

5-6. luokkien DIGIPOLKU

DIGITAALINEN OSAAMINEN

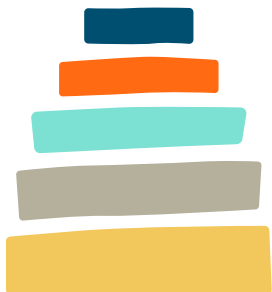
Opitaan seuraamaan ohjelmien palautteenanto-ominaisuuksia (esim. Google classroom, VILLE tai M365).

Tehdään yksinkertaisia taulukoita ja diagrammeja taulukkolaskentaohjelmilla (esim. Excel- tai Sheets).

Opetellaan, mihin asioihin pitää kiinnittää huomiota tietolähteiden luotettavuuden arvioinnissa: <https://evaitaopiskeluun.fi/tiedonlahteet/tiedonlahteiden-arviointi-ja-lahdekritiikki/>.

Harjoitellaan jaetun dokumentin kommentointityökalun käyttöä.

Sähköisiin kyselyihin vastattaessa ymmärretään omat vaikuttamismahdollisuudet.



OHJELMOINTIOSAAMINEN

Ohjelmoidaan peli tai animaatio esim. Scratch-sovelluksella toisto- ja valintarakenteita käyttäen.

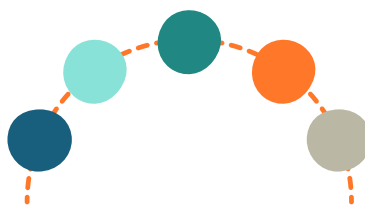
Syvennytään robottien rakenteluun ja ohjelmointiin esim. Lego/Vex -roboteilla hyödyntäen Junnuyliopiston tuottamaa ohjelmointipakettia.

MEDIALUKUTAITO

Tehdään erilaisia sisältöjä digitaalisissa ympäristöissä, esim. mielipidekirjoituksia, arvosteluja, meemejä ja valeutisia sekä pohditaan sitä, miksi sellaisia tehdään.

Tehdään iPadia tai tietokoneita hyödyntäen lyhytelokuva, peli tai animaatio, jossa on kantaottavaa sisältöä (aiheena esim. Ilmastonmuutos).

Tutustutaan kopiraittila.fi 5-6 -luokkien sisältöön.



YHTEISET PELISÄÄNNÖT

Pidän hyvää huolta koulun laitteista käsittelemällä ja säilyttämällä niitä huolellisesti.

Käytän digilaitteita opettajan luvalla ja annettujen ohjeiden mukaisesti.

Pidän huolta omasta tunnuksesta ja salasanasta.

Huomioin, että tahallinen laitteiden vahingoittaminen johtaa korvausvelvollisuuteen.

Uudet lukutaidot -sisältöjako

- tukimateriaalia ja tarkemmat kuvaukset: eperusteet.fi/digiosaaminen

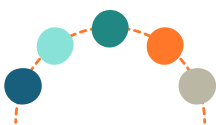
DIGITAALINEN OSAAMINEN

- Harjoitellaan laatimaan ja noudattamaan vaiheittaisia ohjeita digitaalisissa ympäristöissä. Harjoitellaan kymmensormijärjestelmää ja sujuvaa tekstin tuottamista käytössä olevalla laitteella. Harjoitellaan seuraamaan oman oppimisensa edistymistä digitaalisissa palveluissa olevien ominaisuuksien avulla. Opetellaan taulukkolaskennan perusteita.
- Luodaan oma vahva salasana. Syvennetään tekijänoikeuksien ymmärtämistä tutustumalla CC-lisenssijärjestelmään. Opetellaan arvioimaan tietolähteiden luotettavuutta ja henkilötietojen turvallista käyttöä verkossa. Keskustellaan laitteen käyttömukavuuteen liittyvistä asetuksista (esim. näytön asetukset, työasennot, tauot jne.).
- Opetellaan muokkaamaan jaettua dokumenttia yhteistyössä muiden oppilaiden kanssa. Tutustutaan mahdollisuuksiin hyödyntää simulaatiota luonnontieteisiin liittyen esim. Phet Physics -sivuston avulla.
- Opetellaan ymmärtämään erilaisia mahdollisuuksia vaikuttaa digitaalisissa palveluissa ja nostamaan esiin itselle merkityksellisiä kysymyksiä ja aiheita.



OHJELMOINTIOSAAMINEN

- Keskustellaan ja kuvataan teknologiaan liittyviä syy-seuraussuhteita, sekä pohditaan erilaisia tapoja ratkaista ongelma.
- Arvioidaan ratkaisuja hyödyntäen kriteerejä kuten toimivuus, luettavuus ja tehokkuus.
- Tehdään ohjelma, peli tai animaatio graafisessa ohjelmointiympäristössä (esim. Scratch) toisto- ja valintarakenteita hyödyntäen.
- Harjoitellaan toimintaohjeiden ja ohjelmakoodin korjaamista sekä vertaillaan erilaisten ratkaisutapojen merkitystä lopputulokseen.
- Tutustutaan tekstipohjaiseen ohjelmointiin.
- Syvennytään robottien rakentamiseen ja ohjelmointiin Junnuyliopiston ohjelmointipaketin tai muun vastaavan avulla.
- Hyödynnetään rakentelussa omia havaintoja, mittauksia ja robottien antureita. Yrityksien ja erehdyksien kautta jatkokehitetään omaa tuotosta.
- Syvennytään robottien rakenteluun ja ohjelmointiin esim. Lego/Vex -roboteilla hyödyntäen Junnuyliopiston tuottamaa ohjelmointipakettia.



MEDIALUKUTAITO

- Oppilas osaa pohtia, kenelle mediasisältö on kohdistettu ja tunnistaa vaikuttamaan pyrkiviä mediasisältöjä (esim. mielipidekirjoitus, arvostelu, meemi, deepfake, valeutiset yms.).
- Tehdään erilaisia sisältöjä digitaalisissa ympäristöissä, esim. mielipidekirjoituksia, arvosteluja, meemejä ja valeutisia ja pohditaan miksi sellaisia tehdään.
- Oppilas osaa tuottaa laajemmin jonkin luovan ja kantaaottavan mediasisällön (esim. animaatio, lyhytelokuva, peli) ja arvioida tuottamisen vaiheita ja lopputulosta.
- Oppilas osaa tehdä mediassa omia valintoja kavereiden sosiaalisesta paineesta välittämättä.
- Oppilas osaa arvioida omia valintojaan mediaympäristöissä ja hyödyntää saamaansa palautetta.
- Oppilas oppii tunnistamaan, milloin mediankäyttö tukee omaa hyvinvointia, milloin heikentää sitä.
- Oppilas osaa merkitä käyttämänsä lähteet.