

Muudetud direktori käskkirjaga nr 1-3/5 12.09.2016; 1-3/12 31.08.2020; 1-3/5 05.05.2022;
1-3/14 30.08.2024



Randvere Kooli ainekava	Ainevaldkond: valikaine (lõk)	Õppeaine: informaatika
Kooliaste: I-III kooliaste	Klass: 3.-9.klass	Tundide arv: 2
Õppeaine kirjeldus:		
Informaatika õpetamise eesmärk on arendada õpilaste teabeteadlikkust. Aine õpetamise kaudu taotleb kool, et õpilane • suudab lahendada igapäevaelust tuttavaid probleeme; • eelistab uuenduslikke tehnoloogiaid ja lahendusi; • õpib kaasõpilastega koos; • suudab luua uut teadmust; • kasutab turvalist veebipõhist töökeskkonda, valib võrgukeskkonnas ohutud käitumisviisid; • kasutab IKT vahendeid õppeainete õppimisel; • esitleb oma töid.		
Õpitulemused:		Õppesisu:
3.klass Tekstitöötlus • Lühiteksti, luuletuse sisestamine ja illustreerimine; pealkirja joondamine vasakule, paremale ja keskele; tekstile pildi lisamine; teksti kopeerimine ja kleepimine; tutvumine hiire ja klaviatuuriga; pimekirja portaaliga tutvumine (www.typing.com ja www.typingstudy.com) ja lihtsamate harjutuste tegemine. Esitus • Esitlusele pealkirja ja autori lisamine; lühiteksti sisestamine õpetaja abiga; pildi lisamine ja selle suuruse muutmine; enda koostatud esitluse esitamine klassikaaslastele Internet • Internetiotsingu õppimine, turvalise interneti kasutamise reeglid; Google'i otsingumootori kasutamine; Gmaili ja		



Stuudiumi kasutamine, ekirja saatmine;
info otsimine kooli kodulehelt.

Multimeedia

- Pildistamine ja multifilmi loomine multimeedia programmides (nt. Stop Motion); looduses pildistamine ja arvutis lihtne töötlus.

Turvalisus

- Kontod ja turvalisus (lühiloeng, videod, turvaline parool, netikett jms) Arvuti väärast kasutamisest tekkivad ohud tervisele: sõltuvus, liigese- ja rühivead, silmade kaitse (lühiloeng, videod); laua- ja tahvelarvuti sisse ja välja lülitamine, sisse ja välja logimine, arvutikomplekti osade nimed ja otstarve, arvutihiire ja klaviatuuri kasutamine; arvuti kasutamise ohutus.

Programmeerimine

- Robotite seadistamine ja häälestamine; robotitega etteantud ülesannete täitmine.
- Internetikeskkonnad, programmid ja töövahendid, mida oskab õpilane kasutada I kooliastme lõpuks: kooli koduleht, Stuudium, Gmail õpitu ulatuses. On tutvunud I kooliastme lõpuksjärgmiste programmidega ja robotika seadmetega: Ozobot, Bee-Bot, InO-Bot, MakeyMakey I kooliastmes kasutatakse vähemalt ühes ainetunnis kuus digivahendeid.

4.-6.klass

Tekstitöötlus



- Teksti suuruse muutmine; Erinevate kirjakujundusfontide kasutamine;teksti joondamine; Lehe suuna muutmine; Teksti värvi muutmine ja selle esile tõstmine (paks, kaldkiri);
- Tekstidokumendi loomine Google Docsiga; dokumendile nime andmine ja selle jagamine; teksti sisestamine ja kopeerimine (internetist, teisest dokumendist lõigu kopeerimine ja kleepimine teksti, kujunduse vormindamine sobivaks); loendite loomine; pimekirja portaaliga tutvumine (www.typing.com ja www.typingstudy.com) ja lihtsamate harjutuste tegemine.

Tabelitöötlus

- Lahtrite suuruse muutmine; teksti sisestamine (nt. tunniplaani); veergudele ja ridadele pealkirja lisamine;kogutud andmete tabelisse sisestamine.

Esitus

- Esitluse koostamine vastavalt kokkulepitud nõuetele; esitlusele veebilinkide lisamine(multimeedialingid); esitluse üleslaadimine Stuudiumi Terasse.

Failihaldus

- Alamkausta loomine; uue kaustale nime panemine ja muutmine; dokumendi salvestamine alamkausta ja selle avamine alamkaustast.

Internet



• Infootsing internetis (leitu kriitiline hindamine: turvalisus, autorikaitse ja isikuandmete kaitse); erinevate otsingumootorite kasutamine; erinevate otsingusõnade kasutamine; allikatele viitamine; Gmaili ja Stuudiumi kasutamine, ekirja saatmine. info otsimine kooli kodulehelt; materjali lisamine Terasse. Multimeedia • Fotode, videote ja helisalvestiste ülekandmine kaamerast, diktofonist ning telefonist arvutisse õpetaja abiga; videofilmi monteerimine õpetaja abiga. Programmeerimine • Tutvumine robootika ja programmeerimisega; õpiotstarbeliste arvutimängudega (enamasti programmeerimismängudega) mängimine; programmeerimine juhendi abil; lihtsamate programmide loomine (nt. Scratchi baasil), seadmete seadistamine ja häälestamine, seadmete häälestamine õpetaja abiga. • Internetikeskkonnad, programmid ja töövahendid, mida oskab õpilane kasutada II kooliastme lõpuks: Kooli koduleht, Stuudium, Gmail, GoogleDocs, GoogleSheets, Google Meets, Opiq, Stuudiumi Tera, Zoom õpitu ulatuses On tutvunud II kooliastme lõpujärgmiste programmidega ja robootika seadmetega: Ozobot, Bee-Bot, InO-Bot, MakeyMakey, Scratch Jr II kooliastmes kasutatakse vähemalt ühes ainetunnis nädalas digivahendeid. 7.-9.klass	
---	--



Tekstitöötlus

- Wordi ja Google Docsi tööribal olevate tööriistade kasutamine; CV ja avalduse ülesehitus, sisu, vajalikud atribuudid, digitaalne allkirjastamine.

Tabelitöötlus

- Tabelite tegemine - tabeli täitmine, muutmine; diagrammid, lihtsamad valemid (keskmise, summa, korrutise jms leidmine).

Esitus

- Esitluse koostamine. Slaidi ülesehitus ja kujundus. teksti, pildi, tabeli ja diagrammi sisestamine slaidile; efektide kasutamine esitluse juures;
- Esitluse ettekanne

Failihaldus

- Failioperatsioonid (uus kaust, kaustapuu, liikumine kaustade vahel, erinevad vaated kaustades, erinevad kettaseadmed, nime muutmine failil ja kaustal, kustutamine, otsetee, kopeerimine, lõikamine); kettaseadmed; kiirkorraldused klaviatuurilt, tähtsamad arvutikäsud inglise keeles.

Internet

- Veebipõhise kontoritarkvara kasutamine küsitluse vormi loomiseks koostöös kaasõpilastega ja õpetajaga; failiga kirja saatmine; erinevate e-teenuste tutvustamine (IDkaardi kasutamine, Internetipanga kasutamine, E-õppeinfosüsteem Stuudium); otsesuhtlusprogrammide kasutamine.



Multimeedia • Õpitud keskkonnas animatsiooni loomine; Fotode, videote ja helisalvestiste ülekandmine kaamerast, diktofonist ning telefonist arvutisse ; videofilmi monteerimine Programmeerimine • Tutvumine robootika ja programmeerimisega; õpiotstarbeliste arvutimängudega (enamasti programmeerimismängudega) mängimine; programmeerimine juhendi abil; lihtsamate programmide loomine (nt. Scratchi baasil), seadistada ja häälestada seadmeid täitma etteantud ülesannet. • Internetikeskkonnad, programmid ja töövahendid, mida oskab õpilane kasutada III kooliastme lõpuks: kooli koduleht, Stuudium, Gmail, GoogleDocs, GoogleSheets, GoogleForms, Opiq, Stuudiumi Tera, Skype, EIS, GoogleMeets, Zoom õpitu ulatuses. On tutvunud III kooliastme lõpuksjärgmiste programmidega ja robootika seadmetega: Ozobot, Bee-Bot, InO-Bot, MakeyMakey, Scratch Jr III kooliastmes kasutatakse vähemalt ühes ainetunnis nädalas digivahendeid.	
--	--