

Informaatika I klass, 35 tundi

Õpitulemused	Õppesisu ja praktilised tööd
<p>Õpilane</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) tunneb visuaalselt arvutikomplekti riistvara; 2) teab olulisemaid ohutustehnika ja tervisekaitse nõudeid arvutiga töötamisel; 3) oskab avada ja sulgeda arvutit; 4) oskab oma kasutajatunnuse ja parooliga siseneda kooli arvutisse; 5) oskab kasutada erinevaid rakendusi tahvelarvutis; 6) teab arvutiklassi kasutamise reegleid. 	<p>Teema: Arvuti käsitsemise põhioskused</p> <p>Tutvumine hiire ja klaviatuuriga. Kehahoiu jälgimine ja korrigeerimine arvuti kasutamisel lähtudes tervist säästvatest põhimõtetest. Sisenemine kooli sülearvutisse ja arvuti sulgemine. Programmide avamine ja sulgemine töölaualt. Akna erinevad vaated, töö akendega. Rakenduste kasutamine tahvelarvutis, seejuures rakenduste turvaline avamine ja sulgemine.</p>
<p>Õpilane</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) oskab kasutada brauserit ja sisestada internetiaadressi reale aadressi; 2) oskab sisestada otsingusõna ja lugeda vastuseid; 3) oskab sisestada vastuseid projekti kodulehel. 	<p>Teema: Internet infoallikana</p> <p>Tutvumine internetiga, märksõna kasutamine info otsimisel. Otsingusõna sisestamine ja vastuse lugemine. Osalemine projektis „Tere, Kevad!“, viktoriini küsimustele vastuste otsimine ning sisestamine projekti kodulehele.</p>
<p>Õpilane</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) oskab muuta kirjastiili ja -suurust; 2) koostab ja kujundab kutse; 3) oskab salvestada ja avada oma tööd. 	<p>Teema: Tekstitöötlus</p> <p>Tutvumine tekstitöötlusprogrammiga <i>Microsoft Word</i>. Teksti sisestamine ja vormindamine. Kutse koostamine ja kujundamine. Faili avamine ning salvestamine dokumendi kausta.</p>
<p>Õpilane</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) oskab kasutada lihtsamaid mängulisi programmeerimise keskkondi. 	<p>Teema: Kood</p> <p>Programmeerimine lihtsamates mängulistes keskkondades.</p>
<p>Õpilane</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) oskab kasutada mõne lihtsama joonistamisprogrammi võimalusi nt <i>Tux Paint</i>; 2) oskab kasutada lihtsamaid õppemänge; 3) oskab oma kasutajatunnuse ja parooliga siseneda 	<p>Teema: Õppemängud</p> <p>Joonistamine mõnes lihtsamas joonistamise programmis nt <i>Tux Paint</i>. Lihtsamate õpiotstarbeliste arvutimängudega tutvumine. Õppeaineid toetavate virtuaalsete õpiülesannete ja</p>

Miksikese õpikeskkonda; 4) osaleb pranglimise võistlusel.	mängukeskkondades õppemängude mängimine. Miksikeses pranglimise võistlusväljakul osalemine.
--	--

Koostaja: Marianne Lõoke