

AIHEALUEET

1-2

DIGITAALINEN OSAAMINEN

Käytännön taidot ja oma tuottaminen:

Tuottaminen, taso 1	Oppilas harjoittelee tuottamaan tekstiä digitaalisessa ympäristössä (monimuotoiset tekstit). Oppilas osaa ohjatusti käyttää digitaalisen tuottamisen ympäristöjä. Oppilas osaa tehdä tuotoksen, jossa on tekstiä, ääntä, kuvia ja videokuvaa.	<input type="checkbox"/>
Tuottaminen, taso 2	Oppilas osaa tiedoston käsittelyn perustaitoja: tallentaa, kopioida, siirtää, poistaa. Oppilas osaa työskennellä itsenäisesti ja yhdessä koulun digitaalisissa ympäristöissä.	<input type="checkbox"/>
Tuottaminen, taso 3	Oppilas ottaa kuvia, videokuvaa ja äänittää sekä tekee yksinkertaisia muokkauksia. Oppilas osaa kommentoida toisten tuotoksia kommentointityökalulla.	<input type="checkbox"/>
Toiminta eri ympäristöissä, taso 1	Oppilas tietää koulun käytössä olevat digitaaliset ympäristöt ja osaa kirjautua niihin. Oppilas osaa käyttää digitaalisia ympäristöjä vuosiluokalle riittävällä tavalla.	<input type="checkbox"/>
Toiminta eri ympäristöissä, taso 2	Oppilas osaa avata ja sulkea sovelluksia sekä liikkua niiden välillä. Oppilas osaa ohjatusti käyttää digitaalisia ympäristöjä tehtävien saamiseen ja palauttamiseen.	<input type="checkbox"/>
Toiminta eri ympäristöissä, taso 3	Oppilas osaa ohjatusti siirtää ja käsitellä tietoa digitaalisten ympäristöjen välillä.	<input type="checkbox"/>
Tekniset perustaidot, taso 1	Oppilas osaa kirjautua laitteelle ja ympäristöihin omalla käyttäjätunnuksella ja salasalla. Oppilas osaa laatia itse ja noudattaa yksinkertaisia ohjeita toimiessaan digitaalisissa ympäristöissä.	<input type="checkbox"/>
Tekniset perustaidot, taso 2	Oppilas osaa käytössä olevien laitteiden perustoiminnot.	<input type="checkbox"/>
Tekniset perustaidot, taso 3	Oppilas ymmärtää, mikä on internet, mikä on selain ja mitä selaaminen tarkoittaa. Oppilas osaa käyttää selainta. Oppilas ymmärtää näppäimistön ja hiiren perustoiminnot ja käyttää niitä.	<input type="checkbox"/>

Vastuullisuus ja turvallisuus

Vastuullisuus, taso 1	Oppilas ymmärtää, että on hyvien tapojen mukaista pyytää kuvattavalta lupa kuvan ottamiseen ja julkaisemiseen.	<input type="checkbox"/>
Vastuullisuus, taso 2	Oppilas harjoittelee hakemaan ja käyttämään luvallista materiaalia.	<input type="checkbox"/>
Vastuullisuus, taso 3	Oppilas harjoittelee vuorovaikutuksellisten sovellusten käyttöä turvallisessa ympäristössä.	<input type="checkbox"/>
Turvallisuus, taso 1	Oppilas käyttää koulun tarjoamia digitaalisia ympäristöjä ohjeiden mukaisesti.	<input type="checkbox"/>
Turvallisuus, taso 2	Oppilas osaa yhteiskäyttöisten laitteiden käyttöön liittyvät toimintatavat. Oppilas ymmärtää käyttäjätilin käsitteen. Oppilas ymmärtää käyttäjätunnuksen ja salasanan merkityksen arjessa.	<input type="checkbox"/>
Turvallisuus, taso 3	Oppilas tuntee ikäraajat. Oppilas ymmärtää ikärajojen tarkoituksen ja noudattaa niitä.	<input type="checkbox"/>
Ergonomia, taso 1	Oppilas harjoittelee liikkumista lisäävien digitaalisten ympäristöjen käyttöä.	<input type="checkbox"/>
Ergonomia, taso 2	Oppilas harjoittelee työn tauottamista ja taukojumppaa.	<input type="checkbox"/>
Ergonomia, taso 3	Oppilas osaa säätää näytön kirkkautta, resoluutiota ja väriä sekä äänenvoimakkuutta.	<input type="checkbox"/>

Tiedonhankinta, tutkiva ja luova työskentely

Tiedonhankinta, taso 1	Oppilas osaa muodostaa yksinkertaisia hakusanoja. Oppilas osaa ohjatusti arvioida tiedon luotettavuutta.	<input type="checkbox"/>
Tiedonhankinta, taso 2	Oppilas osaa käyttää hakukonetta tarkoituksenmukaisella tavalla. Oppilas osaa käyttää kuva- ja äänihakua.	<input type="checkbox"/>
Tiedonhankinta, taso 3	Oppilas tuottaa lyhyitä monimuotoisia tekstejä haetun tiedon perusteella.	<input type="checkbox"/>
Tutkiva työskentely, taso 1	Oppilas osaa ohjatusti tehdä teknologiaan liittyviä ongelmanratkaisu- ja tutkimustehtäviä.	<input type="checkbox"/>
Tutkiva työskentely, taso 2	Oppilas osaa tehdä pieniä itseä kiinnostavia tutkimuksia teknologiaa hyödyntäen.	<input type="checkbox"/>
Luova työskentely, taso 1	Oppilas osaa ohjatusti hyödyntää digitaalisia ympäristöjä oman ajattelunsa näkyväksi tekemiseen.	<input type="checkbox"/>
Luova työskentely, taso 2	Oppilas osaa ilmaista itseään kuvan, videon, äänen ja tekstin avulla.	<input type="checkbox"/>
Luova työskentely, taso 3	Oppilas osaa toteuttaa omia ideoitaan yksin ja yhdessä toisten kanssa digitaalisissa ympäristöissä.	<input type="checkbox"/>

Vuorovaikutus:

Yhteisöllisyys, taso 1	Oppilas osaa ohjatusti käyttää koulun käytössä olevia yhteisöllisiä digitaalisia ympäristöjä.	<input type="checkbox"/>
Yhteisöllisyys, taso 2	Oppilas osaa vuorovaikutuksellisten sovellusten käytön ikäänsä nähden tarkoituksenmukaisesti.	<input type="checkbox"/>
Yhteisöllisyys, taso 3	Oppilas ymmärtää, mikä on sähköposti, ja harjoittelee sähköpostin lähettämistä ja vastaanottamista.	<input type="checkbox"/>
Osallisuus, taso 1	Oppilas osaa ohjatusti osallistua vuoropuheluun digitaalisissa ympäristöissä.	<input type="checkbox"/>

AIHEALUEET		1-2
Osallisuus, taso 2	Oppilas osaa ohjatusti käyttää osallisuutta edistävää digitaalista ympäristöä	<input type="checkbox"/>

MEDIALUKUTAITO

Media tietolähteenä:

Taso 1	<ul style="list-style-type: none"> *Osaa ohjatusti etsiä tietoa joistain digitaalisista mediasisällöistä käyttämällä hakukonetta ja hakusanoja. *Osaa käyttää mediaa välineenä ympäristöä ja asioita tutkiessaan. *Ymmärtää tietopohjaisten ja kuvitteellisten mediasisältöjen erilaisen luonteen tietolähteenä. Oppilas ymmärtää, että kaikki mediasta löytyvä tieto ei ole käyttökelpoista tai luotettavaa. *Tutustuu tietoa välittäviin mediasisältöihin, kuten uutiset 	<input type="checkbox"/>
Taso 2	<ul style="list-style-type: none"> * Osaa etsiä itsenäisesti ja yhdessä toisten kanssa tietoa digitaalisista mediasisällöistä. 	<input type="checkbox"/>

Median vaikutusten ymmärtäminen

Taso 1	<ul style="list-style-type: none"> * Tulee tietoiseksi median vaikutuksista yksilön ajatteluun ja toimintaan, kuten käsityksiin asioista ja kiinnostuksen kohteisiin. Oppilas osaa antaa jonkin esimerkin omasta elämästään. * Havainnoi ohjatusti median luomia yleistäisiä asioista. Oppilas tarkastelee esimerkiksi elokuvien tai pelien hahmoja. * Tietää, että mediaa käytetään vaikuttamiseen ja osaa nimetä jonkin vaikuttavan mediasisällön, kuten mainokset. 	<input type="checkbox"/>
Taso 2	<ul style="list-style-type: none"> * Ymmärtää, että media voi muovata mielikuvia ja käsityksiä, ja osaa antaa jonkin esimerkin. * Tunnistaa jonkin mediasisällöissä ilmenevän vaikuttamisen keinon, kuten mainoksissa käytetty toisto tai visuaaliset tehosteet. 	<input type="checkbox"/>

Mediasisältöjen tulkinta

Taso 1	<ul style="list-style-type: none"> *Tuntee median käsitteen ja osaa nimetä joitain kuvaa, liikkuvaa kuvaa ja ääntä sekä näiden yhdistelmiä sisältäviä mediasisältöjä, kuten digitaalinen peli tai video. *Harjoittelee lukemaan mediasisältöjä, joissa on kirjoitettua tekstiä. Oppilas tutustuu esimerkiksi sarjakuvaan. *Ymmärtää fiktin ja fiktion eron ja jaottelee mediasisältöjä ohjatusti todenmukaisiin ja kuvitteellisiin sekä antaa niistä jonkin esimerkin. Oppilas ymmärtää, että mediasisällöllä on tekijä. *Ymmärtää, että mediasisällöllä on erilaisia käyttötarkoituksia, kuten tietoa välittävä tai viihdyttävä tarkoitus. Oppilas osaa antaa sisällöistä jonkin esimerkin. *Harjoittelee ymmärtämään ja tulkitsemaan kuvaa ja ääniympäristöä. Oppilas tekee huomioita havainnoistaan ja kokemuksistaan. *Osaa kuvailla mediasisällön tapahtumia ja hahmoja tai siinä esitettyjä asioita oman ilmaisun keinoin. 	<input type="checkbox"/>
Taso 2	<ul style="list-style-type: none"> *Käyttää ikäkauteen sopivia mediasisältöjä, joissa on kirjoitettua tekstiä. *Osaa jaotella mediasisältöjä todenmukaisiin ja kuvitteellisiin. *Tunnistaa käyttötarkoituksiltaan erilaisia mediasisältöjä ja antaa joitain esimerkkejä. *Tekee mediasisällöistä myös omia päätelmiä ja tulkintoja. 	<input type="checkbox"/>

Minä median käyttäjänä

Taso 1	<ul style="list-style-type: none"> *Osaa kertoa itseään kiinnostavista mediasisällöistä ja tilanteista, joissa käyttää mediaa eri tavoin. *Ymmärtää, että on erilaisia mediamakua ja tapoja käyttää mediaa. 	<input type="checkbox"/>
Taso 2	<ul style="list-style-type: none"> *Suosittelee mielekkäitä mediasisältöjä toisille. Oppilas opettelee samalla kunnioittamaan toisten yksilöllisiä valintoja. 	<input type="checkbox"/>

OHJELMOINTIOSAAMINEN

Ohjelmoidut ympäristöt ja niissä toimiminen:

Ohjelmoitu teknologia elämän eri osa-alueilla	<ul style="list-style-type: none"> *Osaa tunnistaa ja nimetä omasta kokemusmaailmastaan löytyviä tietokoneohjattuja laitteita ja palveluita sekä tutustuu robotiikkaan. Oppilas osaa kuvailla laitteiden käyttötarkoituksia ja toimintaperiaatteita. 	<input type="checkbox"/>
Ohjelmoidun teknologian vaikutukset arjessa	<ul style="list-style-type: none"> *Pohtii, millaista tietoa hänen omasta toiminnastaan kerätään digitaalisissa ympäristöissä ja mikä yhteys ohjelmoinnilla on tietojen keräämiseen. *Ymmärtää, että kerätyt tiedot tallentuvat ja osaa antaa ainakin yhden esimerkin, mihin tarkoitukseen hänestä kerättyä tietoa voidaan käyttää. 	<input type="checkbox"/>

Ohjelmoinnillinen ajattelu:

Looginen ajattelu ja tiedon käsittely	<ul style="list-style-type: none"> *Osaa järjestää ja vertailla asioita erilaisten ehtojen, kuten muodon samankaltaisuus, perusteella. Oppilas tunnistaa loogisia operaatioita, kuten "ja", "tai", "ei". *Osaa kertoa valinnoistaan ja havainnoistaan sanallisesti käsitteiden ja konkreettisten välineiden avulla. 	<input type="checkbox"/>
Ongelmien ratkaiseminen ja mallintaminen	<ul style="list-style-type: none"> *Osaa purkaa tuttuun arjen ilmiöön liittyvän ongelman osiin sekä etsiä ja kokeilla sen ratkaisuun erilaisia vaihtoehtoja. Oppilas osaa kertoa ratkaisutavoistaan. 	<input type="checkbox"/>

AIHEALUEET		1-2
Ohjelmointiin liittyvä toiminta, käsitteet ja perusrakenteet	*Osaa laatia vaiheittaisia toimintaohjeita käyttäen yksinkertaisia komentoja ja toistorakennetta. Oppilas tunnistaa ohjeiden tuottamia virhetilanteita ja kokeilee ratkaisuja niiden korjaamiseen.	<input type="checkbox"/>
Tutkiva työskentely ja tuottaminen:		
Yhteiskehittelyn prosessit	*Osaa esittää omia ideoitaan, kuunnella toisia sekä kokeilla ratkaisuja yhdessä ja vuorotella eri rooleissa ohjelmointiin liittyvässä ryhmätyöskentelyssä.	<input type="checkbox"/>
Luova tuottaminen	*Osaa tehdä erilaisista asioista mallinnuksia ohjeen mukaisesti sekä luovasti omia ideoitaan toteuttaen. Oppilas esittelee ja jakaa ideoitaan toisten kanssa. *Osaa työstää ohjatusti tai yhteistyössä muiden kanssa tarinallisuutta tai pelillisiä elementtejä sisältävän digitaalisen tuotoksen animointia tai yksinkertaista ohjelmointia käyttäen.	<input type="checkbox"/>
Ohjelmointi oppimisen välineenä	*Osaa käsitellä eri oppiaineissa harjoiteltavia sisältöjä käyttäen leikkillisesti ja kokeillen ohjelmointiin liittyviä toimintatapoja ja välineitä.	<input type="checkbox"/>
Käytännön taidot	*Osaa ohjata jotakin ohjelmoitavaa laitetta tai yksittäistä hahmoa jossakin sovelluksessa tai verkkotehtävässä.	<input type="checkbox"/>