

Nimi: _____

Digitaalisen osaamisen tavoitteiden passi 5.-6.lk



Käytännön taidot ja oma tuottaminen

Oppilas osaa työskennellä sujuvasti erilaisissa verkko-oppimisympäristössä erilaisia laitteita käyttäen.

Oppilas osaa käyttää näppäimiä ja hiirtä sujuvasti.

Oppilas osaa tuottaa sujuvasti tekstiä eri käyttötarkoituksiin ja muokata sitä yksin tai jaetussa tiedostossa.

Oppilas osaa luoda kansiorakenteita sekä tallentaa ja etsiä töitensä koulun tarjoamassa digitaalisessa ympäristössä.

Oppilas osaa tehdä esityksen esitysgrafiikkaohjelmalla ja lisätä siihen tekstiä, kuvia ja sivujen siirtymiä.

Oppilas hallitsee tulostamisen tietokoneelta ja tabletilta.



Tiedonhallinta, tutkiva ja luova työskentely

Oppilas osaa käyttää hakukoneita monipuolisesti, sekä harjoittelee hakemaan tietoa myös vieraalla kielellä.

Oppilas osaa suunnitella ja toteuttaa tutkimuksen tai projektin digitaalisilla välineillä.

Oppilas osaa tuottaa ja muokata kuvaa, ääntä ja videota, sekä on osallistunut video- ja kuvaprojektin tekemiseen.

Oppilas on tutustunut animaation tekemiseen.

Oppilas on osallistunut 6. luokilla Värkkäämökiertueen digitaalisen suunnittelun ja tuottamisen viikkoon.

Haluaisin vielä oppia:



Digitaalisen osaamisen tavoitteiden passi 5.-6.lk



Vastuullisuus ja turvallisuus

Oppilas harjoittelee henkilötietojen turvallista käyttöä verkossa, sekä tiedostaa, että digitaaliset palvelut keräävät tietoa käyttäjästään ja hän voi itse vaikuttaa hänestä kerättävään tietoon.

Oppilas ymmärtää tekijänoikeuden periaatteet ja osaa käyttää vain luvallista materiaalia omissa tuotoksissaan.

Oppilas harjoittelee kriittistä medialukutaitoa ja ymmärtää, että mediasisältö ei ole välttämättä totta tai aitoa.



Vuorovaikutus

Oppilas harjoittelee vastuullista viestintää tekstin, kuvan ja videon avulla digitaalisissa ympäristöissä.

Oppilas harjoittelee viestimään hyvien tapojen mukaisesti ja tilanteeseen sopivalla tavalla.

Oppilas harjoittelee digitaalisissa palveluissa muita kunnioittavaa ja kiusaamista ehkäisevää käytöstä sekä toisten auttamista ongelmatilanteissa.

Oppilas osaa aikuisen avulla ratkaista digitaalisissa palveluissa mahdollisesti syntyviä ristiriitatilanteita.



Ohjelmointitaidot

Oppilas harjoittelee ohjelmoinnin perustaitoja eli ongelman pilkkomista, toistettavuuden perusteita (esim. silmukka-/luoppi-rakenne) ja algoritmista ajattelua (ehtolauseet).

Oppilas on käyttänyt muutamia graafisia ohjelmointiympäristöjä.

Oppilas ymmärtää ohjelmoinnin sekä robotisaation ja automaation merkityksen arjen teknologisissa ratkaisuissa sekä tavaroiden ja laitteiden tuotantoketjuissa.

Oppilas on osallistunut 5. luokan Värkkäämökiertueen Lego spike -robottien ohjelmointijaksoon.

