

## **SUURE-JAANI LASTEAED SIPSIK**

### **DIGIHARIDUSE AINEKAVA ÕPPEKAVA OSANA**

#### **Digihariduse mõiste**

Digihariduse all mõistame laste tehnoloogilise kirjaoskuse ja digipädevuse tõstmist. Digipädevuste loimimisega õppetöösse soovitakse õppija kujundada uuendusaltiks ja nüüdisaegseid tehnoloogiaid eesmärgipäraselt kasutada oskavaks inimeseks, kes tuleb toime kiiresti muutuvast tehnoloogiarikkas elu-, õpi- ja töökeskkonnas. Elukestva Õppe Strateegia 2020 üks eesmärke on, et õppimisel ja õpetamisel rakendatakse kaasaegset digitehnoloogiat otstarbekamalt ja tulemuslikumalt, paranenud on kogu elanikkonna digioskused ning tagatud on ligipääs uue põlvkonna digitaristule.

#### **Digitaristu Suure-Jaani lasteaia Sipsik**

2019/2020 õa-st saab õppetöös kasutada järgmist riistvara laste tehnoloogilise kirjaoskuse arendamiseks:

- **Ozobot** - 1 stardikomplekt igas rühmas (3 stardikomplekti), 3 kaksikomplekti metoodilises kabinetis
- **Matatalab** – 1 komplekt igas rühmas (3 komplekti), 3 komplekti metoodilises kabinetis
- **Tahvelarvutid** – 4 tk .metoodilises kabinetis
- **Jutupliiatsid** – kolm komplekti metoodilises kabinetis
- **Helisalvestus lõksud** – kaks komplekti metoodilises kabinetis
- **Goding express** – üks komplekt metoodilises kabinetis
- **Easi – Scope mikroskoop** – 2 tk metoodilises kabinetis
- **6 Bee-Bot põrandarobotit** - erinevad põrandamatid metoodilises kabinetis
- **Projektor** – ühiseks kasutamiseks, võimalik kasutada ka rühmas
- **Arvutid + kõlarid** rühmades
- **CD mängija** igas rühmas
- **2 digifotoaparaat**

**Digitaalne õppevara** on digitaalsel kujul kui ka osaliselt paber kandjal (nt veebis, andmebaasides või digitaalsel andmekandjal) .

**Digihariduse õpetamisega soovime:**

- Tõsta laste huvi, oskusi ning kaasatust inseneriteaduste valdkonnas, eesmärgiga toetada probleemi lahendamisoskust ja eelteadmisi programmeerimisest, laste algoritmilist mõtlemist.
- Toetada õppetöös erinevate meetodikate kasutamiseks ja õppetegevuste elluviimiseks digiseadmete õppe-eesmärkidest lähtuvat kasutamist (robotikavahendid, BeeBot põrandarobotid jne).

**Õppe- ja kasvatustegevuse eesmärkideks on, et laps:**

- 1) oskab kasutada tehnoloogilisi vahendeid;
- 2) tunneb rõõmu innovaatsilisest õppimisest;
- 3) kavandab ja viib tegevuse lõpuni.

**Digihariduse ülesanneteks on:**

- 1) Laste haridustehnoloogiliste oskuste kujundamine;
- 2) Õppekasvatustegevuse läbiviimise mitmekesistamine;
- 3 Tehnoloogiliste vahendite kasutamisel ja loovuse arendamine;
- 4) Meediakasvatuse rakendamine õppe- ja kasvatustegevustes.

**Tehnoloogia õppe- ja kasvatustegevuse kavandamisel ja korraldamisel:**

- 1) lähtutakse laste huvist, õppe- ja kasvatustegevuse valdkondadest;
- 2) toetatakse sotsiaalsete oskuste väljakujunemist läbi ühistegevuste - soovitatav on lapsed tööle rakendada paarides, gruppides;
- 3) on võimalik teostada: projektipõhist õpet, meeskonna- ja paaristööd, individuaalset tööd.

## **Digihariduse eeldatavad arengutulemused**

### **3-4 aastane laps**

- 1) Tunneb rõõmu tehnoloogiliste vahendite kasutamisest.

### **4-5 aastane laps**

- 1) Tegutseb täiskasvanu juhendamise järgi;
- 2) Tunneb rõõmu ühistegevustest;
- 3) Julgeb avastada, katsetada, tegutseda tehnoloogiliste vahenditega.

### **5–7aastane laps**

- 1) Tutvub programmeerimise algtõdedega;
- 2) Tegutseb nii täiskasvanu juhendamisel kui ka iseseisvalt;
- 3) Oskab selgitada oma tegevust, eesmärke, oskab juhendada kaaslast samas tegevuses;