



Digipolku, Loviisan kaupunki, lk 5-6

Päivitetty kesäkuussa 2024, (Carina Astikainen).

Perustaidot ja tekninen osaaminen

Uudet lukutaidot: Digitaalinen osaaminen



uudetlukutaidot.fi

Digitaalinen osaaminen

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

LK 5-6 (Kaikki oppiaineet)

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-oppilashallinto järjestelmän 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. **SUK, YM, LI**

Opettelee käsitteitä kuten verkkoselaimen väliuimisti, 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 kuvilla 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 mielenkiintoisia kysymyksiä ja päätelmiä.
MA, YM

Tutustuu Wordin kirjasinmalleihin ja asiakirjamalleihin.
SUK, YM, US, YH, HI, kielet

Käyttää PowerPointia monipuolisesti.
SUK, YM, KU, MU, KS, kielet

Käyttää OneDrivea monipuolisesti.
Kaikki oppiaineet

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. **Kaikki oppiaineet**

Harjoittelee loogista tiedosto- ja kansiojärjestelyä.
SUK, YM, US, YH, HI, KU, KS, kielet

Tutustuu Swayhin. **Taito- ja taideaineet**

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

Oppii luomaan QR-koodeja. **Kaikki oppiaineet**

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

Osaa pohtia työprosessejaan ja dokumentoida niitä
- kehittää ongelmanratkaisukykyään.
Kaikki oppiaineet

Ohjelmointiosaaminen

Uudet lukutaidot: Ohjelmointiosaaminen



uudetlukutaidot.fi

Ohjelmointiosaaminen

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

LK 5-6

Hallitsee digitaalisen ohjelmoinnin visuaalisessa ympäristössä
-tuntee robotiikan perusteet **MA**

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

Oppilas osaa kertoa teknologisten sovellusten hyödyntämistavoista ja toimintaperiaatteista sekä kuvailee niiden merkitystä omassa elämässään.
MA, MU, kielet, HI, YH, YM, US, KU, LI

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.
MA, MU, KS, YH, YM

Osaa käyttää graafista ohjelmointiympäristöä ja osaa laatia sillä oman ohjelman, animaation tai pelin. **MA, KU, YM, HI**

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

Oppilas jalostaa olemassa olevia ratkaisuja harjoitellen iteratiivista työskentelyä eli toistuvaa ideointia, tekemistä, testaamista ja jatkokehittelyä. **MA, YM, taito- ja taideaineet**

Vastuu, turvallisuus, ergonomia ja terveys

LK 5-6

VASTUU JA TURVALLISUUS

Käsittelee laitteita ja digitaalisia välineitä vastuullisesti. **Kaikki oppiaineet**

Tunnistaa mahdolliset riskitilanteet digitaalisissa ympäristöissä ja kertoo niistä. **Kaikki oppiaineet**

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

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

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

Tuntee tekijänoikeuden peruseräkkeet ja osaa kunnioittaa niitä. **Kaikki oppiaineet**

Opettelee käyttämään CC:tä (Creative Commonsia).
SUK, YM, US, HI, YH, KU, KS, MU

Ymmärtää, mitä on nettipetos ja osaa toimia tarvittaessa. **SUK, YH**

Tutustuu teknologian käyttöön liittyvään etiikkaan ja moraalisiin. **Kaikki oppiaineet**

Tutustuu teknologian käyttöä koskevaan kestävään kehitykseen. **YM**

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

Tutustuu tietoturvaan ja tietosuojaan.
Kaikki oppiaineet

Opettelee suojaamaan tehtäviä ja tiedostoja katoamiselta tai tuhoutumiselta
- hallitsee varmuuskopioinnin.
Kaikki oppiaineet

ERGONOMIA JA TERVEYS (Kaikki oppiaineet)

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 seurataksena aktiivisuuttaan ja terveyttään.

Tiedonhallinta ja informaatiolukutaito

LK 5-6

Tutustuu tietokantoihin ja syventää hakukonetietoutta
- osaa käyttää hakukonetta monipuolisesti.
SUK, YM, HI, YH, US, KU, KS, kielet, MU

Syventää lähteiden käyttötaitojaan ja osaa laatia yksinkertaisia lähdeluetteloita
- etsii tietoa useista luotettavista lähteistä samanaikaisesti
- harjoittelee laatimaan yksinkertaisia lähdeviittauksia tekstiin
- harjoittelee hyödyntämään itsenäisesti erikielisiä lähteitä.
SUK, YM, HI, YH, US, KU, KS, kielet, MU

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.
SUK, YM, HI, YH, US, MU, kielet, KU, KS

Harjoittelee tekemään havaintoja ja johtopäätöksiä simulaatioista. **MA, KS, YM**

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

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

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

Vuorovaikutus, kommunikaatio ja verkostoituminen

LK 5-6

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

Oppilas tutustuu ja käyttää vuorovaikutuksellisia sovelluksia turvallisuudessa ympäristössä ikärajat huomioien.
SUK, HI, YH, YM, US, kielet

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. **Kaikki oppiaineet**

Tutustuu eTwinningiin. **Kaikki oppiaineet**

Pelillisyyttä hyödynnetään oppimisen edistäjänä. **Kaikki oppiaineet**

QR-koodin kautta juliste pdf-muodossa



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

