

3.-4. luokka

Käytännön taidot ja oma tuottaminen



- Oppilas osaa toimia sähköisessä oppimisympäristössä (esim. tehdä ja palauttaa tehtävän Classroomissa, Peda.netissä tai VILLEssä, Bingel, Otavan Oppilaanmaailma).
- Oppilas tutustuu näppäimistön tavallisimpiin erikoismerkkeihin ja teksinkäsittelyn pikakomentoihin (esim. vuorosanaviiva, lainausmerkit, sulkeet jne. sekä kopioi, liitä, leikkaa jne.).
- Oppilas osaa tuottaa tekstiä ja muokata sitä erilaisilla välineillä yksin ja ryhmässä (esim. Docs tai Word).
- Oppilas on harjoitellut esityksen tekemistä esitysgrafiikkaohjelmalla: tekstin ja kuvan lisääminen (esim. Slides, Powerpoint).
- Oppilas osaa tallentaa tiedostoja laitteelle ja pilvipalveluun (esim. Drive).
- Oppilas harjoittelee tulostamista tietokoneelta ja tabletilta.

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 (esim. Scratch* tai Scratch Jr.*, Lego-robotit, koodimatskut.fi*, code.org*, innokas.fi/materiaalit)

*käytetään kirjautumatta

Tiedonhallinta, tutkiva ja luova työskentely



- Oppilas osaa suunnitella ja toteuttaa tiedonhankintaansa, sekä osaa käyttää hakukonetta ja erilaisia tietolähteitä (esim. Google, verkkosivut, uutiset).
- Oppilas harjoittelee tiedon kriittistä arviointia, sekä on tutustunut tekijänoikeuksiin (cc-lisenssijärjestelmän periaatteet) ja lähdemerkintätapoihin. (esim. Kopiraittilan pelaa ja opi -pelit).
- Oppilas on tutustunut digitaalisiin mahdollisuuksiin tekstien, kuvien ja videoiden tuottamisessa ja tulkinassa (esim. kuvan ja videon ottaminen mobiililaitteella, cc-lisensoidut kuvat/videot - Pixabay, iMovie-editori, Google Vids, Adobe Express Edu).

Vastuullisuus ja turvallisuus



- Oppilas harjoittelee toimimaan vastuullisesti ja turvallisesti digitaalisissa ympäristöissä ja osaa kertoa aikuiselle, mikäli kohtaa loukkaavaa tai epämiellyttävää sisältöä verkossa (esim. Lohjan kaupungin tietoturva-sivusto).
- Oppilas harjoittelee käyttämään mediaa turvallisesti ja osaa tarkistaa käyttämiensä palveluiden ikärajat.
- Oppilas tiedostaa omien henkilötietojensa suojaamisen tärkeyden, sekä osaa muodostaa vahvan salasanan (esim. salasananatyökalu).
- Oppilas ymmärtää hyvien työasentojen ja sopivan mittaisten työjaksojen (ruutu-aika) merkityksen terveydelle (esim. ryhdillä ruutuilemaan -materiaali).

Vuorovaikutus



- Oppilas on osallistunut työskentelyyn yhteisöllisessä verkkoympäristössä (esim. Classroom, Drive/O365).
- Oppilas harjoittelee digitaalisissa palveluissa muita kunnioittavaa ja kiusaamista ehkäisevää käytöstä (esim. Netiketti, Digiseikkailun empatiapolku).
- Oppilas osaa aikuisen avulla ratkaista digitaalisissa palveluissa mahdollisesti syntyviä ristiriitatilanteita.

Praktiska kunskaper och egen framställning



- Eleven kan agera i en elektronisk inlärningsmiljö (t.ex. gör och lämna in en uppgift på Classroom, Peda.net eller VILLE, Bingel, Otavas Studerandes värld).
- Eleven bekantar sig med de vanligaste specialtecknen på tangentbordet och kortkommandon i ordbehandling (t.ex. talstreck, citattecken, parentes och 'kopiera', 'klippa ut' och 'klistra in').
- Eleven kan smidigt producera text och redigera den med olika slags redskap självständigt och i en grupp (t.ex. Docs eller Word).
- Eleven har övat att skapa en presentation med presentationsprogram: skrift, tilläggning av foto (t.ex. Slides, Powerpoint).
- Eleven kan spara filer på apparater och molntjänster (t.ex. Drive).
- Eleven övar att skriva ut på dator och surfplatta.

Informationshantering,



undersökande och kreativt arbete

- Eleven kan planera och genomföra sin informationssökning och kan använda sökmotor och olika slags informationskällor (t.ex. Google, webbsidor och nyheter).
- Eleven övar kritisk bedömning av information och har bekantat sig med upphovsrätt (principerna för cc-licenssystemet) och hur man antecknar källor (t.ex. spelen Spela och lär i Kopiraittila).
- Eleven har bekantat sig med digitala möjligheter som gäller produktion och tolkning av texter, bilder och videor (t.ex. hur man tar bilder på mobilapparater, bilder/videor med cc-licens – Pixabay och iMovie-editorn, Adobe Express Edu).

Hållbarhet och säkerhet



- Eleven övar att agera ansvarsfullt och på ett tryggt sätt i digitala miljöer och kan berätta för en vuxen om hen på nätet möter kränkande eller obehagligt innehåll (t.ex. Lojo stads webbplats för datasäkerhet).
- Eleven övar att använda medier på ett tryggt sätt och kan kontrollera åldersgränserna för de tjänster som hen använder (t.ex. materialet för Digiseikkailu).
- Eleven är medveten om att det är viktigt att skydda sina personuppgifter och kan skapa ett starkt lösenord (t.ex. lösenordverktyg).
- Eleven förstår betydelsen av bra arbetsställningar och lämpligt långa arbetsperioder för hälsan (t.ex. materialet för Ryhdillä ruutuilemaan).

Programmeringskunskaper



- Eleven har deltagit i programmeringsveckan för rundgående Lego WeDo-robottar för årskurs 3.
- Eleven bekantar sig med programmeringsmässigt tänkande: upprepande strukturer (t.ex. While-loopen) och algoritmiskt tänkande (villkorsatser)
- Eleven har bekantat sig med grunderna för programmering till exempel genom en grafisk programmeringsmiljö (t.ex. Scratch* eller Scratch Jr.*, Lego-robotar, koodimatskut.fi*, code.org*)

*används utan att logga in

Interaktion



- Eleven har deltagit i arbete i gemensamma webbmiljöer (t.ex. Classroom, Drive och Office 365).
- Eleven övar i digitala tjänster beteende som respekterar andra och förebygger mobbning (t.ex. Netiketti).
- Eleven kan med hjälp av en vuxen lösa konfliktsituationer som eventuellt uppstår i digitala tjänster.