

5.-6. luokka

Käytännön taidot ja oma tuottaminen



- Oppilas osaa työskennellä sujuvasti erilaisissa verkko-oppimisympäristössä erilaisia laitteita käyttäen (esim. Classroom, Peda.net, VILLE, Bingel jne.).
- Oppilas osaa käyttää näppäimiä ja hiirtä sujuvasti (esim. Näppistaituri).
- 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 (Drive, O365, Pedanet).
- Oppilas osaa tehdä esityksen esitysgrafiikka-ohjelmalla ja lisätä siihen tekstiä, kuvia ja sivujen siirtymiä (esim. Slides, Powerpoint, Canva).
- Oppilas hallitsee tulostamisen tietokoneelta ja tabletilta.

Ohjelmointitaidot



- Oppilas harjoittelee ohjelmoinnin perustaitoja eli ongelman pilkkomista, toistettavuuden perusteita (esim. silmukka-/luoppi-rakenne) ja algoritmista ajattelua (ehtolauseet).
- Oppilas on käyttänyt muutamia graafisia ohjelmointiympäristöjä (esim. Scratch, Lego-robotit, Lightbot, A.L.E.X., Hopschotch, code.org*, innokas.fi/materiaalit).
- Oppilas ymmärtää ohjelmoinnin sekä robotisaation ja automaation merkityksen arjen teknologisissa ratkaisuissa sekä tavaroiden ja laitteiden tuotantoketjuissa (esim. Robomestari-sarja).
- Oppilas on osallistunut 5. luokalla Värkkäämökiertueen Lego spike -robottien ohjelmointiviikkoon.

*käytetään kirjautumatta

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 (esim. hyödyntäen taulukkolaskennan alkeita; taulukko ja diagrammi esim. Sheets, Excel, Slides, Powerpoint).
- Oppilas osaa tuottaa ja muokata kuvaa, ääntä ja videota, sekä on osallistunut video- ja kuvaprojektin tekemiseen (esim. iMovie, Google Vids, Adobe Express Edu).
- Oppilas on tutustunut animaation tekemiseen (esim. iMotion).
- Oppilas on osallistunut 6. luokilla Värkkäämökiertueen digitaalisen suunnittelun ja tuottamisen viikkoon.

Vastuullisuus ja turvallisuus



- Oppilas harjoittelee henkilötietojen turvallista käyttöä verkossa, sekä tiedostaa, että digitaaliset palvelut keräävät tietoa käyttäjästä ja hän voi itse vaikuttaa hänestä kerättävään tietoon (esim. Lohjan kaupungin tietosuoja- ja turvataitojen opettaminen -materiaali).
- Oppilas ymmärtää tekijänoikeuden periaatteet ja osaa käyttää vain luvallista materiaalia omissa tuotoksissaan (esim. cc-lisenssijärjestelmä, Kopiraattilan pelaa ja opi -pelit).
- Oppilas harjoittelee kriittistä medialukutaitoa ja ymmärtää, että mediasisältö ei ole välttämättä totta tai aitoa (esim. tekoälyllä tehdyt deepfake-kuvat ja videot).

Vuorovaikutus



- Oppilas harjoittelee vastuullista viestintää tekstin, kuvan ja videon avulla digitaalisissa ympäristöissä (esim. Google Chat tai Meet, mainoskuvan/-videon tai uutisen kuvituksen tekeminen kuvankäsittelyohjelmalla tai iMovieilla).
- Oppilas harjoittelee viestimään hyvien tapojen mukaisesti ja tilanteeseen sopivalla tavalla (esim. sähköpostin lähettäminen ja siihen vastaaminen, pedanetin keskustelualue-työväline).
- Oppilas harjoittelee digitaalisissa palveluissa muita kunnioittavaa ja kiusaamista ehkäisevää käytöstä (esim. Netiketti, Digiseikkailun empatiapolku) sekä toisten auttamista ongelmatilanteissa.
- Oppilas osaa aikuisen avulla ratkaista digitaalisissa palveluissa mahdollisesti syntyviä ristiriitatilanteita.

Årskurserna 5-6

Praktiska kunskaper och egen framställning



- Eleven kan smidigt arbeta i olika slags webbinlärmiljöer genom att använda olika slags apparat (t.ex. Classroom, Peda.net, VILLE och Bingel).
- Eleven kan smidigt använda knappar och mus (t.ex. Näppistaituri).
- Eleven kan smidigt producera text för olika användningssyften och redigera den självständigt eller i en delad fil.
- Eleven kan skapa mappstrukturer och spara och söka sina verk i en digital miljö som skolan erbjuder (Driver, Office 365, Pedanet).
- Eleven kan skapa en presentation med ett presentationsprogram och lägga till texter, bilder och sidoflyttningar i den (t.ex. Slides, Powerpoint och Canva).
- Eleven behärskar utskrivning på dator och surfplatta.

Informationshantering, undersökande och kreativt arbete



- Eleven kan använda sökmotorer på ett mångsidigt sätt och kan söka information till exempel på engelska.
- Eleven kan planera och genomföra ett projekt eller en undersökning med digitala redskap (t.ex. genom att utnyttja grunderna för kalkylering; tabell och diagram, t.ex. Sheets, Excel, Slides och Powerpoint).
- Eleven kan producera och redigera bild, ljud och video och har deltagit i att skapa ett video- och bildprojekt (t.ex. iMovie, Google Vids, Adobe Express Edu).
- Eleven har bekantat sig med att skapa en animation (t.ex. iMotion).
- Eleven har deltagit i Värkkäämö-turnéns vecka för digital design och produktion i årskurs 6.

Hållbarhet och säkerhet



- Eleven övar trygg användning av personuppgifter på nätet och är medveten om att digitala tjänster samlar uppgifter om användaren och att hen själv kan påverka vilken information som samlas om hen (t.ex. Lojo stads material för lärande av datasäkerhet och integritet).
- Eleven förstår principerna för upphovsrätt och kan använda endast tillåtet material i sina egna verk (t.ex. cc-licenssystemet, spelen Spela och lär i på Kopiraittila).
- Eleven övar kritisk medieläsförmåga och förstår att medieinnehåll nödvändigtvis inte är sant eller äkta (t.ex. AI-generade deepfake-bilder och videor).

Programmeringskunskaper



- Eleven övar på baskunskaper i programmering, det vill säga indelning av problem och grunderna för upprepbarhet (t.ex. sling- eller loppstruktur) och algoritmiskt tänkande (villkorsatser).
- Eleven har använt några grafiska programmeringsmiljöer (t.ex. Scratch, Lego-robotar, Lightbot, A.L.E.X., Hopschotch, code.org*).
- Eleven förstår betydelsen av programmering, robotisering och automation i vardagens tekniska lösningar och i produktionskedjor för varor och apparater (t.ex. serien Robomestari).
- Eleven har deltagit i programmeringsperioden för rundgående Lego Spike-robotar för årskurs 5.

*används utan att logga in

Interaktion



- Eleven övar på ansvarsfull kommunikation med hjälp av text, bild och video i digitala miljöer (t.ex. Google Chat eller Meet, att skapa en reklambild/-video eller en nyhetsillustration med Canva eller iMovie).
- Eleven övar på att kommunicera enligt goda seder och på ett sätt som passar situationen (t.ex. att skicka och besvara e-post).
- Eleven övar på ett respektfullt och mobbningsförebyggande beteende i digitala tjänster (t.ex. nätetikett) samt att hjälpa andra i problemsituationer.
- Eleven kan med hjälp av en vuxen lösa konfliktsituationer som eventuellt uppstår i digitala tjänster.