

3-4. luokkien DIGIPOLKU

DIGITAALINEN OSAAMINEN

Tehdään ryhmätöitä M365/GWE -ympäristössä jakamalla tiedostoja ryhmäläisten kesken.

Opetellaan äänenvoimakkuuden ja näytön kirkkauden säätöä, koneen yhdistämistä wifi - verkkoon ja yleisimpiä pikakomentoja (esim. Ctrl + C, Ctrl + V, Ctrl + A).

Opetellaan nimeämään, järjestämään ja siirtämään tiedostoja (esim. kansiorakenne, liitetiedostot jne.).

Opetellaan turvallisen salasanan käyttöä ja sen vaihtamista omatoimisesti.



OHJELMOINTIOSAAMINEN

Ohjelmoidaan peli tai animaatio esim. Scratch -sovelluksella.

Kokeillaan robottien rakentelua ja ohjelmointia esim. Lego/Vex -roboteilla.

MEDIALUKUTAITO

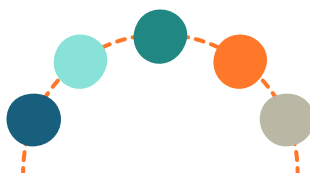
Tehdään esitelmä tietokoneella, jossa etsitään tietoa järkevien hakusanojen avulla, opetellaan luvanvaraisten creative commons -kuvien käyttöä sekä lähdeluettelon tekemistä.

Tutustutaan kopiraittila.fi 3-4 -luokan materiaaleihin.

Kuvataan ja editoidaan video käyttämällä esim. iPadin iMovie -sovellusta.

Keskustellaan internetin vaaroista.

Opetusmateriaalia: <https://www.mll.fi/tehtavat/outoja-yhteydenottoja/>, Spooify -app



YHTEISET PELISÄÄNNÖT

Pidän hyvää huolta koulun laitteista käsittelemällä ja säilyttämällä niitä huolellisesti.

Käytän digilaitteita opettajan luvalla ja annettujen ohjeiden mukaisesti.

Muistan, että tunnus ja salasana ovat salaisia.

3-4. LUOKAT

Uudet lukutaidot -sisältöjako

- tukimateriaalia ja tarkemmat kuvaukset: eperusteet.fi/digiosaaminen

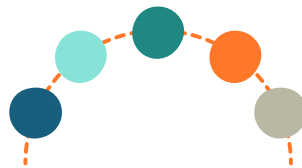
DIGITAALINEN OSAAMINEN

- Harjoitellaan tekstin tuottamisen, esittämisen ja viestinnän perusteita.
- Syvennetään näppäintaitoja.
- Opetellaan nimeämään, järjestämään ja siirtämään tiedostoja erilaisissa ympäristöissä.
- Opetellaan jakamaan tiedostoja erilaisilla oikeuksilla muille.
- Harjoitellaan käyttämään digitaalisia palveluja tehtävien saamiseen ja palauttamiseen.
- Opetellaan ymmärtämään ja muuttamaan laitteiden ja käyttöjärjestelmien perusasetuksia.
- Opetellaan vaihtamaan oma salasana.
- Harjoitellaan tekijänoikeuksien kunnioittamista ja niihin liittyviä peruseriäotteitä.
- Opetellaan lähteiden käyttöä ja niiden merkitsemistä.
- Keskustellaan hyvistä työasunnoista.
- Opetellaan etsimään tietoa ajankohtaisista asioista ja ilmiöistä sekä arvioimaan tiedon luotettavuutta.
- Opetellaan käyttämään hakukonetta monipuolisesti esim. tarkennettujen hakujen avulla.
- Harjoitellaan toisten auttamista ongelmatilanteissa.
- Opetellaan ottamaan vastuuta yhteisöllisestä työskentelystä.



OHJELMOINTIOSAAMINEN

- Keskustellaan ja kuvataan oppiaineisiin liittyvien aiheiden ja ilmiöiden syy-seuraussuhteita, sekä pohditaan erilaisia tapoja ratkaista ongelma.
- Ratkaisujen arvioinnissa mietitään niiden toimivuutta ja tehokkuutta.
- Tehdään ohjelma, peli tai animaatio graafisessa ohjelmointiympäristössä (esim. Scratch) täsmällisiä ja yksityiskohtaisia toimintaohjeita hyödyntäen.
- Harjoitellaan robottien ohjelmointia ja rakentelua esimerkiksi Lego/Vex –robottien avulla.



MEDIALUKUTAITO

- Oppilas tietää, mitä sosiaaliset mediat ovat.
- Opetellaan järkeviä hakusanoja.
- Oppilas kokeilee monipuolisesti erilaisia mediasisältöjä ja tiedostaa mikä niissä kiinnostaa.
- Oppilas osaa yhdistää tekstiä, kuvaa, liikkuvaa kuvaa ja ääntä omassa median tuottamisessaan.
- Oppilas ymmärtää, että on itse vastuussa tuottamastaan ja jakamastaan mediasisällöstä.
- Oppilas tiedostaa ja tunnistaa turvallisuutta vaarantavat tilanteet mediaympäristöissä (esim. netti-identiteettien epäluotettavuus, vihapuhe ja seksuaalinen houkuttelu.)
- Oppilas harjoittelee merkitsemään lähteet.
- Oppilas osaa etsiä luvanvaraisia kuvia ja videoita.
- Oppilas tunnistaa ja tiedostaa videopelien koukuttavuuden. Oppilas ymmärtää oman vastuunsa kiusaamisen ehkäisemisessä mediaympäristöissä ja toimii sen mukaisesti.