

Informaatika II klass, 35 tundi

Õpitulemused	Õppesisu ja praktilised tööd
<p>Õpilane</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) teab olulisemaid ohutustehnika ja tervisekaitse nõudeid arvutiga töötamisel; 2) oskab avada ja sulgeda arvutit; 3) oskab oma kasutajatunnuse ja parooliga siseneda kooli arvutisse; 4) oskab kasutada erinevaid rakendusi tahvelarvutis; 5) teab arvutiklassi kasutamise reegleid. 	<p>Teema: Arvuti käsitsemise põhioskused. Kehahoiu jälgimine ja korrigeerimine arvuti kasutamisel lähtudes tervist säästvatest põhimõtetest. Digivahenditest tulenevad terviseriskid. Tervisekaitse reeglid ja harjutused. Tehnika üle- ja väärkasutus. Sisenemine kooli sülearvutisse ja arvuti sulgemine. Programmide avamine ja sulgemine töölaual. Rakenduste kasutamine tahvelarvutis, seejuures rakenduste turvaline avamine ja sulgemine.</p>
<p>Õpilane</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) oskab sisse logida postkasti; 2) tutvub ning püüab järgida viisakusnõuetele vastava e-kirja saatmist; 3) loob eKooli kasutaja; 4) oskab otsida informatsiooni internetist; 5) proovib hinnata informatsiooni tõepärasust; 6) oskab sisestada vastuseid projekti kodulehel; 7) osaleb pranglimise võistlusel. 	<p>Teema: Internet infoallika ja töövahendina Kooli e-postkasti kasutamine. eKooli kasutajakonto loomine. Internetist informatsiooni otsimine loodusõpetuse referaadi jaoks. Osalemine projektis „Tere, Kevad!“, viktoriini küsimustele vastuste otsimine ning sisestamine projekti kodulehele. Miksikeses pranglimise võistlusväljakul osalemine.</p>
<p>Õpilane</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) oskab muuta kirjastiili, -suurust ja reavahet; 2) oskab lisada tekstifailile pilti, tabelit; 3) oskab salvestada ja taas avada oma tööd. 	<p>Teema: Tekstitöötlus <i>Office 365</i> tekstitöötluse rakenduse kasutamine. Teksti sisestamine ja vormindamine, pildi lisamine. Referaadi koostamine loodusõpetuses.</p>
<p>Õpilane</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) tutvub autoriõiguste põhimõtetega; 2) oskab alla laadida ja salvestada pilte, muusikafaili ning arvestab seejuures autoriõigustega; 3) kasutab animatsiooni loomiseks programmi <i>MovieMaker</i>. 	<p>Teema: Digikunst Autoriõigused. Muusika- või pildifaili allalaadimisel arvestatakse autoriõigustega. Lihtsa animatsiooni loomine fotodest, sobiva helifaili lisamine kasutades programmi <i>MovieMaker</i>.</p>

Õpilane

- 1) oskab kasutada mängulisi programmeerimise keskkondi;
- 2) selgitab etteantud lihtsa programmi/rakenduse sisu ning ennustab selle töö tulemit;
- 3) kavandab ja loob juhiseid järgides lihtsamaid rakendusi, kasutades digitaalseid või füüsilisi vahendeid (nt lastele mõeldud hariduslikud programmeerimiskeskonnad või robotikakomplektid).

Teema: Kood

Programm. Mänguline arenduskeskkond. Algoritmide mõistmine ja rakendamine. Etteantud tegevusjuhise (kirjeldus, tegevusskeem) realiseerimine mängulises arenduskeskkonnas.

Objektid. Objektide omadused ja meetodid. Muutujad, väärtused. Muutuja kasutamine. Sisendid ja väljundid. Klaviatuur, hiir, ekraan, andurid, täiturid.

Koostaja: Marianne Lõoke