

ÕPPIJATE DIGIPÄDEVUSE MUDEL

Mudel kirjeldab digipädevuse osaoskusi põhikooliastmete, gümnaasiumi ja kutsekooli lõpus.

Osa- oskus	I tase – põhikooli I aste	II tase – põhikooli II aste	III tase – põhikooli III aste	IV tase – gümnaasium ja kutseõppeasutus
1. Teabe haldamine				
1.1. Teabe otsimine ja sirvimine – õpilane määrab eesmärgi põhjal oma teabevajaduse ning valib eesmärgiga sobivad meetodid digitaalse teabe otsimiseks ning sirvimiseks.				
	Õpilane leiab otsimootoriga, kasutades võtmesõnu, vajalikke teabeallikaid, sirvib neid ning valib (filtreerib) leitu hulgast sobivaid digitaalseid materjale, rakendades juhendaja abi.	Õpilane leiab erinevatest teabeallikatest vajalikku teavet, rakendades selleks erinevaid teabeotsingumeetodeid: märksõnaotsing, järjestamine, filtreerimine, sildipilv.	Õpilane varieerib eesmärgist lähtuvalt teabeotsingul erinevaid teabeotsingumeetodeid, kasutades vajaduse korral alternatiivseid otsinguvõtteid, ning põhjendab valitud teabeotsingumeetodi paremust.	Õpilane: 1) määrab oma teabevajadusi ja leiab sobivat teavet, muu hulgas enesearenguks, õppimiseks, ühiskonnas ja probleemolukordades toimimiseks ning uurimistöö tegemiseks; 2) katsetab, võrdleb ja kujundab tõhusaid teabeotsingumeetodeid, mis hõlmavad erinevaid teavikuid ning teabekeskondi.

1.2. Teabe hindamine – õpilane kogub ja töötleb digitaalset teavet, eristab olulist teavet ning analüüsib ja hindab seda kriitiliselt.

	<p>Õpilane korrastab kogutud teavet, moodustades järjestatud loendeid ning rühmitades teavet etteantud tunnuste alusel, kasutades juhendaja abi.</p>	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) leiab internetist ja vajaduse korral kopeerib tekstifaili või esitluse erinevas formaadis digitaalset materjali ning töötleb seda etteantud nõuete kohaselt; 2) mõistab teabe kriitilise hindamise vajalikkust, hindab teabeallikate objektiivsust ning leiab vajaduse korral sama teema kohta alternatiivset vaatenurka esindavaid allikaid; 3) teeb vahet faktil ja arvamusel. 	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) kasutab ühisjärjehoidjaid, kategooriaid ja silte omaloodud või internetist leitud teabeallikate märgendamiseks ning struktureerimiseks; 2) hindab kriitiliselt leitud teabe asjakohasust, usaldusväärsust ja terviklikkust; 3) võrdleb etteantud veebipõhiseid teabeallikaid sobivuse, objektiivsuse/kallutatuse ja asjakohasuse aspektist. 	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) analüüsib kriitiliselt erinevat teavet, võrdleb ja kasutab konteksti sobivat diskursiivset praktikat (seltskonnameedias, kohtupraktikas, meelelahutuses, sõprade omavahelises suhtluses), järgides asjakohaseid suhtlemisnorme; 2) selgitab meedia kui majandusharu üldisi toimimismehhanisme, sealhulgas meedia osa tööturul.
--	--	---	--	--

1.3. Teabe salvestamine ja taasesitamine – õpilane salvestab digitaalset teavet oma eesmärkidest lähtuvalt ning korrastab ja töötleb kogutud teavet selle taasesitamiseks.

	<p>Õpilane salvestab ja taasesitab leitud teavet juhendaja esitatud nõuete kohaselt.</p>	<p>Õpilane:</p> <p>1) viitab ja taaskasutab internetist ning muudest teabeallikatest leitud digitaalset materjali korrektselt, hoidudes plagiaadist;</p> <p>2) salvestab tehtud tööd kokkulepitud formaadis, ettenähtud kohta (sh veebikeskkonda), leiab ja avab salvestatud faili uuesti, salvestab selle teise nime all, kopeerib faile ühest kohast teise ning võrdleb faili suurust vaba ruumiga andmekandjal;</p> <p>3) kasutab vilunult operatsioonisüsteemi graafilist kasutajaliidest (muudab akende suurust, töötab mitmes aknas, muudab vaateid, sordib faile, otsib vajalikku).</p>	<p>Õpilane korrastab ja töötleb seatud eesmärgist lähtuvalt enda või teiste loodud digitaalset materjali, lähtudes intellektuaalomandi kaitse headest tavadest ning autori seatud litsentsi tingimustest.</p>	<p>Õpilane:</p> <p>1) salvestab ja haldab digitaalseid materjale erinevates veebipõhistes keskkondades (sh pilvepõhistes) ja füüsilistes seadmetes, rakendades selleks erinevaid liigitussüsteeme;</p> <p>2) valib teadlikult sobiva keskkonna ja lahenduse (nt sünkroonimine, varukoopiad jne), et hoiustada digitaalseid materjale.</p>
--	--	--	---	---

2. Suhtlemine digikeskkondades				
2.1. Suhtlemine digivahenditega				
	Õpilane suhtleb vanemate, kaasõpilaste ja õpetajatega, kasutades digivahendeid ja rakendusi eakohaselt ning järgides seejuures kokkulepitud reegleid.	Õpilane: 1) kaalutleb erinevate digitaalsete suhtlusvahendite eeliseid ja puudusi konkreetses kontekstis ning valib neist sobivaima; 2) lisab veebilehele kommentaari, osaleb veebifoorumi ja postiloendi vahendusel toimivas arutelus, järgides seejuures nii tunnustatud suhtlusnorme kui ka valitud keskkonna nõudeid.	Õpilane: 1) liitub etteantud digitaalse suhtluskeskkonnaga, täidab kasutajaprofiili ja osaleb aktiivselt arutelus; 2) valib sobiva suhtlusformaadi, -vahendi ja -viisi lähtuvalt oma eesmärgist ning suhtluskeskkonnast; 3) haldab, kustutab, kopeerib ja arhiveerib eesmärgist lähtuvalt eri tüüpi sõnumeid ning arutelusid.	Õpilane kirjeldab teabekeskonda, analüüsib seda kriitiliselt ning toimib selles oma eesmärkide ja ühiskonnas omaksvõetud kommunikatsioonieetika järgi.
2.2. Teabe asukohta ja sisu jagamine – õpilane jagab teistega leitud teabe asukohta ja sisu ning järgib intellektuaalse omandi kaitse häid tavasid.				
	Õpilane jagab etteantud nõuete kohaselt teistega digitaalseid materjale, kasutades juhendaja abi.	Õpilane jagab teavet veebikeskkondades erinevaid digivahendeid kasutades, järgides valitud keskkonna nõudeid.	Õpilane: 1) kasutab etteantud või enda valitud veebikeskkonda sihipäraselt ja turvaliselt (nt valib turvalise salasõna, loob kasutajaprofiili, lisab materjale); 2) osaleb virtuaalsetes võrgustikes ning kasutab veebikeskkonda digitaalsete materjalide avaldamiseks	Õpilane: 1) võrdleb digitaalse materjali jagamise eeliseid ja puudusi (nii enda kui ka teiste seisukohast); 2) analüüsib jagatava teabe väärtust ja sobivust sihtrühmale.

			kooskõlas intellektuaalomandi kaitse heade tavadega.	
2.3. Kodanikuaktiivsus veebis – õpilane on kaasatud ning kaasab teisi ühiskonnaelu tegevustesse, kasutades IKT vahendeid ja võimalusi.				
		Õpilane kasutab eesmärgipäraselt kooli õppeinfosüsteemi ja/või e-õppekeskkonda.	Õpilane kasutab eesmärgipäraselt kohaliku omavalitsuse ja riigi pakutavaid infosüsteeme ning e-teenuseid (nt kodanikuportaal, EHIS, dokumendihaldussüsteem, ID-kaart või mobiil-ID).	Õpilane kirjeldab ja kasutab sihipäraselt digivahendite pakutavaid osalemisvõimalusi kodanikuühiskonnas, arvestades ühiskonnas omaksvõetud kommunikatsioonieetika tavasid.
2.4. Koostöö digitehnoloogia toel – õpilane kasutab digivahendeid meeskonnatööks ning ressursside, digitaalsete materjalide ja teadmiste koosloomeks.				

	<p>Õpilane teeb teistega koostööd etteantud keskkonnas (nt digitaalne suhtlus või lokaalne töö digivahenditega).</p>	<p>Õpilane teeb teistega kaugtöö vormis koostööd, rakendades mõne projekti üleselt meeskonnatöök ettenähtud digivahendeid ja veebikeskkondi.</p>	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) leiab internetist oma õppeeesmärgist lähtuvalt vajalikke kogukondi ja liitub nendega; 2) algatab vajaduse korral ise uue virtuaalse kogukonna ning loob sellele veebipõhise koostöökeskkonna; 3) loob koostöös kaasõpilastega interaktiivseid digitaalseid materjale (nt dokumendi või ressursi kommenteerimine, sildid, viki täiendamine, jälitamine jms). 	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) rakendab digivahendite kaudu loovust, koostööoskusi ja algatusvõimet erinevates (innovaatilistes) projektides; 2) kasutab eesmärgist lähtuvalt uusi/erinevaid veebipõhiseid koostööteenuseid ning nende erinevaid funktsioone.
--	--	--	--	--

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

	<p>Õpilane rakendab kokkulepitud käitumisnorme privaatses ja avalikus keskkonnas (nt digisuhtlus veebikeskkonnas).</p>	<p>Õpilane: 1) arvestab digisuhtluses teabe kasutamise ja avaldamise eetilisi põhimõtteid, sobivat käitumist, konteksti ja sihtrühma; 2) selgitab, millised võivad olla digisuhtluses ebaeetilise käitumise tagajärjed.</p>	<p>Õpilane: 1) arvestab digisuhtluses teabe kasutamise ja avaldamise õiguslikke sätteid; 2) mõistab kultuuride mitmekesisuse arvestamise tähtsust digisuhtluses ning arvestab seda (nt erinevad rahvused, põlvkonnad, vaated, -valikud, päritolu, jm).</p>	<p>Õpilane: 1) aktseptib ja väärtustab mitmekesisust ning rakendab sobivaid strateegiaid ebasobiva käitumise avastamiseks; 2) esitab kaalutletud (argumenteeritud/põhjendatud) seisukohti tehnoloogia arengu ja selle kasutamise eetilistes küsimustes.</p>
--	--	---	--	---

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

	<p>Õpilane kirjeldab digitaalse identiteediga seotud võimalusi ja ohte.</p>	<p>Õpilane: 1) kujundab, haldab ja kaitseb (arvestab tagajärgi) oma digitaalset identiteeti ning digitaalset jalajälge; 2) ei kasuta teiste inimeste identiteeti.</p>	<p>Õpilane kasutab turvaliselt ja eetiliselt oma digitaalset identiteeti ning on digisuhtluses võõrastega ettevaatlik (libaidentiteet).</p>	<p>Õpilane rakendab erinevaid võimalusi kontekstist ja eesmärgist lähtuvalt oma identiteedi ning isikupära väljendamiseks digivahendite kaudu.</p>
--	---	---	---	--

3. Sisuloome				
3.1. Digitaalne sisuloome – õpilane loob ise, muudab ja arendab eri formaatides enda ning teiste loodud digitaalset sisu.				
	Õpilane loob ja vormindab digitaalseid materjale (nt loovtöid), kasutades juhendaja abi.	Õpilane: 1) loob, vormindab, salvestab ning vajaduse korral prindib kokkulepitud formaatides digitaalseid materjale (sh referaat, plakat, kuulutus, esitlus), järgides etteantud kriteeriume; 2) kopeerib fotosid, videoid ja helisalvestisi andmekandjale (nii füüsilisele kui ka virtuaalsele) 3) reflekteerib oma õpikogemust sobivas digikeskkonnas.	Õpilane: 1) kasutab arvutit loovtööd tehes, sh andmeid kogudes, töödeldes ja analüüsides ning tulemusi esitades; 2) valib andmete kogumiseks, töötlemiseks ning uurimistulemuste esitamiseks sobiva tarkvara; 3) loob oma õpitulemuste esitlemiseks digitaalseid õpimappe.	Õpilane loob uut eri tüüpi digitaalset sisu eesmärgist lähtuvalt erinevatel platvormidel ja keskkondades (nt lühifilm, eriala ja/või huviala tutvustav veebileht jne).
3.2. Uue teadmise loomine – õpilane muudab ja lõimib olemasolevat digitaalset materjali, et luua uut teadmist.				
	Õpilane teeb enda ja teiste loodud digitaalsetes materjalides (nt tekstidokument) vajaduse korral muudatusi.	Õpilane: 1) kasutab uute teadmiste loomiseks olemasolevat digitaalset avatud õppevara; 2) täiendab teiste tehtud digitaalseid muudatusettepanekuid (nt kommentaarid, muutuste jälitamine jne) arvestades oma materjale.	Uut teadmist esitades taaskasutab ja lõimib õpilane olemasolevaid digitaalseid materjale.	Õpilane: 1) põhjendab meetodi ja vahendi sobivust ja valikut digitaalsete materjalide muutmiseks; 2) kasutab mõnda valdkonna spetsiifilist tarkvaralahendust õppetöö tegemiseks.

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

<p>Õpilane:</p> <p>1) arvestab, et internetis kättesaadav digitaalne materjal, võib olla autoriõigusega kaitstud;</p> <p>2) küsib muudatuste tegemiseks võimaluse korral autorilt luba, kasutades juhendaja abi.</p>	<p>Uut sisu luues arvestab õpilane autoriõiguse ja intellektuaalomandi kaitse häid tavasid ning võimalikke litsentsitingimusi.</p>	<p>Õpilane:</p> <p>1) vormistab nõuetekohaselt loovtöö, viidates allikatele tekstis korrektselt;</p> <p>2) arvestab autoriõiguse häid tavasid nii enda kui ka teiste loodud sisu puhul.</p>	<p>Õpilane:</p> <p>1) arvestab nii oma õppetöös kui ka igapäevaelus eri tüüpi litsentsitingimusi, mis kehtivad programmide ja rakenduste kohta;</p> <p>2) lisab vajaduse korral sobiva litsentsi enda loodud digitaalsetele materjalidele.</p>
--	--	---	--

3.4. Programmeerimine – õpilane koostab programmeerimiskeelega lihtsamaid programme.

<p>Õpilane koostab visuaalse programmeerimiskeelega lihtsamaid programme, mis sisaldavad muutujaid, tsükleid, tingimuslikke lauseid ja protseduure.</p>	<p>Õpilane koostab visuaalse programmeerimiskeelega roboti juhtimistarkvara, brauseris toimiva interaktiivse mängu või mobiilirakenduse.</p>	<p>Õpilane panustab läbiva teema „Tehnoloogia ja innovatsioon“ raames tehtavasse tarkvara arendusprojekti meeskonnaliikmena (programmeerijana, disainerina, testijana, analüütikuna või meeskonna juhina).</p>	<p>Õpilane koostab arvutiprogramme, kasutades mõnda tänapäevast programmeerimiskeelt ja arenduskeskkonda.</p>
---	--	--	---

4. Turvalisus				
4.1. Seadmete kaitsmine – õpilane rakendab ohutus- ja turvameetmeid, et vältida füüsilisi ning virtuaalseid riske.				
	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) kasutab digivahendeid kodus ja koolis heaperemehelikult; 2) loetleb digivahendite kasutamisega seotud riske; 3) pöördub vajadusel abi saamiseks juhendaja poole. 	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) kaitseb oma digivahendeid, rakendades turvameetmeid (nt viiruse- ja pahavaratõrje, jälitusrakendused jne); 2) ühendab ja ühildab turvaliselt digivahendite külge erinevaid lisaseadmeid (nt mälupulk, hiir, printer, väline kõvaketas); 3) jälgib digiseadmete lahtiühendamisel ettenähtud reegleid. 	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) kasutab digitehnoloogiat eesmärgipäraselt ja riske arvestades; 2) rakendab turvameetmeid, kui seade on ohus (nt nakatunud viirusega, sattunud vette). 	<p>Õpilane analüüsib avalikus ruumis turvameetmete rakendamiseks üldkehtivaid reegleid ning kirjeldab vajalikku tegevust nende rikkumise korral.</p>
4.2. Isikuandmete kaitsmine – õpilane arvestab digitegevustes teiste inimeste privaatsust ja ühiseid kasutustingimusi ning kaitseb oma isikuandmeid ja ennast veebipettuste, ohtude ning küberkiusamise eest.				
	<p>Õpilane põhjendab konkreetseid näiteid kasutades, miks ei tohi avaldada delikaatset teavet (enda ja teiste kohta) avalikus keskkonnas.</p>	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) loob ja rakendab tugevaid parooli, kaitsmaks enda digitaalset identiteeti väärkasutuse eest privaatses ja avalikus keskkonnas; 2) ei avalda delikaatset teavet enda ja teiste kohta avalikus keskkonnas. 	<p>Õpilane eristab digikeskkondade turvasemeid (nt http vs. https, turvasertifikaadid) ning arvestab neid erinevaid veebikeskkondi kasutades.</p>	<p>Õpilane analüüsib ja esitab seisukohti ning näiteid tehnoloogiliste uuenduste mõju kohta inimeste töökeskkonnale nii minevikus, tänapäeval kui ka tulevikus.</p>

4.3. Tervise kaitsmine – õpilane väldib digitehnoloogia ja digitaalse teabe kasutamisest tulenevaid terviseriske.				
	Õpilane kasutab digitehnoloogiat tervist säästvalt/hoidvalt (valib õige istumisasendi, jälgib seadme kasutamise kestust ja kohta, kohandab seadme nägemist säästvalt ja valguse järgi).	Õpilane kirjeldab digivahendi väärkasutamisest tekkida võivaid ohte tervisele (sõltuvus, liigese- ja rühivead, nägemise halvenemine) ning väldib igapäevatoos digitehnoloogiaga seotud ohte, sealjuures tehes võimlemisharjutusi (silmadele, randmetele jne).	Õpilane analüüsib tehnoloogia mõju igapäevaelule ja keskkonnale, otsides tasakaalu digikeskkonna ja füüsilise keskkonna kasutamise vahel.	Õpilane: 1) hindab digivahendite kasutamisega seotud terviseriske (alates ergonoomika aspektidest kuni tehnoloogiasõltuvuseni); 2) toob näiteid, kuidas digikeskkond võib muuta elu paremaks või halvemaks, lähtudes sellest, kuidas seda kasutatakse ja mis reegleid järgitakse.
4.4. Keskkonna kaitsmine – õpilane teadvustab digitehnoloogia mõju keskkonnale.				
	Õpilane toob näiteid ja seostab tehnoloogia kasutamist keskkonnahoiuga	Õpilane: 1) kirjeldab digitehnoloogia kasutamisega seotud positiivseid ja negatiivseid mõjusid keskkonnale; 2) rakendab digitehnoloogiat energia- ja ressursisäästlikult.	Õpilane: 1) analüüsib digitehnoloogia arengu positiivseid ja negatiivseid mõjusid keskkonnale (nt loodus-, majandus-, kultuurikeskkonnale jne); 2) teeb põhjendatud otsuseid digitehnoloogiat valides (nt teavet luues ja tarbides, seadmeid ostes, parandades).	Õpilane sõnastab enda seisukoha ning seda toetavad argumendid digitehnoloogia ja keskkonna teemadel ja hindab digitehnoloogia kasutamise võimalusi, probleeme jm keskkonna kaitsmise kontekstis.

5. Probleemilahendus				
5.1. Tehniliste probleemide lahendamine – õpilane teeb veaotsinguga kindlaks tehnilised probleemid ning leiab võimalikud lahendused (veaotsingust kuni komplekssemate probleemideni).				
	Õpilane otsib abi ja kirjeldab tekkinud probleemi, kui digivahend või -rakendus ei tööta	Õpilane tuvastab ja lahendab iseseisvalt (vajaduse korral juhendi järgi) lihtsamaid probleeme, mis tekivad, kui digivahendid, programmid või rakendused ei tööta.	Õpilane: 1) leiab teavet ning abi tehniliste probleemide lahendamiseks ja veaotsinguks etteantud allikaid kasutades; 2) leiab alternatiivseid võimalusi probleemide lahendamiseks.	Õpilane: 1) leiab erinevaid allikaid kasutades iseseisvalt teavet ning abi tehniliste probleemide lahendamiseks ja veaotsinguks; 2) Õpilane juhendab teisi lihtsamate tehniliste probleemide lahendamisel ja lahenduste leidmisel.
5.2. Vajaduste väljaselgitamine ja neile tehnoloogiliste lahenduste leidmine – õpilane valib ning hindab kriitiliselt enda vajaduste järgi sobivaid tehnoloogilisi võimalusi ja digilahendusi.				
	Õpilane valib sobiva digilahenduse etteantud ülesande lahendamiseks, kasutades juhendaja abi.	Õpilane: 1) hindab valitud digivahendi või rakenduse sobivust, lähtudes selle funktsionaalsusest; 2) soovib koostööülesannetes rühmale digivahendeid ja töötab rühma valitud vahendiga.	Õpilane: 1) kasutab sihipäraselt ja loovalt digitehnoloogia võimalusi elulisi probleeme lahendades ning oma õppimist tõhustades; 2) kirjeldab tehnoloogia toimimist ja arengusuundi erinevates eluvaldkondades.	Õpilane analüüsib vajadusest lähtuvalt erinevate digitehnoloogiasuundade kasutamise tõhusust ja mõju ning esitab analüüsile tuginevaid otsuseid ja soovitusi.

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

	<p>Õpilane kasutab õpetaja juhendamisel digitehnoloogiat loomingulisel eesmärgil.</p>	<p>Õpilane kasutab digivahendeid sihipäraselt, et esitada ja lahendada ennast või teisi huvitav ülesanne.</p>	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) kasutab digivahendeid probleemide lahendamiseks ning algatab koostööd uuenduslike lahenduste väljatöötamiseks; 2) lahendab digivahenditega igapäevaelu erinevates valdkondades tekkivaid küsimusi, mis nõuavad matemaatilise loogilist mõtlemist; 3) rakendab digitehnoloogia võimalusi eneseväljenduses ja teadmiste loomises. 	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) osaleb koostöös kaasõpilaste ja/või tehnoloogiafirmaga innovaatilises arendusprojektis; 2) kirjeldab tehnoloogilise, majandusliku, sotsiaalse ning kultuurilise innovatsiooni vastastikuseid mõjusid ja omavahelisi seoseid.
--	---	---	--	--

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

	<p>Õpilane kirjeldab oma sõnadega enda digipädevuse taset ja arenguvõimalusi juhendaja abil.</p>	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) suunab oma digitehnoloogiaalast õppimist, kasutades juhendaja abi; 2) hoiab end kursis digitehnoloogia uute arengusuundadega, lähtudes vajadusest. 	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) analüüsib oma eesmärkide saavutamiseks vajalikke digipädevusi; 2) selgitab välja puudujärgid oma digipädevuses ja kavandab vajalikud tegevused nende kõrvaldamiseks. 	<p>Õpilane:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) analüüsib ja hindab oma digipädevust ja kogemusi digitehnoloogiat kasutades ning plaanib teadlikult digipädevuse arengut; 2) nõustab ja toetab teisi digipädevuse arendamisel.
--	--	--	--	--