



# Digipolku, Loviisan kaupunki, lk 1-2

5.1.2023 Digipolku tarkastetaan ennen 2023 loppua.

## Perustaidot ja tekninen osaaminen

### Uudet lukutaidot: Digitaalinen osaaminen



uudetlukutaidot.fi

Digitaalinen osaaminen

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

### LK 1-2

Osaa käynnistää, kirjautua sisään ja ulos järjestelmistä ja laitteista  
- hallitsee MS 365:n käyttäjätunnusten käytön.  
- osaa tallentaa MS 365:n suosikiksi selaimeen.

Tutustuu MS 365:n perustoimintoihin.

Tutustuu myös näppäimistöön, näppäimistön toimintoihin, hiireen ja kymmensormijärjestelmään.

Tutustuu helppokäyttöisiin piirrosohjelmiin - käyttää geometrisiä kuvia.

Hallitsee tabletin käytön.

Osaa ohjautusti tulostaa paperille tai PDF-tiedostoksi, harkinnan mukaan.

Ymmärtää internetin ja selaimen käsitteet ja osaa käyttää selainta  
- ymmärtää, mitä surffaaminen tarkoittaa.

Ymmärtää käytössään olevien digitaalisten ympäristöjen keskeisiin toimintoihin liittyvät käsitteet ja symbolit  
- osaa nimetä laitteistoa ja tunnistaa yleisimmät symbolit ja emojiit.

Osaa ohjautusti liittää laitteen langattomaan verkkoon.

Ymmärtää mihin Wilma-oppilashallintojärjestelmää käytetään.

Havainnoi ja ymmärtää teknologian vaikutuksia arjessa.

## Tuotanto, esittäminen ja luovat prosessit

### LK 1-2

Harjoittelee kertomista, kuvien luomista, äänen ja puheen nauhoittamista, esittämistä sekä kuvaamista ja videokuvaamista, esim. tabletilla ja kännykällä, yhdessä muiden kanssa  
- harjoittelee dokumentoimaan ja esittelemään huomioita ja havaintoja, tietoa, taulukoita ja kuvia.

Osaa kertoa valinnoistaan ja havainnoistaan sanallisesti käsitteiden ja konkreettisten välineiden avulla.

Harjoittelee muokkaamaan sekä luomaan sähköisiä kirjoja ja kuvakollaaseja.

Tutustuu erilaisiin oppimista tukeviin sovelluksiin, esim. matematiikassa.

Tuntee ja osaa käyttää jotain ikätasoon sopivaa sovellusta.

Opettelee luomaan ja muokkaamaan tekstiä Word-tekstinkäsittelyohjelmalla sekä valitsemaan tekstille kirjainkoon ja kirjaintyylin  
- käyttää tekstissä isoja ja pieniä alkukirjaimia.

Ymmärtää, mikä on tiedosto ja opettelee tiedostonkäsitteilyä perustaidot (tallentaminen, kopioiminen, siirtäminen ja poistaminen)  
- harjoittelee tiedostonimien ja -kansoiden luomista.

Kokeilee, keksii, luo, rakentaa ja tuottaa uutta, digitaalisten ympäristöjen avulla  
- esim. analogisia animaatioita,  
- toteuttaa ideoitaan digitaalisissa ympäristöissä itsenäisesti tai yhdessä muiden kanssa.  
- opettelee digitoimaan fyysisiä luovan työskentelyn tuotoksiaan.

Tutustuu opettajan esimerkkien kautta:  
- Excelliin (laskeminen, taulukot ja kaaviot),  
- Formsiiin (lomakkeet/kyselyt, vaikuttamistavat, sähköiset kokeet) ja  
- PowerPointiin (työprosessien suunnittelu ja kuvaus).

Osaa ohjautusti ilmaista itseään ja ajatuksiaan kuvan, videon, äänen ja tekstin avulla digitaalisissa ympäristöissä.

Harjoittelee oman työnsä arvioimista.

## Ohjelmointiosaaminen

### Uudet lukutaidot: Ohjelmointiosaaminen



uudetlukutaidot.fi

Ohjelmointiosaaminen

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

### LK 1-2

Opettelee analogista ohjelmointia, ongelmanratkaisua ja tietojenkäsittelyyn liittyvää ajattelua.

Tutustuu robotiikkaan ja digitaaliseen ohjelmointiin.

Syventää tietojaan robotiikasta erilaisten videopätkien avulla.

Opettelee laatimaan, antamaan ja noudattamaan helpohjoja ohjeita  
- osaa kertoa mitä tekee.

Osaa ohjautusti, tai yhdessä muiden kanssa tuottaa digitaalista aineistoa, johon sisältyy pelillisiä ja tarinallisia elementtejä animaation tai yksinkertaisen ohjelmoinnin, avulla.

Osaa käsitellä eri oppiaineissa harjoiteltavia sisältöjä, käyttäen leikkillisesti ja kokeillen ohjelmointiin liittyviä toimintatapoja ja välineitä.

Osaa ohjata jotakin ohjelmoitavaa laitetta tai yksittäistä hahmoa, jossakin sovelluksessa tai verkkotehtävässä.

Osaa tunnistaa ja nimetä omasta kokemuksestaan löytyviä tietokoneohjattuja laitteita ja palveluita sekä tutustuu robotiikkaan  
- osaa kuvailla laitteiden käyttötarkoituksia ja toimintaperiaatteita.

Oppilas pohtii, millaista tietoa hänen omasta toiminnastaan kerätään digitaalisissa ympäristöissä ja mikä yhteys ohjelmoinnilla on tietojen keräämiseen.

Oppilas ymmärtää, että kerätyt tiedot tallentuvat ja osaa antaa ainakin yhden esimerkin, mihin tarkoitukseen hänestä kerättyä tietoa voidaan käyttää.

## Vastuu, turvallisuus, ergonomia ja terveys

### VASTUU JA TURVALLISUUS

Opettelee käsittelemään laitteita, digitaalisia välineitä ja koulun digitaalisia ympäristöjä vastuullisesti ja kestävästi, aluksi ohjautusti ja myöhemmin itsenäisesti.

Opettelee toimimaan turvallisesti erilaisissa digitaalisissa ympäristöissä ja osaa toimia, jos apua tarvitaan.

Ymmärtää verkossa olevan tiedon luonnetta  
- ymmärtää, että kuka tahansa voi tuottaa sisältöä verkkoon.

Tutustuu ikärajoihin ja ymmärtää niiden tarkoituksen.

Ymmärtää käyttäjätilin ja tietosuojan käsitteet  
- tuntee hyvän salasanan tunnusmerkit ja tietää, miksi salasana vanhentuvat.  
- osaa ohjautusti vaihtaa laitteiden salasana, myöhemmin myös itsenäisesti.

Oppii ymmärtämään opettajan kuvauksesta mitä käsitteet tekijä, teos, oikeus ja tekijänoikeus tarkoittavat.

Oppii kertomaan positiivisista ja negatiivisista kokemuksista digitaalisissa ympäristöissä  
- oppilas kunnioittaa ja huomioi muita toimiessaan digitaalisissa ympäristöissä.  
- toimii kiusaamista ehkäisevästi.

### ERGONOMIA JA TERVEYS

Harjoittelee työskentelemään tavoitteellisesti.

Oppii ymmärtämään ergonomian tärkeyden ja harjoittelee säätämään työskentelyasentoa ja vaihtamaan työympäristöä.  
Tiedostaa ja opettelee:  
- säätämään näytön kirkkautta, resoluutiota ja värejä sekä äänenvoimakkuutta  
- valitsemaan fyysistä aktiivisuutta lisääviä liikkeitä eri vaihtoehdoista ja vaihtaa työskentelyasentoa ja -liikettä tarpeen mukaan  
- valikoimaan ergonomian kannalta parhaan työpisteen ja -välineen.

## Tiedonhallinta ja informaatio-lukutaito

### LK 1-2

Oppilas osaa järjestää ja vertailla asioita erilaisten ehtojen perusteella, kuten muodon samankaltaisuus  
- tunnistaa loogisia operaatioita, kuten "ja", "tai", "ei".

Osaa kertoa valinnoistaan ja havainnoistaan sanallisesti käsitteiden ja konkreettisten välineiden avulla.

Tutustuu osana opetusta tietotekniikkaan, sen toimintaan ja rooliin yhteiskunnassa  
- esim. sähköisiin kirjoihin, podcasteihin, vlogeihin, videoihin, sähköiseen oppimateriaaliin, geomediaan.

Tutustuu netiketin ja lähdekritiikin käsitteisiin. Harjoittelee ohjautusti:  
- lähteiden luotettavuuden arvioimista  
- löydetyn tiedon luotettavuuden arvioimista.

Osaa ohjautusti etsiä, siirtää ja käsitellä oleellista tietoa erilaisissa digitaalisissa kieliympäristöissä.

Osaa ohjautusti tehdä kiinnostavia tutkimuksia ja havaintoja koulu- ja lähiympäristössä yksinkertaisia digitaalisia tutkimusvälineitä käyttäen  
- harjoittelee havainnoimaan syy-seuraussuhdetta.  
- harjoittelee havaintojensa kuvailua.

Oppilas osaa purkaa tuttuun arjen ilmiöön liittyvän ongelman osiin sekä etsiä ja kokeilla sen ratkaisuun erilaisia vaihtoehtoja  
- osaa kertoa ratkaisutavoistaan.

Osaa käyttää hakukonetta tarkoituksenmukaisella tavalla  
- osaa muodostaa yksinkertaisia hakusanoja tiedonetsinnässä.  
- harjoittelee käyttämään kuva- ja äänihakua.  
- harjoittelee etsimään tietoa ja luomaan monimuotoisia tekstejä haetun tiedon perusteella.

Opettelee kuvankäsittelyn ja kuvien levittämisen sääntöjä, kysyy luvan kuvatessaan muita ja julkaistessaan heistä aineistoa.

## Vuorovaikutus, kommunikaatio ja verkostoituminen

### LK 1-2

Osaa ohjautusti käyttää vuorovaikutuksellisia ja digitaalisia kieli- ja kulttuuriympäristöjä, jotka lisäävät osallisuutta ja soveltuvat oppilaan ikään nähden tarkoituksenmukaisesti  
- tulkitsee, lukee ja jakaa havaintojaan, lukukokemuksiaan, taitetta ja kulttuuria.  
- tutustuu eri kielisiin digitaalisten työvälineiden avulla.  
- harjoittelee vuorovaikutuksellisuutta digitaalisissa ympäristöissä erilaisten ryhmien kanssa.  
- tutustuu kulttuurin symboliikkaan digitaalisten työvälineiden avulla.

Osaa ohjautusti osallistua vuoropuheluihin, kuunnella ja tehdä yhteistyötä digitaalisissa, oppimiseen kannustavissa toimintaympäristöissä  
- oppilas harjoittelee hyvää vuorovaikutusta viestessään digitaalisissa ympäristöissä.  
- osaa ohjautusti ratkoa näissä ympäristöissä syntyviä konfliktitilanteita.

Osaa soittaa ja vastata ääni- ja videopuheluun.  
Opettelee laatimaan ja tulkitsemaan yksinkertaisia kirjoitettuja kielellisiä viestejä ja multimediatekstejä.

Tutustuu Teams-yhteistyösovellukseen ja Outlook-sähköpostiin  
- opettelee käsitteitä kuten sähköposti, tekstiviesti, chati ja twiitti.  
- harjoittelee lähettämään ja vastaanottamaan sähköpostia ja chattiviestejä.

Toimii vastuuntuntoisesti ja kunnioittaa muita digitaalisissa ympäristöissä.

Pelillisyyttä hyödynnetään oppimisen edistämiseksi.

QR-koodin kautta juliste pdf-muodossa



Tämän osoitteen kautta  
<http://bit.ly/3V6G0ky>  
Digipolun Padlettiin lk 1-2

