



Digipolku, Loviisan kaupunki, lk 5-6

5.1.2023 Digipolku tarkistetaan ennen 2023 loppua.

Perustaidot ja tekninen osaaminen

Uudet lukutaidot: Digitaalinen osaaminen



uudetlukutaidot.fi

Digitaalinen osaaminen

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

LK 5-6

Osaa siirtää tiedostoja digitaalisesta ympäristöstä toiseen.

Harjoittelee käyttäjäoikeuksien jakamista tiedostoihinsa ja digitaaliseen aineistoonsa.

Hallitsee tavallisimmat pikanäppäinkomennot.

Hallitsee tavalliset tulostusasetukset.

Osaa laatia ja noudattaa ohjeita.

Ymmärtää käyttöjärjestelmän asetuksia ja osaa muuttaa niitä.

Käyttää työkaluja, ohjelmistoja ja palveluita monipuolisesti.

Käyttää erilaisia digitaalisia ympäristöjä ja toimintoja loogisesti.

Hallitsee Wilma-oppilashallintojärjestelmän käytön sekä sovelluksena että verkkoversiona.

Harjoittelee MS 365:n käyttöä ja saman palvelun työpöytä-, mobiili- ja verkkoversioiden välillä siirtymistä.

Tutustuu OneNote-, MS 365- ja Teams-kalentereihin.

Opetelee käsitteitä kuten verkkoselaimen välimuisti, evästeet, yksityinen selaus ja sivuhistoria.

Osaa käyttää arjessaan tärkeitä digitaalisia palveluja ja ymmärtää niiden keskeiset toimintaperiaatteet

- osaa käyttää myös paikallisesti käytössä olevia, opetuksen ulkopuolisia digitaalisia palveluja, joissa on oppilaan koulunkäynnin kannalta merkityksellistä tietoa.

Osaa kertoa erilaisista tavoista käyttää sovelluksia, niiden toimintaperiaatteista sekä kuvailla niiden merkitystä henkilökohtaisesta näkökulmasta.

Tuotanto, esittäminen ja luovat prosessit

LK 5-6

Hallitsee laskentaohjelmien, taulukoiden ja kaavioiden käytön Excellillä
- osaa laskea keskiarvon ja määrittää tyyppiä
- osaa esittää matematiikan kannalta mielekkäitä kysymyksiä ja päätelmiä.

Tutustuu Wordin kirjasinmalleihin ja asiakirjamalleihin.

Käyttää PowerPointia monipuolisesti.

Käyttää OneDrivea monipuolisesti.

Kehittää multimodaalisen median käyttötaitojaan

- osaa luoda, tuottaa ja esitellä vaativia sähköisiä esitelmiä
- osaa käyttää tarkoituksenmukaisia työkaluja kuvan, videon, äänen, musiikin ja muiden luovien ja visuaalisten töiden tekemiseen
- tunnistaa erilaisia tekstityyppejä
- kykenee työskentelemään itsenäisesti mutta myös yhdessä muiden kanssa
- osaa laatia työsuunnitelman ja noudattaa sitä
- osaa tehdä teknologiaan liittyviä ongelmanratkaisu- ja tutkimustehtäviä
- on kiinnostunut käsittelemään ja esittämään tietoa monipuolisesti, digitaalisten ympäristöjen avulla.

Harjoittelee loogista tiedosto- ja kansiokäsitteilyä.

Tutustuu Swayhin.

Tutustuu 3D-tuotantoon, -malleihin ja -tulostukseen
- ymmärtää 3D-mallintamisen ja tulostamisen mahdollisuuksia.

Oppii luomaan QR-koodeja.

Osaa hahmottaa yhteyksiä eri kokonaisuuksien välillä. Lisäksi oppilas osaa löytää ja kuvata asioiden välisiä syy-seuraussuhteita.

Osaa pohtia työprosessejaan ja dokumentoida niitä
- kehittää ongelmanratkaisukykyään.

Ohjelmointiosaaminen

Uudet lukutaidot: Ohjelmointiosaaminen



uudetlukutaidot.fi

Ohjelmointiosaaminen

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

LK 5-6

Hallitsee digitaalisen ohjelmoinnin visuaalisessa ympäristössä
-tuntee robotiikan perusteet

Osaa laatia, antaa ja noudattaa täsmällisiä toimintaohjeita toisto- ja valintarakenteita apuna käyttäen
- etsii ja korjaa virheitä toimintaohjeissa sekä ohjelmakoodissa.

Oppilas osaa kertoa teknologisten sovellusten hyödyntämistavoista ja toimintaperiaatteista sekä kuvailee niiden merkitystä omassa elämässään.

Osaa käyttää ohjelmointiin liittyviä työskentelytapoja ja -välineitä luovaan ilmaisuun ja omaan tuottamiseen sekä erilaisten ilmiöiden ja aiheiden tutkimiseen ja selittämiseen eri oppiaineissa ja niitä yhdistävissä kokonaisuuksissa.

Osaa käyttää graafista ohjelmointiympäristöä ja osaa laatia sillä oman ohjelman, animaation tai pelin.

Osaa hyödyntää tuotoksissaan omia havaintoja, mittauksia tai antureita ja yhdistää niihin robotiikkaa.

Oppilas jalostaa olemassa olevia ratkaisuja harjoitellen iteratiivista työskentelyä eli toistuvaa ideointia, tekemistä, testaamista ja jatkokehittelyä.

Vastuu, turvallisuus, ergonomia ja terveys

LK 5-6

VASTUU JA TURVALLISUUS

Käsittelee laitteita ja digitaalisia välineitä vastuullisesti.

Tunnistaa mahdolliset riskitilanteet digitaalisissa ympäristöissä ja kertoo niistä.

Hallitsee niiden sovellusten yksityisyysasetukset, joita käyttää päivittäin, ymmärtää niiden merkityksen ja osaa muuttaa niitä.

Ymmärtää, että ihmisiä profiloidaan digitaalisesti kerätyn tiedon pohjalta ja että tätä tietoa voidaan käyttää muihin tarkoituksiin.

Osaa kertoa esimerkkejä kohdennetuista digitaalisista sisällöistä sekä tavoista joilla niitä kohdennetaan.
- pohtii omaa toimintaansa ja siitä kerääntyvän tiedon käyttöä digitaalisissa ympäristöissä.

Tuntee tekijänoikeuden peruseräkkeet ja osaa kunnioittaa niitä.

Opetelee käyttämään CC:tä (Creative Commonsia).

Ymmärtää, mitä on nettipetos ja osaa toimia tarvittaessa.

Tutustuu teknologian käyttöön liittyvään etiikkaan ja moraalisiin.

Tutustuu teknologian käyttöä koskevaan kestävään kehitykseen.

Oppilas osaa etsiä päivityksiä ja hoitaa henkilökohtaisten sovellusten ja digitaalisten toimintaympäristöjen päivittämisen.

Tutustuu tietoturvaan ja tietosuojaan.

Opetelee suojaamaan tehtäviä ja tiedostoja katoamiselta tai tuhoutumiselta
- hallitsee varmuuskopioinnin.

ERGONOMIA JA TERVEYS

Osaa valita sopivan työskentelyasennon, vaihtaa sitä tarvittaessa ja kokeilee uusia työskentelyasentoja.

Kiinnittää huomiota siihen, miten erilaiset digitaaliset sisällöt vaikuttavat yksilöön itseensä
- osaa valita hyvinvointia edistävää sisältöä.

Käyttää digitaalisia ratkaisuja, jotka lisäävät ja parantavat fyysistä aktiivisuutta.

Käyttää sovelluksia arkisessa koulutyössään seuratakseen aktiivisuuttaan ja terveyttään.

Tiedonhallinta ja informaatio-lukutaito

LK 5-6

Tutustuu tietokantoihin ja syventää hakukonetietoutta
- osaa käyttää hakukonetta monipuolisesti.

Syventää lähteiden käyttötaitojaan ja osaa laatia yksinkertaisia lähdeuuteloita
- etsii tietoa useista luotettavista lähteistä samanaikaisesti
- harjoittelee laatimaan yksinkertaisia lähdeviittauksia tekstiin
- harjoittelee hyödyntämään itsenäisesti erikielisiä lähteitä.

Osaa tarkastella lähteitä ja tietoa kriittisesti
- ymmärtää esim. Wikipedian, Microsoft Lensin hyödyt ja haitat.
- tiedostaa, kuinka netin tieto on syntynyt
- ymmärtää faktan ja tulkinnan eron
- tiedostaa medioiden uhat ja mahdollisuudet, kun niitä käytetään tietolähteinä.

Harjoittelee tekemään havaintoja ja johtopäätöksiä simulaatioista.

Oppilas osaa hahmottaa yhteyksiä eri kokonaisuuksien välillä
- osaa löytää ja kuvata asioiden välisiä syy-seuraussuhteita.

Osaa käyttää ongelmanratkaisuun erilaisia tapoja ja ratkaisukaavoja
- kokeilee luomaan niitä myös itse
- osaa arvioida ratkaisuja hyödyntäen jotakin kriteeriä, kuten toimivuus luettavuus tai tehokkuus.

Osaa valita itse, tai yhteistyössä muiden kanssa, tutkimukseen sopivia työkaluja (esim. Microsoft Lens).

Vuorovaikutus, kommunikaatio ja verkostoituminen

LK 5-6

Harjoittelee käyttämään Teams yhteistyösovellusta ja Outlook-sähköpostia monipuolisesti ja loogisesti.

Oppilas tutustuu ja käyttää vuorovaikutuksellisia sovelluksia turvallisessa ympäristössä ikäraajat huomioiden.

Osallistuu keskusteluihin digitaalisissa kieli- ja toimintaympäristöissä
- oppii ymmärtämään toiminnan merkityksen
- haluaa osallistua ja vaikuttaa
- osaa tehdä aloitteen
- osaa toimia digitaalisissa toimintaympäristöissä vuorovaikutuksellisesti erilaisten ryhmien kanssa
- osaa väitellä ja perustella mielipiteitään
- tulkitsee, lukee ja syventää symboliikkatietoutta ja jakaa havaintojaan, lukukokemuksiaan, taitetta, kulttuuria ja uskontoa.

Tutustuu eTwinningiin.

Peliillisyyttä hyödynnetään oppimisen edistämiseksi.

QR-koodin kautta juliste pdf-muodossa



Tämän osoitteen kautta
<http://bit.ly/3Ufbvmr>
Digipolun Padlettiin lk 5-6

