

AINEKAART

Ainevaldkond: Reaalained

Õppeaine: Arvutiõpetus

Klass: 5. klass

Õpetaja: Margo Müller

Ainetüüp: Kohustuslik aine põhikoolis

Õpetamise aeg: õppeaasta



Õppekirjandus:

Töölehed, Koolielu materjalid, õppetundide videod

Vajalikud õppevahendid:

Arvuti

Õppesisu:

Esitlus PowerPoint 2016, programmeerimine Scratch, 3D Tinkercad

Õpitulemused:

Oskab luua esitlusi PowerPoint-iga ja ilmestab esitlust efektide ja animatsioonide abil.

Oskab koostada lihtsaid animatsioone Scatchis, saab aru programmeerimise võimalustest.

Oskab luua lihtsaid liikumismänge.

Omandab arusaama 3D joonistamisest ning selle rakendamisest.

Oskab ette valmistada 3D prindifaili 3D printerile

Hindamise kirjeldus:

Kõik tööd peab õpilane tegema tunnis kooli arvutiklassis, tööde ajal võib kasutada abimaterjali (õpikeskkonna materjale). Kui õpilane puudub põhjusega antud töö ajal, peab õpilane oma töö järele tegema arvuti tunnis vabal hetkel, kokkuleppel pärast tunde või töölehe järgi kodus. Konsultatsioon ja järele vastamise võimalus õpilasega kokkuleppel

Kokkuvõtva hinde kujunemine:

Kokkuvõttev hinne kujuneb hinnatud tööde aritmeetilise keskmise näol

Muud nõuded ja märkused:

Võimalusel kasutada õpitud teistes ainetundides.