

Digitaidot 3-6 luokilla

2024-2025

Digitaalinen osaaminen

- Kerrataan keskeisiä digitaalisiin palveluihin liittyviä käsitteitä. Kerrataan tietokoneiden käytön peruseräatteen (mm. kirjautuminen, salasanan käyttö ja vaihtaminen, käynnistäminen, sammuttaminen, ohjelmien avaaminen ja sulkeminen) ja toimiminen oppimisympäristöissä (esim. Googlen palvelut).
- Luodaan looginen kansiorakenne, jonne tiedostot tallennetaan.
- Harjoitellaan kymmensormijärjestelmää.
- Tutustutaan käyttöjärjestelmän ja laitteen asetuksiin (esim. päivämäärä ja aika, kieli, näyttö, äänenvoimakkuus, verkko ja akku). Keskustellaan digitaalisten laitteiden ylläpidosta, päivityksistä ja käytöstä kestävästä tulevaisuuden näkökulmasta (esim. virrankulutus, tulostaminen.)
- Kirjoitetaan lyhyitä tekstejä ja opetellaan muokkaamaan niitä, nimetään ja tallennetaan tiedostot oikeisiin kansioihin. Kirjoitetaan juonellinen kertomus.
- Kerrataan tekstin muokkaamisen perustoiminnot ja opetellaan uusia taitoja (esim. riviväli, kappalejako, tekstin tasaus, leikepöydän käyttö). Opetellaan pikinäppäinten käyttöä tekstiä muokattaessa (mm. Ctrl+c, Ctrl+v, Ctrl+x)
- Keskustellaan tulostamisen tarpeellisuudesta ja tutustutaan tulostusasetuksiin.
- Valitaan luokan käyttöön sopiva koulutehtävien tallentamis- ja jakamisalusta ja harjoitellaan sen käyttöä. Harjoitellaan yhdessä muokkaamaan samaa tiedostoa verkkoympäristössä. Opiskellaan oppimisympäristössä (esim. Classroom) aihekokonaisuus, johon liittyy palautettavia ja arvioitavia tehtäviä. Tehtävät voidaan tehdä myös pari- tai ryhmätyönä. Harjoitellaan tietotekstin (esim. uutinen) kirjoittamista. Muokataan tekstiä (esim. fontin muotoilu, riviväli, kappalejako, tekstin tasaus, leikepöydän käyttö, luettelo). Keskustellaan tekstin eri tallennusmuodoista ja harjoitellaan näiden käyttöä.
- Keskustellaan hyvistä käytöstavoista ja viestinnästä mediassa. Keskustellaan turvallisuutta vaarantavista tilanteista mediassa. Pohditaan, mitä henkilötietoja annetaan ja mihin. Opitaan poistamaan omat digitaaliset jäljet ja tunnistamaan verkkohuijauksirytykset sekä toimimaan oikein turvallisuutta uhkaavissa tilanteissa.
- Harjoitellaan valokuvien ottamista käyttäen eri kuvakokoja ja kuvakulmia. Muokataan kuvia (esim. rajaaminen, oikaisu, suodattimet) digitaalisesti. Harjoitellaan kokonaisen käsityöprosessin dokumentointia digitaalisessa muodossa. Otetaan prosessista kuvia tai videoita eri vaiheista ja liitetään ne osaksi esitystä. Kokeillaan vihreän kankaan tekniikkaa esimerkiksi sijoittamalla itsensä taidekuvaan, matkailumainokseen tai digitaaliseen postikorttiin

Digitaidot 3-6 luokilla

2024-2025

Medialukutaito

- Keskustellaan erilaisista tiedonhankintatavoista ja -keinoista. Haetaan tietoa eri lähteistä, harjoitellaan hakukoneen käyttöä (esim. Google) ja luovallisten lähteiden etsimistä. Keskustellaan siitä, miten verkossa oleva tieto on syntynyt. Harjoitellaan tekijänoikeuksia ja keskustellaan erilaisista mediasisällöistä (esim. uutinen, mainos, mielipide, some-sisällöt), niiden kohderyhmistä, kriittisestä arvioinnista, sosiaalisen median käytöstä ja yksityisyysasetuksista
- Harjoitellaan esitelmän tekemistä. Haetaan netistä luotettavia tietolähteitä, myös muilla kielillä. Harjoitellaan lähdekriittisyyttä. Opitaan erottamaan fakta, fiktio ja mielipide.
- Keskustellaan sovellusten ja pelien ikärajoista sekä niiden maksullisista sisällöistä. Pohditaan median käytön ja erilaisten sisältöjen vaikutuksia hyvinvointiin. Seurataan omaa digitaalista ajankäyttöä ja keskustellaan, miten kaverisuhteet vaikuttavat median käyttöön. Pohditaan nettikiusaamista, millaista se on ja miten siihen voi puuttua.
- Harjoitellaan juonellisen tarinan kertomista digitaalisesti. Suunnitellaan juonen kulku ja hahmojen erilaiset roolit. Toteutetaan suunnitelmat animaation keinoin.
- Tutustutaan videoiden käsikirjoittamiseen ja tuottamiseen. Tehdään käsikirjoitus ja kuvataan ryhmässä video johonkin oppiaineeseen liittyvästä aiheesta. Editoidaan siitä yhtenäinen kokonaisuus. Tutustutaan digitaalisen äänen ja musiikin tuottamiseen. Tuotetaan äänitehosteita ja sävelletään omaa musiikkia.
- Keskustellaan lisätyn todellisuuden ja virtuaalitodellisuuden mahdollisuuksista ja tulevaisuudesta. Tutustutaan aiheen mukaisiin sovelluksiin ja välineisiin

Ohjelmointiosaaminen

- Keskustellaan teknologian merkityksestä omassa elämässä. Laaditaan ja testataan erilaisia toimintaohjeita ilman laitteita. Tutustutaan ohjelmointiin koulun välineillä (esim. Sphero Bolt, Lego Spike, Micro:bit)
- Ohjelmoidaan yksinkertainen peli tai muu ohjelma (esim. Scratch). Suunnitellaan ohjelmoinnin ohjauksen tuokio toisen luokan oppilaille (esim. alkuopetus).
- Keskustellaan ohjelmoinnin ja robotiikan vaikutuksista ihmisten elämään. Tunnistetaan kehityksen hyötyjä, mahdollisuuksia, riskejä ja uhkakuvia. Tutkitaan arjen esimerkkien avulla toistoja ehtorakenteiden käyttöä ja harjoitellaan niitä ohjelmoinnissa.
- Havainnoidaan ympärillä olevia ohjelmoituja laitteita (esim. robotiikka, tekoäly).
- Keskustellaan teknologian vaikutuksista ihmisten arkeen ja 3D-tulostuksen mahdollisuuksista. Voidaan opetella 3D-mallintamista (esim. tinkercad.com). Mahdollisuuksien mukaan tulostetaan 3D-tulostimella oma tuotos.