

Aine: ARVUTIÕPETUS

I. Õppe- ja kasvatus eesmärgid

Arvutiõpetusega taotletakse, et õpilane:

- 1) mõistab infotehnoloogia kasutamisega seostuvaid sotsiaalseid ja eetilisi aspekte;
- 2) omandab infotehnoloogiavahendite iseseisva kasutamise oskused;
- 3) oskab töötada meeskonnas;
- 4) omandab vajalikke oskusi ja teadmisi õpiteeks ja karjäärivalikuks.

II. Õppeaine kirjeldus

Aine põhirõhk on tehnoloogia praktilisel kasutusel, eesmärgina 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.

III. Temaatiline planeerimine

Klass: 9. klass lisaõppel, kokku 35 tundi

Õppesisu	Õpitulemused	Lõiming läbivate teemade kaudu	Ainetevahelised seosed
Peatükk: UNIVERSAALSED PÕHITÕED			

Ohutusetehnika nõuded ja reeglid arvutiklassis. Arvuti riist-ja tarkvara. Arvuti sisend-ja väljundseadmed, mälud, kettad. Lisavahendid. Arvutite baas-ja rakendustarkvara. Windows-keskkond. Aknaoperatsioonid, menüüsüsteemi kasutamine.	Õpilane: 1) õpilane oskab kasutada arvuti sisend (hiir, klaviatuur) -ja väljundseadmeid (printer, monitor); 2) oskab kasutada püsimäluseadmeid; 3) kasutab ja korrastab arvuti töölauda; 4) tunneb peamisi failitüüpe (txt, doc, rtf, html, jpg, gif); 5) käib nii IKT riist-ja tarkvaraga ringi vastutustundlikult ja säästvalt.	Tehnoloogia ja innovatsioon: IKT vahendite kasutamine; informatsiooni otsing ja leitud andmete töötlemine. Elukestev õpe ja karjääri kujundamine: KT-valdkond tööturul, karjäärivalik.	Inimeseõpetus: analüüsida ühiskonnas toimuvaid protsesse ning ennustada sotsiaalseid suundumusi.
Peatükk: TEKSTITÖÖTLUS			
Dokumendi koostamise ja kujundamise põhimõtted. Töö tekstiga: ümbertõstmine, kustutamine, kopeerimine. Teksti sisestamine, redigeerimine, vormindamine, kujundamine, salvestamine. Tabelite, sisukorra, päise ja jaluse vormistamine. Leheküljenumbrid. Objektide lisamine.	Õpilane: 1) kujundab korrektselt tekstidokumendi; 2) oskab lisada tekstidokumenti leheküljenumbrid ja pildi; 3) oskab salvestada, kustutada ja kopeerida	Kodanikualgatus ja ettevõtlikkus: e-teenused, kodanikuportaal, isikutunnistus, isikuandmete kaitse, autoriõigus. Väärtused ja kõlblus: autoriõigus, litsentsid, plagiaat.	Kirjandus: tekstide lugemine, ümbertöötamine.

	dokumendifaile ja/või nende osi.		
Peatükk: TABELTÖÖTLUS			
Tabelitöötlussüsteemi mõiste, võimalused, kasutuse valdkonnad. Töö tabeliga. Andmete lugemine, muutmine, sorteerimine. Uue tabeli loomine ja kujundamine. Arvutused tabelis, automaatvalemid. Diagrammi loomine. Tabeli salvestamine, trükkimine.	Õpilane: 1) koostab kogutud või ette antud andmestiku põhjal tabeli; 2) oskab kasutada programmi automaatvalemeid; 3) koostab andmestiku põhjal vastavalt vajadusele kas tulp-, sektor- või joondiagrammi.	Väärtused ja kõlblus: aja planeerimise ja ajaliste kokkulepete vajalikkus.	Matemaatika: diagrammid, andmete kogumine ja järjestamine.
Peatükk: INTERNETI KASUTAMINE			
Info otsimine Internetist. Autoriõigus ja Netikett. Internetikuritegevus ja ohutus. Elektroonkiri. Failide saatmine ja vastuvõtmine. Suhtlusvõrgustikud: foorumid ja meililistid. Arvutiviirused.	Õpilane: 1) leiab Internetist otsingumootori või kataloogi abil vajaliku info; 2) tunneb netiketti ja järgib seda võrgusuhtluses; 3) saadab ja võtab vastu teateid e-posti teel; 4) oskab põhjendada IKT kasutamise eeliseid ja	Tervis ja ohutus: privaatsusseaded, infovool, küberkiusamine, digikäitumise, sõltuvus, ergonoomika, tervisekaitse. Väärtused ja kõlblus: internet töökeskkonnana, virtuaalne identiteet, internetikäitumine, tehisintellekt.	Inimeseõpetus: privaatsusseaded, netikett, küberkiusamine, digikäitumise, sõltuvus.

	võimalikke ohte.		
Peatükk: ESITLUSVAHENDID			
Esitluse koostamise ja kujundamise põhimõtted. Slaidiprogrammi loomine. Automaatkujunduse võimalused. Eriefektid.	Õpilane: 1) kujundab esitlustarkvara abil atraktiivse ja sisuka presentatsiooni; 2) suudab seda ise esitada.	Elukestev õpe ja karjääri planeerimine: õppimise vajaduse tajumine ning iseseisva õppimise oskuse arendamine.	Loodusõpetus: Power Pointi kasutamine esitlusel. Kunst: esitluse disain.
Peatükk: PROGRAMMEERIMISE ALUSED			
Arvutimängu loomine Pencil Code abil. http://pencilcode.net/ Nuppu programmerimine. Funktsioonid. Muusika lisamine.	Õpilane: 1) oskab luua funktsioon ja nupud, mis abil kilpkoon võib liikuda; 2) oskab lisada muusika efektid tegevusel või klahvi vajutamisel; 3) kujundab mõtte koodi abil.	Tehnoloogia ja innovatsioon: e-töövahendid, multimeedia, veebidisain, disainiprotsess, tehisintellekt.	Matemaatika: algoritmide mõistmine, matemaatika abil saab modelleerida ja analüüsida erinevaid arvutisüsteeme ja probleeme.