

Kuidas kujundada õpilaste digipädevusi?

Meeri Sild, Tallinna Lilleküla Gümnaasium
Ingrid Maadvere, Gustav Adolphi Gümnaasium, HITSA

<http://bit.ly/oppijapadevus>

Digitaalselt toetav kool

Digitaalselt toetava kooli all peetakse silmas kooli, kus õpilased kasutavad erinevaid digilahendusi ning tingimused selleks on piisavad (sh digitaristu, õppevara, õpetajate oskused).

2015 - 50%

2020 - 100%

<https://www.hm.ee/et/tegevused/digipoore>

Virtuaalselt toetav kool

Virtuaalselt toetava kooli all peetakse silmas kooli, kus on loodud tehnilised võimalused ja viiakse mingis vormis või ulatuses õppetööd läbi virtuaalsetes keskkondades (nt webinarid) või meetmete (nt videokonverents, skype) abil.

2015 - 65%

2020 - 100%

<https://www.hm.ee/et/tegevused/digipoore>

Digipädev õpetaja ja õpilane

Töötajad ja õpilased suudavad **digitehnoloogiaid** enesekindlalt ja pädevalt oma igapäevategevusse (õpetamine, õppimine, teavitamine, hindamine, juhtimine) lõimida ning oskavad valida (või saavad kasutada) oma vajadustele ja haridusalastele ootustele vastavaid seadmeid, tarkvara, rakendusi, digisisu ja veebiteenuseid.

Töötajate ja õpilaste digipädevus hõlmab põhjalikke teadmisi ja oskusi, mis võimaldavad tagada turvalisust, olla teadlik riskidest ning järgida veebikeskkonnas vastutustundliku käitumise norme.

https://www.hm.ee/sites/default/files/digcomporg_eesti_keeles.pdf

Õppijate digipädevusmudel, 2016

- ❑ Aluseks Euroopa Komisjoni [DIGCOMP](#) raamistik
- ❑ Pädevusmudeli eesmärgiks on kirjeldada digipädevuse eri aspekte, et mõista ja määratleda, mis on digipädevus

Digipädevusmudel sisaldab:

- ❑ 5 pädevusvaldkonda: info haldamine, suhtlus, sisuloome, turvalisus, probleemilahendus
- ❑ Iga ainevaldkonna digipädevuse kirjeldus

[Seletuskiri](#)

Info haldamine

- 1.1. **Info otsimine ja sirvimine** – õpilane määrab eesmärgi põhjal oma infovajaduse ning valib eesmärgiga sobivad meetodid digitaalse info otsimiseks ja sirvimiseks.
- 1.2. **Info hindamine** – õpilane kogub ja töötleb digitaalset infot, eristab olulist infot ning analüüsib ja hindab seda kriitiliselt.
- 1.3. **Info salvestamine ja taasesitamine** – õpilane salvestab digitaalset infot oma eesmärkidest lähtuvalt ning korrastab ja töötleb kogutud infot, et seda taasesitada.

<https://www.menti.com/3b137a>

Info haldamine

Ühiskonnaõpetus - gümnaasiumis

**Mõistekaart Eesti seotusest
rahvusvaheliste
organisatsioonidega**

[Pikem kirjeldus](#)

Õpilugu “Õppematerjali loomine”

**Õpilased loovad õppematerjali ja
õpetavad teisi õpilasi.**

[Pikem kirjeldus](#)

Suhtlemine digikeskkonnas

2.1. Suhtlemine digivahenditega

2.2. **Info ja sisu jagamine** – õpilane jagab leitud info asukohta ja sisu teistega ning järgib intellektuaalse omandi kaitse häid tavasid.

2.3. **Kodanikuaktiivsus veebis** – õpilane on kaasatud ning kaasab teisi ühiskonnaelu tegevustesse, kasutades IKT vahendeid ja võimalusi.

2.4. **Koostöö digitehnoloogia toel** – õpilane kasutab digivahendeid meeskonnatöoks ning ressursside, digitaalsete materjalide ja teadmiste koosloomeks.

Suhtlemine

2.5. **Netikett** – õpilane praktiseerib digisuhtluses käitumisnorme ja häid tavasid ning arvestab suheldes kultuurilise eripära ja mitmekesisuse ilminguid.

2.6. **Digitaalse identiteedi haldamine** – õpilane kujundab ja haldab oma digitaalset identiteeti ning jälgib oma digitaalset jalajälge

<https://www.menti.com/bbe036>

Suhtlemine digikeskkonnas

Eesti keel - kolmas kooliaste

**Nõuetekohase e-kirja koostamine
ja vastastikune kommenteerimine**

[Pikem kirjeldus](#)

Õpilugu “Online-väitlus”

**Valitakse välja teema ning
kogutakse materjale. Väitlus
toimub mõnes veebikeskkonnas.**

[Pikem kirjeldus](#)

Sisuloome digivahenditega

3.1. **Digitaalne sisuloome** – õpilane loob ise, muudab ja arendab eri formaatides enda ning teiste loodud digitaalset sisu.

3.2. **Uue teadmise loomine** – õpilane muudab ja lõimib olemasolevat digitaalset materjali, et luua uut teadmist.

3.3. **Autoriõigus ja litsentsid** – õpilane järgib digitaalses sisuloomes ning teiste loodud sisu kasutades intellektuaalomandi põhimõtteid.

3.4. **Programmeerimine** – õpilane koostab programmeerimiskeelega lihtsamaid programme.

<https://www.menti.com/e48fe8>

Sisuloome digivahenditega

Võõrkeeled

Kunst ja muusika (videoesitlused tuntud kuntsnikest lõimitud muusikaga)

[Pikem kirjeldus](#)

Õpilugu “Second-hand pildikogu”

Õpilased koostavad kogumiku piltidest, mida võib ka edaspidi kasutada.

[Pikem kirjeldus](#)

Turvalisus

4.1. **Seadmete kaitsmine** – õpilane rakendab ohutus- ja turvameetmeid, et vältida füüsilisi ning virtuaalseid riske.

4.2. **Isikuandmete kaitsmine** – õpilane arvestab digitegevustes teiste inimeste privaatsust ja ühiseid kasutustingimusi ning kaitseb oma isikuandmeid ja ennast veebipettuste, ohtude ning küberkiusamise eest.

4.3. **Tervise kaitsmine** – õpilane väldib digitehnoloogia ja digitaalse info kasutamisest tulenevaid terviseriske.

4.4. **Keskkonna kaitsmine** – õpilane teadvustab digitehnoloogia mõju keskkonnale.

<https://www.menti.com/c27ab0>

Turvalisus

Inimeseõpetus - III kooliaste

**Suhtlemine. Suhtlemisvahendid.
Verbaalne ja mitteverbaalne
suhtlemine. Viisakus. Turvaline ja
viisakas suhtlemine interneti
vahendusel.**

[Pikem kirjeldus](#)

Probleemilahendus

5.1. Tehniliste probleemide lahendamine – õpilane teeb veaotsinguga kindlaks tehnilised probleemid ning leiab võimalikud lahendused (veaotsingust kuni komplekssemate probleemideni).

5.2. Vajaduste väljaselgitamine ja neile tehnoloogiliste lahenduste leidmine – õpilane valib ning hindab kriitiliselt enda vajaduste järgi sobivaid tehnoloogilisi võimalusi ja digilahendusi.

5.3. Innovatsioon ja tehnoloogia loov kasutamine – õpilane rakendab tehnoloogiat loovalt eneseväljendamiseks ja probleemidele uudsete lahenduste leidmiseks.

Probleemilahendus

5.4. **Digipädevuse lünkade väljaselgitamine** – õpilane hoiab end kursis uute arengusuundadega digitehnoloogias, selgitab järjepidevalt oma digipädevuse puudujääke, arendab ennast ning toetab teisi digipädevuse arendamises

<https://www.menti.com/f274a2>

Probleemilahendus

Tehnoloogiaõpetus, II kooliaste

Püstiseisev 3D pusle (Nõutud kriteeriumile vastava eseme kavandi loomine – info otsimine internetist ja selle analüüs. Tõlkeprogrammi kasutamine. Jõhvsaepingi kasutamise harjutamine)

[Täpsem kirjeldus](#)

Õpilugu “Õppematerjali hindamine”

Õpilased otsivad õppematerjale/töövahendeid ning analüüsivad ja hindavad neid. Sobivad materjalid võetakse kasutusse.

[Pikem kirjeldus](#)

Ainevaldkondade digipädevused (gümnaasium)

Karjääriõpetuse tundides kasutatakse digivahendeid tööjõuturul toimuva kohta **teabe kogumiseks**, olemasolevatele **probleemidele põhjuste ja võimalike lahenduste leidmiseks** ning tuleviku prognoosimiseks. Eraelu kajastavaid, sh isikuandmeid sisaldavaid, tekste koostades pööratakse tähelepanu **interneti turvalisusele digikeskkondades suheldes**. Arendatakse oskust **digitaalselt väljendada oma seniseid ja leida oma tulevasi potentsiaalseid tugevusi** ning näha digitaalsete keskkondade võimalikku seotust isikliku karjääri teostamisega. Õppijat **ergutatakse kujundama ja hoidma oma positiivset profiili digimaailmas ning suhtluskeskkondades**.

[Digipädevus õppekavades](#)

Pädevusmudel

Tööriist õppijate digipädevuste hindamiseks.

Iga pädevusvaldkond on kirjeldatud neljal tasemel.

Iga tase eeldab eelmisel tasemel kirjeldatud oskuste olemasolu.

Pädevused on sõnastatud sooritustena.

[Pädevusmudel](#)

Abiks õpetajale

[Õpilood](#)

[Õppekava digipädevuste näited](#)

Arutelu

Tooge näiteid, kuidas arendaksite õppijate digipädevusi enda aines

<https://padlet.com/meeri/digipadevus>