

# ORIMATTILAN DIGI-OPS

## HYVÄN OSAAMISEN TASO 2. LUOKAN PÄÄTTEEKSI

### DIGITAALINEN OSAAMINEN

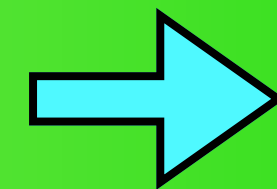
- Osaa toimia laitteiden kanssa huolellisesti ja toimia, jos laite rikkoutuu tai katoaa
- Osaa kirjautua tunnuksella ja salasanalla ainakin yhteen digitaaliseen ympäristöön opettajan tukemana
- Osaa käynnistää ja sulkea itsenäisesti tabletin ja tietokoneen
- Osaa tallentaa jonkin digitaalisesti toteutun työn
- Osaa tulostaa työn opettajan avustuksella
- Osaa ottaa valo- ja videokuvaa laitteen omalla kameralla.
- Osaa avata ja sulkea sovelluksia tabletilla ja tietokoneella
- Osaa tehdä hakukoneella yksinkertaisia hakuja
- Ymmärtää digiympäristöjen ja laitteiden peruskäsitteitä, kuten näppäimistö, hiiri, ohjelmisto, selain, ikkuna, kansio jne.
- Ymmärtää ikärajojen merkityksen ja noudattaa niitä
- Ymmärtää, että kuvattavalta on pyydettävä lupa kuvaamiseen ja julkaisemiseen

### MEDIALUKUTAITO

- Osaa erottaa toisistaan selkeän faktan ja fiktion
- Osaa ohjatusti luoda yksinkertaisen digitaalisen mediasisällön (kuva, äänite, video, animaatio tms.)
- Ymmärtää, että on olemassa erilaisia medioita (sanomalehdet, sosiaalinen media, tv jne.)
- Ymmärtää, että osa medioista on luotettavampia kuin toiset
- Ymmärtää, millaiset asiat omassa median käytössä ovat hyväksi ja mitkä haitallisia
- Ymmärtää, että ruutuaikaa tulee hallita, jotta se ei vie aikaa muilta tärkeiltä asioilta, kuten liikkumiselta ja unelta
- Ymmärtää, miksi on tärkeää suojata tietojään, kuten salasanaa
- Ymmärtää, kuinka toimia, jos saa verkossa asiattomia viestejä tai yhteydenottoja tuntemattomilta ihmisiltä
- Ymmärtää, millaista on verkossa tapahtuva kiusaaminen, ja miten pitää toimia kiusaamista kohdatessa
- Ymmärtää, millaisten viestien välittäminen ja sisältöjen jakaminen on sopivaa
- Ymmärtää, että osa digituotteista voi olla maksullisia tai ikärajoitettuja ja niiden käytöstä sovitaan aikuisen kanssa
- Ymmärtää emoji- ja hymiöiden merkityksen osana tekstiä

### OHJELMOINTIOSAAMINEN JA ROBOTIIKKA

- Osaa antaa ja noudattaa yksinkertaisia komentoja esim. ruutuvihkoon piirtämällä (ylös, alas, oikealle, vasemmalle)
- Osaa ohjatusti luoda yksinkertaisen ohjelman graafisessa ohjelmointiympäristössä
- Osaa ohjelmoida yksinkertaiselle robotille ohjelman (esim. Bee-Bot)  
Ymmärtää, että komentoja voidaan muokata ja korjata yrityksen ja erehdyksen kautta



TUOLTA LÖYTYY VINKKEJÄ  
DIGIOPETUKSEN TOTEUTTAMISEEN

# ORIMATTILAN DIGI-OPS

## HYVÄN OSAAMISEN TASO 6. LUOKAN PÄÄTTEEKSI

### DIGITAALINEN OSAAMINEN

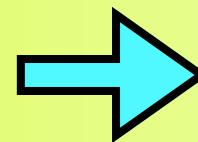
- Osaa työskennellä koulun käyttämissä digitaalisissa oppimisympäristöissä itsenäisesti
- Osaa tuottaa tekstiä digitaalisesti ja käyttää yleisimpiä erikoimerkkejä sekä pikakomentoja
- Osaa käytössä olevien laitteiden perustoiminnot ja liittää laitteen langattomaan verkkoon
- Osaa käyttää Internet-selaimen perusominaisuuksia (uusi välilehti, linkit, tekstin kopioiminen jne.)
- Osaa kirjautua digitaalisiin ympäristöihin käyttäjätunnuksella ja salasanalla ja tarvittaessa palauttaa salasanan itsenäisesti
- Osaa luoda aineistosta yksinkertaisen taulukon ja kuvaajan
- Osaa tallentaa, jakaa ja tulostaa tiedoston itsenäisesti
- Osaa tuottaa tekstiä, kuvaa, ääntä ja videota itsenäisesti ja yhteistyössä.
- Osaa lisätä tekstiä ja kuvia esitysgraafiikkaohjelmaan, kuten Powerpointiin tai Keynoteen
- Osaa kuvanmuokkauksen perusteet (rajaaminen, zoomaus, värin muuttaminen)
- Osaa jakaa digitaalisen tuotoksen opettajalle esimerkiksi OneDrivella tai sähköpostilla
- Ymmärtää tiedosto- ja kansiorakenteen sekä pilvipalvelun perusteet
- Ymmärtää teknologian merkityksen arjessa
- Tietää yleisimpiä verkkohuijauksen tapoja ja osaa toimia sellaisen kohdattuaan
- Tietää käyttämiensä palvelujen ikäraajat ja noudattaa niitä

### MEDIALUKUTAITO

- Osaa erottaa toisistaan digitaalisia sisältöjä, kuten mainoksen, artikkelin tai blogin
- Osaa kertoa, millaisia mielikuvia mainoksilla pyritään välittämään ja miksi
- Osaa arvioida käyttämiensä tietolähteiden luotettavuutta
- Osaa merkitä käyttämänsä tietolähteet lähdeluetteloon
- Osaa tulkita yksinkertaisia diagrammeja ja taulukoita
- Osaa nimetä mediasisältöjä, jotka edustavat fiktiota ja faktaa
- Osaa tekijänoikeuksien peruseriaatteet ja noudattaa niitä
- Osaa toimia, kun tietoturva on vaarantunut
- Osaa tuottaa itsenäisesti luovan mediasisällön yhdistelemällä ääntä, kuvaa ja videota
- Ymmärtää, että on itse vastuussa tekemästään ja jakamastaan mediasisällöstä
- Ymmärtää kuvan tai videon julkaisemisen vaatimukset eli kuvausluvan
- Ymmärtää, miten henkilötietoja tulee käyttää verkossa
- Ymmärtää, että medialla on erilaisia tarkoituksia, kuten viihdyttävä, vaikuttava, kaupallinen, tietoa välittävä
- Ymmärtää eron journalististen ja sosiaalisen median sisältöjen tuottamisessa ja ymmärtää niiden eron tietolähteenä
- Tietää tekoälyn peruseriaatteet ja osaa suhtautua kriittisesti tekoälyn luomaan tietoon

### OHJELMOINTIOSAAMINEN

- Osaa kokeilla ongelman ratkaisuun erilaisia tapoja ja ratkaisukaavoja
- Osaa käyttää jotain graafista ohjelmointiympäristöä ja antaa siellä peruskomentoja
- Osaa luoda valmiita toimintaohjeita noudattamalla yksinkertaisen pelin tai animaation
- Osaa etsiä yksinkertaisia virheitä koodissa
- Ymmärtää ohjelmoinnin peruskäsitteistöä (komento, silmukka, anturi jne.)



TUOLTA LÖYTYY VINKKEJÄ  
DIGIOPETUKSEN TOTEUTTAMISEEN

### ROBOTIIKKA

- Osaa rakentaa robotin kuvallisten ohjeiden perusteella
- Osaa jatkokehittää robottia tarkoituksenmukaisesti yrityksen ja erehdyksen kautta
- Osaa hyödyntää robotissa vähintään yhtä anturia
- Osaa kertoa arjen teknologisten sovellusten hyötyjä ja haittoja

# ORIMATTILAN DIGI-OPS

## HYVÄN OSAAMISEN TASO 9. LUOKAN PÄÄTTEEKSI

### DIGITAALINEN OSAAMINEN

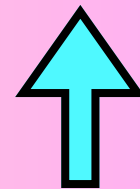
- Osaa käyttää koulun tarjoamia digiympäristöjä itsenäisesti sekä kirjautua niihin
- Osaa tarvittaessa itsenäisesti vaihtaa salasanan
- Osaa käyttää selainta useammalla välilehdellä tai ikkunalla ja siirtyä sujuvasti niiden välillä
- Osaa palauttaa tehtäviä digiympäristöissä sekä jakaa tiedostoja
- Osaa tulostaa ja liittää laitteen langattomaan verkkoon
- Osaa tuottaa tekstinkäsittelyohjelmalla tarkoituksenmukaista tekstiä sekä muotoilla tekstiä
- Osaa käyttää taulukkolaskentaohjelmaa ja sen perusominaisuuksia itsenäisesti sekä tehdä taulukon ja kuvaajan
- Osaa luoda itsenäisesti tarkoituksenmukaisen esityksen esimerkiksi Powerpointilla tai Keynotella
- Ymmärtää, mitä vastuullinen ja turvallinen toiminta verkossa tarkoittaa ja toimii sen mukaisesti
- Ymmärtää digitaalisten sisältöjen ja ruutuajan vaikutuksia vireyteen, uneen ja aivotoimintaan
- Tunnistaa tietoturvariskejä ja tietää, kuinka toimia, jos tietoturvaa on loukattu
- Tietää, mitä digitaalisia tuotoksia voi käyttää ja mihin tarvitaan käyttö lupa (esim. Googlen kuvahaku ja Wikipedia)
- Tietää mitä tarkoittavat selaimen välimuisti, evästeet, yksityisen selauksen tila ja sivuhistoria ja osaa tarvittaessa hallita näitä
- Tuntee palveluiden ikärajat, ikärajojen tarkoituksen ja noudattaa niitä

### MEDIALUKUTAITO

- Osaa käyttää monipuolisesti kuvaa, kirjoitettua tekstiä, liikkuvaa kuvaa, ääntä ja näiden yhdistelmiä mediasisältöjen tuottamisessa
- Osaa nimetä useita erilaisia mediasisältöjä sekä näiden tunnuspiirteitä ja peruskäsitteistöä
- Osaa tehdä ajatuksia ilmaisevan, kantaa ottavan tai vaikuttavan mediasisällön
- Osaa kuvauslupien periaatteet valokuville ja videolle ja toimii niiden mukaisesti
- Osaa etsiä tietoa eri medialähteistä ja tarkastella tiedonhankintatapojaan kriittisesti
- Osaa toimia verkossa ja sosiaalisessa mediassa muita kunnioittavasti
- Ymmärtää, että media vaikuttaa yhteiskunnassa kulttuuriin ja arvoihin välittämällä mielikuvia, stereotyyppioita ja ihanteita
- Ymmärtää erilaisten mediasisältöjen roolin tietolähteenä ja osaa suhtautua niihin kriittisesti
- Ymmärtää oman digiprofiilinsa muodostumisen ja ymmärtää, että hakukoneet ja sivustot keräävät käyttäjistään tietoa
- Ymmärtää sekä omat että muiden tekijänoikeudet ja osaa noudattaa niitä median käyttäjänä ja tuottajana
- Tietää lainvastaisen toiminnan, tietosuojan ja yksityisyydensuojan käsitteet
- Ymmärtää, että tekoälyn luomaan tietoon tulee suhtautua kriittisesti
- Osaa huomioida tekoälyn käytössä koulun asettamat kiellot ja rajoitukset
- Osaa suhtautua kriittisesti tekoälyn tuottamaan tietoon

### OHJELMOINTIOSAAMINEN

- Osaa itsenäisesti suunnitella toimivan koodin
- Osaa hyödyntää algoritmista ajattelua
- Osaa käyttää jotain tekstipohjaista ohjelmointiympäristöä ja antaa siellä peruskomentoja
- Tietää, miten erilaiset ohjelmointirakenteet, kuten peräkkäiset, toistuvat ja ehdolliset toiminnot sekä muuttujat toimivat



TUOLTA LÖYTYY VINKKEJÄ  
DIGIOPETUKSEN TOTEUTTAMISEEN



TUOLTA LÖYTYY  
JAOTTELU OPPIAINEITTAIN

### ROBOTIIKKA

- Osaa itsenäisesti rakentaa robotin kuvallisen ohjeen perusteella sekä jatkokehittää robottia suorittamaan sille tarkoitettuja tehtäviä
- Osaa käyttää vähintään yhtä sensoria osana toimivaa robottia
- Osaa huomioida, milloin tehtävän suorittamiseksi on syytä muuttaa robotin rakennetta ja milloin ohjelmaa