

Seletuskiri pädevus- ja hindamismudelile, mis on loodud õpilaste digipädevuste kujundamiseks digiajastul

Dokumendis on kirjeldatud **pädevusmudel** ja **hindamismudel**, mis käsitlevad sama nähtust eri detailsusastmes. Pädevusmudelis on esitatud pädevusvaldkonnad koos pädevuste üldkirjeldustega (vt Tabel 1). Hindamismudelis on pädevused kirjeldatud sooritustena neljal tasemel. Pädevus- ja hindamismudelis on kasutatud riikliku õppekava, "Eesti elukestva õppe strateegia 2020"¹ ja HITSA tuleviku õpetaja koolitusprogrammi terminoloogiat.²

Pädevusmudeli eesmärk on kirjeldada digipädevuse eri aspekte, et mõista ja määratleda, mis on digipädevus. Pädevusmudeli koostamisel on võetud aluseks rahvusvaheline DIGCOMP-i³ raamistik ja selles olevad viis pädevusvaldkonda.

1. Info haldamine – digitaalse info eesmärgipärane otsimine, sirvimine, hindamine, salvestamine ja taasesitamine.
2. Suhtlemine digikeskkondades – teadlik suhtlemine veebipõhistes keskkondades, info ja sisu jagamine, osalemine ühiskonnaelus ning koostöö digivahendite toel.
3. Sisuloome – digitaalse sisu loomine, olemasoleva digitaalse materjali muutmine ja lõimimine, loominguuline eneseväljendus ja programmeerimine ning intellektuaalse omandi õiguste ja litsentside järgimine.
4. Turvalisus– identiteedi, tervise ning keskkonna kaitsmine; info- ja kommunikatsioonitehnoloogia turvaline ning kestlik kasutamine.
5. Probleemilahendus – vajaduste väljaselgitamine ja lahenduste leidmine sobivate digivahenditega, tehnoloogia loov kasutamine ning digipädevuse arendamine.

Hindamismudeli eesmärgiks on hinnata õpilaste digipädevusi riikliku õppekava kontekstis. Riiklikus õppekavas on defineeritud digipädevus⁴ ühena kaheksast kujundatavast üldpädevusest. Hindamismudeli koostamisel on lähtutud Eesti kontekstist, riiklikust õppekavast ning ainevaldkonna kavades määratletud eesmärkidest (digipädevuse arendamise integreerimise võimalustest).

Digipädevuse hindamismudeli koostamisel on arvesse võetud riiklikus õppekavas kirjeldatud põhikooli ja gümnaasiumi läbivaid teemasid ning valikõppeaineid. Põhikoolis läbivad teemad "Tehnoloogia ja innovatsioon", "Teabekeskond" ning valikõppeaine "Informaatika" (selle all II kooliastmes on "Arvuti töövahendina" ja III kooliastmes on "Infoühiskonna tehnoloogiad"). Gümnaasiumis läbivad teemad "Tehnoloogia ja innovatsioon", "Teabekeskond" ning valikõppeaine "Uurimistöö alused".

¹ <http://www.hm.ee/index.php?popup=download&id=12568>

² <http://tulevikuopetaja.hitsa.ee/sonaraamat/>

³ https://www.hm.ee/sites/default/files/digipadevuse_enehindamise_raamistik_0.pdf

⁴ <https://www.riigiteataja.ee/akt/129082014020>

Digipädevuste hindamismudel on vahend, mis on loodud Eesti õpetajatele, koolijuhtidele, õppijatele, õppekava koostajatele, õppevara jms koostajatele, ülikoolidele sisseastujate testimiseks, enesehindamiseks jne.

Hindamismudel on pädevusvaldkonnad kirjeldatud neljal tasemel, kus iga järgnev tase eeldab eelneval tasemel kirjeldatud oskuste olemasolu. Näiteks, kolmanda taseme saavutamiseks peavad olema täidetud ka esimese ja teise taseme nõuded. I tase - põhikooli I kooliaste; II tase - põhikooli II kooliaste; III tase - põhikooli III kooliaste; IV tase - gümnaasium ja kutseõppeasutus.

Hindamismudel on pädevused sõnastatud sooritustena. Eraldi teadmisi, oskusi ja hoiakuid ei ole kirjeldatud, sest need on omavahel tihedalt seotud ning soorituste eelduseks. Sooritustasemed on seotud õppekavades kirjeldatud õpitulemuste rahuldava tasemega.

Programmeerimise pädevus on kohustuslik vaid nendele koolidele, kes õpetavad programmeerimist eraldi aina. Seetõttu on hindamismudel is programmeerimise pädevus teistest pädevustest eristatud.

Hindamismudel is kirjeldatud sooritustasemed ei sisalda näiteid. Välditud on konkreetsete vahendite, keskkondade nimetamist, et võimaldada mudeli püsimine ajakohasena. Näited õpiülesannetest koostatakse ja lisatakse eraldi dokumendina hindamismudelile juurde.

Hindamismudel is ei ole eeldatud põhikooli I astmel pädevuse 2.3 (kodanikuaktiivsus veebis) olemasolu.

Tabel 1. PÄDEVUSMUDEL

Pädevusvaldkonnad	Pädevused
1. INFO HALDAMINE	<p>1.1. Info otsimine ja sirvimine – õpilane määrab eesmärgi põhjal oma infovajaduse ning valib eesmärgiga sobivad meetodid digitaalse info otsimiseks ja sirvimiseks.</p> <p>1.2. Info hindamine – õpilane kogub ja töötleb digitaalset infot, eristab olulist infot ning analüüsib ja hindab seda kriitiliselt.</p> <p>1.3. Info salvestamine ja taasesitamine – õpilane salvestab digitaalset infot oma eesmärkidest lähtuvalt ning korrastab ja töötleb kogutud infot, et seda taasesitada.</p>
2. SUHTLEMINE DIGIKESKKONDADES	<p>2.1. Suhtlemine digivahenditega</p> <p>2.2. Info ja sisu jagamine – õpilane jagab leitud info asukohta ja sisu teistega ning järgib intellektuaalse omandi kaitse häid tavasid.</p> <p>2.3. Kodanikuaktiivsus veebis – õpilane on kaasatud ning kaasab teisi ühiskonnaelu tegevustesse, kasutades IKT vahendeid ja võimalusi.</p> <p>2.4. Koostöö digitehnoloogia toel – õpilane kasutab digivahendeid meeskonnatööks ning ressurside, digitaalsete materjalide ja teadmiste koosloomeks.</p> <p>2.5. Netikett – õpilane praktiseerib digisuhtluses käitumisnorme ja häid tavasid ning arvestab suheldes kultuurilise eripära ja mitmekesisuse ilminguid.</p> <p>2.6. Digitaalse identiteedi haldamine – õpilane kujundab ja haldab oma digitaalset identiteeti ning jälgib oma digitaalset</p>

	jalajälge.
3. SISULOOME	<p>3.1. Digitaalne sisuloome – õpilane loob ise, muudab ja arendab eri formaatides enda ning teiste loodud digitaalset sisu.</p> <p>3.2. Uue teadmise loomine – õpilane muudab ja lõimib olemasolevat digitaalset materjali, et luua uut teadmist.</p> <p>3.3. Autoriõigus ja litsentsid – õpilane järgib digitaalses sisuloomes ning teiste loodud sisu kasutades intellektuaalomandi põhimõtteid.</p> <p>3.4. Programmeerimine – õpilane koostab programmeerimiskeelega lihtsamaid programme.</p>
4. TURVALISUS	<p>4.1. Seadmete kaitsmine – õpilane rakendab ohutus- ja turvameetmeid, et vältida füüsilisi ning virtuaalseid riske.</p> <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> <p>4.3. Tervise kaitsmine – õpilane väldib digitehnoloogia ja digitaalse info kasutamisest tulenevaid terviseriske.</p> <p>4.4. Keskkonna kaitsmine – õpilane teadvustab digitehnoloogia mõju keskkonnale.</p>
5. PROBLEEMILAHENDUS	<p>5.1. Tehniliste probleemide lahendamine – õpilane teeb veaotsinguga kindlaks tehnilised probleemid ning leiab võimalikud lahendused (veaotsingust kuni komplekssemate probleemideni).</p> <p>5.2. Vajaduste väljaselgitamine ja neile tehnoloogiliste lahenduste leidmine – õpilane valib ning hindab kriitiliselt enda vajaduste järgi sobivaid tehnoloogilisi võimalusi ja digilahendusi.</p> <p>5.3. Innovatsioon ja tehnoloogia loov kasutamine – õpilane rakendab tehnoloogiat loovalt eneseväljendamiseks ja probleemidele uudsete lahenduste leidmiseks.</p> <p>5.4. Digipädevuse lünkade väljaselgitamine – õpilane hoiab end kursis uute arengusuundadega digitehnoloogias, selgitab järjepidevalt oma digipädevuse puudujääke, arendab ennast ning toetab teisi digipädevuse arendamises.</p>

Õppijate digipädevuste hindamismudeli on koostanud Hariduse Infotehnoloogia Sihtasutuse juhitud töörühm.

Koostajad:

Urve Mets, Kutsekoda
Elyna Nevski, Tallinna Ülikool
Margus Pedaste, Tartu Ülikool
Mart Laanpere, Tallinna Ülikool

Konsultandid:

Kristel Rillo, Haridus – ja Teadusministeerium
Aivar Ots, Haridus – ja Teadusministeerium