

MTÜ Õigeusu Hariduse Ühing Ülestõusmine



Narva Õigeusu Gümnaasium

PÕHIKOO LI VALIKÕPPEAINE

„INFORMAATIKA” AINEKAVA

Kinnitatud 28.08.2026
MTÜ Õigeusu Hariduse Ühing Ülestõusmine
juhatuse käskkirjaga nr 2025/2026-16

Narva 2026

Valikõppeaine „Informaatika“

1. Üldalused

1.1. Valdkonnapädevus

Informaatika õpetamise eesmärk põhikoolis on kujundada õpilaste digipädevust ning arvutiteaduslikku mõtteviisi, arendada oskust kasutada info- ja kommunikatsioonitehnoloogiat eesmärgipäraselt, loovalt, ohutult ja vastutustundlikult õppimisel, igapäevaelus ning edasisel õpi- ja tööteel.

Informaatika õpetamisega taotletakse, et õpilane:

1. kasutab digiseadmeid, digikeskkondi ja digivahendeid eesmärgipäraselt ning vastutustundlikult õppimiseks, suhtlemiseks ja koostööks;
2. loob, töötleb, salvestab, esitleb ja jagab digitaalset sisu, järgides autoriõiguse, isikuandmete kaitse ning akadeemilise aususe põhimõtteid;
3. otsib, hindab kriitiliselt ja kasutab erinevatest allikatest pärinevat digitaalset teavet, eristades usaldusväärset teavet ebausaldusväärsest;
4. lahendab probleeme algoritmiliselt, rakendab programmeerimise ja raalmõtlemise põhivõtteid ning kasutab neid erinevates õpi- ja elusituatsioonides;
5. kavandab, loob ja täiustab digilahendusi, rakendades loovat, analüütilist ja süsteemset mõtlemist ning disainmõtlemise põhimõtteid;
6. teeb koostööd digitaalsetes keskkondades, järgib võrgusuhtluse head tava ning käitub turvaliselt ja vastutustundlikult digikeskkonnas;
7. mõistab info- ja kommunikatsioonitehnoloogia mõju ühiskonnale, kultuurile, majandusele ja keskkonnale ning väärtustab tehnoloogia eetilist ja jätkusuutlikku kasutamist;
8. tunneb informaatika ja digitehnoloogiaga seotud edasiõppimise ja karjäärivõimalusi ning on valmis oma digipädevust ja tehnoloogiaalaseid teadmisi elukestvalt arendama.

1.2. Ainevaldkonna õppeainete arvestuslik maht

Informaatika õppe kogumaht põhikoolis on 105 õppetundi.

Õppeaine	I kooliaste			II kooliaste			III kooliaste		
	1. kl	2. kl	3. kl	4. kl	5. kl	6. kl	7.kl	8. kl	9. kl
Informaatika			1			1	1		

Õppetöö korraldatakse kooli õppekorralduse ja tunnijaotusplaani alusel. Informaatika õpetamisel lõimitakse vajaduse korral digipädevuse arendamist ka teiste õppeainetega.

1.3. Ainevaldkonna kirjeldus ja valdkonnasisene lõiming

Informaatika õpetamise eesmärk põhikoolis on kujundada õpilastes digipädevust, arvutiteaduslikku mõtteviisi ning oskust kasutada info- ja kommunikatsioonitehnoloogiat teadlikult, loovalt, turvaliselt ja

vastutustundlikult. Informaatika õppimine toetab õpilaste valmisolekut õppida, töötada ja tegutseda kiiresti arenevas digitaalses ühiskonnas.

Informaatika õpetamisel omandavad õpilased teadmisi digiseadmete, digikeskkondade ja digivahendite eesmärgipärasest kasutamisest, info otsimisest ja hindamisest, digitaalse sisu loomisest, programmeerimise ning algoritmilise mõtlemise alustest, küberturvalisusest, autoriõigusest ja digieetikast.

Õppetöö on praktilise suunitlusega ning põhineb probleemide lahendamisel, uurimuslikul ja looval tegevusel ning koostööl. Õpilased kavandavad ja loovad digitaalseid lahendusi, analüüsivad nende toimimist ning õpivad hindama nende mõju inimesele, ühiskonnale ja keskkonnale.

Informaatika õppimisel arendatakse süsteemset, loovat ja kriitilist mõtlemist, koostööoskust ning oskust kasutada digitehnoloogiat erinevates õppe- ja elusituatsioonides. Õpilased õpivad kavandama algoritme, looma lihtsamaid programme, töötleva andmeid ning kasutama sobivaid digivahendeid erinevate ülesannete lahendamiseks.

Informaatika on tihedalt seotud kõikide õppeainetega ning toetab nende õppimist digivahendite eesmärgipärase kasutamise kaudu. Õppe käigus lõimitakse informaatikat eelkõige matemaatika, loodusainete, tehnoloogia, kunstiainete, ühiskonnaõpetuse, emakeele ja võõrkeeltega. Digitaalse sisu loomine, info kriitiline hindamine, andmete töötlemine ning digikeskkondades koostöö tegemine toetavad kõikides ainevaldkondades taotletavate õpitulemuste saavutamist.

Informaatika õpetamisel pööratakse tähelepanu digiohutusele, isikuandmete kaitsesele, autoriõiguse järgimisele, tehisintellekti teadlikule ja vastutustundlikule kasutamisele ning digikeskkonnas eetilisele käitumisele.

Õppetöö korraldamisel kasutatakse nüüdisaegseid digivahendeid, e-õppekeskkondi ja praktilisi ülesandeid, mis toetavad õpilaste digipädevuse, iseseisva õppimise ning elukestva õppe oskuste kujunemist. Õpilasi suunatakse kasutama digitehnoloogiat eesmärgipäraselt, loovalt ja vastutustundlikult nii õppetöös kui ka igapäevaelus.

1.4. Informaatika kaudu kujundatavate üldpädevuste arengu toetamise, läbivate teemade käsitlemise ning valdkonnaülese lõimingu rakendamise viisid

1.4.1. Informaatika kaudu kujundatavate üldpädevuste arengu toetamine

Informaatika õpetamise kaudu kujundatakse õpilastes kõiki põhikooli riiklikus õppekavas kirjeldatud üldpädevusi.

Kultuuri- ja väärtuspädevus. Õpilased väärtustavad digikultuuri, järgivad autoriõiguse ja akadeemilise aususe põhimõtteid, kasutavad digitehnoloogiat eetiliselt ning mõistavad kultuurilise mitmekesisuse väärtust digikeskkonnas.



Sotsiaalne ja kodanikupädevus. Õpilased õpivad tegema koostööd digikeskkondades, suhtlema viisakalt ja vastutustundlikult ning järgima turvalise ja eetilise veebikäitumise põhimõtteid. Kujuneb teadlikkus digitaalse kodaniku õigustest ja kohustustest.

Enesemääratluspädevus. Õpilased õpivad hindama oma digioskusi, seadma õpieesmärke, kasutama digivahendeid iseseisvaks õppimiseks ning arendama oma digipädevust.

Õpipädevus. Õpilased otsivad, hindavad ja kasutavad kriitiliselt digitaalset teavet, rakendavad sobivaid digivahendeid õppimiseks, kavandavad ja analüüsivad oma tegevust ning kasutavad erinevaid õpistrateegiaid.

Suhtluspädevus. Informaatika õpetamisel arendatakse oskust esitada teavet selgelt ja arusaadavalt, kasutada digitaalseid suhtlusvahendeid, koostada erinevaid digitaalseid tekste ning esitleda oma töid.

Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus. Õpilased arendavad algoritmilist ja loogilist mõtlemist, lahendavad probleeme, koostavad algoritme ning kasutavad programmeerimise ja andmetöötluse põhivõtteid.

Ettevõtlikkuspädevus. Õpilased kavandavad ja viivad ellu digitaalseid projekte, töötavad meeskonnas, otsivad loovaid lahendusi ning kasutavad digitehnoloogiat probleemide lahendamisel.

Digipädevus. Informaatika õpetamisel kujundatakse digipädevust terviklikult. Õpilased kasutavad digivahendeid eesmärgipäraselt, loovad digitaalset sisu, järgivad digiohutuse, isikuandmete kaitse ja autoriõiguse nõudeid ning kasutavad tehisintellekti ja teisi digilahendusi teadlikult ja vastutustundlikult.

1.4.2. Läbivate teemade käsitlemine informaatikas

Informaatika õppimine toetab kõigi põhikooli riiklikus õppekavas sätestatud läbivate teemade käsitlemist.

Elukestev õpe ja karjääri kujundamine. Kujundatakse iseseisva õppimise oskust ning tutvustatakse info- ja kommunikatsioonitehnoloogia valdkonna edasiõppimis- ja karjäärivõimalusi.

Keskkond ja jätkusuutlik areng. Õpilased mõistavad digitehnoloogia mõju keskkonnale ning väärtustavad säästlikku ja vastutustundlikku digivahendite kasutamist.

Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus. Arendatakse projektitöö-, koostöö- ja algatusoskust ning toetatakse digilahenduste loomist ühiskondlike probleemide lahendamiseks.

Kultuuriline identiteet. Tutvutakse erinevate riikide digikultuuriga ning väärtustatakse kultuurilist mitmekesisust digikeskkonnas.

Teabekeskkond ja meediakasutus. Õpilased õpivad otsima, analüüsima ja kriitiliselt hindama digitaalset teavet ning kasutama usaldusväärseid infoallikaid.

Tehnoloogia ja innovatsioon. Informaatika õpetamisel kasutatakse nüüdisaegseid digivahendeid ning kujundatakse valmisolekut kasutada uusi tehnoloogiaid, sealhulgas tehisintellekti võimalusi teadlikult ja vastutustundlikult.

Tervis ja ohutus. Õpilased järgivad digiohutuse põhimõtteid, väärtustavad turvalist käitumist veebikeskkonnas ning teadvustavad digivahendite kasutamise mõju tervisele.

Väärtused ja kõlblus. Kujundatakse vastutustundlikku ja eetilist käitumist digikeskkonnas, austatakse teiste õigusi ning järgitakse autoriõiguse ja akadeemilise aususe põhimõtteid.

1.4.3. Informaatika valdkonnaülese lõimingu rakendamise viisid

Informaatika on tihedalt seotud kõigi õppeainetega ning toetab digipädevuse kujunemist kogu õppeprotsessi vältel.

Keel ja kirjandus ning võõrkeeled. Arendatakse info otsimise, tekstide loomise, esitluste koostamise ning digitaalse suhtluse oskust.

Matemaatika. Kujundatakse algoritmilist ja loogilist mõtlemist, andmete töötlemise ja analüüsimise oskust ning programmeerimise aluseid.

Loodusained. Kasutatakse digivahendeid uurimistööde kavandamisel, andmete kogumisel, analüüsimisel ja visualiseerimisel.

Sotsiaalsained. Arendatakse kriitilist mõtlemist, meediapädevust, digikodaniku oskusi ning teadlikku käitumist infoühiskonnas.

Kunstiained. Luuakse digitaalset sisu, töödeldakse pilte, heli ja videot ning kasutatakse digivahendeid loovtööde koostamisel.

Tehnoloogia. Rakendatakse programmeerimist, robotikat ja teisi digilahendusi tehnoloogiliste probleemide lahendamisel ning praktiliste projektide elluviimisel.

Kehaline kasvatus. Kasutatakse digivahendeid liikumise, tervisekäitumise ja sportliku tegevuse kavandamiseks ning analüüsimiseks.

1.5. Õppe kavandamine ja korraldamine

Õpet kavandades ja korraldades lähtutakse õppekava alusväärtustest, üldpädevustest, õppeaine eesmärkidest, kooliastmete õppe ja kasvatuses rõhuasetustest, oodatavatest õpitulemustest ning kooli õppekavas sätestatud õppesisust. Õppetöö toetab lõimingu teiste õppeainete ja läbivate teemadega ning digipädevuse kujunemist.

Õppetöö kavandamisel ja korraldamisel:

1. arvestatakse õpilaste vanust, eelteadmisi, võimeid ja huvisid ning kasutatakse diferentseeritud õppeülesandeid, mille sisu ja raskusaste toetavad individualiseeritud õpet ning suurendavad õpimotivatsiooni;

2. jälgitakse, et õpilase õppekoormus, sealhulgas koduste õppeülesannete maht, oleks eakohane ja mõõdukas;
3. võimaldatakse õppida nii iseseisvalt kui ka paaris- ja rühmatöö vormis, et toetada aktiivsete, iseseisvate ning koostööoskusega õppijate kujunemist;
4. kasutatakse nüüdisaegseid õppematerjale, programmeerimiskeskondi, digivahendeid ning veebipõhiseid õppekeskkondi;
5. laiendatakse õpikeskkonda, kasutades lisaks klassiruumile arvutiklassi, veebipõhiseid personaalseid õpikeskkondi, pilveteenuseid, muuseume, ettevõtteid, näitusi ning teisi õppetööd toetavaid õpikeskkondi;
6. kujundatakse õpilastes turvalise, eetilise ja vastutustundliku digikäitumise harjumusi ning õpetatakse järgima head veebikäitumise tava, sealhulgas virtuaalsetes võrgustikes ning ametlikes infosüsteemides (eKool, e-õppekeskkonnad, kooli ja kohaliku omavalitsuse veebilehed);
7. kasutatakse probleem-, projekti- ja uurimuslikku õpet ning praktilisi ülesandeid, mille kaudu õpilased rakendavad informaatikaalaseid teadmisi ja oskusi erinevates õpi- ja elusituatsioonides.

I, II ja III kooliastmes õpetatakse informaatikat iseseisva õppeainena mahus 35 õppetundi kooliastme jooksul.

Õppetöö kavandamisel valib kool riiklikus õppekavas sätestatud õppeteemade hulgast sobiva kombinatsiooni, tagades kõigi kavandatud õpitulemuste saavutamise.

Informaatika õppesisu lõimitakse võimaluse korral teiste õppeainetega, et toetada õpilaste digipädevuse arengut ning teadmiste ja oskuste rakendamist erinevates ainevaldkondades. Aineõpetajate ja informaatikaõpetaja koostöö aitab kujundada terviklikku õpikäsitust ning saavutada õppekavas sätestatud õpitulemused.

1.6. Hindamine

Hindamine on õppeprotsessi lahutamatu osa, mille eesmärk on toetada õpilase õppimist, arengut ning digipädevuse kujunemist. Hindamise kaudu saadakse ülevaade õpitulemuste saavutamisest, õpilase individuaalsest arengust ning antakse tagasisidet edasiseks õppimiseks.

Hindamise aluseks on informaatika ainekavas kirjeldatud õpitulemused. Hindamisel arvestatakse õpilase teadmisi, oskusi, praktilisi tegevusi ning nende rakendamist erinevates õpi- ja elusituatsioonides. Lisaks ainealaste teadmiste ja oskuste hindamisele toetatakse üldpädevuste ning digipädevuse arengut.

Õpilast hinnatakse nii õppimise käigus kujundavalt kui ka kokkuvõtvalt kursuse või õppeperioodi lõpus. Kujundava hindamise kaudu antakse õpilasele regulaarset tagasisidet tema edenemise, tugevuste ning arenguvajaduste kohta. Kokkuvõttev hindamine põhineb õpitulemuste saavutatuse hindamisel.

Informaatika õppimisel võivad õppeülesanded olla individuaalsed või rühmatööna sooritatud. Hindamisel arvestatakse nii õpitulemuste saavutamist kui ka õpilase panust ühisesse tegevusse.

Informaatika õpetamisel hinnatakse eelkõige:

1. õppekavas sätestatud õpitulemuste saavutamist ning digipädevuse kujunemist;
2. probleemide lahendamise, algoritmilise mõtlemise ja programmeerimisoskuse rakendamist;
3. digitaalse sisu loomise, töötlemise ja esitamise oskust;
4. digivahendite eesmärgipärast, loovat, turvalist ja vastutustundlikku kasutamist;
5. praktiliste tööde, projektide ja digitaalsete lahenduste kvaliteeti, funktsionaalsust ning korrektsust;
6. koostööoskust, enesehindamise oskust ning oma tegevuse analüüsimist ja põhjendamist;
7. õpilase arengut ja õpiprotsessis osalemist kogu õppeperioodi jooksul.

Hindamiskriteeriumid ja hindamise täpsem korraldus on sätestatud kooli hindamisjuhendis.

1.7. Õppekeskkond

Kool tagab informaatika õpetamiseks nüüdisaegse, turvalise ja õppimist toetava õppekeskkonna, mis võimaldab õpilastel arendada digipädevust, algoritmilist mõtlemist ning praktilisi info- ja kommunikatsioonitehnoloogia kasutamise oskusi.

Õppetöö toimub klassiruumis, arvutiklassis ning vajaduse korral veebipõhistes õpikeskkondades. Õpilastele võimaldatakse kasutada nüüdisaegseid digivahendeid, programmeerimiskeskondi ning e-õppekeskkondi, mis toetavad individuaalset ja koostöist õppimist.

Kool tagab õppetöö läbiviimiseks:

1. internetiühendusega arvutite või teiste digiseadmetega varustatud õpperuumi, projektori, kõlarite ja kõrvaklappide kasutamise võimaluse;
2. vajaduse korral õpilaste isiklike sülearvutite või nutiseadmete kasutamise õppetöös;
3. rühmatööd, projektõpet ja probleemõpet toetavad töövahendid ning õppematerjalid;
4. digitaalse sisu loomiseks, töötlemiseks ja esitamiseks vajalikud tarkvaralahendused ning multimeedia salvestus- ja tötlusvahendid;
5. printeri ning teiste õppetööd toetavate seadmete kasutamise võimaluse;
6. turvalise juurdepääsu kooli digikeskkondadele, e-õppekeskkondadele ja pilveteenustele, järgides isikuandmete kaitse ning küberturvalisuse nõudeid.

Õppetöös kasutatakse võimaluse korral mitmekesiseid õpikeskkondi, sealhulgas ettevõtteid, muuseume, teadus- ja tehnoloogiakeskusi ning teisi õppekäike toetavaid keskkondi. Õppekeskkond võimaldab õpilastel teha koostööd, lahendada praktilisi ülesandeid ning rakendada informaatikaalaseid teadmisi ja oskusi elulistes olukordades.

2. Õpitulemused ning nende saavutamist toetav õppesisu, sealhulgas praktiliste tööde loetelu

3. klass

Õpitulemused

Õpilane:

1. kirjeldab, kuidas toimib internet, mis on arvuti riistvara ja tarkvara, ning toob näiteid digitehnoloogia turvalisest ja eesmärgipärasest kasutamisest;
2. leiab internetist sobiva teksti, pildi, video või muu digitaalse materjali ning viitab selle allikale;
3. loob, vormistab, salvestab, taasesitab ja jagab individuaalselt ning koostöös digitaalset sisu (tekst, pilt, esitus, video, animatsioon), järgides hea tava, autoriõiguse ja digiohutuse nõudeid;
4. kirjeldab digivahendite kasutamisega seotud peamisi ohte ning rakendab digiohutuse põhimõtteid;
5. lahendab eakohaseid programmeerimisülesandeid mängulistes programmeerimiskeskondades ja/või haridusrobotitega;
6. kasutab veebikeskkondi ja e-teenuseid turvaliselt ning pöördub vajaduse korral abi saamiseks õpetaja, lapsevanema või muu abi pakkuva asutuse poole.

Õppesisu

Digiseade töövahendina

Arvuti ja nutiseade töövahendina. Riistvara ja tarkvara. Kooli infosüsteemid ja e-õppekeskkonnad. Teksti sisestamine, vormindamine ja salvestamine. Failide haldamine. Info otsimine internetist, selle kasutamine ja allikale viitamine. Andmete sisestamine tabelisse ning lihtsa diagrammi koostamine. Esitluse koostamine.

Digitaalne ohutus

Turvaline internetikasutus. Privaatsus ja isikuandmete kaitse. Salasõna turvalisus. Avalik ja privaatne suhtlemine. Küberkiusamise ennetamine. Viirusetõrje ja pahavara. Digivahendite kasutamise mõju tervisele. Abi küsimise võimalused digikeskkonnas.

Kood

Algoritmi mõiste. Programm ja programmeerimine. Lihtsamad algoritmid. Muutujad, sisend ja väljund. Valik ja kordus. Programmeerimisülesannete lahendamine mängulistes programmeerimiskeskondades või haridusrobotitega.

Digikunst

Digitaalse pildi, heli ja video loomine ning töötlemine. Joonistamine digivahenditega. Foto ja video salvestamine ning töötlemine. Lihtsate animatsioonide loomine. Pildi, heli ja video kombineerimine. Digitaalse sisu loomisel autoriõiguse ja eetilise käitumise järgimine.



Praktilised tööd:

- teksti, plakati või esitluse koostamine ja vormindamine;
- info otsimine internetist ning allikale viitamine;
- failide salvestamine, jagamine ja korrastamine;
- digijoonistuse või lihtsa animatsiooni loomine;
- foto või video tegemine ja lihtsam töötlemine;
- lihtsa algoritmi koostamine ja programmeerimisülesande lahendamine;
- programmeerimisülesannete lahendamine mängulises programmeerimiskeskkonnas või haridusrobotiga;
- tabeli ja lihtsa diagrammi koostamine;
- turvalise internetikasutuse ja digiohutuse teemaliste ülesannete lahendamine;
- ühise digitaalse loovtöö koostamine paaris- või rühmatööna.

6. klass

Õpitulemused

Õpilane:

1. vormistab ja salvestab digitehnoloogia abil erinevaid tekste, esitlusi ja digimeedia loovtöid ning jagab neid, järgides autoriõiguse ja digiohutuse nõudeid;
2. teeb etteantud andmete põhjal lihtsamat tabelitöötlust, kasutades õpitud valemeid ning esitab tulemusi sobivate diagrammide abil;
3. mõistab programmeerimise põhimõisteid ning rakendab algoritme ja programmi loomise etappe haridusliku programmeerimiskeele või -keskkonna ning vajaduse korral haridusrobotite abil;
4. haldab oma digitaalset identiteeti, järgib digiohutuse põhimõtteid ning teab peamisi küberohte ja nende ennetamise võimalusi;
5. kirjeldab digivahendite kasutamise mõju tervisele ning rakendab ergonoomilise ja ohutu arvutikasutuse põhimõtteid.

Õppesisu

Digihügieen

Digitaalne identiteet. Turvaline internetikasutus. Privaatsus ja isikuandmete kaitse. Salasõnade turvalisus. Küberkiusamine, pahavara ja viirusetõrje. Netikett. Digivahendite mõju tervisele ning ergonoomiline töö arvutiga. Probleemide lahendamine digiseadmete kasutamisel.

Programmeerimine



Programmi ja algoritmi mõiste. Programmeerimiskeskond. Muutujad, avaldised, sisendid ja väljundid. Tingimuslaused ja kordused. Alamprogrammid. Programmi koostamine, testimine ja vigade parandamine. Programmeerimisülesannete lahendamine ning haridusrobotite kasutamine.

Digimeedia

Digifoto ja video loomine ning töötlemine. Raster- ja vektorgraafika. Heli salvestamine ja töötlemine. Lihtsam videomontaaž. Digitaalse sisu loomine ja töötlemine. Autoriõigus ning viitamine.

Digiseade töövahendina

Tekstitötlus. Referaadi vormistamine. Failide haldamine. Andmete kogumine, töötlemine ja esitamine tabelite ning diagrammidena. Esitluste koostamine. Info otsimine ja allikakriitiline hindamine.

Praktilised tööd

- referaadi või muu teksti koostamine ja vormindamine;
- andmete sisestamine tabelisse ning diagrammi koostamine;
- failide haldamine ja jagamine pilveteenuses;
- programmeerimisülesannete lahendamine programmeerimiskeskonnas või haridusrobotiga;
- lihtsa programmi koostamine, testimine ja vigade parandamine;
- digifoto või video loomine ja töötlemine;
- esitluse koostamine ja esitamine;
- info otsimine ning allikate usaldusväärsuse hindamine;
- digiohutuse ja küberturvalisuse teemaliste praktiliste ülesannete lahendamine;
- paaris- või rühmatööna digimeedia või programmeerimisprojekti koostamine.

7. klass

Õpitulemused

Õpilane:

1. kasutab eesmärgipäraselt kooli, raamatukogu, kohaliku omavalitsuse ja riigi e-teenuseid ning ühismeedia teenuseid, järgides digiohutuse nõudeid;
2. kujundab personaalse õpikeskkonna, kasutades tasuta veebiplatvorme ja rakendusi, ning kirjeldab uute tehnoloogiate (nt asjade internet, 3D, liit- ja virtuaalreaalsus) toimimist ja olulisust ühiskonnas;
3. panustab meeskonnaliikmena digitaalse loovtöö tegemisse (nt robotika, asjade interneti, veebisaidi, animatsiooni või muu digilahenduse loomisel), täites programmeerija, disaineri, stsenaaristi, kunstniku või muu meeskonnaliikme rolli;



4. kirjeldab digitehnoloogia mõju keskkonnale ning inimese füüsilisele ja vaimsele tervisele, haldab ja kaitseb oma digitaalset identiteeti, väldib kübermaailmas valitsevaid riske ning reageerib ohtude realiseerumisel asjakohaselt.

Õppesisu

Infoühiskonna tehnoloogiad

Eesti e-riik ja e-teenused. Kooli, kohaliku omavalitsuse ja riigi infosüsteemid. Veebipõhised koostöökeskkonnad ja personaalse õpikeskkonna loomine. Digitaalne identiteet ja selle kaitsmine. Küberturvalisus, digiohutus ja digieetika. Tehisintellekt, asjade internet, 3D-, liit- ja virtuaalreaalsus. Digitehnoloogia mõju inimesele, ühiskonnale ja keskkonnale. IKT-valdkonna edasiõppimis- ja karjäärivõimalused.

Digiloovtöö

Digiloovtöö kavandamine. Meeskonnatöö ja tööjaotus. Digilahenduse loomine (veebileht, animatsioon, robootika, programmeerimisprojekt või muu digitaalne lahendus). Projekti dokumenteerimine. Digiloovtöö esitlemine ja refleksioon.

Praktilised tööd

- riigi ja kohaliku omavalitsuse e-teenuste kasutamine;
- personaalse õpikeskkonna loomine ja haldamine;
- digitaalse identiteedi ja privaatsusseadete korrastamine;
- digiohutuse ja küberturvalisuse praktiliste ülesannete lahendamine;
- tehisintellekti ning teiste nüüdisaegsete digitehnoloogiate kasutamise analüüsimine;
- digiloovtöö kavandamine ja projektiplaani koostamine;
- digitaalse projekti loomine rühmatööna;
- projekti esitlemine ja tulemuste analüüsimine.