



**PALDISKI  
LASTEAEED  
SIPSIK**

**DIGITEGEVUSKAVA**

**2023 - 2024**

Õpetajate ja õpilaste digipädevuste hindamise aluseks on Haridusministeeriumi poolt aastateks 2020-2025 kinnitatud Õpetaja digipädevusmudel (vt LISA 1) ja Õppija digipädevusmudel (vt LISA 2).

### **Õpetaja pädevused:**

Aastatel 2023-2024 jätkub õpetajate digipädevuste edendamine läbi HARNO ja teiste täiendava hariduse pakkujate korraldatavate asjakohaste tasuta kursuste ja seminaride. Koolitused ning seminarid avaldatakse igapäevaselt MS Teams'i virtuaalses keskkonnas, võimaldades õpetajatel valida endale sobiv digitaalne kursus.

Samuti jätkub iga õpetaja isikliku portfoolio pidamine. Pärast kursuste või seminaride läbimist sisestab õpetaja enda arengu kohta teavet ühte järgmistest kategooriatest: Eneseareng, Digikompetentside areng, Professionaalne Areng, Väärtuste Kandja. Juhtkond annab sellele tagasisidet töövestlustel, mis toimuvad mitu korda aastas.

Esimene mõõtmise tulemuste põhjal viiakse ellu personaalne mentorlus läbi mentorlussüsteemi: üks digipädevustes edasijõudnud kolleeg toetab ühte mahajääjat.

### **Õpilaste pädevused:**

Lasteaias töötab Innovatsioonikeskus (IK), mis on varustatud suure hulga robotika ja muude digivahendite pargiga. Kõik rühmad kasutavad vabalt IK (LISA 6) ressursse, samuti kasutavad laste digipädevuste omandamiseks oma rühma varustust.

Mõnda digivahendit konkreetsed rühmad kasutavad kohustuslikus korras vastavuses järgmise aastaplaaniga:

## Robotid

**1 kuu = 1 robot**

**1 nädal = vabavalik**

**Robot TALE BOT PRO** kasutatakse erinevate gruppide poolt sõltuvalt planeeritud tegevustest, mis on suunatud eesti keele õppimisele.

PÄEVALILLEK E	KIRSIKE	MESILANE	LEPATRIINU	MAASIKAS
BEE BOT BLUE BOT PEGS BIG POINT	EDISON QOBO MTINY Maastikurobot	Ozobot MATATALAB Qobo MTINY Avastaja Maastikurobot	Dash & Dot Edison Sphero Indi Ozobot	Codey Rocky Pro Bot In o Bot WeDo TTS Kitt Sphero Indi

### Vabavalik:

*Sphero mini*

*3D Pliatsid*

*Droonid*

*TTS Kitt*

*Tale bot pro*

**Lähtudes alushariduse Õppijate hindamiskriteeriumidest (vt LISA 3) peab iga rühm pidama “Laste igakuist digisaavutuste tabelit” (vt LISA 4), kuhu sisestatakse konkreetsed pädevuskriteeriumid, mida lapsed on käesoleval perioodil omandanud või välja arendanud.**

Reeglina täidavad robotikatundides kõik lapsed, olenemata nende vanusest, automaatselt järgmised kriteeriumid: 2.1.2.; 2.4.1.; 3.4.1.; 3.4.2.; 3.4.3.; 4.1.1.; 4.1.2.; 5.1.3.; 5.1.4.; 5.1.5..

Seoses antud asjaoluga ei pea neid õpilaste hindamiskriteeriumide punkte igakuiste digisaavutuste tabelisse sisestama. Neid loetakse omandatuks vaikimisi ja neid tuleb tegevuste konspektides ära märkida.

Üks või kaks korda aastas toimuvad lasteaia pedagoogiliste oskuste maratonid “Digi põlvkond”, mille käigus iga õpetaja paneb kokku uut Õpilugu, mille osaks on digivahendid. Pärast selle kinnitamist viib ta läbi ühe videolindistatud tegevuse. Videoaruandeid iga Digi põlvkond maratoni kohta avaldatakse lasteaia kodulehel ja YouTube'i kanalil. Digi põlvkonna ajakava on fikseeritud Ürituste kavas 2023-2024

## *LISAD*

- 1) Õpetaja digipädevusmudel eesti keeles
- 2) Õppija digipädevusmudel eesti keeles
- 3) Õppijate hindamiskriteeriumid eesti keeles

### **1) Õpetaja digipädevusmudel**

#### **1. KUTSEALANE ARENG JA KAASATUS**

Suhtlemine, koostöö, refleksioon ja enesetäiendamine digitehnoloogia toel.

##### **1.1 Suhtlus organisatsioonis**

Digitehnoloogiate kasutamine, et tõhustada organisatsioonisisest suhtlust õppijate, kolleegide ja vajadusel vanemate vahel.

##### **1.2 Koostöö kolleegidega**

Digitehnoloogia kasutamine kolleegidega koostöö tegemiseks, teadmiste ja kogemuste vahetamiseks ning õpetamispraktika uuendamiseks nii oma töökohal kui ka laiemalt.

##### **1.3 Tööalane refleksioon**

Digitehnoloogia mõtestatud rakendamise reflekteerimine – kirjeldamine, analüüs, hindamine ja arutelu.

##### **1.4 Eesmärgipärane enesetäiendus**

Digitaalsete allikate, digiõppevara ja võrgustike kasutamine pidevaks kutsealaseks enesearendamiseks.

#### **2. DIGIÕPPEVARA**

Digitaalsete õppematerjalide valimine, loomine ja jagamine.

## **2.1 Otsimine, hindamine ja valimine**

Õppimiseks sobiva digiõppevara otsimine, hindamine ja õpetamiseks valimine, arvestades konkreetseid õppe-eesmärke, sisu, õppemeetodeid ning õppijate, õpetajate ja õpikeskkonna eripära.

## **2.2 Loomine ja kohandamine**

Iseseisvalt või koostöös uue digisisu loomine ja kasutamine ning vabavaralise ja muu sarnase kasutusloaga digiõppevara muutmine ja kohandamine, kaasa arvatud korrektne viitamine ning litsentsimine.

## **2.3 Haldamine, kaitsmine ja jagamine**

Digiõppevara korrastamine ning õppijatele, vanematele ja kolleegidele kättesaadavaks tegemine. Tundliku digitaalse sisu kaitsmine, privaatsuse põhimõtete järgimine.

## **3. ÕPETAMINE JA ÕPPIMINE**

Õpetamiseks ja õppimiseks kasutatava digitehnoloogia haldamine ja rakendamine.

### **3.1 Õpetamine**

Digitehnoloogia ja -õppevara kasutamine õpetamise tõhustamiseks. Uute õppemeetodite väljatöötamine ja katsetamine.

### **3.2 Juhendamine**

Digitehnoloogia kasutamine õppijate juhendamisel ja nõustamisel. Uute juhendamis- ja toetamisvõimaluste arendamine ja katsetamine.

### **3.3 Koostöös õppimine**

Digitehnoloogiatega kasutamine õppijate koostöö edendamiseks, ülesannete lahendamisel, suhtlemisel ja ühise teadmusloome toetamisel.

### **3.4 Enesejuhitud õppimine**

Digitehnoloogiatega kasutamine ennastjuhtiva õppija toetamiseks, et võimaldada õppijatel oma õpiprotsessi planeerida, jälgida ja reflekteerida, pakkuda tõendeid edasijõudmise kohta ning aidata leida lahendusi õppimise tõhustamiseks.

## **4. HINDAMINE**

Digitehnoloogia kasutamine hindamise tõhustamiseks.

### **4.1 Hindamismeetodid**

Digitehnoloogia kasutamine õppimist toetavaks ja kokkuvõtvaiks hindamiseks, suurendades hindamismeetodite mitmekülgust ja sobilikkust.

### **4.2 Tõendusmaterjalide analüüsimine**

Digitaalsete tõendusmaterjalide ja andmete kogumine, analüüsimine ning tõlgendamine õppija õpitegevuse kohta.

### **4.3 Tagasiside ja planeerimine**

Digitehnoloogia kasutamine õppijatele sihipärase ja õigeaegse tagasiside andmiseks. Õpetamispraktikate arendamine ning õppijate ja vanemate nõustamine toetudes digitehnoloogia abil kogutud andmete analüüsile.

## **5. ÕPPIJATE VÕIMESTAMINE**

Digitehnoloogia kasutamine õppijate aktiivseks kaasamiseks, diferentseerimiseks ja indivualiseerimiseks ning õppijate üldpädevuste toetamiseks.

### **5.1 Kaasav haridus**

Digitehnoloogia kasutamine kaasava hariduse rakendamiseks, tagades õppematerjalide ja -tegevuse kättesaadavuse kõigile (sh erivajadustega õppijatele), arvestades õppijate ootuste, võimete ja vajadustega.

### 5.2 Diferentseerimine ja individualiseerimine

Digitehnoloogia kasutamine õppe diferentseerimisel ja individualiseerimisel, arvestades õppijate õpivajadusi ja eesmärgi.

### 5.3 Õppijate üldpädevuste toetamine

Digitehnoloogia rakendamine õppijate üldpädevuste toetamiseks. Õppijate aktiivseks kaasamiseks rakendatakse digitehnoloogia abil õppeprotsessis uurimusliku, probleem- ja projektõppe põhimõtteid.

## **6. ÕPPIJATE DIGIPÄDEVUSE ARENDAMINE**

Õppijatele digitehnoloogia turvalise ja vastutustundliku kasutamise õpetamine info- ja andmekirjaoskuse arendamiseks, suhtluseks ja koostööks digikeskkonnas, digisisu loomiseks ja probleemilahenduseks.

### 6.1 Info- ja andmekirjaoskus

Tegevuste, ülesannete ja hindamise kasutamine õppeprotsessis, mis suunab õppijaid andmeid, infot ja digisisu otsima, sirvima, filtreerima, hindama ja haldama.

### 6.2 Suhtlus ja koostöö digikeskkonnas

Tegevuste, ülesannete ja hindamise kasutamine õppeprotsessis, mis suunab õppijaid suhtlema, infot, andmeid ja digisisu jagama, koostööd tegema, ühiskonnaelus aktiivselt digivahendite abil osalema, järgides digisuhtluses viisaka käitumise norme ja häid tavasid.

### 6.3 Digisisu loomine

Tegevuste, ülesannete ja hindamise kasutamine õppeprotsessis, mis suunab õppijaid uut digisisu arendama ja kohandama, järgides autoriõiguse põhimõtteid ja litsentsitingimusi.

### 6.4 Digiturvalisus

Tegevuste, ülesannete ja hindamise kasutamine õppeprotsessis, mis suunab õppijaid digiseadmeid ja digisisu ohutult ja vastutustundlikult kasutama, sh isikuandmeid, privaatsust, tervist ja heaolu kaitsma.

### 6.5 Probleemilahendus

Tegevuste, ülesannete ja hindamise kasutamine õppeprotsessis, mis suunab õppijaid töö- ja isiklikus elus esinevate probleemide, aga ka tehniliste probleemide lahendamisel digitehnoloogia võimalusi loovalt kasutama, samal ajal analüüsides oma digipädevust.

## **2) Õppija digipädevusmudel**

### **1. INFO- JA ANDMEKIRJAOSKUS**

#### 1.1 Andmete, info ja digisisu otsing, sirvimine ja filtreerimine

Õppija sõnastab oma teabevajaduse ja rakendab sobivaid infootsingu võtteid. Õppija otsib, sirvib ja filtreerib eesmärgipäraselt andmeid, infot ja materjale digikeskkonnas.

#### 1.2 Andmete, info ja digisisu hindamine

Õppija analüüsib, võrdleb ja hindab leitud andmeid, infot ja digisisu ning nende allikate usaldusväärsust.

#### 1.3 Andmete, info ja digisisu haldamine

Õppija salvestab faile ja korrastab neid digikeskkonnas, kasutades kaustasid, kategooriaid ja täägimist.

Õppija töötleb ja analüüsib andmeid tabelarvutuse abil, esitleb tulemusi diagrammide ja skeemide abil.

## **2. SUHTLUS JA KOOSTÖÖ DIGIKESKKONNAS**

### 2.1 Suhtlemine digitehnoloogia abil

Õppija suhtleb teistega, kasutades sobivaid digitehnoloogiaid, sh välksõnumeid (nt *Messenger*), e-posti, videokõnet (nt *Skype*), foorumit ja kommentaari.

### 2.2 Andmete, info ja digisisu jagamine

Õppija jagab teistega infot ja faile digikeskkonnas, valides selleks korrektse viisi ja sobiva vahendi.

### 2.3 Kodanikuaktiivsus digikeskkonnas

Õppija kasutab kodanikuna kooli, kohaliku omavalitsuse, riigi ja ettevõtete digiteenuseid (sh e-päevikut, õpiahaldussüsteemi, riigiportaali, raamatukogu- ja pangateenuseid).

Õppija kasutab sobivaid digitehnoloogiaid (nt ühismeediat, ajaveebi, videot) oma algatuste kajastamiseks ja teiste kaasamiseks ning teiste algatustes osalemiseks.

### 2.4 Koostöö digikeskkonnas

Õppija panustab meeskonna koostöösse digikeskkonnas, võttes erinevaid rolle ning osaledes ühises otsustamises ja digisisu loomises.

### 2.5 Viisakas käitumine digikeskkonnas

Õppija tunneb digikeskkonnas kehtivaid suhtlus- ja käitumisnorme ning järgib neid, arvestades muu hulgas võimalike lugejate/kuulajate/vaatajate kultuuriliste, vanuseliste ja muude eripäradega.

### 2.6 Digitaalse identiteedi haldamine

Õppija loob mitu digitaalset identiteeti ja haldab neid, piirates vajadusel ligipääsu oma andmetele. Õppija analüüsib oma digitaalset jalajälge, jälgib ja kaitseb oma mainet digikeskkonnas.

## **3. DIGISISU LOOMINE**

### 3.1 Digisisu arendus

Õppija loob ja toimetab digisisu erinevates formaatides.

### 3.2 Digisisu kohandamine

Õppija muudab, sh täiendab, täiustab ja kombineerib olemasolevat digisisu.

### 3.3 Autoriõigus ja litsentsid

Õppija järgib digisisu luues ja kasutades autoriõiguse põhimõtteid ja litsentsitingimusi.

### 3.4 Programmeerimine

Õppija kavandab ja koostab sobival algoritmil põhineva programmikoodi, mis täidab etteantud lihtsama ülesande.

## **4. DIGITURVALISUS**

### 4.1 Digiseadmete kaitse

Õppija kaitseb oma digiseadet ja selle sisu. Õppija mõistab digiseadet ähvardavaid ohte ning oskab neid vältida.

### 4.2 Isikuandmete ja privaatsuse kaitse

Õppija rakendab turvameetmeid oma isikuandmete ja privaatsuse kaitseks digikeskkonnas. Õppija veendub, kuidas mingi digiteenus tema isikuandmeid kasutab, lähtudes teenuse privaatsusreeglitest.

### 4.3 Tervise ja heaolu kaitse

Õppija on teadlik digitehnoloogia kasutamisega seotud vaimse ja füüsilise tervise riskidest ning oskab neid riske ennetada. Õppija oskab küberkiusamist märgata ja sellele adekvaatselt reageerida.

### 4.4 Keskkonnakaitse

Õppija on teadlik digitehnoloogia mõjust looduskeskkonnale.

## **5. PROBLEEMILAHENDUS**

### 5.1 Tehniliste tõrgete lahendamine

Õppija tuvastab digiseadme lihtsama tehnilise tõrke põhjuse ja likvideerib selle juhendi abil.

### 5.2 Digitehnoloogiate valik

Õppija valib konkreetse ülesande lahendamiseks sobiva riist- ja tarkvara. Õppija kohandab ja seadistab digiteenust või platvormi vastavalt vajadustele (sh erivajadused).

### 5.3 Uuendused digilahenduste abil

Õppija disainib lahenduse mingi tegevuse tõhustamiseks või uuendamiseks digitehnoloogia abil. Õppija sõnastab koostöös teistega ettepanekud probleemse tarkvara või teenuse parendamiseks.

### 5.4 Digipädevuse hindamine ja arendamine

Õppija analüüsib oma digipädevust ja kaardistab puudujäägid ning arendab ennast. Õppija toetab digitehnoloogia vähemkogenud kasutajaid.

## **3) Õppijate hindamiskriteeriumid**

### **1. INFO- JA ANDMEKIRJAOSKUS**

#### **1.1 Andmete, info ja digisisu otsing, sirvimine ja filtreerimine**

Laps:

**1.1.1. avab veebilehitseja ja otsingumootori;**

**1.1.2. valib sobivad võtmesõnad infootsinguks (nt enda nimi, oma küla või linn).**

#### **1.2 Andmete, info ja digisisu hindamine**

**1.2.1. mõistab, et ekraanimeedias (nt multifilmides, videomängudes) kajastatu ei pruugi olla tõsielu.**

#### **1.3 Andmete, info ja digisisu haldamine**

**1.3.1. salvestab nutiseadmesse digisisu (nt pilt, video, audio).**

### **2. SUHTLUS JA KOOSTÖÖ DIGIKESKKONNAS**

#### **2.1 Suhtlemine digitehnoloogia abil**

**2.1.1. oskab öelda oma vanema/lähedase telefoninumbrit;**

**2.1.2. suhtleb rühmakaaslaste ja juhendajaga, kasutades digiseadmeid (sh robotika) eakohaselt ning järgides seejuures kokkulepituid reegleid;**

**2.1.3. mõistab, et kõik inimesed internetis ei ole heatahtlikud ja hoidub võõrastega suhtlemisest.**

#### **2.2 Andmete, info ja digisisu jagamine**

**2.2.1. nimetab, millist digisisu (nt pilt, video, audio) on sobilik jagada ja kellega.**

#### **2.3 Kodanikuaktiivsus digikeskkonnas**

**2.3.1. kutsub hädaolukorras telefoni teel abi.**

#### **2.4 Koostöö digikeskkonnas**

**2.4.1. teeb digiseadet (sh robotika) kasutades või seda rühmakaaslastega jagades koostööd.**

#### **2.5 Viisakas käitumine digikeskkonnas**

**2.5.1. teab, kuidas käituda videokõne puhul (nt mis on sobilik tegevus ja mis mitte).**

**2.5.2. teab, et internetis ja elus kehtivad sarnased käitumisnormid.**

#### **2.6 Digitaalse identiteedi haldamine**

**2.6.1. teab, et iga tema tegevus internetis jätab jälje (nt tema tegevust saab jälgida);**

**2.6.2. teab, et tema loodud sisu eest vastutavad lapsevanem ja ta ise.**

### **3. DIGISISU LOOMINE**

#### **3.1 Digisisu arendus**

**3.1.1. teeb kaameraga fotosid ja videoklippe;**

**3.1.2. loob lihtsa animatsiooni;**

**3.1.3. joonistab digiseadmes ja/või digiseadmega (nt joonistav robot, 3D pliiats) pilte;**

**3.1.4. salvestab audiot.**



### **3.2 Digisisu kohandamine**

**3.2.1. muudab ja täiendab enda loodud digisisu (nt pilti, fotot).**

### **3.3 Autoriõigus ja litsentsid**

**3.3.1. teab, et tema ise on oma loominguga autor.**

### **3.4 Programmeerimine**

3.4.1. täidab samm-sammulist tegevusjuhust;

3.4.2. juhib lihtsamaid robotikaseadmeid;

3.4.3. koostab lihtsa algoritmi (nt pildilise) ühest elulisest tegevusest.

## **4. DIGITURVALISUS**

### **4.1 Digiseadmete kaitse**

4.1.1. kasutab digiseadmeid (sh robotika) heaperemehelikult.

4.1.2. teatab täiskasvanule, kui digiseade ei ole töökorras või mõni selle detail on kaduma läinud;

**4.1.3. teab, et tundmatuid programme või rakendusi digiseadmesse ei laadita;**

**4.1.4. küsib abi, kui ekraanile ilmuvad teated jäävad arusaamatuks;**

**4.1.5. mõistab, et tundmatute linkide ja reklaamide klikkimine on ohtlik.**

### **4.2 Isikuandmete ja privaatsuse kaitse**

**4.2.1. teab, et oma isiklikku infot (nt nimi, kodune aadress, isiklikud pereasjad) internetis ei jagata;**

**4.2.2. teab, et kaaslaste pildistamiseks või filmimiseks tuleb luba küsida;**

**4.2.3. teab, et teiste inimeste kohta info jagamine internetis ei ole lubatud.**

### **4.3 Tervise ja heaolu kaitse**

**4.3.1. mõistab, et piiratud aeg ekraani vaatamiseks on tema enda tervise kaitseks.**

**4.3.2. jälgib arvuti kasutamisel oma kehaasendit ja asukohta ning muudab seda vajadusel;**

**4.3.3. teeb täiskasvanu juhendamisel arvuti kasutamise vahele liikumispause ja silmaharjutusi;**

**4.3.4. küsib täiskasvanult abi, kui ekraanil toimuv jääb talle arusaamatuks, tundub ebasobiv või on häiriv.**

### **4.4 Keskkonnakaitse**

**4.4.1. teab, et digitehnoloogia kasutamine kulutab energiat;**

**4.4.2. teab, et vananenud ja katkine tehnoloogia ei ole olmeprügi.**

## **5. PROBLEEMILAHENDUS**

### **5.1 Tehniliste tõrgete lahendamine**

**5.1.1. avab ja sulgeb mobiilirakenduse;**

**5.1.2. kasutab erinevaid eakohaseid digiseadmeid (nt fotoaparaat, hariduslikud robotid);**

5.1.3. lülitab digiseadet (sh robotika) sisse ja välja ning kasutab graafilise kasutajaliidese ikoone (nt 'mängi', 'paus', 'peata', 'edasi' nupud);

5.1.4. teab, et digiseadmeid on vaja laadida;

5.1.5. küsib abi, kui digiseadmed ei tööta.

### **5.2 Digitehnoloogiaste valik**

**5.2.1 valib ülesande lahendamiseks tuttava digiseadme (sh robotika).**

### **5.3 Uuendused digilahenduste abil**

**5.3.1. kasutab eneseväljenduseks etteantud digitehnoloogiaid.**

### **5.4 Digipädevuse hindamine ja arendamine**

**5.4.1. annab enda digipädevusele hinnangu (nt kasutades pildilisi sümboleid).**