erineva litsentsiga (alternatiivsete programmide otsimine internetis).</p>
	<p>Praktilised tööd</p>

Digiseade töövahendina

Õppeteema “Digiseade töövahendina” eesmärk on anda õpilastele vajalikud baasoskused arvuti kasutamiseks, sh ametlike infosüsteeme (e-kool, e-õppekeskkond, kooli koduleht jne) kasutades. Teema on tihedalt lõimitud teiste õppeainetega.

Õpitulemused

Õppesisu ja praktilised tööd

Infosüsteemid ja veebikeskkonnad. Interneti turvalisus. Turvaline parool. Paroolihaldurid.

Privaatsusseadete muutmine sotsiaalmeedia keskkonnas. Digitaalne jalajälg.

Veebikelmused (petukirjad jm). Suhtlus avalikus ja privaatses ruumis. Netikett. Küberkiusamine ja sellega toimetulemine. Abi küsimine ja pakkumine võrgusuhtluses tekkinud probleemide puhul.

Kasutajakonto ja avalik profiil.

Õpimapi koostamine Drive's

Digimeedia

Õppeteema “Digimeedia” eesmärk on õpetada eri liiki digimeedia (foto, arvutijoonis, video, 3D-joonis) loomist, selle arvutisse salvestamist, töötlemist ja veebis jagamist, järgides autoriõigusi.

1) selgitab fotokaamera tööpõhimõtteid ja korrektset hooldust, valib kaamera seaded vastavalt pildistamisoludele, pildistab (fotokaamera, nutiseade);
2) valib vastavalt olukorrale sobiva graafikaliigi, tarkvara ja failitüübi, arvestades raster- ja vektorgraafika erinevusi;
3) tuvastab digifoto puudused (kontrast, värvid, teravus, valge tasakaal) ja töötleb

Õppesisu

Pildistamine. Kaamera tööpõhimõtted. Lääts, katiku ava, säriaeg, tundlikkus (ISO). Kaamera seadistamine. Pildistamine kaamera ja nutiseadmega. Pildi salvestamine arvutis ja nutiseadmes (resolutsioon, piksel, faili suurus). Pilditöötlus. Pildiparandused – kontrastid, värvid, teravus. Valge tasakaal. Arvutigraafika. Vektor- ja rastergraafika. Vektorgraafikaga joonistamine, olemasolevatest kujunditest uute loomine. Vektorgraafika värvimine. Värv

Digiseade töövahendina

Õppeteema “Digiseade töövahendina” eesmärk on anda õpilastele vajalikud baasoskused arvuti kasutamiseks, sh ametlike infosüsteeme (e-kool, e-õppekeskkond, kooli koduleht jne) kasutades. Teema on tihedalt lõimitud teiste õppeainetega.

Õpitulemused	Õppesisu ja praktilised tööd
<p>fotot vastavate tööriistadega puuduste vähendamiseks;</p> <p>4) rakendab portreefoto töötlemisel erinevaid võtteid (nt retušeerimine);</p> <p>5) salvestab ja töötleb heli ja videot nutiseadme ja arvuti abil;</p> <p>6) kombineerib teksti, heli, pilti ja videot, kasutades erinevaid üleminekuid ja efekte;</p> <p>7) nimetab digimeedia arengus olulisi sündmusi;</p> <p>8) kirjeldab tehis- ja liitreaalsust ja nendevahelisi erinevusi.</p>	<p>üleminekud (gradient). Failiformaadid. Tehis- ja liitreaalsus (VR, AR). Tehis- ja liitreaalsuse vahelised erinevused, tehnilised lahendused, vajalikud lisaseadmed, praktilised rakendused. Heli. Erinevad helikandjad. Heli salvestamise ajalugu. Analoog- ja digitaalheli. Heli salvestamine ja taasesitamine. Audiokaablid ja -pistikud. Algtasemel helitöötlus. Video. Filmimine. Digitaalne video. Videotöötlus: teksti, pildi, heli, ja videoklippide montaaž. Autoriõigus ja litsentsid. Autoriõiguste kaitse internetist saadud pildi- ja videoklippide taaskasutamisel. Autorile viitamine ja litsentsid. Oma metaandmete lisamine failidele.</p>
	<p>Praktilised tööd</p> <ul style="list-style-type: none">• Autoriõigus ja litsentsid. Autoriõiguste kaitse internetist saadud pildi- ja videoklippide taaskasutamisel. Autorile viitamine ja litsentsid.• Heli. Heli salvestamine ja taasesitamine. Algtasemel helitöötlus. Faililaiendid.• Pildistamine. Pildistamine kaamera ja nutiseadmega. Pildi salvestamine arvutis ja nutiseadmes (resolutsioon, piksel, faili suurus). Pilditöötlus. Pildiparandused – kontrastid, värvid, teravus. Fotokollaaž. Faililaiendid.• Video. Filmimine. Videotöötlus: teksti, pildi, heli, ja videoklippide montaaž. Faililaiendid.

Digiseade töövahendina

Õppeteema “Digiseade töövahendina” eesmärk on anda õpilastele vajalikud baasoskused arvuti kasutamiseks, sh ametlike infosüsteeme (e-kool, e-õppekeskkond, kooli koduleht jne) kasutades. Teema on tihedalt lõimitud teiste õppeainetega.

Õpitulemused

Õppesisu ja praktilised tööd

Programmeerimine

Õppeteema “Programmeerimine” eesmärk on korrata I kooliastmes õpitud haridusliku programmeerimiskeele/arenduskeskkonna näitel praktiliste ülesannete kaudu programmeerimise põhimõisteid ja programmi loomise etappe.

1) mõistab ja kasutab teadlikult järgmisi mõisteid: programm, protsess, algoritm, roll (looja, täitja, kasutaja), muutuja, avaldis, valik, tsüklid, alamprogramm, programmeerimiskeel, sisend ja väljund;
2) analüüsib etteantud programmi ja ennustab selle töö tulemust; teeb selles otstarbekaid (oma eesmärgile vastavaid) muudatusi ja täiendusi;
3) koostab programmi etteantud tegevusskeemi, pseudokoodi või sõnalise kirjelduse alusel;
4) kirjeldab algoritmide ning programmide kasutamise lisandväärtust erinevates eluvaldkondades;
5) koostab lihtsamaid avaldise ja algoritme (valik, kordus), mida on võimalik kasutada reaalses juhtprogrammis;

6) selgitab rakenduse töö testimise vajadust ja olemust ning parandab tekkinud vead;

7) koostab lihtsama ülesande (nt sõida mööda joont) täitmiseks valmisdetailidest mehaanilise seadme ja selle juhtprogrammi (robotika).

Õppesisu Sissejuhatus

programmeerimisse. Programmjuhtimisega seadmete tööpõhimõtted ja ajalugu. Programm. Protsess. Roll (looja, täitja, kasutaja). Programmeerimiskeel. Arenduskeskkond. Ülevaade erinevatest võimalustest ja konkreetsetest kasutatavatest vahenditest, füüsilised ja digitaalsed vahendid. Arenduskeskkond, selle seadistamine. Algoritm. Algoritmi mõiste ja liigid, algoritmi koostamine ja realiseerimine. Etteantud tegevusjuhise (kirjeldus, tegevusskeem, pseudokood) arusaamine, ise koostamine ja rakendamine. Andmete ja tegevuste otstarbekas muutmine. Lihtsamate tüüp algoritmide kasutamine. Andmed. Objektid, objektide omadused ja meetodid (tegevused), väärtused. Muutujad. Muutujale väärtuse omistamine ja kasutamine. Sisendid ja väljundid. Klaviatuur, hiir, ekraan. Andurid, täiturid (robotika). Tegevused ja avaldised. Lihtsamad teksti-, loogika- ja arvavaldised. Valikud. Tingimuslause (if ja else). Kordused. Lõpmatu kordus. Kordamine teatud arv kordi. Kordamine etteantud tingimusel. Kordus korduse sees. Alamprogramm. Alamprogrammi kasutamine. Protseduurid/funktsioonid parameetritega.

Digiseade töövahendina

Õppeteema “Digiseade töövahendina” eesmärk on anda õpilastele vajalikud baasoskused arvuti kasutamiseks, sh ametlike infosüsteeme (e-kool, e-õppekeskkond, kooli koduleht jne) kasutades. Teema on tihedalt lõimitud teiste õppeainetega.

Õpitulemused	Õppesisu ja praktilised tööd
	Mehhatroonika (robotika). Füüsilised nähtused. Andurid. Täiturmehhanismid. Robotika. Robotikasüsteemi komponendid: mikrokontroller, mootor, andurid, liikurmehhanism. Roboti navigatsioon.
	Praktilised tööd <ul style="list-style-type: none">• Projektitöö. Programmi loomine haridusliku arenduskeskkonna näitel. (Scratch)

6. klass

Digiseade töövahendina

Õppeteema “Digiseade töövahendina” eesmärk on anda õpilastele vajalikud baasoskused arvuti kasutamiseks, sh ametlike infosüsteeme (e-kool, e-õppekeskkond, kooli koduleht jne) kasutades. Teema on tihedalt lõimitud teiste õppeainetega.

Õpitulemused	Õppesisu ja praktilised tööd
<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none">1) sisestab, vormindab ja kopeerib eri tüüpi tekste (sh nt plakati, kuulutust);2) kasutab digiseadet ohutult ja säästlikult;3) vormindab referaati vastavalt etteantud juhendile, viitab korrektselt kasutatud allikatele;4) salvestab, kopeerib, kustutab ja pakib kokku faile, töötab mitme aknaga;5) otsib infot, kasutab ja hindab seda allikakriitiliselt, väldib plagiaati;6) koostab etteantud andmestiku põhjal andmetabeli, sagedustabelid ja sobivat tüüpi diagrammid (tulp-, sektor- või joondiagrammi), sorteerib ja filtreerib andmeid, kasutab lihtsamaid tabelarvutuse funktsioone (summa, aritmeetiline keskmine, max, min), haldab ja kaitseb oma andmeid; 7) koostab ja disainib teksti, diagramme, pilte, audiot, videot ja tabelleid sisaldava esitluse etteantud teemal.	<p>Õppesisu</p> <p>Tekstitöötlus. Teksti sisestamine, vormindamine ja kopeerimine. Plakati või kuulutuse koostamine ning kujundamine. Töövõtted: ohutu ja säästlik arvutikasutus. Referaadi vormindamine: päis ja jalus, lehekülgede nummerdamine; pealkirjade laadid; sisukorra automaatne genereerimine; viidete ja kasutatud allikate loetelu automaatne koostamine. Failide haldamine. Faili salvestamine, kopeerimine, kustutamine, pakkimine. Töö mitme aknaga. Infokirjaoskus. Info otsimine, kasutamine, hindamine. Tööriistad. Plagiaat. Allikakriitilisus. Töö andmetega. Andmetabeli ja sagedustabeli koostamine. Diagrammi loomine sagedustabeli põhjal. Andmete sorteerimine ja filtreerimine. Lihtsamad funktsioonid tabelarvutuses (summa, aritmeetiline keskmine, max, min). Andmete kättesaadavus, haldamine ja kaitse. Esitluse koostamine. Esitluse disain ja vormistamine. Slaidi ülesehitus ja kujundus. Teksti, pildi, tabeli ja diagrammi sisestamine slaidile.</p>
	<p>Praktilised tööd</p> <p>Töö andmetega. Tabeli koostamine, erinevat tüüpi andmete sisestamine. Diagrammi loomine sagedustabeli põhjal. Andmete sorteerimine. Valemite kasutamine ja lihtsamad funktsioonid</p>

tabelarvutuses (summa, aritmeetiline keskmine, max, min).

Digitehnika. Esimesed arvutid Riistvara. Andmekandjad. Operatsioonisüsteemid ja rakendustarkvara. Tasuline ja tasuta tarkvara. Litsentsid.

Toimetulek tehnoloogiaga. Seadmete haldamine (sh ühendamine) ja probleemilahendus.

Failide haldamine. Faili salvestamine, kopeerimine, kustutamine, pakkimine.

Enamlevinud klaviatuuri funktsioonide tundmaõppimine.

Digihügieen

Õppeteema “Digihügieen” eesmärk on tagada õpilastele igapäevaseks õppetöoks vajalikul baastasemel pädevused digiohutuseks ning veebikeskkonnas suhtlemise ja koostööga toimetulemiseks.

Õpilane:

- 1) järgib veebilehele kommentaare lisades, veebifoorumi ja postiloendi vahendusel toimivas arutelus osaledes nii tunnustatud suhtlusnorme kui ka selle keskkonna nõudeid;
- 2) selgitab ebaeetilise digisuhtluse võimalikke tagajärgi ning hindab kriitiliselt veebisuhtluse sisu ja turvalisust;
- 3) haldab ja kaitseb oma digitaalset identiteeti, sh kasutades mitmeastmelist või -faktorilist isikutuvastust ja parooli taaste meetodeid, selgitab oma sotsiaalmeedia vms konto privaatsusseadete häälestamise vajadust;
- 4) kirjeldab küberkiusamise olemust, kuidas seda märgata ja vastavas olukorras käituda; rakendab

Digitehnika. Litsentsid (ärivara, jaosvara, proovivara, vabavara, vaba tarkvara) ja nendega seotud väljakutsed seadmete heaolule (piraatlus, viirused, pahavara ja selle levimise eripärad, tulemüür). Mälupulga ja faili kontroll. Programmide paigaldamine ja eemaldamine. Operatsioonisüsteemi ja programme turvaline seadistamine. Teenuste turvalisus, nutirakenduste privaatsusseaded. Internet. Veebisisu kriitiline hindamine, sotsiaalse manipuleerimise äratundmine algtasemel. Interneti turvalisus, selle ajalugu ja tänapäevased probleemid. Salakiri, šifrid ja andmete krüpteerimine. Infosüsteemid ja veebikeskkonnad. Mitmeastmeline või -faktoriline isikutuvastus. Mitme virtuaalse identiteedi haldamine, varikonto. Privaatsusseadete muutmine sotsiaalmeedia keskkonnas. Turvaastme tõstmine arvutis

<p>turvameetmeid oma arvuti ja nutiseadme kaitseks (nt viiruse- ja pahavaratõrje, jälitusrakendused jne);</p> <p>5) kirjeldab ja väldib digivahendi kasutamisest tekkida võivaid ohte tervisele (sõltuvus, liigese- ja rühivead, nägemise halvenemine), teeb vastavaid võimlemisharjutusi (silmadele, randmetele jne);</p> <p>6) tuvastab ja lahendab iseseisvalt lihtsamaid probleeme tõrkivate digiseadmete või rakendustega.</p>	<p>(privaatne režiim veebilehitsejates, ligipääsuandmete haldamine). Andmete turvaline sünkroniseerimine erinevate seadmete vahel. Suhtlemine internetis. Turvaline e-posti manuste avamine. Veebikelmused. Suhtlus avalikus ja privaatses ruumis, infovoo filtreerimine. Küberkiusamine ja sellega toimetulemine. Netikett. Sexting. Internetisläng. Petukirjad. Abi küsimine ja pakkumine võrgusuhtluses tekkinud probleemide puhul. Digivahendite mõju tervisele ja keskkonnale. Digiseadmete väärkasutus, sõltuvus. Oma digikäitumise analüüs. Ergonoomika digiseadmete kasutamisel. Tervisekaitse reeglid ja harjutused. Probleemilahendus. Ühilduvusküsimuste ja lihtsamate turvaprobleemide lahendamine, internetikeskkondade võimalike probleemide lahendamine, sh turvalisuse suurendamine ja vajalike programmide leidmine erinevatele operatsioonisüsteemidele ja erineva litsentsiga (alternatiivsete programmide otsimine internetis).</p>
	<p style="text-align: center;">Praktilised tööd</p> <p>Infosüsteemid ja veebikeskkonnad. Interneti turvalisus. Turvaline parool. Paroolihaldurid.</p> <p style="text-align: center;">Privaatsusseadete muutmine sotsiaalmeedia keskkonnas. Digitaalne jalajälg.</p> <p style="text-align: center;">Veebikelmused (petukirjad jm). Suhtlus avalikus ja privaatses ruumis. Netikett. Küberkiusamine ja sellega toimetulemine. Abi küsimine ja pakkumine võrgusuhtluses tekkinud probleemide puhul.</p> <p style="text-align: center;">Ajaveebi koostamine Google Sites's.</p> <p>Haridusliku õpimängu tegemine Learning Apps's</p>

Digimeedia

Õppeteema “Digimeedia” eesmärk on õpetada eri liiki digimeedia (foto, arvutijoonis, video, 3D-joonis) loomist, selle arvutisse salvestamist, töötlemist ja veebis jagamist, järgides autoriõigusi.

Õpilane:

- 1) selgitab fotokaamera tööpõhimõtteid ja korrektset hooldust, valib kaamera seaded vastavalt pildistamisoludele, pildistab (fotokaamera, nutiseade);
- 2) valib vastavalt olukorrale sobiva graafikaliigi, tarkvara ja failitüübi, arvestades raster- ja vektorgraafika erinevusi;
- 3) tuvastab digifoto puudused (kontrast, värvid, teravus, valge tasakaal) ja töötleb fotot vastavate tööriistadega puuduste vähendamiseks;
- 4) rakendab portreefoto töötlemisel erinevaid võtteid (nt retušeerimine);
- 5) kasutab 3D-jooniseid ja printerit eesmärgipäraselt – jooniste arvutisse laadimiseks, nende muutmiseks ja printimiseks ettevalmistamiseks, pidades silmas 3D-printeri tööpõhimõtteid ja autoriõigusi;
- 6) salvestab ja töötleb heli ja videot nutiseadme ja arvuti abil;
- 7) kombineerib teksti, heli, pilti ja videot, kasutades erinevaid üleminekuid ja efekte;
- 8) nimetab digimeedia arengus olulisi sündmusi;
- 9) kirjeldab tehise- ja liitreaalsust ja nendevahelisi erinevusi.

Õppesisu Pildistamine. Kaamera tööpõhimõtted. Lääts, katiku ava, säriaeg, tundlikkus (ISO). Kaamera 8 seadistamine. Pildistamine kaamera ja nutiseadmega. Pildi salvestamine arvutis ja nutiseadmes (resolutsioon, piksel, faili suurus). Pilditöötlus. Pildiparandused – kontrastid, värvid, teravus. Valge tasakaal. Arvutigraafika. Vektor- ja rastergraafika. Vektorgraafikaga joonistamine, olemasolevatest kujunditest uute loomine. Vektorgraafika värvimine. Värvide üleminekud (gradient). 3D-graafika. 3D-kujundite omadused. 3D-kujundi loomise protsess: tekstuur, sõrestik, varjutamine, renderdamine. Baaskujunditest uue 3D-kujundi loomine. 3D-objektide modelleerimine 3D-printimiseks. 3D-jooniste leidmine internetist, allalaadimine, muutmine ja 3D-printimiseks ettevalmistamine. 3D-printer, selle liigid ja osad, töövõtted ja ohutus. Failiformaadid. Tehise- ja liitreaalsus (VR, AR). Tehise- ja liitreaalsuse vahelised erinevused, tehnilised lahendused, vajalikud lisaseadmed, praktilised rakendused. Heli. Erinevad helikandjad. Heli salvestamise ajalugu. Analoog- ja digitaalheli. Heli salvestamine ja taasesitamine. Audiokaablid ja -pistikud. Algtasemel helitöötlus. Video. Filmimine. Digitaalne video. Videotöötlus: teksti, pildi, heli, ja videoklippide montaaž. Autoriõigus ja litsentsid. Autoriõiguste kaitse internetist saadud pildi- ja videoklippide taaskasutamisel. Autorile viitamine ja litsentsid. Oma metaandmete lisamine failidele.

Praktilised tööd

Autoriõigus ja litsentsid. Autoriõiguste kaitse internetist saadud pildi- ja videoklippide taaskasutamisel. Autorile viitamine ja litsentsid.

Heli. Heli salvestamine ja taasesitamine. Algtasemel helitöötlus. Faililaiendid.

Pildistamine. Pildistamine kaamera ja nutiseadmega. Pildi salvestamine arvutis ja nutiseadmes (resolutsioon, piksel, faili suurus). Pilditöötlus. Pildiparandused – kontrastid, värvid, teravus. Fotokollaaž. Faililaiendid.

Video. Filmimine. Videotöötlus: teksti, pildi, heli, ja videoklippide montaaž. Faililaiendid.

3D-modelleerimine. 3D-kujundi loomine (tasapinnalised 2D, ruumilised) või vastavate jooniste leidmine internetist. Objektide modelleerimine 3D-printimiseks.

Programmeerimine

Õppeteema “Programmeerimine” eesmärk on korrata I kooliastmes õpitud haridusliku programmeerimiskeele/arenduskeskkonna näitel praktiliste ülesannete kaudu programmeerimise põhimõisteid ja programmi loomise etappe.

1) mõistab ja kasutab teadlikult järgmisi mõisteid: programm, protsess, algoritm, roll (looja, täitja, kasutaja), muutuja, avaldis, valik, tsükkel, alamprogramm, programmeerimiskeel, sisend ja väljund;
2) analüüsib etteantud programmi ja ennustab selle töö tulemust; teeb selles otstarbekaid (oma eesmärgile vastavaid) muudatusi ja täiendusi;
3) koostab programmi etteantud tegevusskeemi, pseudokoodi või sõnalise kirjelduse alusel;

Õppesisu Sissejuhatus programmeerimisse. Programmjuhtimisega seadmete tööpõhimõtted ja ajalugu. Programm. Protsess. Roll (looja, täitja, kasutaja). Programmeerimiskeel. Arenduskeskkond. Ülevaade erinevatest võimalustest ja konkreetsetest kasutatavatest vahenditest, füüsilised ja digitaalsed vahendid. Arenduskeskkond, selle seadistamine. Algoritm. Algoritmi mõiste ja liigid, algoritmi koostamine ja realiseerimine. Etteantud tegevusjuhise (kirjeldus, tegevusskeem,

<p>4) kirjeldab algoritmide ning programmide kasutamise lisandväärtust erinevates eluvaldkondades;</p> <p>5) koostab lihtsamaid avaldise ja algoritme (valik, kordus), mida on võimalik kasutada reaalses juhtprogrammis;</p> <p>6) selgitab rakenduse töö testimise vajadust ja olemust ning parandab tekkinud vead.</p>	<p>pseudokood) arusaamine, ise koostamine ja rakendamine. Andmete ja tegevuste otstarbekas muutmine. Lihtsamate tüüp algoritmide kasutamine. Andmed. Objektid, objektide omadused ja meetodid (tegevused), väärtused. Muutujad. Muutujale väärtuse omistamine ja kasutamine. Sisendid ja väljundid. Klaviatuur, hiir, ekraan. Andurid, täiturid (robotika). Tegevused ja avaldised. Lihtsamad teksti-, loogika- ja arvavaldised. Valikud. Tingimuslause (if ja else). Kordused. Lõpmatu kordus. Kordamine teatud arv kordi. Kordamine etteantud tingimusel. Kordus korduse sees. Alamprogramm. Alamprogrammi kasutamine.</p>
	<p style="text-align: center;">Praktilised tööd</p> <p style="text-align: center;">Muutujad. Sisendid ja väljundid. Valikud ja kordused.</p> <p style="text-align: center;">Projektitöö. Programmi loomine haridusliku arenduskeskkonna näitel. (Scratch)</p>

Kolmanda kooliastme lõpuks taotletavad teadmised, oskused ja hoiakud

Põhikoolis on informaatika õppimisel eesmärgiks õpi- ja töökeskkonna kujundamiseks vajalike info- ja kommunikatsioonivahendite rakendamise oskuste omandamine, mis võimaldaks põhikooli lõpetajal teha samme IKT-valdkonna karjääri suunal või toetaksid innovaatiliste lahenduste leidmist ning rakendamist teistes valdkondades. Informaatika õppimisel on pööratud tehnoloogia praktilisel kasutamisel.

Informaatika on kergesti lõimitav kõigi teiste õppeainetega, kuna info- ja kommunikatsioonitehnoloogia on tänapäevase õpikeskkonna loomulik osa. See lõiming toimub mõlemal suunal: ühelt poolt kasutatakse informaatika õppeülesandeid koostades teiste õppeainete teemasid, et luua mõtestatud õppimine, ning teiselt poolt lõimitakse tehnoloogiat ja innovatsiooni läbiva teemana teistesse õppeainetesse.

Kolmanda kooliastme lõpuks õpilane

- 1) kasutab eesmärgipäraselt kooli ja riigi e-teenuseid ning ühismeedia teenuseid, järgides seejuures digiohutuse nõudeid;
- 2) vormindab arvutiga tekste (nt avaldus, CV, loov- ja uurimistöö) kooli vormistusjuhendi põhjal;
- 3) kujundab personaalse õpikeskkonna, kasutades tasuta veebiplatvorme ja rakendusi;
- 4) kirjeldab uute tehnoloogiate (nt asjade internet, 3D, liit- ja virtuaalreaalsus, tehisintellekt) toimimist ja olulisust ühiskonnas;

5) oskab nimetada erinevaid IKT-ameteid, oskab kirjeldada, mida antud ametis tehakse ja teab, missuguseid eeldusi on vaja, et antud ametites töötada;

6) kirjeldab digitehnoloogia mõju nii keskkonnale kui ka meie füüsilisele ja vaimsele tervisele; haldab ja kaitseb oma digitaalset identiteeti, väldib kübermaailmas valitsevaid riske, kuid ohtude realiseerumisel reageerib neile adekvaatselt.

7. klass

Infoühiskonna tehnoloogiad	
Õpitulemused	Õppesisu ja praktilised tööd
<p>Õpilane:</p> <p>1) kirjeldab infoühiskonna ja riiklike e-teenuste toimimist Eestis;</p> <p>2) kasutab etteantud või enda valitud veebipõhist koostöökeskkonda sihipäraselt ja turvaliselt: liitub, valib turvalise salasõna, loob kasutaja profiili ning lisab materjale;</p> <p>3) loob, kohandab ja avaldab digitaalseid õppematerjale lähtudes intellektuaalomandi kaitse headest tavadest ja taaskasutatava sisu litsentsi tingimustest;</p> <p>4) kasutab eesmärgipäraselt kooli, kohaliku omavalitsuse ja riigi pakutavaid infosüsteeme ning ühismeedia platvorme;</p> <p>5) kirjeldab tehisintellekti ja asjade interneti rakendusviise majanduses, avalikus sektoris, hariduses ja sellega kaasnevaid võimalikke ohtusid;</p> <p>6) kujundab ja kaitseb enda digitaalset identiteeti, väldib kübermaailmas valitsevaid ohtusid, kuid nende ilmnemisel reageerib adekvaatselt;</p> <p>7) oskab nimetada erinevaid IKT-ameteid, oskab kirjeldada, mida selles ametis tehakse, ja teab, missuguseid eeldusi on vaja, et neis ametites töötada.</p>	<p>Eesti e-riik ja e-teenused. Isikutunnistuse kasutamine autentimisel ja digiallkirjastamisel. Omavalitsuse veebilehelt e-teenuste leidmine ning kasutamine. Kodanikuportaali eesti.ee kasutamine. E-teenuse mõiste ja elukaar, teenusedisain. Digiühiskonna kultuur ja eetika, seadused ja regulatsioonid Eestis. Internet suhtlus- ja töökeskkonnana. Veebikeskkonnadesse kasutajaks registreerumine, kasutajaprofiili loomine. Oma virtuaalse identiteedi kaitsmine.</p> <p>Turvalise ja eetilise internetikäitumise alused. Probleemide tuvastamine, asitõendite võtmine, raporteerimine. Enamlevinud küberkuriteod internetis, kelmused, seadused (oht, rünne). Nutiseadme / targa riistvara (kodukasutuses) turvaline kasutamine. Kodu/õpikeskkonna turvaaudit. Vaimne tervis tehnoloogiarikas keskkonnas (nt distantsõppes). Digiprügi, isikuandmete kaitse.</p> <p>Personaalse õpikeskkonna loomine veebikeskkonnas ja selle haldamine. E-keskkonna kasutamine õpikogemuse refleksiooniks. Veebiallikate süstemne haldamine.</p> <p>Sisu tootmine ja taaskasutus. Digitaalse meediasisu loomine digitehnoloogiate abil: 3D, liit- ja virtuaalreaalsus. Autoriõigus digiajastul, litsentsid.</p>

	<p>Uued tehnoloogiarendid: tehisintellekt, ava- ja suurandmed. Tehnoloogiline innovatsioon. Tehisintellekti ja asjade interneti mõisted, näited, rakendused ja seonduvad riskid. Ava- ja suurandmete olemus, rakendusviisid, seonduvad riskid.</p> <p>Karjäär IKT-valdkonnas. Teab ja oskab nimetada erinevaid IKT-valdkonna erialasid ning võimalusi edasisteks karjäärivalikuteks. IKT kasutamine ettevõtluses (äriinfotehnoloogiast küberturbeni), iduettevõtlus.</p> <p>Sissejuhatus digiloovtöösse. Digiloovtöö formaatide tutvustamine: programmeerimine (nt mäng, rakendus, animatsioon, kunst), asjade internet, robotika, multimeedia, veebidisain, 9 küberhügieen või lahenduse loomine elulises kontekstis. E-töövahendid (ajahalduseks, koostöö tegemiseks jne). Toimetulek tehnoloogiaga (seadmete haldamine ja probleemilahendus). Projektitöös osalemine, koostöö tegemine, töö ja protsessi hindamine. Projekti aruande koostamine ja esitlemine (raport, poster, video, liftikõne vmt).</p>
	<p>Praktilised tööd</p> <p>3D-modelleerimistarkvara kasutamine. Detailide loomine. Töö mõõtmega, kindlate mõõtmega detaili loomine. Mõõtude muutmine. Koostejoonise loomine. (Tinkercad)</p> <p>Veebilehe loomise alused (HTML). HTML-märgendkeele ülevaade. Veebidokumendi struktuur. Veebilehe loomine. (Google Sites)</p> <p>Mitmeastmeline või -faktoriline isikutuvastus. (kuhugi mujale) Erinevate autentimisvahendite ja e- keskkondade uurimine. Plakati koostamine.</p> <p>Loovtöö tegemine 8. klassis.</p>

9. klass

Infoühiskonna tehnoloogiad

Õpitulemused

Õpilane:

- 1) kirjeldab infoühiskonna ja riiklike e-teenuste toimimist Eestis;
- 2) kasutab etteantud või enda valitud veebipõhist koostöökeskkonda sihipäraselt ja turvaliselt: liitub, valib turvalise salasõna, loob kasutaja profiili ning lisab materjale;
- 3) loob veebipõhise personaalse õpikeskkonna (nt e-portfoolio) ja reflekteerib selles oma õpikogemust;
- 4) loob, kohandab ja avaldab digitaalset õppematerjali, lähtudes intellektuaalomandi kaitse headest tavadest ja taaskasutatava sisu litsentsitingimustest;
- 5) kasutab eesmärgipäraselt kooli, kohaliku omavalitsuse ja riigi pakutavaid infosüsteeme ning uhismeedia platvorme;
- 6) kirjeldab tehisintellekti ja asjade interneti rakendusviise majanduses, avalikus sektoris, hariduses ja sellega kaasnevat võimalikke ohtusid;
- 7) selgitab ava- ja suurandmete olulisust ja rakendusviise;
- 8) kujundab ja kaitseb enda digitaalset identiteeti, väldib kübermaailmas valitsevat ohtusid, kuid nende ilmnemisel reageerib adekvaatselt;
- 9) oskab nimetada erinevaid IKT-ameteid, oskab kirjeldada, mida selles ametis tehakse, ja teab,

Õppesisu ja praktilised tööd

Eesti e-riik ja e-teenused. Isikutunnistuse kasutamine autentimisel ja digiallkirjastamisel. Omavalitsuse veebilehelt e-teenuste leidmine ning kasutamine. Kodanikuportaali eesti.ee kasutamine. E-teenuse mõiste ja elukaar, teenusedisain. Digiühiskonna kultuur ja eetika, seadused ja regulatsioonid Eestis. Internet suhtlus- ja töökeskkonnana. Veebikeskkondadesse kasutajaks registreerumine, kasutajaprofiili loomine. Oma virtuaalse identiteedi kaitsmine.

Turvalise ja eetilise internetikäitumise alused. Probleemide tuvastamine, asitõendite võtmine, raporteerimine. Enamlevinud küberkuriteod internetis, kelmused, seadused (oht, rünne). Nutiseadme / targa riistvara (kodukasutuses) turvaline kasutamine. Kodu/õpikeskkonna turvaaudit. Vaimne tervis tehnoloogiarikas keskkonnas (nt distantsõppes). Digiprügi, isikuandmete kaitse.

Personaalse õpikeskkonna loomine veebikeskkonnas ja selle haldamine. E-keskkonna kasutamine õpikogemuse refleksiooniks. Veebiallikate süstemaalne haldamine.

Sisu tootmine ja taaskasutus. Digitaalset meediasisu loomine digitehnoloogiate abil. Autoriõigus digiajastul, litsentsid.

Uued tehnoloogiatrendid: tehisintellekt, ava- ja suurandmed. Tehnoloogiline innovatsioon. Tehisintellekti ja asjade interneti mõisted, näited, rakendused ja seonduvad riskid. Ava- ja

<p>missuguseid eeldusi on vaja, et neis ametites töötada.</p>	<p>suurandmete olemus, rakendusviisid, seonduvad riskid.</p> <p>Karjäär IKT-valdkonnas. Teab ja oskab nimetada erinevaid IKT-valdkonna erialasid ning võimalusi edasisteks karjäärivalikuteks. IKT kasutamine ettevõtluses (äriinfotehnoloogiast küberturbeni), iduettevõtlus.</p>
	<p>Praktilised tööd</p> <p>Turvalise ja eetilise internetikäitumise alused. Digiprügi, isikuandmete kaitse (GDPR).</p> <p>Veebilehe loomine HTML ja CSS. Veebidokumendi struktuur. Veebilehe loomine.</p> <p>Lõiminguprojekt. Klassi lõpuprojekti loomine ühistööna.</p> <p>Karjäär IKT-valdkonnas. Teab ja oskab nimetada erinevaid IKT-valdkonna erialasid ning võimalusi edasisteks karjäärivalikuteks. IKT ettevõtluses, iduettevõtlus.</p>