

Valinnaisaineen opetussuunnitelma:

Tyyppi: ___ Taide- ja taitoaineiden valinnaiset aineet
__x__ Valinnaiset aineet

Luokka-aste: 3 lk ___ 4 lk ___ 5 lk ___ 6 lk ___ 7 lk ___ 8 lk __x__ 9 lk __x__

Oppiaine: Tieto- ja viestintätekniikka

Viikkotuntimäärä: 2 h/vko

Laaja-alaisen osaamisen alue:

L1 Ajattelu ja oppimaan oppinen __x__

L2 Kulttuurinen osaaminen, vuorovaikutus ja ilmaisu _____

L3 Itsestä huolehtiminen ja arjen taidot _____

L4 Monilukutaito __x__

L5 Tieto- ja viestintäteknologinen osaaminen __x__

L6 Työelämätaidot ja yrittäjyys __x__

L7 Osallistuminen, vaikuttaminen ja kestävän tulevaisuuden rakentaminen _____

Tavoitteet:

Oppilas perehtyy tietotekniikan peruskäsitteisiin ja laajaan valikoimaan hyödyllisiä sovelluksia niin koulunkäynnin, arjen kuin tulevaisuuden työelämän kannalta. Tieto- ja viestintätekniikan kurssin suoritettuaan oppilas hallitsee tietokoneen peruskäytön, osaa kirjoittaa näppäimistöllä sujuvasti ja nopeasti sekä omaa valmiudet oppia myös käyttämään uusia tietokoneohjelmia ja sovelluksia tulevaisuudessakin.

Sisällöt:

Opiskeltavina aiheina tieto- ja viestintätekniikan kurssilla ovat mm. Microsoft Office -ohjelmiston käyttö ja O365-ympäristö, kymmenkärkijärjestelmä, kuvanmuokkaus, äänieditointi, videoeditointi, kotisivujen tekeminen, tiedonhaku, tietoturva, sosiaalinen media, ohjelmointi, animaatiot, peliohjelmointi sekä tietokoneen toiminta ja rakenne. Edellä mainittujen aiheiden lisäksi kurssilla voidaan käsitellä jotakin ajankohtaista aihetta tai sovellusta, jota vielä kurssin suunnitteluvaiheessa ei välttämättä ole olemassa, ja toisaalta oppilaat itse voivat myös vaikuttaa kurssin aiheisiin omien mielenkiinnonkohteidensa myötä.

8. luokalla pääpaino on Microsoft Office -ohjelmistojen käytössä ja kuvankäsittelyssä. Oppilas oppii opiskelua ja työelämää varten suunniteltujen ohjelmistojen sujuvan käytön sekä perehtyy kuvien muokkaamisen perusteisiin. Lisäksi oppilas tutustuu yksinkertaisten animaatioiden tekemiseen, äänieditointiin ja videoiden muokkaamiseen.

9. luokalla jatketaan kuvien ja videoiden muokkaamista sekä tutustutaan ohjelmointiin esim. AutoHotkey- ja C#-ohjelmointikielien avulla. Ohjelmoinnin perusteet omaksuttuaan oppilas siirtyy peliohjelmoinnin pariin, jossa yhdistyvät ohjelmointi, kuvanmuokkaus ja äänieditointi. 9. luokalla harjoitellaan lisäksi suurempien projektien (peliohjelmointi, videoeditointi) työstämistä ryhmissä.

Oppimisympäristöihin, työtapoihin, tukeen ja ohjaukseen liittyvät erityispiirteet (jos tarpeen)

Opetus tapahtuu ATK-luokassa, joissa tehokkaat pöytätietokoneet ovat edellytys opetuksen järjestämiseen ja tehtävien tekemiseen.

Arviointikriteerit ja hyvän osaamisen kriteerit:

Arviointi perustuu tunnilla tehtyihin tehtäviin (jokaisesta tehtävästä saa arvosanan tai pisteitä, joiden perusteella myöhemmin annetaan arvosana), oppilaan tuntityöskentelyyn sekä mahdollisiin kirjallisiin testeihin. Pääpaino arvioinnissa on tehdyissä tehtävissä sekä oppilaan työmoraalissa – niin omien töiden tekemisen kuin muiden luokassa olevien oppilaiden huomioinnin osalta.

Saavuttaessaan arvosanan 8 oppilas noudattaa ohjeita, osaa työskennellä sekä itsenäisesti että ryhmässä ja hallitsee sovelluksien ja hakukoneiden käytön niin hyvin, että kykenee myös tutustumaan omin avuin täysin uuteen aiheeseen. Oppilas osoittaa oma-aloitteisuutta ja kiinnostusta oppiainetta kohtaan.