



Digipolku, Loviisan kaupunki, lk 3-4

Päivitetty kesäkuussa 2024, (Carina Astikainen).

Perustaidot ja tekninen osaaminen

Uudet lukutaidot: Digitaalinen osaaminen



Uudetlukutaidot.fi

Digitaalinen osaaminen

<https://uudetlukutaidot.fi/digitaalinen-osaaminen/>

LK 3-4 (Kaikki oppiaineet)

Hallitsee kouluympäristössä käytettävien digitaalisten työkalujen perustoiminnot.
- ymmärtää eri oppiaineille ominaisia tapoja käyttää teknologiaa.

Osaa käyttää koulun yhteisiä digitaalisia ympäristöjä ja tehdä niissä yhteistyötä
- osaa muokata dokumenttia, jota työstetään yhdessä
- osaa tuottaa ja käyttää tekstejä, kuvia ja videoita itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa.

Hallitsee keskeiset käsitteet ja symbolit
- osaa kuvata käyttämänsä digitaalista ympäristöä asianmukaisilla käsitteillä.

Käyttää teknologiaan liittyviä käsitteitä.

Syventää hiiren ja näppäimistön käyttötaitojaan
- harjoittelee kymmensormijärjestelmää
- harjoittelee sujuvaa tekstin tuottamista käytössään olevilla applikaatioilla ja laitteilla.

Osaa toimia tavallisimmissa laitteiden häiriötilanteissa
- harjoittelee toisten auttamista ongelmatilanteissa.

Osaa yhdistää ja käyttää oheislaitteita.

Osaa liittää laitteita langattomaan verkkoon.

Ymmärtää että on olemassa eri tiedostomuotoja
- tunnistaa yleisimmät tiedostomuodot.

Osaa jakaa, palauttaa ja vastaanottaa asiakirjoja ja tiedostoja sähköisesti
- ymmärtää laitteiden, ohjelmistojen ja palveluiden monipuolisuutta.

Arvioi tulostamisen tarpeellisuutta ja osaa tulostamisen perusasetukset.

Tutustuu Wilma-oppilashallintojärjestelmään ja sen toimintoihin
- osaa ohjatusti käyttää sovellusta.

Opetteelee käyttämään digitaalisia työvälineitä seuratakseen oppimistuloksiaan.

Osaa tarvittaessa ohjatusti käyttää digitaalisia palveluita erilaisilla laitteilla.

Tuotanto, esittäminen ja luovat prosessit

LK 3-4

Ottaa vastuuta ja arvioi omia ja ryhmässä tehtyjä töitä. **Kaikki oppiaineet**

Luo oma-aloitteisesti omaa, kertovaa ja kuvailevaa aineistoa digitaalisissa ympäristöissä
Osaa:
- laatia oman työsuunnitelman ja osaa myös perustella sitä
- luoda visuaalisia töitä
- jäsenellä tietoa käsikortalle ja esittää tietoa yksinkertaisissa taulukoissa.
yksinkertaisissa taulukoissa.
SUK, HI, YH, YM, US, KU

Osaa ohjatusti järjestää, luokitella ja esittää tietoa käsitteiden ja symbolien avulla, jotka liittyvät teknologiaan. **Kaikki oppiaineet**

Käyttää tarkoituksenmukaisia ympäristöjä luovassa työssään ja osaa näiden kautta ilmaista itseään ja ajatuksiaan.
SUK, taito- ja taideaineet

Tuottaa helpohkoja monimuotoisia tekstejä
- opettelee tunnistamaan erilaisia tekstilajeja monimediasessa ympäristössä.
SUK, HI, YH, US, YM

Ymmärtää tiedosto- ja kansiokäsitteiden periaatteita
- osaa etsiä tallennetun tai jaetun sisällön.
Kaikki oppiaineet.

Hallitsee tekstinkäsittelyohjelman eri toimintoja
kuten tasauksen, rajausten, kappalejaon ja otsikoinnin sekä kuvan, taulukon ja hyperlinkin lisäämisen.
SUK, HI, YH, US, YM

Harjoittelee laskentaohjelmien, taulukoiden ja kaavioiden käyttöä Excelillä.
MA, YM

Luo itsenäisesti yksinkertaisia esityksiä luovista työprosesseista esim. PowerPointilla.
Kaikki oppiaineet

Osaa vastata yksinkertaiseen sähköiseen tehtävään, esim. Formsilla.
Kaikki oppiaineet

Osaa lähettää, tallentaa ja jakaa sisältöä OneDriven avulla.
Kaikki oppiaineet

Harjoittelee kuvan, äänen ja videon muokkausta.
KU, MU, kielet, YM, SUK

Harjoittelee musiikin nuotinnusta ja musiikin tuottamista digitaalisesti. **MU**

Luo animaatioita sovellusten avulla. **KU**

Luo omia mallikuvia digitaalisen työkalun avulla. **KU, KS**

Syventää piirrosohjelmien tietämystään. **KU, KS**

Ohjelmointiosaaminen

Uudet lukutaidot: Ohjelmointiosaaminen



uudetlukutaidot.fi

Ohjelmointiosaaminen

<https://uudetlukutaidot.fi/ohjelmointiosaaminen-2/>

LK 3-4

Osaa itsenäisesti suorittaa analogista ohjelmointia. **MA, GY**

Tutustuu teknisiin toimintoihin ja ohjelmointikieliin. **MA**

Harjoittelee digitaalista ja graafista ohjelmointia sovellusten avulla. **MA, KU**

Osaa laatia, antaa ja noudattaa helpohkoja ohjeita
- harjoittelee laatimaan täsmällisiä ja yksityiskohtaisia toimintaohjeita käyttäen toisto- ja valintarakenteita
- etsii ja korjaa virheitä toimintaohjeissa sekä ohjelmakoodissa. **MA, LI**

Osaa tunnistaa animaatioiden ja pelien ohjelmoinnillisia piirteitä. **MA, KU**

Osaa havainnoida ohjelmoitujen elementtien läsnäoloa ympäröivässä yhteiskunnassa, kuten robotiikkaa ja tekoälyä. **YM, MA,**

Vastuu, turvallisuus, ergonomia ja terveys

LK 3-4

VASTUU JA TURVALLISUUS

Oppii ikärajatietoutta ja ymmärtää niiden tarkoituksen
- osaa tarkistaa käyttämiensä palvelujen ikärajat. **YH, SUK, YM**

Muodostaa itsenäisesti vahvan salasanan
- ymmärtää, että samaa salasanaa ei tule käyttää useissa eri palveluissa
- harjoittelee salasanojen ja muiden tunnistautumistapojen hallintaa.
Kaikki oppiaineet

Tiedostaa, miten sovellukset keräävät tietoa ja tutustuu digitaaliseen jalanjälkeen.
YH, YM

Ymmärtää, miksi laitteita ja digitaalisia välineitä käsitellään vastuullisesti.
Kaikki oppiaineet

Tutustuu sovelluksiin ja digitaalisiin ympäristöihin, jotka voivat edesauttaa aktiivisuutta ja hyvinvointia.
LI, YM

Tutustuu sosiaalisen median ikärajoihin.
YH, SUK, YM

Tutustuu sovellusten yksityisasetuksiin
- harjoittelee käyttämään henkilötietojaan turvallisesti netissä. **YH, SUK, YM**

Ymmärtää, mitä tarkoittaa nettipetos.
SUK, YH

Opetteelee tekijänoikeuksien peruseriaatteet ja ymmärtää, niiden kunnioittamisen tärkeyden. **Kaikki oppiaineet.**

Tutustuu CC:hen (Creative Commons).
SUK, YM, US, HI, YH, KU, KS, MU

Tutustuu digitaalisten välineiden ja sovellusten päivityksiin ja ylläpitoon, oppii ymmärtämään niiden merkityksen turvallisuudelle. **YH, YM**

ERGONOMIA JA TERVEYS (Kaikki oppiaineet)

Ymmärtää, miten ruutu-aika ja toiminta digitaalisissa ympäristöissä vaikuttavat omaan hyvinvointiin.

Osaa säätää työpisteen valaistusta ja näytön kirkkautta, kuvatarkkuutta ja värejä.

Osaa valita sopivan pituisen jakson työskentelylle ja valitsee hyvän työasennon, jota hän vaihtelee tarvittaessa.

Ymmärtää ergonomian merkityksen hyvinvoinnille.

Oppilas käyttää liikkumista lisääviä digitaalisia ympäristöjä.

Tiedonhallinta ja informaatio-lukutaito

LK 3-4

Oppilas osaa järjestää, vertailla ja esittää informaatiota käyttäen teknologiaan liittyviä käsitteitä ja symboleja. **SUK, YH, YM**

Ymmärtää, mitä tarkoittaa, kun sovellukset kysyvät käyttöoikeuksia, osaa ohjatusti antaa sovelluksille käyttöoikeuksia ja muuttaa niitä.
YH, YM

Syventää netiketti- ja lähdekritiikkietoutta
- osaa etsiä useista annetuista lähteistä samanaikaisesti.
Harjoittelee:
- tuottamaan tietoa useiden lähteiden avulla
- erottamaan toisistaan faktan ja tulkinnan.
- arvioimaan lähteiden luotettavuutta ja puolueettomuutta
- käyttämään ja merkitsemään lähteitä, myös vieraskielisiä lähteitä
- etsimään tietoa ajankohtaisista asioista ja ilmiöistä. **SUK, YM, HI, YH, US, kielet**

Osaa siirtää ja käsitellä tietoa eri ympäristöissä. **Kaikki oppiaineet**

Osaa suunnitella ja toteuttaa yksinkertaisia tutkimuksia tai projekteja teknologian avulla.
Oppii:
- näkemään syy-seuraussuhteita asioiden välillä
- kuvailemaan havaintojaan. **YM, YH**

Käyttää digitaalisia ympäristöjä ja tutustuu monipuolisesti hakukoneisiin.
- harjoittelee tekemään monimutkaisempia hakuja. **Kaikki oppiaineet**

Oppilas harjoittelee käyttämään laitteen helppokäyttötoimintoja tiedonhallinnassa.
SUK

Tutustuu QR-koodeihin ja -koodinlukijoihin.
Kaikki oppiaineet

Vuorovaikutus, kommunikaatio ja verkostoituminen

LK 3-4

Osaa kommentoida, antaa ja vastaanottaa palautetta omista ja muiden tuotoksista kommentointityökalulla
- osaa muokata töitään saadun palautteen perusteella. **Kaikki oppiaineet**

Hallitsee Teams yhteistyösovelluksen ja Outlook-sähköpostin perustoiminnot.
Kaikki oppiaineet

Osaa keskustella ja laatia tekstejä digitaalisissa kieli- ja kulttuuriympäristöissä
- tuo esille kysymyksiä ja mielipiteitä
- harjoittelee erottamaan keskustelun väitteet ja perustelut toisistaan
- osaa antaa ja vastaanottaa palautetta
- kehittää kielitaitojaan, myös merkkikielen taitojaan, digitaalisten työkalujen avulla.
SUK, kielet, YM, HI, YH, US

Osaa lähettää ja vastaanottaa ääni- ja videoviestejä. **SUK, kielet, KU, MU**

Käyttää yhteisöllisiä digiympäristöjä tarkoituksenmukaisesti
- käsittää sovellusten tarjoamat mahdollisuudet vuorovaikutuksen tukena
- ymmärtää medioiden vaikutuksen kehittämällä sana- ja käsitevarastoaan
- osaa olla vuorovaikutuksessa erilaisten ryhmien kanssa. **Kaikki oppiaineet**

Pelillisyyttä hyödynnetään oppimisen edistäjänä. **Kaikki oppiaineet**

QR-koodin kautta juliste pdf-muodossa



Tämän osoitteen kautta
<http://bit.ly/30AhXDa>
Digipolun Padletin lk 3-4

