



# Digipolku, Loviisan kaupunki, lk 7-9

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 7-9

Käyttää itsenäisesti MS 365:ttä ja osaa siirtyä palvelun työpöytä-, mobiili- ja verkkoversioiden välillä

- hallitsee Wordin, Excelin, Powerpointin, Outlookin, Teamsin, Formsin, OneNoten ja Kalenterin kaikki perustoiminnot
- tuottaa ja käsittelee sujuvasti tekstiä, käytössään olevalla laitteella
- käyttää eri tiedostotyyppjeä oikeilla ohjelmilla
- osaa käyttää tekstissä tyylejä, löytää myös tarvitsemansa erikoismerkit.

Hallitsee ja käyttää näppäimistöä ja pikanäppäinkomentoja sujuvasti.

Hallitsee tekniikkaan liittyvät suuret ja mittayksiköt.

Käyttää Wilma-oppilashallintojärjestelmää päivittäin.

Käyttää ikätasoonsa sopivia digitaalisia ympäristöjä ja palveluita monipuolisesti, sujuvasti ja tarkoituksenmukaisesti, osana opintoja ja oppiaineita

- osaa asioida digitaalisesti häntä koskevilla yhteiskunnan palveluissa
- käyttää sujuvasti digitaalisia palveluja tarvittaessa eri laitteilla.

Tuntee verkkoselaimen välimuistin, evästeiden, yksityisen selauksen ja sivuhistorian käsitteet.

Käyttää sujuvasti digitaalisiin ympäristöihin liittyviä käsitteitä.

Tutustuu erilaisiin oppimisalustoihin kuten Google Classroomiin, Moodleen ja Itslearningiin, esimerkiksi oppilaanohjauksen tunneilla.

Kehittää luontaisen kiinnostuksen, elinikäiselle digitaaliselle oppimiselle ja digitaalisen osaamisen kehittämiselle

- arvioi oman oppimisensa edistymistä digitaalisessa palvelussa olevan ominaisuuden avulla.

Syventää ymmärrystään, digitaalisten ympäristöjen käyttö- ja toimintalogiikasta.

Ymmärtää, mitä mahdollisuuksia esineiden internetiin (IoT) liittyy.

Tiedostaa digitalisaation vaikutuksia eri aloille.

Tuntee digitaalisen osaamisen eri osa-alueisiin liittyviä uravaihtoehtoja.

- ymmärtää lisääntyneen datan ja teknologisen kehityksen mahdollisuudet uusille innovaatioille ja yritystoiminnoille.

## Tuotanto, esittäminen ja luovat prosessit

### LK 7-9

Hallitsee tiedosto- ja kansioikäsitteilyä

- osaa hallinnoida tiedostojen käyttöoikeuksia
- jakaa omia tuotoksiaan muiden käytettäväksi
- osaa hyödyntää muiden tuotoksia vastuullisesti.

Osaa luoda kirjasinmalleja ja asiakirjamalleja Wordissä.

Syventää esim. Excelin, Powerpointin, Teamsin ja Swain käyttötaitojaan

- tuntee ja osaa valita eri tapoja ja työkaluja, joilla voi tarkoituksenmukaisesti esittää tietoa
- osaa luoda laajoja ja jäsennehtyjä esityksiä PowerPointilla tai vastaavalla esitysohjelmalla
- hallitsee laskentaohjelman soluviittausten, laskukaavojen ja tavallisimpien toimintojen käytön
- osaa koota, jäsentää ja luoda tarkoituksenmukaisia kaavioita, käsitekarttoja, taulukoita, työsuunnitelmia tai muuta infografiikkaa
- osaa sommitella tekstejä, kuvia ja taulukoita.

Tutustuu Streamiin.

Luo 3D-malleja ja -tulosteita.

Tutustuu tietokoneohjattuihin koneisiin ja luo digitaalisia piirustuksia, malleja ja mallineita.

Osaa luoda animaatioita, videoita, ääntä ja musiikkia sekä käyttää kuva-, ääni-, video- ja musiikkiteknologiaa monipuolisesti.

Esittää aktiivisesti henkilökohtaisia ajatuksiaan ja kiinnostuksenkohteitaan digitaalisten työkalujen avulla, sekä itsenäisesti että yhdessä muiden kanssa.

Osallistuu yhteiseen kirjoittamis- tai muuhun sisällön tuottamisen prosessiin digitaalisessa ympäristössä.

Osaa vertailla erilaisia digitaalisia työkaluja ja valita sen, joka tukee henkilökohtaista ilmaisua parhaiten

- käyttää digitaalisten ympäristöjen monipuolisia mahdollisuuksia tuottamisessa.

Käyttää itsearviointia kaikissa työprosesseissa

- osaa selittää ongelmia ja valita ongelman mukaan sopivan ongelmanratkaisutavan.

## Ohjelmointiosaaminen

### Uudet lukutaidot: Ohjelmointiosaaminen



uudetlukutaidot.fi

Ohjelmointiosaaminen

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

### LK 7-9

Syventää tietämystään ohjelmoinnista ja robotiikasta

- syventää ymmärrystään interaktiivisesta yhteistyöstä ja osallistuu yhteistyöhön aktiivisesti
- osaa luoda ohjelmia eri ympäristöissä
- tuntee perusasiat yhdestä tekstipohjaisesta ohjelmointikielästä.

Ymmärtää jotain tekstipohjaista ohjelmointikieltä ja osaa tulkita ohjelmointikoodeja, jotka on laadittu ohjelmointikielen avulla.

Oppilas tietää, miten erilaiset ohjelmointirakenteet, kuten peräkkäiset, toistuvat ja ehdolliset toiminnot sekä muuttujat, toimivat ja osaa suunnitella ohjelman niitä apuna käyttäen.

Tuntee ohjelmoituja elementtejä ympäröivässä yhteiskunnassa, kuten algoritmi, automaatio, robotiikka ja tekoäly

- ymmärtää niiden toimintalogiikkaa ja sovelluksia elämän eri osa-alueilla.

Osaa suunnitella ja toteuttaa yhteistyössä muiden kanssa ratkaisun, jossa käytetään jotakin sensoreita hyödyntävää ratkaisua sekä robotiikkaa tai automaatiota.

Osaa suunnitella ja toteuttaa pelin, simulaation tai sovelluksen, joka ratkaisee jonkin kouluun tai oppilaan omaan elämään liittyvän ongelman.

Tuntee eri oppiaineisiin liittyviä teknologisia sovelluksia ja osaa selittää niiden toimintaperiaatteita

- osaa hyödyntää ohjelmointiin liittyviä työskentelytapoja kaikissa oppiaineissa.

Osaa kertoa, miten digitaalisia palveluja personoidaan ja mainontaa kohdennetaan käyttäjälle

- oppilas pohtii digitaalisten palveluiden keräämän tiedon ja ohjelmoinnin merkitystä omassa toiminnassa.

## Vastuu, turvallisuus, ergonomia ja terveys

### LK 7-9

#### VASTUU JA TURVALLISUUS

Tuntee tekijänoikeudet, tekijänoikeuslain ja ymmärtää näiden rikkomisen seuraukset.

Ymmärtää tekijänoikeuksiin liittyvää liiketoimintaa.

Hallitsee CC:n (Creative Commons) käytön.

Tunnistaa teknologian käyttöön liittyviä eettisiä ja moraalaisia kysymyksiä

- kykenee pohtimaan teknologiaan liittyviä kysymyksiä ja keskustelemaan teknologiasta.

Osaa suojella omaa ja muiden yksityisyyttä

- osaa rajoittaa henkilötietojen käsittelyä
- osaa käyttää mahdollisesti käytössä olevaa salasana-ohjelmistoa.

Ymmärtää, kuinka teknologian käytön eri valinnat voivat vaikuttaa kestävään kehitykseen

- ymmärtää teknologian mahdollisuudet ja vaarat globaalista näkökulmasta.

Ratkoo digitaalisen maailman ongelmatilanteita ja toimii vastuullisesti.

Noudattaa tietosuoja- ja tietoturvaohjeita

- tuntee EU:n tietosuoja-asetuksen ja tietosuojalain.

On tietoinen tietoturvasuuteen liittyvistä vaaroista ja osaa toimia tietoturvaloukkaustapauksissa

- tiedostaa tyypillisiä kyberturvallisuuteen liittyviä uhkia ja keinoja niihin varautumiseen
- osaa käsitellä ajankohtaisia teknologian turvalliseen käyttöön liittyviä ilmiöitä.

Ymmärtää haittaohjelmilta suojautumisen peruseräatteen.

Ymmärtää, että yksilön toimintaan ja ajatteluun yritetään vaikuttaa kaupallisesti ja poliittisesti eri medioissa ja digitaalisissa ympäristöissä.

Ymmärtää oikeutensa hallita, hyödyntää ja luovuttaa eteenpäin hänestä kerättyä dataa

- tietää, mikä merkitys on omalla aktiivisella toiminnalla datahallinnassa.

Osallistuu aktiivisesti työskentelyyn koulun digitaalisissa ympäristöissä ja toimii yhteisöllisyyttä rakentavalla tavalla.

Tiedostaa esineiden internetiin (IoT) liittyviä riskejä.

#### ERGONOMIA JA TERVEYS

Työskentelee tavoitteellisesti.

Ymmärtää, että digitaalinen sisältö vaikuttaa yksilön hyvinvointiin, vireyteen, uneen ja aivotuomintaan

- osaa suodattaa omaan hyvinvointiin haitallisesti vaikuttavan sisällön.

Tunnistaa väsymyksen ja ruumiin tarpeet, osaa taustaa työnsä.

Huomioi ergonomian työskentelyasennon valinnassa ja hyödyntää tarvittaessa apuvälineitä.

Huomioi eri syöttö- ja ohjaustavat, nopeuden ja kosketusherkyyden, jotka helpottavat työtä eri tilanteissa.

Osaa kuvailla tieto- ja viestintäteknologian vastuullista, turvallista ja ergonomista käyttöä.

## Tiedonhallinta ja informaatio-lukutaito

### LK 7-9

Tuntee hakukoneita ja tietokantoja

- tietää, kuinka ne toimivat ja tuottavat tietoa
- osaa muuttaa hakukoneiden asetuksia tarkoituksenmukaisesti
- osaa tehdä käänteisiä kuvahakuja ja edistyneitä hakuja.

Osaa käsitellä erilaisia informaation muotoja, käyttää sen käsitteilyssä erilaisia merkintätapoja ja toteuttaa informaation kanssa loogisia operaatioita.

Oppilas hyödyntää algoritmista ajattelua eri oppiaineisiin ja projekteihin liittyvässä tutkimisessa sekä tiedon tuottamisessa ja esittämisessä.

Hyödyntää algoritmista ajattelua eri oppiaineisiin ja projekteihin liittyvässä ongelmanratkaisussa.

Osaa analysoida ongelmia ja arvioida niiden mahdollisia ratkaisuja erilaisten kriteerien perusteella

- visualisoi ongelmia ja ratkaisuja yleistysten ja kaavioiden avulla.

Syventää lähteiden käyttötaitojaan ja lähdekritiikkiä tiedon tuottamiseen

- käyttää useita eri lähteitä tiedon tuottamiseen
- osaa selittää, miten tiedon tulkinta voi muuttua uusien näkökulmien tai lähteiden myötä
- osaa etsiä tietoa ajankohtaisista asioista ja ilmiöistä.

Harjoittelee laatimaan lähdeviittaukset, juoksevaan tekstiin APA:n mukaisesti Word-tekstinkäsittelyohjelman avulla.

Osaa laatia monimutkaisempia sisällys- ja lähdeluetteluita Word-tekstinkäsittelyohjelmalla.

Opettelee etsimään oleellista opintoihin, yksityiselämään ja itsenäiseen asumiseen liittyvää tietoa

- esim. Opintopolku, Kela, TE-palvelut, Verohallinto, Finlex, pankkipalvelut jne.

Ymmärtää tutkimuksen roolin uuden tiedon synnyssä.

Osaa löytää, käsitellä ja esittää tutkimukseen pohjautuvaa tietoa.

Osaa käsitellä kerättyä tietoa itsenäisesti ja yhdessä muiden kanssa digitaalisessa ympäristössä.

Osaa laatia rajatun tutkimuksen annetusta aiheesta tai omasta kiinnostuksen kohteesta.

Osaa suunnitella ja hahmotella rajatun tutkimuksen digitaalisten ympäristöjen avulla

- syventää syy-seuraussuhteen tulkintaansa
- osaa käyttää teknologiaa monipuolisesti tutkielmien välineenä.

Osaa tehdä havaintoja ja johtopäätöksiä simulaatioista.

Oppilas käyttää laitteen helppokäyttötoimintoja tiedonhallinnassa.

Oppilas pohtii ohjelmoidun teknologian terveydellisiä, sosiaalisia, poliittisia, taiteellisia ja käytännöllisiä mahdollisuuksia sekä riskejä ja eettisiä näkökulmia.

## Vuorovaikutus, kommunikaatio ja verkostoituminen

### LK 7-9

Hallitsee Teamsin ja Outlookin käytön.

Tutustuu MS 365:n vuorovaikutusta ja yhteisöllisyyttä edistäviin sovelluksiin.

Osaa merkitä kokoukset ja tapahtumat sähköisiin kalentereihin

- opettelee käyttämään merkintöjä arjen tukena.

Käyttää vuorovaikutteellisia viestintävälineitä monipuolisesti ja erilaisten tilanteiden vaatimalla tavalla

- syventää ymmärrystään vuorovaikutteisesta yhteistyöstä ja osallistuu aktiivisesti
- ymmärtää vuorovaikutuksen merkityksellisyttä oppimiselle
- opettelee käyttämään viestintävälineitä arjen tukena
- osaa rakentavasti ratkoa digitaalisissa ympäristöissä mahdollisesti syntyviä konfliktitilanteita.

Oppii käyttämään sosiaalisen median sovelluksia ikärajojen mukaisesti ja ymmärtää vastuunsa sovelluksia käyttäessään

- ymmärtää sosiaalisen median merkityksen yksilölle ja yhteiskunnalle
- toimii niissä yhteisöllisyyttä rakentavalla tavalla
- on tietoinen median vaikutuksista.

Osaa hyödyntää erilaisia digitaalisia alustoja edistääkseen oppimistaan

- työskentelee aktiivisesti ja rakentavasti eri kieliympäristöissä ja yhteisöissä, tulkitsee ja ymmärtää niihin liittyvää merkikieltä.

Ymmärtää pelillistämisen edut osana oppimista.

Oppilas kunnioittaa ja arvostaa moninaisuutta kaikissa digitaalisissa ympäristöissä

- toimii kiusaamista ehkäisevästi.

Osaa olla vuorovaikutuksessa koulun ulkopuolisten toimijoiden kanssa, myös kansanvälisissä yhteyksissä

- osaa toimia vuorovaikutuksessa eTwinningin kautta.

Kykenee osallistumaan toimintaan ja kehitykseen koulun digitaalisten ympäristöjen kautta.

Opettelee toimimaan aktiivisena kansalaisena digitaalisessa yhteiskunnassa

- ymmärtää yhteiskunnallisen toiminnan merkityksen
- oppii seuraamaan väittelyitä ja osallistumaan niihin.

QR-koodin kautta juliste pdf-muodossa



Tämän osoitteen kautta <http://bit.ly/3Vs36Nu> Digipolun Padlettiin lk 7-9

