

Tallinna Ülikooli haridusteaduste instituut

KLĪKK JA KLŌPS DIGIMAAILMAS

Metoodiline materjal lasteaiaõpetajale 6–7-aastase lapse digipädevuse arendamiseks ja hindamiseks

Kätlin Hallik
Kati Rajasalu



Kogumiku autorid: Kätlin Hallik ja Kati Rajasalu
Toimetuskolleegium: Kaire Kollom, Kerstin Kööp, Lii Lilleoja
Kujundus: Kätlin Hallik ja Kati Rajasalu
Toimetaja: Riina Tobias
Küljendus: Alar Kitsik
Konsultant: Kaire Kollom
Pildid koostatud: Canva keskkonnas
Kaanepilt koostatud: Bing Image Creatori keskkonnas
Kuvatõmmised ja fotod: Kätlin Hallik ja Kati Rajasalu
Tekstid lugesid sisse: Anni Rajasalu, Loore Marie Valton ja Lukas Ruben Valton
Helifailide montaaž: Kätlin Hallik

Autoriõigused: Kätlin Hallik, Kati Rajasalu ja Atlex OÜ, 2025

Atlex OÜ
Kivi 23
51009 Tartu
Tel 734 9099
atlex@atlex.ee
www.atlex.ee

ISSN 2228-3048



SISUKORD

EESSÕNA	4
DIGIPÄDEVUS ALUSHARIDUSES	5
DIGIPÄDEVUSMUDEL ALUSHARIDUSES	5
DIGIPÄDEVUSE ARENDAMINE JA HINDAMINE ALUSHARIDUSES	6
KLIKI JA KLÕPSU VIIS SEIKLUST DIGIMAAILMAS	7
KLIKK JA KLÕPS KUI DIGIMAAILMA TEEJUHI	11
DIGIMAAILMA SALADUSED	12
Digipädevuse eesmärgid	12
Mängu üldinfo ja ettevalmistus	13
Lapse digipädevuse arendamise osa	13
Lapse digipädevuse hindamise osa	14
Mängu DIGIMAAILMA SALADUSED hindamismaatriks	15
MATK DIGIMAAILMAS	19
Digipädevuse eesmärgid	19
Mängu üldinfo ja ettevalmistus	20
Lapse digipädevuse arendamise osa	20
Lapse digipädevuse hindamise osa	22
Mängu MATK DIGIMAAILMAS hindamismaatriks	23
KES ON PILDI PEREMEES?	27
Digipädevuse eesmärgid	27
Mängu üldinfo ja ettevalmistus	28
Lapse digipädevuse arendamise osa	28
Lapse digipädevuse hindamise osa	30
Mängu KES ON PILDI PEREMEES hindamismaatriks	31
DIGITARK MULTIKAS	34
Digipädevuse eesmärgid	34
Mängu üldinfo ja ettevalmistus	35
Lapse digipädevuse arendamise osa	35
Lapse digipädevuse hindamise osa	37
Mängu DIGITARK MULTIKAS hindamismaatriks	38
NUTIKAS LIKUMISPAUS	42
Digipädevuse eesmärgid	42
Mängu üldinfo ja ettevalmistus	43
Lapse digipädevuse arendamise osa	43
Lapse digipädevuse hindamise osa	45
Mängu NUTIKAS LIKUMISPAUS hindamismaatriks	46
KASUTATUD KIRJANDUS	50
LISAD	51
Lisa 1. Enesehindamise kaardid	51
Lisa 2. Koondtulemuste tabel	53
Lisa 3. Digimaaailma saladused – suured pildikaardid	59
Lisa 4. Digimaaailma saladused – jutukaardid	67
Lisa 5. Digimaaailma saladused – väikesed pildikaardid	75
Lisa 6. Matk digimaaailmas – mängukaardid	79
Lisa 7. Digitark multikas – värvilised lamenukid Klikk ja Klõps	85
Lisa 8. Digitark multikas – mustvalged lamenukid Klikk ja Klõps	87

EESSÕNA

Käesolev metoodiline materjal „Klikk ja Klõps digimaailmas“ on loodud selleks, et toetada lasteaiaõpetajaid 6–7-aastaste laste digipädevuse arendamisel ja hindamisel. Materjal sisaldab praktilisi ja mängulisi tegevusi, mida on lihtne rakendada õpetajal rühma õppe- ja kasvatustöös.

„Klikk ja Klõps digimaailmas“ on töövahend õpetajale, milles olevad lood, mängud ja tegevused aitavad arendada ja hinnata lapse digipädevust läbi loovuse, kriitilise mõtlemise, probleemide lahendamise oskuse ja koostöövõime. Metoodilises materjalis leidub viis õppemängu koos juhenditega, kuidas toetada ja hinnata last digikeskkonnas orienteerumisel ning turvaliste ja teadlike valikute tegemisel. Mängud on inspireeritud elulistest olukordadest, kus lapsed saavad kogemuslikult õppida digimaailmas toimetulekut ja õigete valikute tegemist. See metoodiline materjal on valminud meie magistr töö raames arendusuuringuna, sooviga luua midagi, mis oleks ühtaegu praktiline ja teaduspõhine ning õpetajat igapäevatoos päriselt toetav. Meie siiras tänu kuulub lõputöö juhendajale Kaire Kollomile, kelle kindel tugi, julgustav toetus ning kaasamõtlev ja inspireeriv juhendamine on olnud hindamatu väärtusega kogu selle teekonna vältel. Samuti täname kõiki uuringus osalenud lasteaiaõpetajaid ja digivaldkonna eksperte, kelle mõtted, soovitusel ja aus tagasiside on aidanud kujundada sellest materjalist väärtusliku töövahendi. Lisaks soovime esile tõsta meie sõpru Annit, Loore Mariet ja Lukas Rubenit, kes kinkisid oma hääle tegelastele Klikk ja Klõps ning aitasid muuta digimaailma elavaks ja lastele tähenduslikuks paigaks.

Loodame, et see kogumik leiab oma koha õpetajate igapäevatoos ning annab väärtusliku panuse Eesti alusharidusse, et iga laps saaks digimaailmas toimetada turvaliselt, targalt ja loova!

Edu ja rõõmu digimaailma avastamisel!

Kätlin Hallik ja Kati Rajasalu

DIGIPÄDEVUS ALUSHARIDUSES

Digipädevus on tänapäeva ühiskonna üks olulisemaid võtmeoskusi, mis aitab lastel edukalt toime tulla tehnoloogiarikkas maailmas. Euroopa Komisjoni poolt välja antud kodaniku digipädevuse raamistik DigComp määratleb digipädevuse kui teadmiste, oskuste ja hoiakute kogumi, mis toetab tehnoloogia teadlikku, sihipärrast ja vastutustundlikku kasutamist, võimaldades kohaneda ühiskonna muutuvate vajadustega (Su & Yang, 2024; Vuorikari *et al.*, 2022). Eesti haridussüsteem seab eesmärgiks anda lastele teadmised ja oskused, mis võimaldavad neil toime tulla kiiresti muutuv maailmas ning valmistuda tulevikuks (Haridus- ja Teadusministeerium, 2021). Lapse digipädevuse kujunemist mõjutavad nii kodune keskkond, vanemate eeskuju ja ühised tegevused kui ka õpetaja hoiakud ja lasteaia digitehnoloogilised võimalused (Stevanović *et al.*, 2024). Lapse digipädevuse arengu järjepidevus kujuneb siis, kui õpetajad ja lapsevanemad teevad koostööd ning toetavad üheskoos samu väärtusi ja eesmärke (Urm, 2024). Alusharidusseadus (2024) sätestab, et lasteaia ülesanne on pakkuda 3–7-aastastele lastele eakohast, mängulist ja arendavat kasvukeskkonda, mis toetab nende igapäevast toimetulekut ning loob tugeva aluse edasiseks õpiteeks. Alushariduse riiklik õppekava (2025) ütleb, et õpi- ja kasvukeskkond on last ümbritseva vaimse, sotsiaalse, füüsilise ja digitaalse keskkonna kooslus, milles laps areneb ja õpib ning see toetab lapse positiivse enesehinnangu kujunemist ja lapse arenemist iseseisvaks, algatusvõimeliseks ja aktiivseks õppijaks. Tehnoloogia kasutamine peab olema mänguline ja lapsekeskselt suunatud, et toetada loomulikku õppimisrõõmu, uudishimu ning kujundada digipädevust, mis aitab lapsel areneda terviklikult ja kooskõlas alushariduse alusväärtustega. Selleks, et laste arengut selles muutuv keskkonnas toetada, tuleb digitehnoloogia eesmärgipäraselt lõimida eelkoolialise lapse igapäevastes tegevustes ja mängu. Lapse digipädevuse arengu järjepidevus kujuneb siis, kui õpetajad ja lapsevanemad teevad koostööd ning toetavad üheskoos samu väärtusi ja eesmärke (Urm, 2024).

DIGIPÄDEVUSMUDEL ALUSHARIDUSES

Väikelaste kokkupuude digitehnoloogiaga on tihedalt seotud nende igapäevaste tegevustega: mängimise, õppimise ja suhtlemisega. Kuigi digipädevuse arendamine alushariduses võib esmapilgul tunduda keerukas, on õpetajal võimalik lapse digipädevuse arengut süsteemselt toetada, kasutades teadlikult olemasolevaid suuniseid ja raamistikke. Eestis on selleks välja töötatud õppija digipädevusmudel (2021), mis põhines Euroopa Liidu kodanike digipädevuse raamistikul DigComp (2017) ning valmis koostöös Haridus- ja Noorteameti ning Eesti

haridusekspertidega. Digipädevusmodelit uuendati 2025. aastal, toetudes DigComp 2.2 (2022) ja UNESCO tehisintellekti (AI) raamistikule (2024). Uuendatud mudel on õpetajale praktiline töövahend, mis aitab lapse digipädevust arendada ja hinnata järjepidevalt ning eesmärgipäraselt, pakkudes selget raamistikku ja hindamiskriteeriume, mis toetavad lapse arengut viies peamises digipädevuse valdkonnas.

Info- ja andmekirjaoskuse valdkonnas oskab laps digivahendeid turvaliselt ja teadlikult kasutada ning nendest täiskasvanu abiga infot otsida ja leida. Samuti oskab salvestada ja leida digisisu seadmest üles. Mõistab, et kõik, mida ekraanil näeme, ei pruugi olla päriselu.

Suhtluse ja koostöö digikeskkonnas valdkonnas oskab laps digiseadmeid turvaliselt ja eakohaselt kasutada, suheldes kaaslaste ja täiskasvanutega kokkulepitud reegleid järgides. Teab, millist digisisu on sobilik jagada, mõistab, et internetis ei ole kõik inimesed heatahtlikud, oskab kutsuda hädaolukorras abi, käitub videokõnedes sobivalt, teeb koostööd digiseadmeid kasutades ning teab, et tema tegevus ja loodud sisu internetis jätab jälje ning selle eest vastutavad tema ise ja lapsevanem.

Digisisu loomise valdkonnas laps loob ja salvestab erinevat digisisu: teeb fotosid ja videoklippe, joonistab digiseadmes või robotikavahendiga, loob lihtsaid animatsioone ja salvestab heli. Lisaks oskab oma loomingu täiendada, järgida samm-sammulist tegevusjuhust, juhib lihtsamaid robotikaseadmeid, koostab pildilise algoritmi ning teab, et tema ise on oma loomingu autor.

Digiturvalisuse valdkonnas oskab laps kasutada digiseadmeid ja robotikavahendeid heaperemehelikult, küsib abi arusaamatute või ebasobivate teadete korral ning ei laadi tundmatuid programme ega kliki ohtlikel linkidel. Teab, et isiklikku infot ei jagata ning teiste kohta käivat isiklikku infot ei tohi internetis ilma loata levitada. Jälgib oma kehaasendit ekraani vaatamisel ja teeb vajadusel pause. Mõistab, et digitehnoloogia kasutamine kulutab energiat ning et katkine tehnika ei ole olmeprügi.

Probleemilahenduse valdkonnas laps oskab avada ja sulgeda rakendusi, lülitada digiseadmeid ja robotikavahendeid sisse-välja, kasutab ikoone. Abi küsimiseks kasutab sobivaid digitehnoloogilisi mõisteid ja sõnavara, kui seadmed ei tööta. Valib ülesande lahendamiseks sobiva digiseadme, kasutab digitehnoloogiat eneseväljenduseks ning annab hinnangu oma digipädevusele.

DIGIPÄDEVUSE ARENDAMINE JA HINDAMINE ALUSHARIDUSES

Varajane lapsepõlv on periood, mil lapsed alustavad iseseisvat kokkupuudet digitehnoloogiaga. Just selles vanuses on nad avatud uutele kogemustele ja vastuvõtlikud täiskasvanu juhendamisele, mistõttu on alushariduses oluline pöörata erilist tähelepanu digipädevuse teadlikule arendamisele. Õpetajal on siin keskne roll ning see eeldab temalt professionaalseid teadmisi ja valmisolekut kasutada digivahendeid eesmärgipäraselt ning lapse arengut toetaval viisil, sest teadlik suunamine aitab lapsel kujundada positiivset ja vastutustundlikku suhtumist digitehnoloogiasse (Dardanou *et al.*, 2023; Masoumi & Bourbour, 2024). Õpetajad peaksid pakuma lastele arendavaid, loovaid ja turvalisi õppe- ja kasvatustegevusi, mis toetavad digipädevuse arengut ning ennetavad võimalikke riske digitehnoloogia kasutamisel (OECD, 2023). Õppemängud loovad selleks soodsa keskkonna, ühendades mängulised ülesanded ja reeglid õppe- ja kasvatustegevuse eesmärkidega. Samuti pa-

kub mängukeskkond loomulikku ja lapsele arusaadavat võimalust arengu hindamiseks, kus õpetaja saab vaadelda lapse tegevust ning hinnata tema oskusi ja arenguvajadusi (Ugaste *et al.*, 2019). Hindamiskriteeriumite kasutamine digipädevusmudelil võimaldab süsteemselt arendada ja hinnata oskusi, mida laps peaks omandama haridustaseme lõpetamisel (Haridus- ja Noorteamet, 2021). Oluline on kaasata last hindamisprotsessi, sest arutelud ja mängulised tegevused aitavad tal oma oskusi paremini tunnetada, eneseteadlikkust arendada ja uusi eesmärke seada (Nugin, 2008). Alushariduse riiklik õppekava (2025) rõhutab hindamise olulisust lapse eripära mõistmisel, vajaliku toe pakkumisel, positiivse enesehinnangu toetamisel ning õppe- ja kasvatustegevuse kavandamisel koostöös lapse ja vanemaga.

KLIKI JA KLÕPSU VIIS SEIKLUST DIGIMAAILMAS

Metoodiline materjal toetab õpetajat lapse digipädevuse arendamisel ja hindamisel ning loob lapsele rõõmsa ja kaasava õpikeskkonna. Mängud on justkui viis seiklust digimaailmas, mis on üles ehitatud nii, et neid ei pea läbima kindlas järjekorras. Kõigi viie mängu läbimängimine katab õppija digipädevusmudeli alushariduse taseme hindamiskriteeriumid.

Mängu **DIGIMAAILMA SALADUSED** eesmärk on arendada ja hinnata lapse teadmisi digipädevusest nii digikeskkonnas kui ka igapäevaelus.

Mängu **MATK DIGIMAAILMAS** eesmärk on arendada ja hinnata lapse oskust otsida infot veebist, mõista digikeskkonna ohte ning teada, et vanad seadmed ei kuulu olmeprügi hulka ja iga tegevus digimaailmas jätab jälje.

Mängu **KES ON PILDI PEREMEES?** eesmärk on arendada ja hinnata lapse teadmisi ja oskusi vastutustundlikust info jagamisest ning autoriõigustest.

Mängu **DIGITARK MULTIKAS** eesmärk on arendada ja hinnata lapse teadlikkust internetiturvalisusest, isikliku teabe jagamise riskidest ning animatsiooni loomise oskust.

Mängu **NUTIKAS LIIKUMISPAUS** eesmärk on arendada ja hinnata lapse pädevust digisisu loomisel, teadlikkust liikumispause vajalikkusest ning digiturvalisuse põhimõtete rakendamist.

Mängude läbiviimisel on õpetaja ülesanne tegevused ette valmistada, mängu juhtida ning suunata lapsi tegutsema, järgides selleks kindlat ettevalmistusprotsessi:

- Tutvu mänguga terviklikult, mõista selle sisu, eesmärke ja kulgu.
- Valmista materjalid ette, paljunda kõik vajalikud materjalid ja vajadusel kileta. Vajalikud lisamaterjalid on kättesaadavad paberkandjal metoodilise materjali lõpus lisadena (lk 51).
- Kontrolli vahendeid, veendu, et kõik mänguks vajalikud esemed on olemas ja kaeulatuses.
- Valmista ette mänguruum, loo sobiv ja turvaline keskkond.
- Tutvusta digimaailma ja peategelasi. Enne esmakordset mängu mängimist selgita lastele digimaailma mõistet ning tutvusta peategelasi Klikki ja Klõpsu (vaata peatükki „Klikk ja Klõps kui digimaailma teejuhid“ lk 11).

- Tähelepanu helifailide kasutamisel – mängudes olevad jutud on kuulatavad ainult ruutkoodi ehk QR-koodi abil nutiseadet kasutades.
- Kui kõik on valmis, alusta mängu!

Iga mäng koosneb kahest osast ja mõlemad osad on tähistatud kindla sümboliga, et õpetajal oleks lihtsam liikuda mängu osade vahel ja leida kiiresti vajalik teave. Lapse digipädevuse arendamise osa keskendub lapse oskuste ja teadmiste arendamisele. Lapse digipädevuse hindamise osa on esitatud hindamismaatriksi kujul ja võimaldab õpetajal jälgida, hinnata ja teha märkmeid lapse arengu kohta.



Lapse digipädevuse arendamise osa on kavandatud õppe- ja kasvatustegevusena, mida õpetaja saab rakendada hommikuringis või eraldi planeeritud tegevusena. Tegevuse alguses loeb õpetaja lastele ette Kliki ja Klõpsu jutu või kuulatakse seda koos ruutkoodi taga olevalt helifaililt. Seejärel toimub ühine arutelu, milles õpetaja esitab suunavaid küsimusi, mis aitavad mõtestada digimaailmas ette tulevaid olukordi. Arutelu eesmärk on arendada laste teadmisi, oskusi ja hoiakuid digipädevusest. Vajadusel selgitab õpetaja keerulisemaid mõisteid või loob seoseid lapse igapäevaeluga, et toetada lapse arusaamist digipädevusest. Tegevuse lõpus arutletakse koos lastega, mida uut lapsed avastasid, õppisid ja mõistsid.



Lapse digipädevuse hindamise osa on kujundatud hindamismaatriksina, mis on eraldi dokument. Õpetaja peab selle enne tegevust paljundama. Hindamismaatriks sisaldab õpetajale täpseid juhiseid, mida tuleb hindamise käigus järgida. Hindamise osa viiakse läbi kahe lapsega korraga. Lapsed tegutsevad õpetaja juhendamisel vastavalt maatriksis toodud ülesannetele. Hindamise ajal jälgib õpetaja laste tegevust ja märgib oma tähelepanekud hindamismaatriksisse. Enne maatriksi kasutamist tuleb kindlasti tutvuda selle ülesehituse ja täitmise juhendiga (vaata näidis 1: *Juhend hindamismaatriksi täitmiseks*).

KES ON PILDI PEREMEES HINDAMISMAATRIKS Paljunda 

Laused õpetajale tegevuse juhendamiseks, ülesannete andmiseks.

Hindamise läbiviimisel lähtu täpselt hindamismaatriksis toodud juhistest ja lausetest. Hindamise ajal õpetamist ei toimu.

Õpetaja ütleb	Digipädevuse eesmärgid	Lapse nimi ja vanus	Lapse nimi ja vanus
		Tähelepanekud	Tähelepanekud
Õpetaja: Täna joonistame pildi, mida jagame internetis, et kõik saaksid näha, millise pildi sa joonistasid. Laual on robotid, millega hakkame joonistama.			
Võta endale lähim robot (Bee-bot või Blue-bot).	● Laps valib ülesande lahendamiseks tuttava digiseadme (sh robotikavahendi).	+ V -	+ V -

Märgi lapse nimi ja vanus

Digipädevuse eesmärk, mida tegevuse käigus hinnatakse

Märgi eesmärgi täitmine vastavalt + laps valdab oskust hästi; - ei oska veel, vajab juhendamist.

Näidis 1. Juhend hindamismaatriksi täitmiseks

Hindamismaatriksi lõpus saab laps hinnata ise oma digipädevust. Lapse eneserefleksiooniks kasutatakse enesehindamise kaarte (😊 😐 😞). Enesehindamise kaarte on vaja kõikide mängude hindavas osas ja neid kasutatakse korduvalt. Soovitame enesehindamise kaardid paljundada (LISA 1) ning võimalusel kiletada. Enne enesehindamise kaartide kasutamist tuleb tutvuda hindamismaatriksi lõpus oleva lapse eneserefleksiooni osaga (vaata näidis 2: *Juhend lapse eneserefleksiooni täitmiseks*).

Tegevus lapse tagasiside küsimiseks

Anna mõlemale lapsele enesehindamise kaart, et nad saaksid anda tagasisidet oma tegevuse kohta.

Õpetaja: Sul on ees kolm nägu. 😊 Rõõmus nägu ütleb, et sa said selle ülesandega hästi hakkama, 😐 tõsine nägu ütleb, et pead veel natuke harjutama ning 😞 kurb nägu ütleb, et see ülesanne oli sinu jaoks raske.

Kuidas sa selle ülesandega hakkama said? Puuduta seda nägu, mis iseloomustab sinu arvamust. Selgita.	Laps annab enda digipädevusele hinnangu (nt kasutades pildilisi sümboliteid).	😊 😐 😞	😊 😐 😞
--	---	-------	-------

Tagasiside ülesanne lapsele

Sa joonistasid robotiga vahva pildi ja tead, kes on selle roboti looja.

Tegevuse läbiviija: _____

Hindamise kuupäev: _____

Enesehindamise kaardi tähtsuse selgitus

Märgi lapse valitud nägu. Lühikokkuvõtte lapse vastusest.

Näidis 2. Juhend lapse eneserefleksiooni täitmiseks

Lapse digipädevuse hindamise viib läbi üks õpetaja korraga kahe lapsega. Tulemused tuleb dokumenteerida selgelt ja arusaadavalt, et kogu rühma meeskond oleks teadlik nii iga lapse kui ka rühma digipädevuse arengust. Selleks sobib hästi koondtulemuste tabel, mis aitab rühma meeskonnal jälgida nii lapse digipädevuse individuaalset kui ka rühma üldist arengut ning kavandada edasise õppe- ja kasvatustegevusi. Koondtulemuste tabel on leitav materjali lõpus (LISA 2). Koondtulemuste tabelis on digipädevusmudeli viis valdkonda eristatud kindlate värvikoodidega: **info- ja andmekirjaoskus**, **suhtlus ja koostöö digikeskkonnas**, **digisisu loomine**, **digiturvalisus** ja **probleemilahendus**. Samad värvikoodid on kasutusel ka mängude juurde kuuluvates hindamismaatriksites, kus iga digipädevuse eesmärgi kõrval on vastavat valdkonda tähistav värviline täpp, mis aitab õpetajal pärast hindamise läbiviimist mängu käigus kogutud tulemused kanda koondtulemuste tabelisse.

Koondtulemustest ülevaate saamiseks sobib kasutada valgusfoori meetodit, mis annab visuaalse tagasiside laste digipädevusest. Lapse tulemused hindamismaatriksist kantakse vastava värviga koondtabelisse:

- punane ■ ehk märgitud – sümboliga;
- kollane ■ ehk märgitud v sümboliga;
- roheline ■ ehk märgitud + sümboliga.

Hindamise dokumenteerimisel tuleb tagada andmete konfidentsiaalsus. Selleks võib tabelis laste nimed asendada numbrita, näiteks hindamise järjekorra või rühma nimekirja alusel. Enne koondtulemuste tabeli täitmise alustamist tuleb tutvuda tabeli täitmise juhendiga (vaata näidist 3: *Koondtulemuste tabeli täitmine*).

Digipädevuse eesmärgid, hindamismatriksites

Digipädevuse eesmärgid:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
INFO- JA ANDMEKIRJAOSKUS										
...b veebilehitseja ja otsingumootori...										
...ib sobivad võtmesõnad infootsim...										
...istab, et ekraanimeedias (nt multif...										
...lvestab nutiseadmesse digisisu (nt pilt, ...dio).										
SUHTLUS JA KOOSTÖÖ DIGIKESK...										
...oskab öelda oma vanema/lähedase telefoninumbri...										
...suhitleb rühmakaaslaste ja juhendajaga, kasutades dig...										

Digipädevuse eesmärgid

Digipädevuse eesmärgid	Lapse nimi ja vanus
Tähelepanekud	
● Avab veebilehitseja ja otsingumootori.	+ V -

Osaleja märgistus

Digipädevuse valdkond

Digipädevuse valdkonna värvimärgistus hindamismatriksis

Valgusfoori meetodil eesmärgi täitmise märgistamine

Näidis 3. Koondtulemuste tabeli täitmine

Pärast koondtulemuste tabeli täitmist saab õpetaja **lapse ja rühma digipädevuse tulemusi visuaalselt analüüsida värvikoodi järgi:**

- **roheline ülekaalus** – laps/rühm omab häid teadmisi ja oskusi digipädevusest ning saab pakkuda keerukamaid ülesandeid;
- **kollane ülekaalus** – lapse/rühma digipädevus on osaliselt omandatud ning vajab veel juhendamist ja harjutamist;
- **punane ülekaalus** – lapse/rühma digipädevus on alles kujunemas ning tegemist on algajatega, kes vajavad eesmärgipärasemat digipädevuse arendamist.

Koondtulemuste tabelist saadud tulemused tuleks dokumenteerida ja lisada näiteks lapse arengukaardile keskkonnas Eliis, arengumappi, portfooliosse või mõnda teise lasteaias kokku lepitud dokumenteerimissüsteemi. Tulemusi saab kasutada arenguvestlustel, kus õpetaja arutab koos lapsevanematega lapse tugevusi, edusamme ja arenguvajadusi digipädevuse valdkonnas. Hindamist on soovitatav läbi viia regulaarselt mõne aja möödudes, et jälgida iga lapse ja kogu rühma digipädevust ning planeerida edasisi tegevusi teadlikult ja eesmärgipäraselt.