

Nimi: _____

Digitaalisen osaamisen tavoitteiden passi 3.-4.lk



Käytännön taidot ja oma tuottaminen

Oppilas osaa toimia sähköisessä oppimisympäristössä.

Oppilas tutustuu näppäimistön tavallisimpiin erikoismerkkeihin ja teksinkäsittelyn pikakomentoihin.

Oppilas osaa tuottaa tekstiä ja muokata sitä erilaisilla välineillä yksin ja ryhmässä.

Oppilas on harjoitellut esityksen tekemistä esitysgrafiikkaohjelmalla: tekstin ja kuvan lisääminen.

Oppilas osaa tallentaa tiedostoja laitteelle ja pilvipalveluun.

Oppilas harjoittelee tulostamista tietokoneelta ja tabletilta.



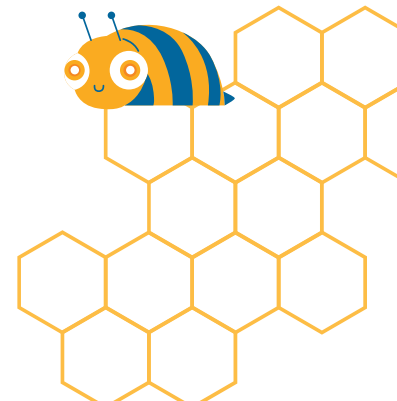
Tiedonhallinta, tutkiva ja luova työskentely

Oppilas osaa suunnitella ja toteuttaa tiedonhankintaansa, sekä osaa käyttää hakukonetta ja erilaisia tietolähteitä.

Oppilas harjoittelee tiedon kriittistä arviointia, sekä on tutustunut tekijänoikeuksiin ja lähdemerkintätapoihin.

Oppilas on tutustunut digitaalisiin mahdollisuuksiin tekstien, kuvien ja videoiden tuottamisessa ja tulkinassa.

Haluaisin vielä oppia:



Digitaalisen osaamisen tavoitteiden passi 3.-4.lk



Vastuullisuus ja turvallisuus

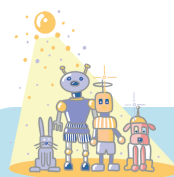
Oppilas harjoittelee toimimaan vastuullisesti ja turvallisesti digitaalisissa ympäristöissä ja osaa kertoa aikuiselle, mikäli kohtaa loukkaavaa tai epämiellyttävää sisältöä verkossa.	
Oppilas harjoittelee käyttämään mediaa turvallisesti ja osaa tarkistaa käyttämiensä palveluiden ikärajat.	
Oppilas tiedostaa omien henkilötietojensa suojaamisen tärkeyden, sekä osaa muodostaa vahvan salasanan.	
Oppilas ymmärtää hyvien työasentojen ja sopivan mittaisten työjaksojen (ruutuaika) merkityksen terveydelle.	

Haluaisin vielä oppia:



Vuorovaikutus

Oppilas on osallistunut työskentelyyn yhteisöllisessä verkkoympäristössä.	
Oppilas harjoittelee digitaalisissa palveluissa muita kunnioittavaa ja kiusaamista ehkäisevää käytöstä.	
Oppilas osaa aikuisen avulla ratkaista digitaalisissa palveluissa mahdollisesti syntyviä ristiriitatilanteita.	



Ohjelmointitaidot

Oppilas on osallistunut 3. luokalla Värkkäämökiertueen Lego WeDo- robottien ohjelmointiviikkoon.	
Oppilas tutustuu ohjelmoinnilliseen ajatteluun: toistorakenteet (esim. While-looppi) ja algoritmien ajattelu (ehtolauseet).	
Oppilas on tutustunut ohjelmoinnin perusteisiin esimerkiksi graafisen ohjelmointiympäristön avulla.	