

## *Programmeerimise ainekava*

**Aine maht** (kursuse tundide arv):

11 tundi

### **Õpetuse eesmärgid:**

Õpilane tutvub Android nutiseadme rakenduse programmeerimisega App Inventor baasil.

**Õpitulemused:** 1. Õpilane tutvub lihtsamate programmeerimisvõtetega.

2. Õpilane loob erinevaid rakendusi nutiseadmele.

### **Õppesisu:**

Tund	Teema	Ülesanne
1.tund	Sissejuhatus õppeainesse. Programmeerimise põhivõtetega tutvumine keskkonnas code.org	Ülesanne keskkonnas code.org
2.tund	Programmeerimise põhivõtetest kokkuvõte. Kasutaja loomine keskkonda App Inventor. Ülevaade App Inventori keskkonnast (disaini vaade, programmeerimise vaade, põhimised tööriistad)	
3.-5.tund	Uue rakenduse loomine, disainivaates ekraanide kujundamine, teksti ja piltide lisamine. Programmeerimise vaates nuppude ja linkide programmeerimine. Rakenduse testimine.	Ülesanne 1. Inforakenduse programmeerimine (arvestuslik)
6.-8. tund	Disainivaates ekraani kujundamine, liikumise programmeerimine. Muutujate kasutamine programmeerimisel, kordus, tingimuslaused.	Ülesanne 2. Püüdmisemängu programmeerimine (arvestuslik)
9. – 10. tund	Lihtsa andmebaasi programmeerimine ja sealt juhusliku päringu alusel vastuse saamine.	Ülesanne 3. Tarkuseterade (aforismide) kogumiku programmeerimine (arvestuslik)
11.tund	Valmis rakenduse laadimine nutiseadmesse. Oma lemmikrakenduse tutvustamine kaaslastele ning kaasõpilaste rakenduste testimine.	

## **Üldpädevuste** kujundamine õppeaines

1. Väärtuspädevus
2. Õpipädevus

## **Läbivate teemade** käsitlemine

1. Digipädevus
2. Tehnoloogia-ja innovatsioon
3. Karjääri planeerimine
4. Väärtused ja kõlblus
5. Teabekeskond

## **Hindamine** (*hindamise põhimõtted ja kokkuvõtva hinde kujunemine*)

- Mitteeristav hindamine (arvestatud/mittearvestatud)
- Hinde arvestatud saamiseks peab olema õpilasel esitatud kõik 3 rakendust (ülesanded 1-3).